

BAB II TINJAUAN PUSTAKA KOMIK ROCKMAN THE SHOOTING STAR

II.1 Pengertian Komik Secara Umum

Komik merupakan kumpulan gambar yang tertata dalam susunan tertentu hingga menghasilkan kontras antara satu gambar dengan gambar lain. Gambar-gambar tersebut bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan atau menciptakan tanggapan estetis dari pembaca (McCloud, 1993, h.9). Komik merupakan sebuah media penyampaian pesan yang disajikan dalam bentuk kumpulan gambar dengan narasi yang membentuk suatu cerita. Komik memiliki tujuan untuk memunculkan tanggapan dari pembacanya dalam perihal keindahan komik tersebut.

Jukstaposisi merupakan suatu istilah yang terdapat dalam komik dan digunakan untuk menyampaikan pesan melalui gambar. Jukstaposisi merupakan suatu keadaan bila gambar yang terdapat pada komik ditata dengan posisi atau kedekatan tertentu. Tujuan dari jukstaposisi ini yaitu agar antara satu gambar dengan yang lain terciptalah kontras yang berfungsi untuk memberikan kesan tertentu. Contohnya seperti pada saat satu gambar dengan gambar lainnya menciptakan kesan perpindahan waktu, tempat atau adegan.



Gambar II.1 Contoh sekuens dalam komik karya Osamu Tezuka

Sumber: https://i0.wp.com/tezukaosamu.net/images/upload_images/comic/00459CSI.gif
(Diakses pada 08/04/2019)

Komik memiliki berbagai macam *genre* dengan unsur pembangun cerita yang berbeda antara satu dan lainnya. Tujuan dari ditentukannya *genre* dari sebuah komik yaitu untuk menentukan gaya penyampaian cerita dan penokohan seperti apa yang akan disajikan. Selain itu *genre* juga berfungsi untuk membagi komik dalam kategori tertentu seperti khalayak sasaran seperti apa yang dituju. Kategorisasi ini dapat memberi identitas pada komik tersebut sehingga pembaca juga dapat lebih mudah menemukan *genre* yang dicari.

Beberapa contoh *genre* komik adalah *genre science fiction* atau *fantasy* yang menyajikan cerita fiksi ilmiah atau fantasi. Latar *genre* semacam ini biasanya adalah masa depan dengan teknologi yang canggih atau masa lalu dengan adanya kekuatan sihir dan makhluk-mahluk aneh. *Genre* semacam ini biasanya berisikan tokoh-tokoh yang memiliki kekuatan khusus dan mengenakan pakaian yang berbeda dari pakaian yang dapat ditemui sehari-hari. Pada *genre* komik ini tidak sedikit pula terdapat makhluk atau hewan aneh seperti siluman, monster dan sebagainya.

Komik memiliki beberapa macam jenis narasi, contohnya *silent comic* atau komik bisu. *Silent comic* ini memiliki ciri khas yaitu tidak menyisipkan penggunaan huruf, kata-kata atau kalimat dalam narasinya. *Silent comic* biasanya menggunakan kumpulan gambar yang telah tersusun seperti gestur dan mimik wajah tokoh untuk menyampaikan narasi kepada pembaca tanpa adanya tulisan.

Selain *silent comic*, ada pula format komik dengan narasi yang menggunakan huruf, teks dan kalimat yang biasanya diletakkan dalam balon kata atau *speech bubble*. Fungsi dari teks dalam *speech bubble* yaitu sebagai media penyampai pesan dialog berupa tulisan yang dapat memberi gambaran atas apa yang diucapkan oleh suatu tokoh serta bagaimana keadaan tokoh tersebut saat melakukan dialog. Tillman (2011) menjelaskan bahwa komik adalah rangkaian gambar yang menceritakan suatu kisah, contoh komik paling pertama telah ada sejak jaman purba yaitu narasi visual yang dibuat oleh manusia purba pada dinding gua (h.43).

Dalam segi narasi, komik menggunakan panel untuk memuat pesan yang disusun dalam gambar sekuensial. Gambar sekuensial merupakan kumpulan gambar yang dirangkai sedemikian rupa hingga membentuk suatu susunan yang menunjukkan runtutan kejadian pada cerita. Merangkai susunan panel secara runtut sangat penting untuk keberlangsungan cerita dalam sebuah komik. Alasannya karena panel yang disusun secara baik akan membuat cerita dapat tersampaikan dengan baik pula. Penyusunan panel yang baik juga diperlukan untuk memastikan bahwa pembaca dapat memahami pesan dan cerita yang disajikan.



Gambar II.2 Contoh panel dalam komik Detektif Conan
Sumber: <https://geometryarchitecture.files.wordpress.com/2012/04/detective-conan-182345.jpg>
(Diakses pada 12/04/2019)

II.2 Sejarah Komik Jepang

Komik Jepang atau dikenal juga dengan sebutan *manga* merupakan jenis komik yang dibuat di Jepang. *Manga* telah menjadi sebuah bentuk hiburan yang dikonsumsi sehari-hari oleh masyarakat Jepang secara luas sejak tahun 1950-an. Masyarakat dari berbagai kalangan dan usia di Jepang sudah tidak asing lagi dengan media hiburan yang satu ini, bahkan *manga* telah menjadi bagian besar industri percetakan Jepang sejak masa itu. Seiring berjalannya waktu, kini *manga* tidak hanya dikenal dan dikonsumsi oleh masyarakat Jepang saja, namun juga oleh masyarakat negara lainnya.

Kata *manga* dalam bahasa Jepang memiliki arti “gambar aneh”. Istilah ini muncul pertama kali pada abad ke-18 pada literasi Tiongkok dan digunakan sebagai istilah umum di Jepang pertama kalinya pada abad yang sama. Saat istilah *manga* semakin umum digunakan oleh masyarakat Jepang pada masa itu, terbitlah beberapa karya seperti *Shiji no Yukikai*, yaitu sebuah buku bergambar yang diciptakan pada tahun 1798 oleh Santō Kyōden.



Gambar II.3 Penulisan kata “*Manga*” dalam huruf kanji
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Manga_in_Jp.svg
(Diakses pada 10/04/2019)

Santō Kyōden adalah seorang penulis, pujangga dan seniman terkenal pada era Edo yang nama aslinya adalah Iwase Samuru. Selain karya ciptaan Santō Kyōden, terdapat pula buku terkenal *Hokusai Manga* yang diciptakan pada tahun 1814 hingga tahun 1834. *Hokusai Manga* berisikan berbagai sketsa dan karya dari Katsushika Hokusai (1760-1849), seorang seniman dan pelukis *ukiyo-e* terkenal pada era Edo. Hokusai merupakan pencipta dari karya-karya terkenal seperti seri “Thirty-six Views of Mount Fuji” yang mencakup “The Great Wave off Kanagawa”.



Gambar II.4 “The Great Wave off Kanagawa”, salah satu *ukiyo-e* ciptaan Hokusai
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Great_Wave_off_Kanagawa2.jpg
(Diakses pada 10/04/2019)

Ukiyo-e merupakan sebuah teknik mencukil kayu untuk menghasilkan lukisan yang mulai berkembang pada zaman Edo. Jenis lukisan ini biasanya menggambarkan alam, pemandangan serta kehidupan manusia sehari-hari. Dalam bahasa Jepang, “*ukiyo*” memiliki arti “zaman sekarang” dan “*e*” memiliki arti “lukisan” atau “gambar”. Dari terjemahan tersebut dapat disimpulkan bahwa *ukiyo-e* merupakan lukisan yang menggambarkan keadaan pada satu zaman tertentu.

Brenner (2007) menyatakan bahwa menetapkan waktu kemunculan *manga* secara tepat merupakan hal sulit, namun zaman seni sekuensial di Jepang dimulai dengan diciptakannya gulungan ilustrasi oleh biksu Buddha pada abad kedua belas (h.1). Kutipan di atas menyatakan bahwa mengidentifikasi kapan tepatnya *manga* mulai muncul pada zaman seni sekuensial di Jepang merupakan hal yang cukup sulit. Meskipun begitu, pada masa itu banyak orang yang mengakui bahwa masa saat para biksu Buddha menciptakan gulungan ilustrasi merupakan awal mula dimulainya zaman seni sekuensial di Jepang.

Brenner (2007) juga menyatakan bahwa perubahan penting berikutnya dalam seni *manga* terjadi pada abad keenam belas dan ketujuh belas, yaitu saat para seniman mulai menciptakan gaya ilustrasi pada kayu yang disebut dengan *ukiyo-e* (h.2). Kedamaian pada era Tokugawa memungkinkan para seniman untuk dapat memproduksi dan memasarkan karya seni tersebut secara massal ke khalayak.

Pada awal kemunculan *manga*, terdapat peran penting yang dipegang oleh Katsuhika Hokusai. Hokusai merupakan tokoh yang pertama kali menggagaskan istilah *manga*. Hokusai sendiri merupakan seorang ahli pada bidang seni, ia dapat dengan mudah menangkap dan menggambarkan seseorang atau suasana menggunakan sedikit garis. Gambar-gambar semacam itu terus dibuat sehingga pada akhirnya terbentuklah sebuah koleksi yang mengarah pada munculnya istilah *manga* yang berarti gambar aneh.

Brenner (2007) menyatakan bahwa pada awal abad kedua puluh, komik Jepang mulai menjadi semakin banyak dan kemudian segera dikenal oleh masyarakat umum, sama halnya seperti fenomena *ukiyo-e* pada abad terakhir (h.7). Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa awal mula komik strip dan komik Jepang menjadi semakin digemari oleh masyarakat luas yaitu pada abad kedua puluh. Perkembangan yang terjadi pada komik Jepang turut diikuti dengan adanya perkembangan pada khalayaknya. Semakin beragam *genre* yang ditemukan memunculkan bermacam khalayak yang semakin beragam dari masa ke masa.

II.3 *Mangaka*

Mangaka merupakan sebuah sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai pembuat komik Jepang atau *manga*. Dari segi bahasa, dalam bahasa Jepang *mangaka* berarti seniman *manga*. *Mangaka* seringkali merujuk pada pembuat komik Jepang yang biasanya merupakan seorang warga negara Jepang.

Secara bahasa, *mangaka* terdiri dari dua bagian yaitu *manga* dan *ka*. *Manga* merupakan media yang digunakan oleh seniman dan media tersebut adalah komik, lebih tepatnya komik Jepang. *Ka* merupakan sebuah predikat bagi seseorang yang ahli dalam suatu bidang. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *mangaka* merupakan seseorang yang merupakan ahli dalam menciptakan komik Jepang.

Sebelum terjun ke dunia industri, biasanya seorang *mangaka* melakukan studi di sekolah *manga* atau di universitas dengan jurusan seni. Selain melakukan studi di institusi, *mangaka* juga biasanya berguru pada *mangaka* lainnya yang biasanya sudah lebih berpengalaman. *Mangaka* yang terjun ke dunia industri juga seringkali pernah meniti karir sebagai asisten dari *mangaka* lainnya.

Peran seorang *mangaka* dalam proses penciptaan komik sangatlah penting, hal ini dikarenakan *mangaka* memegang kendali terhadap komik yang dibuatnya. Cerita yang dibuat tentunya akan selaras dengan visualisasi yang dibuat bila *mangaka* dapat menuangkan cerita ke dalam setiap objek visual pada komik dengan baik. Namun tidak jarang *mangaka* melakukan kolaborasi dengan seorang penulis untuk menciptakan cerita dan narasi yang lebih menarik dari hasil pemikiran kedua pihak.

Ciri khas seorang *mangaka* dalam gaya menggambar juga sangat penting, hal ini dikarenakan gaya menggambar seorang *mangaka* dapat mempengaruhi setiap objek visual yang terdapat dalam komik. Selain itu gaya menggambar *mangaka* yang khas juga diperlukan untuk memperkuat identitas dari suatu komik. Dengan ciri khas yang kuat tersebut tentunya komik akan memiliki nilai tambah pada segi estetis serta identitasnya yang dapat membedakan komik tersebut dari komik lainnya.

II.4 Ciri Khas Komik Jepang

Dari segi karakteristik, komik Jepang memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan komik Amerika. Beberapa ciri khas komik Jepang yaitu tata letak dan bentuk panel, alur membaca, penggunaan efek visual, adanya keseimbangan objek yang digambar secara sederhana dan ada pula yang digambar secara rinci.

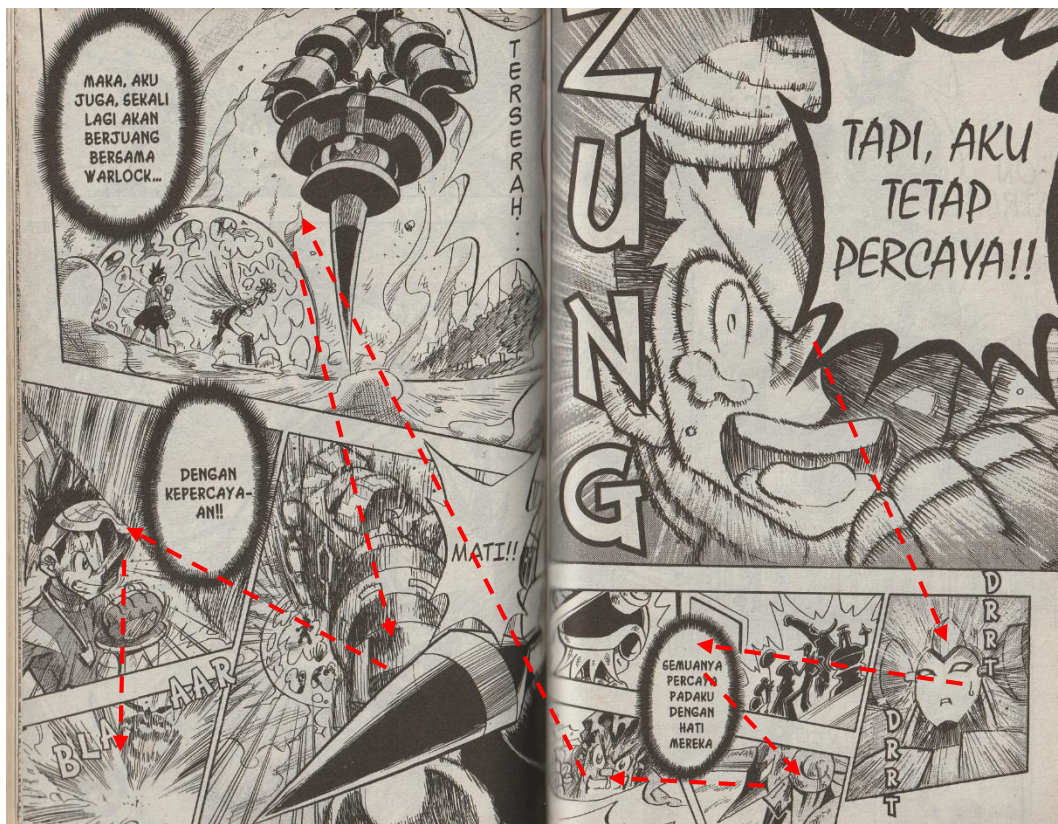
II.4.1 Panel dalam Komik Jepang



Gambar II.5 Contoh visualisasi karakteristik panel pada komik Jepang
Sumber: Komik Rockman The Shooting Star volume tiga, halaman 132-133

Panel dalam komik Jepang seringkali bersifat dinamis, hal ini ditandai dengan tata letak panel dibuat dengan alur yang beragam antara satu sekuens menuju sekuens lainnya. Bentuk panel yang dinamis juga menjadi salah satu ciri khas dari komik Jepang, hal ini ditandai dengan penggunaan panel yang berbentuk asimetris. Gambar di atas merupakan contoh dari karakteristik panel yang terdapat dalam komik Jepang.

II.4.2 Alur Membaca dalam Komik Jepang



Gambar II.6 Contoh visualisasi alur membaca pada komik Jepang
Sumber: Komik Rockman The Shooting Star volume tiga, halaman 132-133

Alur membaca yang terdapat pada komik Jepang lebih tepatnya dibaca dari arah kanan ke kiri lalu dari atas ke bawah dan begitu seterusnya. Alasan digunakannya alur membaca ini karena bahasa Jepang secara tradisional ditulis dengan alur penulisan yang serupa. Hal ini disebabkan karena tata cara penulisan kuno bahasa Jepang mirip dengan dengan tata cara penulisan kuno dalam bahasa Cina yang merupakan asal muasal tata cara penulisan bahasa Jepang.

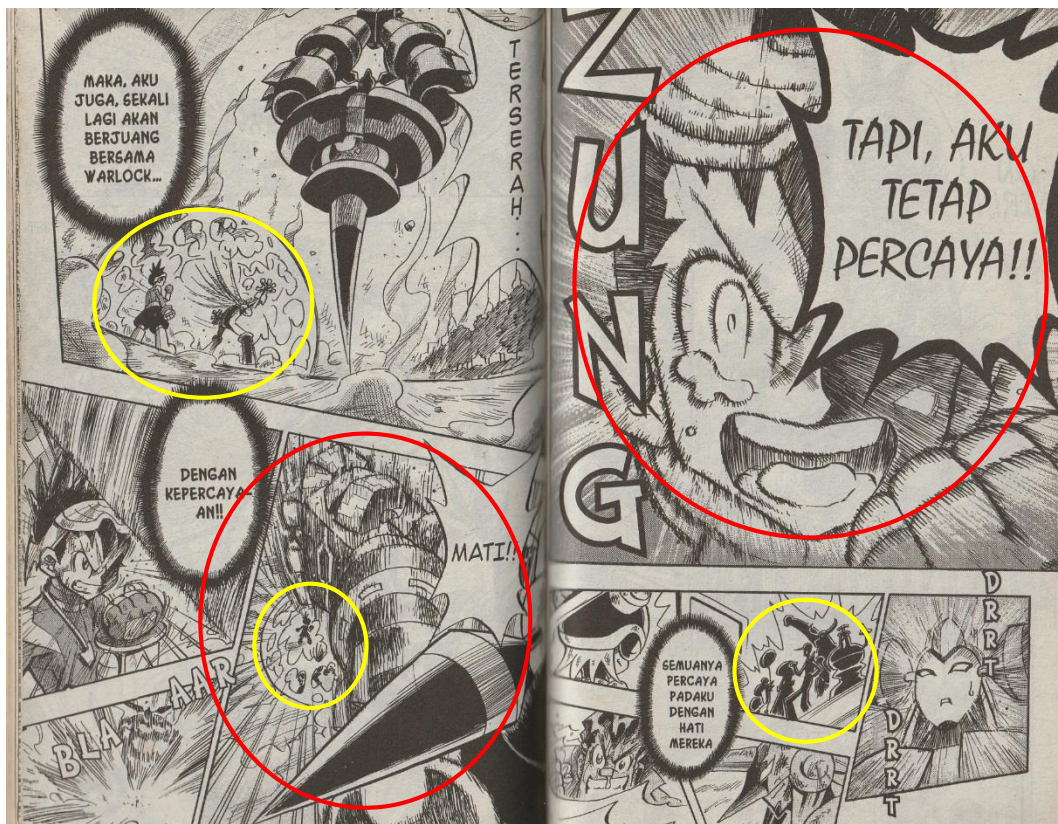
Alur membaca komik Jepang berbeda dengan alur membaca pada komik Amerika yang dimulai dari bagian kiri halaman hingga bagian kanan halaman. Komik Amerika menggunakan pola baca huruf "Z" dalam perancangan tata letak komiknya.



Gambar II.7 Contoh visualisasi karakteristik alur membaca pada komik Amerika
 Sumber: https://s22735.pcdn.co/wp-content/uploads/CBA04_CaptainAmerica.jpg
 (Diakses pada 11/07/2019)

Pada gambar di atas dapat dilihat bagaimana alur membaca yang terdapat pada komik Amerika. Alur membaca pada komik Amerika dimulai dari bagian kiri atas hingga kanan bawah setiap halaman. Hal ini sesuai dengan alur penulisan kata dalam alfabet yang digunakan sebagai huruf pada bahasa yang menggunakan alfabet pada penulisannya

II.4.3 Penggambaran Detail Objek dalam Komik Jepang

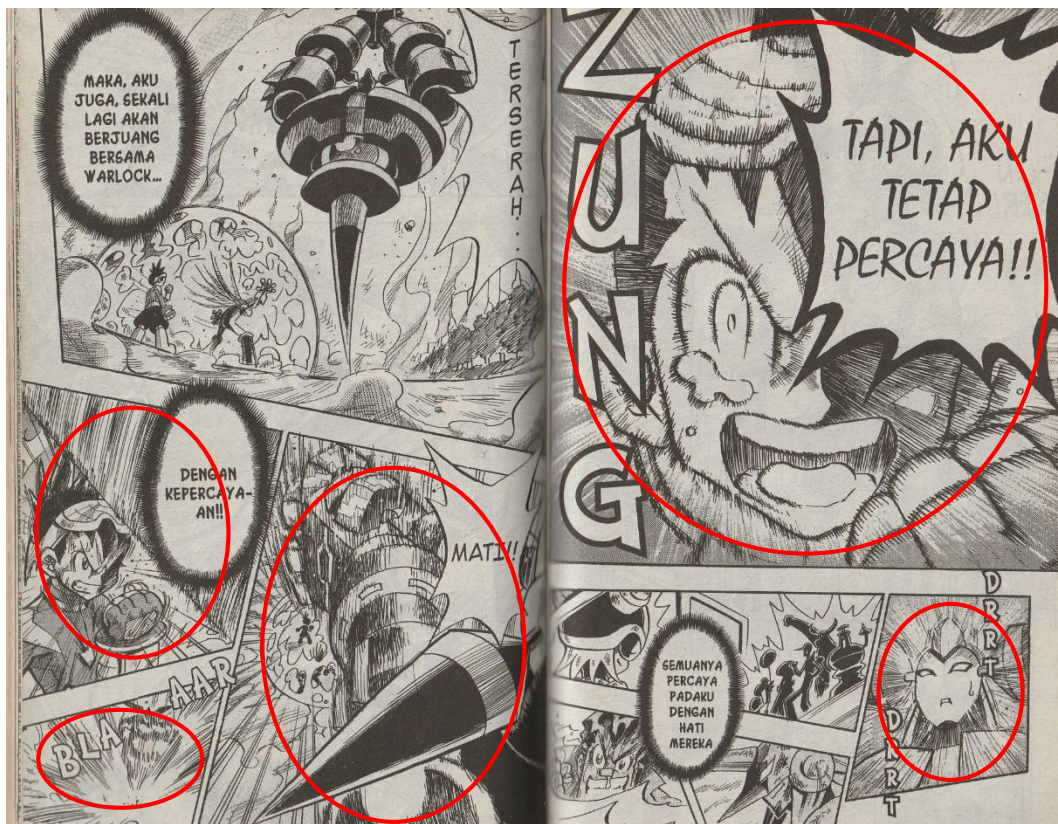


Gambar II.8 Contoh visualisasi objek yang digambar secara sederhana (lingkaran kuning) dan objek yang digambar secara rinci (lingkaran merah) pada komik Jepang
Sumber: Komik Rockman The Shooting Star volume tiga, halaman 132-133

Penggambaran objek pada komik Jepang memiliki keunikan tersendiri pada gaya penyajiannya. Pada suatu halaman, dapat ditemui beberapa objek yang digambarkan secara sederhana dan beberapa objek yang digambarkan secara rinci. Hal ini berkaitan dengan fungsi objek tersebut dalam cerita, apakah sekedar sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau untuk memfokuskan perhatian pembaca pada objek itu.

Objek yang digambarkan secara sederhana biasanya dibuat dengan tujuan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan tertentu. Objek yang digambarkan secara rinci dibuat dengan tujuan agar pembaca dapat menyadari keberadaan objek tersebut sekaligus memberi kesan penting terhadap objek tersebut.

II.4.4 Efek Visual dalam Komik Jepang



Gambar II.9 Contoh efek visual garis pada komik Jepang
Sumber: Komik Rockman The Shooting Star volume tiga, halaman 132-133

Pada efek visual, komik Jepang seringkali menggunakan garis untuk memberikan kesan yang lebih kuat pada objek. Salah satu fungsinya yaitu untuk memberikan kesan dramatis yang akan memunculkan sebuah persepsi bahwa objek yang sedang dilihat merupakan sebuah objek yang penting. Selain itu fungsi dari penggunaan efek visual ini yaitu untuk menekankan fokus pembaca pada objek tertentu.

Efek visual berupa garis juga seringkali digunakan pada komik Jepang untuk menunjukkan adanya percepatan atau pergerakan dari suatu objek. Garis seperti ini dikenal dengan nama *motion lines*, efek visual ini biasanya ditempatkan pada visualisasi yang menampilkan adanya pergerakan objek yang sangat cepat. Efek visual semacam ini biasanya diterapkan pada area di sekitar objek atau pada objek itu sendiri.

II.4.5 Dialog dalam Komik Jepang

Dalam menyampaikan pesan yang berbentuk ucapan dalam komik, balon kata atau *speech balloon* merupakan komponen yang seringkali digunakan untuk memuat tulisan dari dialog yang dilakukan tokoh. Karakteristik dari balon kata ini untuk bentuk yang paling lazim berbentuk lingkaran dengan bagian runcing yang mencuat ke arah tokoh yang berbicara sebagai penanda sumber dialog tersebut. Selain lingkaran, bentuk dari balon kata cukup beragam dan setiap bentuk dapat memunculkan kesan yang berbeda pada dialog, ada yang memberi kesan tenang, panik, marah dan sebagainya.

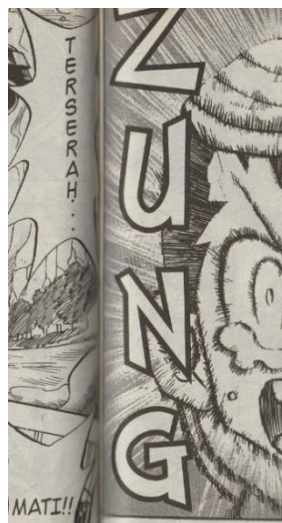


Gambar II.10 Contoh bentuk balon kata dan tulisan pada komik Jepang
Sumber: Komik Rockman The Shooting Star volume tiga, halaman 132-133

Dari segi fungsi, balon kata berfungsi sebagai alat bantu penyampaian pesan yang memungkinkan pembaca mengetahui tokoh mana yang sedang berbicara, bagaimana intonasi yang digunakan pada dialog tersebut dan sebagainya. Pada adegan tertentu, terdapat beberapa dialog yang tidak dimuat dalam balon kata melainkan berada di luar balon kata. Hal ini dapat digunakan untuk menunjukkan bahwa dialog yang disampaikan adalah suatu kata atau kalimat yang ikonik seperti jargon, slogan dan sebagainya.

II.4.6 Efek Suara dan Bunyi dalam Komik Jepang

Dalam komik, visualisasi kejadian ditunjukkan melalui gambar, namun tidak hanya obyek yang dapat diterima oleh indra penglihatan saja yang digambarkan, melainkan juga obyek yang dapat diterima oleh indra pendengaran. Efek suara yang terdapat pada komik Jepang seringkali digambarkan dalam bentuk onomatopoeia, yaitu tulisan yang dibuat sebagai perlambangan bunyi tertentu. Contoh dari penggunaan onomatopoeia ini yaitu saat terdapat obyek yang menghasilkan suara pada suatu adegan seperti suara benturan, ledakan dan lain-lan.



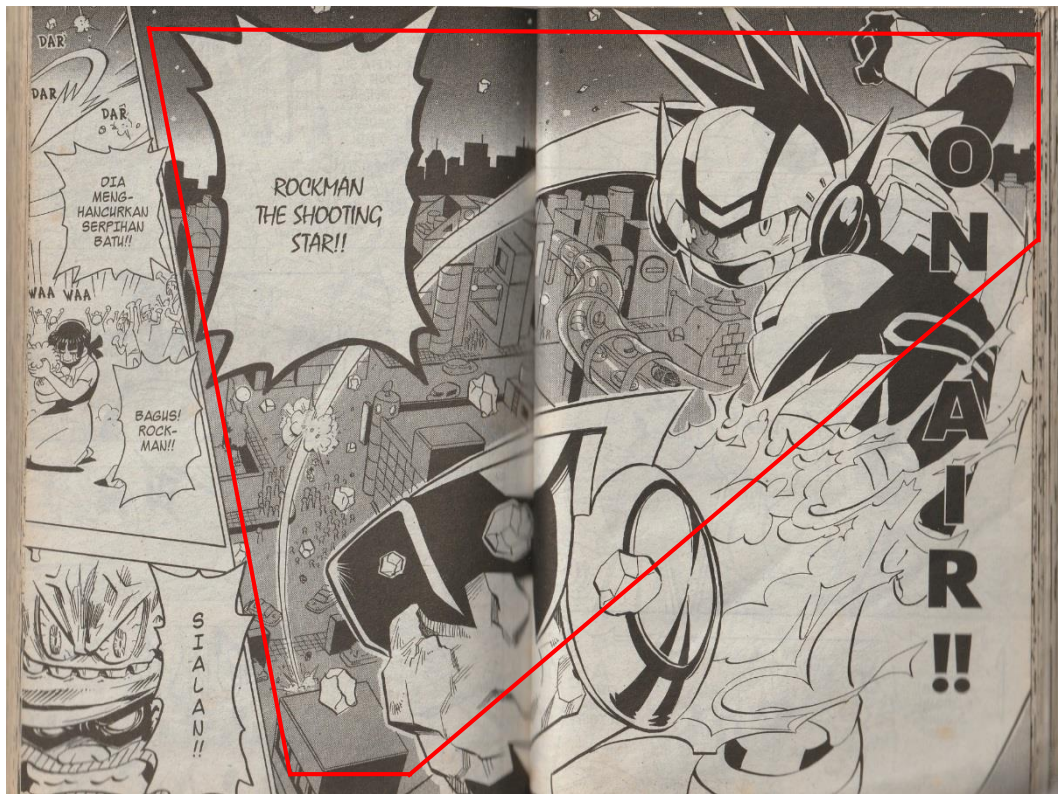
Gambar II.11 Contoh bentuk onomatopoeia pada komik Jepang
Sumber: Komik Rockman The Shooting Star volume tiga, halaman 132-133

Bentuk dari onomatopoeia ini sangatlah beragam serta memiliki maksud dan tujuan yang berbeda dalam segi penyampaian efek suara. Beberapa onomatopoeia yang sering ditemui dalam komik yaitu tulisan “BOOM!” yang dapat mewakili suara ledakan, “BRUK!” yang dapat mewakili suara objek jatuh dan masih banyak lagi.

Onomatopoeia memiliki rupa, sifat dan fungsi yang sangat beragam, tergantung pada penggambaran bunyi seperti apa yang coba dimunculkan kepada pembaca. Alasan mengapa onomatopoeia digunakan untuk menunjukkan adanya bunyi pada komik yaitu sebagai alat bantu agar pembaca dapat membayangkan suara yang muncul pada suatu adegan tanpa harus benar-benar mendengar suara tersebut.

II.4.7 Latar dalam Komik Jepang

Suatu adegan dalam komik tentunya terjadi pada suatu tempat dan waktu tertentu. Latar mencakup tempat dan waktu yang digambarkan dalam visualisasi komik dengan cara memunculkan objek-objek visual yang dapat menjadi indikator tempat dan waktu berlangsungnya suatu adegan. Contoh dari penggambaran indikator tempat yaitu adanya objek visual yang berkaitan dengan bangunan, lingkungan dan keadaan suatu tempat yang dapat menunjukkan tempat terjadinya suatu kejadian. Contoh dari penggambaran indikator waktu yaitu adanya objek visual yang berkaitan dengan pencahayaan dan keadaan langit yang dapat menunjukkan waktu terjadinya suatu adegan.



Gambar II.12 Contoh visualisasi latar pada komik Jepang (garis merah)
Sumber: Komik Rockman The Shooting Star volume satu, halaman 46 dan 47

Penggambaran latar selain berfungsi untuk menunjukkan adanya tempat dan waktu pada suatu adegan juga berfungsi sebagai penunjang visual. Latar dapat memberi dimensi yang ada pada satu visualisasi dengan memanfaatkan prinsip seperti perspektif yang menunjukkan adanya ruang dan jarak antar objek dalam komik.

II.4.8 Penggambaran Tokoh dalam Komik Jepang

Tokoh dalam komik Jepang memiliki beragam gaya penggambaran tergantung dengan khalayak yang dituju. Ada komik *shonen* yaitu komik berisikan tokoh yang digambarkan secara gagah dan keren bagi khalayak laki-laki. Ada pula komik *shojo* yaitu komik berisikan tokoh yang digambarkan secara cantik dan gemulai bagi khalayak perempuan. Meskipun gaya penggambaran tokoh pada komik Jepang cukup beragam, rata-rata penggambaran tersebut dibuat sederhana dengan fitur anatomi manusia yang tidak selalu sesuai dengan manusia pada kehidupan nyata.



Gambar II.13 Perbandingan penggambaran tokoh *shonen* (kiri) dan *shojo* (kanan)
Sumber: <https://worldwithouthorizons.com/wp-content/uploads/featshoujoshounen.jpg>
(Diakses pada 12/07/2019)

Beberapa karakteristik tokoh komik Jepang yang dapat ditemukan pada wajah yaitu bentuk wajah yang cenderung lancip, mata yang berukuran besar, hidung yang berukuran kecil dan mulut yang dapat mengecil dan membesar secara tidak lazim. Pada segi anatomi tubuh lainnya, biasanya anatomi dari tokoh komik Jepang digambarkan dengan kepala yang besar, tangan dan kaki yang sedikit lebih panjang dan biasanya memiliki bentuk tubuh yang ideal secara umum.

II.5 Tokoh dalam Komik

Komik merupakan suatu bentuk media penyampaian pesan yang menggunakan gambar sebagai alat komunikasinya. Sebuah cerita dalam komik tentunya memiliki elemen pembangun cerita yang diperlukan agar cerita dapat berlangsung. Salah satu elemen terpenting dalam penciptaan komik adalah tokoh.

Keberadaan tokoh dalam sebuah cerita merupakan hal yang sangat penting. Alasannya karena hampir semua adegan pada sebuah cerita memerlukan adanya tokoh yang bertugas sebagai pemeran. Tokoh akan memainkan peran mereka masing-masing hingga cerita dalam sebuah komik dapat berjalan sesuai dengan rencana.

Seorang tokoh biasanya memiliki watak serta peran yang berbeda-beda dalam sebuah cerita. Contohnya tokoh protagonis yang biasanya memiliki wajah yang ceria, watak yang penuh semangat serta peran yang menempatkannya pada posisi pemain utama dalam cerita. Ada juga tokoh antagonis yang biasanya memiliki wajah yang menyeramkan atau dingin, watak yang buruk serta peran yang menempatkan mereka pada posisi penentang tokoh utama.



Gambar II.14 Kenshin Himura dan Makoto Shishio sebagai tokoh protagonis dan antagonis dalam serial kartun dan komik Jepang berjudul “Rurouni Kenshin”

Sumber: http://i1.wp.com/shoryuken.com/wp-content/uploads/2018/11/kenshin_vs_shishio.png
(Diakses pada 09/08/2019)

II.5.1 Definisi Tokoh

Dalam sebuah cerita, keberadaan tokoh merupakan hal yang perlu diperhatikan. Tokoh merupakan pelaku dalam sebuah cerita yang masing-masingnya memiliki watak atau karakter. Watak yang dimiliki oleh setiap tokoh dapat disampaikan oleh pengarang melalui proses penokohan. Proses penokohan merupakan suatu proses yang diperlukan sebuah cerita untuk menonjolkan tokoh-tokoh dalam cerita sehingga tokoh-tokoh tersebut dapat memainkan perannya dalam cerita.

Watak tokoh dapat dipaparkan kepada pembaca dengan cara menjelaskan aspek-aspek identitas dari suatu tokoh. Contohnya yaitu nama tokoh, memperlihatkan atau mendeskripsikan tampilan fisik, kepribadian, gaya bahasa, pemikiran dan lain-lain. Adanya watak pada tokoh-tokoh dalam sebuah cerita sangatlah penting, alasannya karena watak akan menjadi penentu kepribadian tokoh, sikapnya terhadap tokoh-tokoh lainnya, sebagai ciri khas dan lain-lain.

Selain watak, yang perlu diperhatikan dalam perancangan tokoh adalah tampilan visual tokoh. Alasannya karena watak merupakan sebuah unsur penokohan yang biasanya hanya dapat dilihat dari adegan-adegan yang menunjukkan bagaimana suatu tokoh bertindak, berpikir, berkomunikasi dan sebagainya. Sedangkan tampilan visual merupakan suatu unsur penokohan yang dapat dilihat dan dinilai dari luar oleh pembaca.

II.5.2 Fungsi Tokoh

Fungsi dan tujuan utama tokoh dalam sebuah cerita adalah untuk menjalankan cerita melalui peran masing-masing. Sebuah cerita yang hanya memiliki unsur cerita seperti tema, alur dan latar hanya akan menjadi cerita yang mati. Alasannya karena tidak akan ada adegan yang terjadi dalam cerita tanpa adanya tokoh.

Padahal, suatu adegan dalam cerita memerlukan adanya situasi tertentu yang melibatkan tokoh dalam adegannya. Adegan dialog antara satu tokoh dan yang lainnya, adegan bertarung dan interaksi tokoh dengan sekitarnya merupakan contoh adegan yang tentunya memerlukan adanya tokoh yang berperan dalam alur cerita.

II.5.3 Tampilan Visual Tokoh

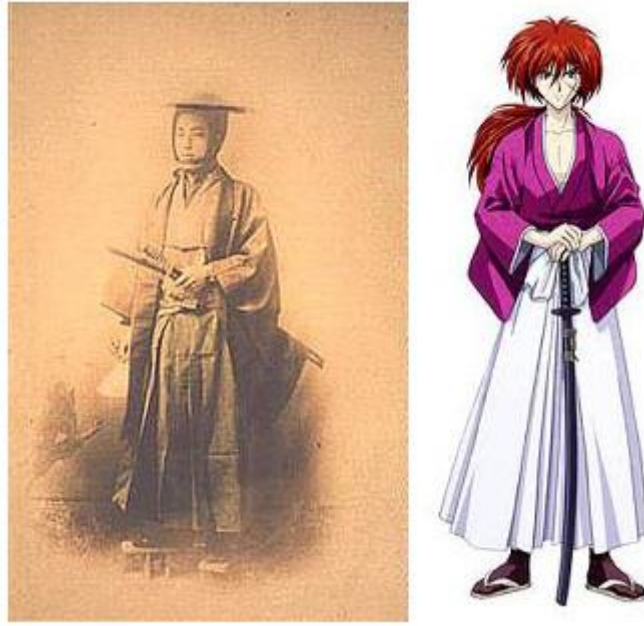
Perancangan tampilan visual tokoh dalam suatu cerita yang dipenuhi dengan berbagai tokoh sangatlah penting untuk diperhatikan. Alasannya karena tampilan visual tokoh adalah faktor yang dapat membedakan antara satu dengan lainnya.

Pesan yang hendak disampaikan kepada pembaca juga dapat dipaparkan melalui tampilan visual tokoh sebagai perantara. Contohnya, tampilan visual dapat memunculkan kesan yang ingin disampaikan mengenai watak yang dimiliki oleh tokoh tertentu serta peran apa yang kira-kira dimainkan oleh tokoh tersebut.

Tillman (2011) menjelaskan bahwa bagian kedua yang terpenting dalam menciptakan suatu tokoh adalah rancangan tokoh yang baik. Bila latar belakang dan kepribadian tokoh diciptakan secara serius dan penuh dedikasi, maka tokoh tersebut akan memiliki rancangan yang baik dan seimbang (h.5). Kutipan di atas memaparkan beberapa kunci utama untuk dapat menciptakan rancangan tokoh yang baik, termasuk dari segi visual.

Tokoh yang memiliki ciri khas serta karakteristik yang kuat biasanya diciptakan berdasarkan suatu acuan tertentu yang telah ada sebelumnya. Contohnya tokoh Kenshin Himura, sosok tokoh pendekar pedang atau *samurai* dari animasi berjudul "Rurouni Kenshin". Kenshin merupakan tokoh yang terinspirasi dari seorang *samurai* terkenal pada era Edo yang bernama Kawakami Gensai. Gensai dikenal dengan teknik pedangnya yang lincah dan cepat dalam menghabisi musuh dalam jumlah yang sangat banyak, teknik pedang yang juga dikuasai oleh Kenshin, sebuah disiplin ilmu pedang bernama *Hiten Mitsurugi Ryu*.

Ekawardhani (2015) menjelaskan bahwa tokoh merupakan salah satu permasalahan pokok dalam film animasi, karena tokoh merupakan unsur yang dapat tertanam pada pikiran penonton (h.2). Kutipan tersebut menjelaskan bahwa tokoh merupakan salah satu unsur cerita yang dapat tertanam pada benak penonton. Tampilan visual tokoh merupakan salah satu yang paling mudah untuk tertanam dengan cepat.



Gambar II.15 Kawakami Gensai (kiri) dan Kenshin Himura (kanan)
Sumber: http://66.media.tumblr.com/tumblr_l60ptmKOpK1qcuvaq.jpg
(Diakses pada 09/04/2019)

Kenshin sendiri merupakan seorang sosok pendekar pedang yang handal, kuat dan tak terkalahkan dalam cerita yang ia mainkan. Kemungkinan besar hal itu mengacu pada kehebatan sosok *samurai*. Meskipun dalam proses penciptaannya tokoh Kenshin ini mengacu pada tokoh lain yang sudah ada, Kenshin tetap memiliki ciri khasnya sendiri dari segi perwatakan.

Awalnya ia merupakan *samurai* yang tidak kenal ampun bahkan tidak manusiawi, namun seiring berjalannya cerita ia berubah menjadi sosok pendekar yang menginginkan kedamaian lebih dari apapun. Oleh sebab itu ia bersumpah untuk tidak membunuh lagi.

Selain dari segi perwatakan, tampilan visual tokoh Kenshin ini juga mengacu pada penampilan seorang pendekar pedang Jepang dengan karakteristik rambut panjang yang diikat, menggunakan *kendo gi* dan *hakama*, yaitu pakaian tradisional lengkap seorang pendekar pedang khas Jepang dan tentunya sebilah pedang bermata satu yang memiliki lengkungan bernama *katana*, sebuah senjata tradisional Jepang yang digunakan oleh para *samurai*.



Gambar II.16 Pakaian dan senjata tradisional pendekar pedang Jepang

Sumber:

https://en.wikipedia.org/wiki/Kawakami_Gensai#/media/File:Genzai_kawakami.jpg
(Diakses pada 29/08/2019)

Sama halnya dengan tokoh-tokoh dalam animasi *Rurouni Kenshin*, tokoh-tokoh dalam komik *Rockman The Shooting Star* juga memiliki aspek visual yang dirancang sedemikian rupa hingga dapat tercipta berbagai macam tokoh dengan perwatakan, peran serta tampilan visual yang berbeda.

Jika *Kenshin Himura* menggunakan tokoh berpengaruh pada masa lampau sebagai acuan penciptaan tokohnya, lain halnya dengan tokoh dalam komik *Rockman The Shooting Star*. Dalam komik *Rockman The Shooting Star*, rancangan tokohnya cenderung mengacu pada penggambaran rasi bintang yang telah resmi terdaftar. Pengacuan yang dilakukan dalam proses penciptaan tokohnya ini bisa jadi bertujuan untuk menyelaraskan tampilan visual tokoh dengan tema komik yang cenderung berkaitan dengan luar angkasa dan bintang-bintang.

Tillman (2011) menyatakan bahwa jika seorang perancang tokoh bersedia untuk mendedikasikan waktu dan usaha yang cukup untuk merancang dan menciptakan setiap tokoh yang diciptakan, maka latar belakang dan kepribadian yang dimiliki oleh setiap tokoh yang dibuatnya akan memiliki watak yang kuat dan seimbang, bahkan sebelum karakter tersebut digambar (h.5).

Kutipan tersebut merupakan suatu pernyataan yang merangkum apa saja yang perlu diluangkan serta diberikan oleh seorang perancang tokoh untuk dapat menciptakan tokoh yang baik dan sesuai dengan yang dikehendaki oleh perancang itu sendiri. Hal serupa juga berlaku dalam proses perancangan tampilan visual dari tokoh yang akan diciptakan. Bila seorang perancang tokoh mendedikasikan waktunya untuk memikirkan konsep perancangan dengan baik, maka akan terciptalah tampilan visual tokoh yang baik dan memiliki daya tarik tersendiri.



Gambar II.17 Contoh konsep perancangan tampilan visual tokoh Rockman
 Sumber: Buku Rockman The Shooting Star Official Complete Works

II.5.4 Jenis Tokoh

Dalam jenisnya, tokoh komik dibagi menjadi beberapa jenis yang disebut dengan arketipe. Tillman (2011) menjelaskan bahwa bagian pertama yang terpenting dalam menciptakan tokoh adalah arketipe. Arketipe membagi tokoh ke dalam beberapa kategori yang mewakili sifat dan kepribadian manusia (h.4).

Arketipe merupakan suatu istilah bagi jenis tokoh berdasarkan peran dan penokohnya yang telah dikategorikan. Arketipe merupakan pengelompokan yang cukup penting bagi tokoh-tokoh dalam cerita. Alasannya karena arketipe dapat membantu pengarang dalam membagi-bagi tokoh serta peran dan penokohan yang akan mereka miliki.

Salah satu kelompok arketipe yang hingga kini digunakan adalah yang dirumuskan oleh seorang psikolog asal Swiss bernama Carl Jung. Jung mempercayai bahwa berbagai gagasan alamiah dapat membentuk suatu tokoh. Hal inilah yang menjadi patokan bagi manusia untuk mengartikan dan mengelompokkan jenis-jenis manusia berdasarkan kepribadiannya. Hal tersebut tidak hanya berlaku pada kehidupan manusia saja, melainkan pada tokoh dalam cerita. Arketipe Jungian dapat membuat jenis tokoh menjadi lebih mudah dikenali serta mempermudah proses perancangan tokoh tersebut.

Beberapa jenis arketipe yang dirumuskan oleh Carl Jung adalah:

- *Hero*
- *Shadow*
- *Fool*
- *Anima dan Animus*
- *Mentor*
- *Trickster*

II.5.5 Hero

Hero merupakan arketipe tokoh yang berperan sebagai protagonis dalam cerita. Perwatakan yang dimiliki oleh tokoh sejenis ini yaitu berani, memiliki tekad yang kuat, rela berkorban dan lain-lain. Tampilan visual tokoh sejenis ini biasanya menampilkan sosok yang gagah perkasa, memiliki postur yang baik serta pakaian yang terkesan cerah.

Peran yang dimainkan oleh tokoh sejenis ini biasanya adalah pahlawan yang membela kebenaran dan membasmi kejahatan dalam cerita. Jenis tokoh ini biasanya memiliki hubungan dengan tokoh lain dalam cerita contohnya hubungan sebagai teman, guru dan musuh. Contoh tokoh komik terkenal yang termasuk ke dalam arketipe ini yaitu Goku dalam komik “Dragonball”.



Gambar II.18 Goku sebagai salah satu arketipe *hero*
Sumber: <https://vignette.wikia.nocookie.net/deathbattlefanon/images/2/20/C0A9B238-91F6-46AA-ABDC-3FC720228C25.png>
(Diakses Pada 19/04/2019)

II.5.6 *Shadow*

Shadow merupakan arketipe tokoh yang berperan sebagai antagonis dalam cerita. Perwatakan yang dimiliki oleh tokoh sejenis ini yaitu jahat, tidak manusiawi, kejam dan lain-lain. Tampilan visual tokoh sejenis ini biasanya menampilkan sosok yang licik, misterius, mengerikan serta pakaian yang terkesan gelap dan menakutkan.

Peran yang dimainkan oleh tokoh sejenis ini biasanya adalah penjahat yang menimbulkan permasalahan dan konflik dalam cerita. Jenis tokoh ini biasanya memusuhi tokoh-tokoh protagonis seperti tokoh berjenis *hero*. Contoh tokoh komik terkenal yang termasuk ke dalam arketipe ini yaitu Naraku dalam komik “Inuyasha”.



Gambar II.19 Naraku sebagai salah satu arketipe *shadow*

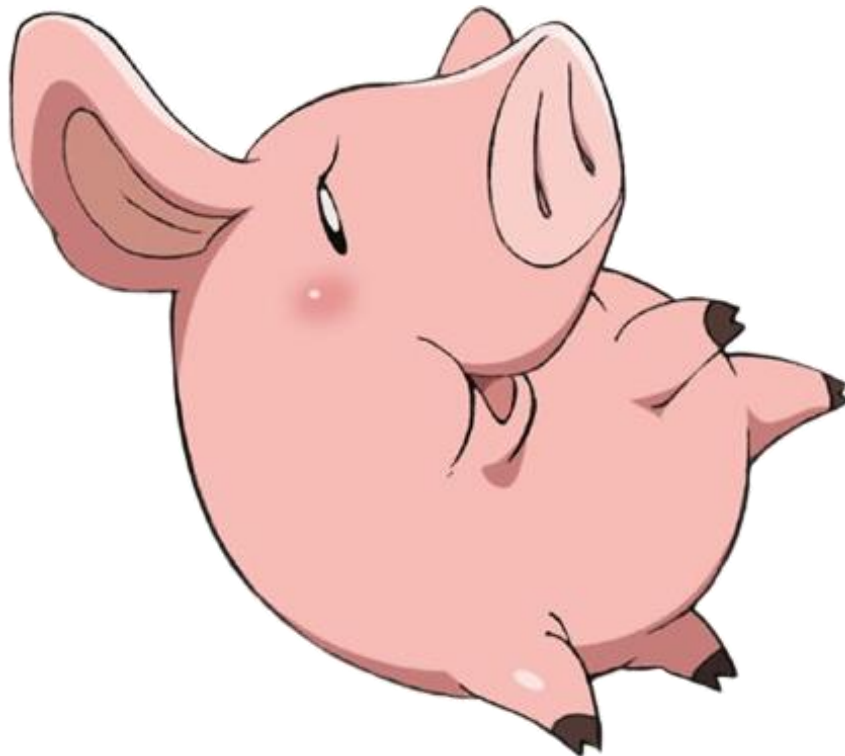
Sumber:

https://vignette.wikia.nocookie.net/deathbattlefanon/images/8/8e/Naraku_3rd_Form.png
(Diakses pada 19/04/2019)

II.5.7 Fool

Fool merupakan arketipe tokoh yang berperan sebagai “bumbu” dalam cerita. Perwatakan yang dimiliki oleh tokoh sejenis ini yaitu konyol, aneh, ceria dan lain-lain. Tampilan visual tokoh sejenis ini biasanya menampilkan sosok yang konyol atau tidak biasa.

Peran yang dimainkan oleh tokoh sejenis ini biasanya seringkali menimbulkan situasi yang tidak diinginkan, namun juga bisa menimbulkan situasi komedi dalam cerita. Jenis tokoh ini biasanya mendampingi tokoh-tokoh utama seperti *hero* maupun *shadow*. Contoh tokoh komik terkenal yang termasuk ke dalam arketipe ini yaitu Hawk dalam komik “Nanatsu no Taizai”.



Gambar II.20 Hawk sebagai salah satu arketipe *fool*
Sumber: https://vignette.wikia.nocookie.net/nanatsu-no-taizai/images/2/29/Hawk_anime_full_appearance_2.png
(Diakses pada 19/04/2019)

II.5.8 *Anima* dan *Animus*

Anima dan *Animus* merupakan arketipe tokoh yang berperan sebagai pasangan dalam cerita. *Anima* adalah istilah untuk tokoh perempuan dan *Animus* untuk tokoh laki-laki. Perwatakan yang dimiliki oleh tokoh sejenis ini beragam, namun seringkali memiliki watak yang baik dan penyayang. Tampilan visual tokoh sejenis ini biasanya menampilkan sosok yang menarik dan rupawan.

Peran yang dimainkan oleh tokoh sejenis ini biasanya adalah sepasang kekasih yang memiliki hubungan percintaan dalam cerita. Selain itu jenis tokoh ini seringkali memiliki hubungan percintaan dengan tokoh *hero*. Jenis tokoh ini biasanya dipisahkan oleh adanya tokoh berjenis *shadow* yang biasanya menculik salah satu dari *anima* atau *animus*. Contoh tokoh komik terkenal yang termasuk ke dalam arketipe ini yaitu Kenshin Himura dan Kaoru Kamiya dalam komik “Rurouni Kenshin”.



Gambar II.21 Kenshin dan Kaoru sebagai salah satu arketipe *anima* dan *animus*
Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/58/Rurouni_Kenshin.png
(Diakses pada 19/04/2019)

II.5.9 *Mentor*

Mentor merupakan arketipe tokoh yang berperan sebagai guru atau pembimbing dari tokoh *hero*. Perwatakan yang dimiliki oleh tokoh sejenis ini yaitu bijaksana, cerdas dan tangguh. Tampilan visual tokoh sejenis ini biasanya menampilkan sosok yang kuat, dewasa, dan tidak sulit dikalahkan.

Peran yang dimainkan oleh tokoh sejenis ini biasanya adalah tokoh yang akan membantu tokoh *hero* untuk dapat menjadi lebih hebat dan berhasil dalam misinya. Jenis tokoh ini biasanya memiliki kekuatan yang luar biasa. Contoh tokoh komik terkenal yang termasuk ke dalam arketipe ini yaitu Jiraiya dalam komik “Naruto”.



Gambar II.22 Jiraiya sebagai salah satu arketipe *mentor*
Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/6/66/Jiraiya.png>
(Diakses pada 19/04/2019)

II.5.10 *Trickster*

Trickster merupakan arketipe tokoh yang biasanya berperan sebagai penentu kejadian dalam cerita. Perwatakan yang dimiliki oleh tokoh sejenis ini beragam, mulai dari yang sulit ditebak hingga yang memanipulasi keadaan untuk kesenangannya sendiri. Tampilan visual tokoh sejenis ini biasanya menampilkan sosok yang unik dan eksentrik.

Peran yang dimainkan oleh tokoh sejenis ini biasanya adalah seorang jenius yang memiliki kekuasaan untuk mengubah keadaan sesuka hatinya. Jenis tokoh ini bisa merupakan sosok yang berbahaya bagi lawan atau kawannya dikarenakan kemampuannya untuk memanipulasi keadaan. Beberapa contoh tokoh komik terkenal yang termasuk ke dalam arketipe ini yaitu Xerxes Break dalam komik “Pandora Hearts”.

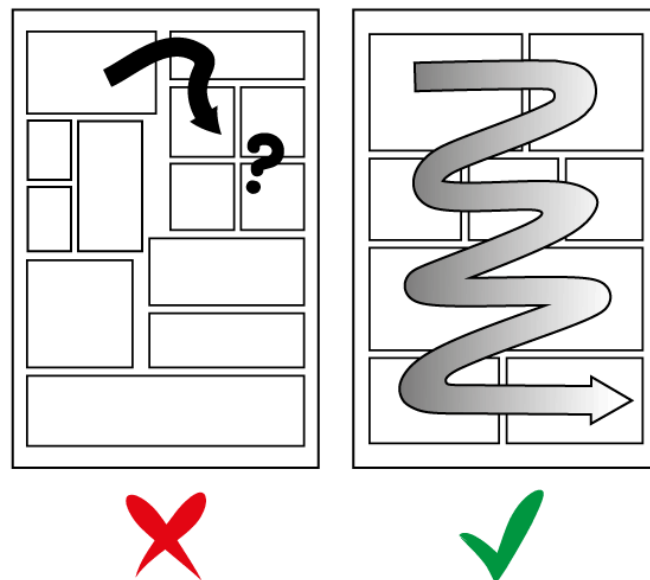


Gambar II.23 Xerxes Break sebagai salah satu arketipe *trickster*
Sumber: <https://vignette.wikia.nocookie.net/pandora-hearts/images/c/c8/61298.jpg>
(Diakses pada 19/04/2019)

II.6 Narasi dalam Komik

Narasi merupakan suatu bentuk tulisan atau ucapan dengan rangkaian peristiwa yang ditunjukkan dengan adanya awal, tengah dan akhir. Narasi dalam komik memiliki fungsi sebagai alat untuk menjalankan cerita, hal ini dikarenakan narasi menceritakan mengenai suatu peristiwa yang dirangkai dalam susunan waktu tertentu. Narasi juga bertujuan untuk menjelaskan mengenai suatu perbuatan yang dilakukan oleh tokoh serta untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.

Panel yang terdapat pada komik tidak diletakkan secara acak, melainkan disusun secara terarah dan terhubung satu sama lain. Panel yang telah disusun akan menciptakan suatu adegan dalam bentuk sekuens. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa panel merupakan salah satu bentuk penyampaian narasi dalam komik. Panel memuat beberapa gambar yang dibuat berurutan dan berhubungan sehingga dapat membentuk sebuah adegan dalam cerita.



Gambar II.24 Contoh alur membaca komik berpola huruf “Z”
Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/uploads/users/833/posts/24179/image/comic-reading-order.png>
(Diakses pada 19/04/2019)

Dalam segi penokohan, narasi berfungsi untuk menunjukkan perjalanan dan perkembangan yang dialami oleh tokoh tertentu dalam sebuah cerita. Narasi juga berfungsi untuk menjelaskan hubungan apa saja yang dimiliki antara satu tokoh dengan tokoh lainnya. Narasi yang tersusun dengan baik dan benar merupakan sebuah syarat yang diperlukan untuk menciptakan cerita yang terarah dan tersusun dengan baik.

Terdapat beberapa jenis narasi beserta sifatnya yang dipaparkan melalui tabel berikut:

Tabel II.1 Jenis narasi beserta sifatnya
Sumber: Dokumen penulis

| No. | Jenis Narasi | Sifat Narasi |
|-----|---------------------|---|
| 1 | Narasi Informatif | Narasi yang digunakan sebagai penyampai sebuah pesan mengenai suatu tokoh atau peristiwa dengan tujuan untuk memperluas wawasan pembaca mengenai bahasan tersebut. |
| 2 | Narasi Ekspositorik | Narasi yang digunakan sebagai penyampai sebuah pesan mengenai suatu tokoh atau peristiwa secara objektif yang biasanya dijabarkan secara rinci dan hanya menonjolkan satu tokoh saja. |
| 3 | Narasi Artistik | Narasi yang digunakan sebagai penyampai sebuah pesan tersembunyi dari penulis sehingga pembaca seolah-olah melihat pesan tersebut secara nyata. |
| 4 | Narasi Sugestif | Narasi yang direka sedemikian rupa oleh penulis dengan maksud untuk mempengaruhi pembaca sehingga mereka seakan terdapat pada narasi tersebut. |

II.7 Estetika

Metode utama yang digunakan untuk meninjau objek visual dalam penelitian ini adalah teori estetika atau teori mengenai keindahan, lebih tepatnya metode kritik estetika Feldman. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), estetika secara istilah merupakan suatu cabang ilmu filsafat mengenai seni dan keindahan serta bagaimana manusia menanggapinya. Singkatnya, estetika merupakan suatu sebutan bagi kepekaan manusia terhadap seni dan keindahan.

Secara bahasa, estetika berasal dari bahasa Yunani *αἰσθητικός* (*aisthetikos*) yaitu kesadaran yang berkaitan dengan persepsi sensorik manusia akan keindahan. Definisi estetika di atas diperkuat dengan kutipan dari Levinson (2005) bahwa estetika merupakan sebuah cabang filosofi yang didedikasikan pada peninjauan teoritis dan konseptual dari pengalaman seni dan keindahan (h.1).

Estetika memiliki kriteria penilaian yang beragam dari masa ke masa seiring dengan berkembangnya pola pikir masyarakat. Contohnya pada masa realisme nilai dari keindahan ditentukan dari penyajian suatu hal yang apa adanya. Seiring berkembangnya pemikiran manusia, penilaian terhadap keindahan juga turut berkembang. Beda halnya pada masa romantisme yang menentukan bahwa keindahan ditentukan dari penyajian suatu hal secara agung.

Tujuan utama dari penggunaan metode estetika yaitu untuk dapat mengidentifikasi unsur-unsur estetis apa saja yang terkandung dalam suatu karya. Selanjutnya unsur-unsur estetis tersebut akan diuraikan lebih lanjut agar tafsiran yang dimiliki oleh objek penelitian tersebut dapat dinilai. Objek dengan nilai estetis yang baik akan memiliki keindahan yang dapat menciptakan tanggapan baik dari pembaca.

Dalam komik, memunculkan visualisasi yang dapat merangsang respon estetis pada indra pembaca merupakan hal yang sangat penting. Estetika pada komik memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan melalui visualisasi dan memunculkan persepsi melalui nilai estetis yang terdapat pada visualisasi. Hal ini merupakan alasan mengapa penulis menggunakan metode kritik estetika Feldman dalam penelitian ini.

II.7.1 Estetika dalam Seni

Dalam seni, estetika berperan sebagai sebuah alat untuk menentukan nilai keindahan yang terdapat pada suatu objek. Seni merupakan salah satu keilmuan yang mengutamakan keindahan dibanding fungsi. Beberapa unsur seni yang dapat dinilai menggunakan teori estetika yaitu titik, garis, bidang, warna, pola, tekstur, gelap terang dan lain-lain.

Penilaian keindahan dari suatu karya seni biasanya dilakukan dengan cara pengamatan terhadap objek. Contohnya adalah pengamatan terhadap lukisan serta unsur-unsur seni rupa lukisan tersebut. Dalam proses penilaiannya, manusia dapat menimbang, membayangkan dan merasakan keindahan yang ada pada suatu objek tertentu. Setelah proses penyerapan keindahan dari unsur seni rupa yang diamati tadi selesai, maka sisi psikologis akan menanggapi unsur estetis yang baru saja diserap.

II.7.2 Unsur Estetis

Dalam estetika terdapat unsur-unsur yang dapat dinilai dari segi keindahannya. Unsur-unsur estetika ini biasanya berupa unsur yang dapat diamati, dialami langsung dan unsur lainnya yang berkaitan dengan nilai keindahan yang terdapat pada objek tersebut. Beberapa contoh dari unsur estetika yaitu kecantikan, harmoni, keseimbangan dan masih banyak lagi. Unsur estetika sangatlah beragam, cakupannya juga sangat luas, selama suatu hal dapat diamati dan dinilai keindahannya, maka hal itu dapat termasuk ke dalam unsur estetika.

II.7.3 Pengalaman Estetis

Pengalaman estetis merupakan sebuah peristiwa saat seseorang menanggapi secara langsung keindahan yang terdapat pada suatu benda. Peristiwa ini biasanya melibatkan aspek psikologis manusia seperti emosi dan persepsi. Peristiwa ini merupakan proses yang dilakukan untuk dapat menyerap nilai keindahan pada suatu objek yang selanjutnya akan terus berlanjut hingga memunculkan tanggapan akan keindahan tersebut.

II.7.4 Penilaian Unsur Estetika

Dalam ilmu estetika terdapat unsur yang memiliki beragam nilai keindahan. Penilaian terhadap unsur estetika melibatkan adanya tanggapan yang muncul dari hasil pengamatan terhadap suatu objek estetis. Emosi merupakan salah satu aspek yang menciptakan persepsi pada unsur estetika yang dilihat oleh mata dan diproses menjadi suatu penggambaran oleh otak.

Selain emosi, tubuh juga dapat memunculkan persepsi terhadap unsur estetika. Contohnya disaat pupil pada mata manusia mengalami perubahan ukuran serta detak jantung yang semakin berdebar setelah melihat suatu objek yang indah. Contoh lainnya yaitu saat manusia merasa mual setelah melihat hal yang menjijikan seperti kotoran atau darah segar.

Penilaian manusia terhadap unsur estetika berbeda-beda antara satu budaya ke budaya lainnya, antara satu masa ke masa lainnya. Dari waktu ke waktu, penilaian terhadap keindahan terus berkembang dan berubah. Contohnya kaum Victorian di Britania seringkali memandang patung khas Afrika sebagai sesuatu yang jelek. Namun setelah beberapa dekade kemudian kaum Edwardian memandang patung yang sama sebagai sesuatu yang indah.

Penilaian terhadap unsur estetika juga dapat dipengaruhi oleh nilai moral, ekonomi hingga politik. Contohnya bagi beberapa orang, mobil Lamborghini dapat ditafsirkan sebagai sesuatu yang indah karena melambangkan kemakmuran dan status sosial yang tinggi. Tetapi, bagi beberapa orang mobil ini justru melambangkan sifat berlebihan.

Terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi penilaian terhadap keindahan suatu objek yaitu emosi, keinginan, budaya, opini, intelektual, preferensi, nilai, latihan, insting, kebiasaan dan beberapa gabungan antara aspek-aspek tersebut. Semua aspek penilaian estetika memiliki tafsiran yang dimunculkan, dan pada komik Jepang, nilai estetis terdapat pada tampilan visualisasinya yang memunculkan nilai estetis khas komik Jepang.

II.8 Estetika Komik Jepang

Komik Jepang merupakan sebuah komik yang memiliki keunikan tersendiri dari berbagai aspek dalam visualisasinya terutama pada estetika atau keindahannya. Dalam estetika komik Jepang, peran komikus sebagai penentu dari nilai estetis khas komik Jepang sangat berpengaruh pada hasil akhir visualisasi. Keunikan pada aspek keindahan inilah yang dapat menjadi ciri khas komik Jepang secara umum dari segi visual.

Beberapa ciri khas estetika komik Jepang yaitu:

- Kertas yang digunakan untuk membuat komik Jepang memiliki kualitas serta karakteristik yang hampir mirip dengan kertas murah seperti kertas koran.
- Warna yang digunakan pada komik Jepang cenderung berwarna abu-abu dan hitam.
- Terdapat penyederhanaan yang terjadi pada rupa tokoh komik seperti fitur wajah dan anatomi tubuh.
- Karakteristik dari panel yang terdapat dalam komik Jepang memiliki bentuk yang dinamis serta beragam.
- Keseluruhan penggambaran tokoh cenderung mereduksi adanya detail-detail tertentu pada rupa tokoh komik.
- Tokoh memiliki fitur wajah yang meliputi mata dengan ukuran dan bentuk yang tidak seperti manusia pada umumnya, hidung yang cenderung kecil, mulut yang dapat melebar secara tidak wajar dan sebagainya.
- Tokoh memiliki fitur tubuh yang meliputi kepala berukuran agak besar, lengan memanjang dengan tangan berukuran besar, tubuh berukuran kecil dan ideal, kaki berukuran besar yang memanjang dan sebagainya.
- Terdapat adanya objek visual yang digambar dengan sederhana dan objek visual yang digambar dengan rinci dalam satu halaman yang sama.
- Terdapat adanya penggunaan efek visual berupa garis pergerakan (*motion lines*) dan efek visual yang diterapkan pada visualisasi yang seakan menempatkan pembaca pada suatu sudut pandang tokoh.

II.9 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan dasar dan patokan dalam perancangan karya desain. Prinsip desain meliputi beberapa gagasan yang dapat diterapkan dalam komposisi unsur rupa yang terdapat pada suatu karya visual.

Tujuan dari diterapkannya prinsip ini pada karya desain yaitu demi menciptakan karya visual dengan nilai keindahan serta fungsi yang tepat sesuai dengan rencana dan konsep yang dibuat. Beberapa prinsip desain dapat membantu desainer dalam menentukan keputusan terkait dengan perancangan visual (Tomita, 2015).

Terdapat beberapa prinsip desain yang telah diakui dan digunakan secara *universal*. Prinsip-prinsip tersebut adalah kesatuan (*unity*), kedekatan (*proximity*), kemiripan (*similarity*), kontras (*contrast*), penutupan (*closure*) keseimbangan (*balance*) dan penekanan (*emphasis*). Fungsi dari prinsip-prinsip tersebut yaitu untuk membantu desainer dalam merancang suatu karya desain dengan tepat dan baik.

Berikut penjelasan mengenai setiap prinsip visual yang telah disebutkan:

- Prinsip kesatuan menjelaskan bagaimana keseluruhan objek pada suatu karya visual dapat ditafsirkan sebagai satu kesatuan.
- Prinsip kedekatan menjelaskan bagaimana kumpulan objek visual yang berdekatan dapat mengelompokkan objek-objek tersebut menjadi satu.
- Prinsip kemiripan menjelaskan bagaimana objek visual dikelompokkan sesuai dengan kesamaan yang terdapat pada objek-objek tersebut.
- Prinsip kontras menjelaskan bagaimana satu objek dan objek lainnya dapat dibedakan dari perbedaan yang terdapat pada objek-objek tersebut.
- Prinsip penutupan menjelaskan bagaimana objek visual dapat ditafsirkan secara utuh meskipun sebagian objek tersebut tidak digambarkan.
- Prinsip keseimbangan menjelaskan bagaimana menciptakan suatu karya visual yang memiliki keharmonisan pada keseluruhan aspeknya.
- Prinsip penekanan menjelaskan bagaimana suatu objek visual ditonjolkan dengan menekankan aspek visual yang terdapat pada objek tersebut.

II.10 Unsur Rupa

Dalam perancangan suatu objek visual terdapat unsur-unsur yang sangat penting. Unsur-unsur inilah yang kemudian dipadukan secara konseptual sehingga suatu karya visual dapat tercipta. Said (2006) mengatakan bahwa unsur rupa adalah segi rancangan yang paling penting, alasannya karena unsur rupa adalah bagian dari tampilan visual benda yang dapat ditangkap oleh mata (h. 27).

Unsur rupa terdiri dari beberapa macam unsur visual yang dapat digunakan untuk menciptakan karya visual. Komponen unsur rupa ini merupakan komponen yang tidak dapat berdiri sendiri, dalam kata lain, komponen ini memerlukan adanya perpaduan dengan komponen unsur rupa lainnya. Perpaduan antar komponen unsur rupa dapat menciptakan suatu objek visual yang digambarkan melalui komposisi unsur rupa yang sesuai dengan penggambaran objek visual tersebut di dunia nyata.

Beberapa unsur rupa yang digunakan dalam penciptaan karya visual yaitu titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, gelap terang dan tekstur. Pada dasarnya, beberapa unsur rupa dapat terdiri dari susunan unsur rupa lainnya. Contohnya, ruang memerlukan keberadaan bidang, bidang memerlukan keberadaan bentuk, bentuk memerlukan keberadaan garis dan garis memerlukan keberadaan titik.

Sifat dari unsur rupa yang dapat dipadukan satu sama lain demi menciptakan karya visual merupakan alasan mengapa kedelapan unsur rupa yang telah disebutkan di atas berhasil dirumuskan dan digunakan secara *universal* dalam berbagai karya. Keberadaan unsur rupa pada karya visual merupakan hal yang sangat penting, alasannya karena hasil akhir dari karya visual sangat dipengaruhi oleh bagaimana unsur rupa dalam karya tersebut dipadukan satu sama lain. Unsur rupa yang dipadukan dengan baik menggunakan konsep yang matang serta teknik yang tepat akan menghasilkan karya yang sesuai dengan rencana dan konsep perancangan. Sebaliknya, unsur rupa yang dipadukan tanpa menggunakan konsep yang matang dan teknik yang tepat akan menghasilkan suatu karya visual yang tidak sesuai dengan rencana dan konsep perancangan.

II.11 Rasi Bintang

Rasi bintang merupakan sekelompok bintang-bintang dengan susunan tertentu. Rasi bintang dinamai serta digambarkan dengan nama tokoh dan makhluk dalam mitologi Yunani. Pengelompokan rasi bintang tidak menentu, bisa jadi terdapat perbedaan pada rasi bintang milik satu kebudayaan dan yang lainnya.

Astronomi merupakan sebuah ilmu yang mempelajari mengenai rasi bintang, dan ilmu inilah yang digunakan manusia untuk mengelompokkan bintang-bintang yang ada serta membuat daftar resmi akan rasi bintang yang ada. Bagnall (2012) menyatakan bahwa astronomi memiliki bahasanya sendiri, contohnya percampuran nama Yunani dan Latin, simbol-simbol kimia dan simbol-simbol matematis dan lain-lain (h.3).

Himpunan Astronomi Internasional merupakan himpunan para ahli astronomi yang telah resmi membagi rasi bintang menjadi delapan puluh delapan rasi bintang dengan batas yang telah ditentukan bagi setiap rasi bintangnya. Rasi bintang yang terdapat pada belahan bumi bagian utara kebanyakan merupakan rasi bintang yang berdasarkan pada tradisi Yunani termasuk mitologinya. Rasi bintang semacam inilah yang dijadikan sebagai acuan dalam perancangan tampilan visual tokoh dalam komik Rockman The Shooting Star ini.



Gambar II.25 Rasi bintang Orion sang Pemburu dari mitologi Yunani
Sumber: <http://www.astro.wisc.edu/~dolan/constellations/gif/Orion3.gif>
(Diakses pada 09/04/2019)