

## **BAB IV ANALISIS KOMIK ROCKMAN THE SHOOTING STAR MELALUI METODE KRITIK ESTETIKA FELDMAN**

### **IV.1 Estetika Komik Rockman The Shooting Star**

Penelitian dilakukan oleh penulis dengan menggunakan visualisasi komik yang bersumber dari tiga seri komik Rockman The Shooting Star berbentuk fisik maupun *digital*. Visualisasi komik yang terdapat pada penelitian ini bersumber dari komik Rockman The Shooting Star yang meliputi hasil pindaian *scanner* komik berbentuk fisik maupun *digital*. Dari banyaknya visualisasi yang terdapat dalam komik ini, penulis hanya akan mengangkat dan meninjau beberapa visualisasi yang telah memenuhi kriteria sebagai objek tinjauan menurut teori estetika.

Dalam proses analisis, penulis akan meninjau unsur estetis yang terdapat pada komik Rockman The Shooting Star ini menggunakan metode kritik estetika Feldman. Batasan masalah yang ditentukan yaitu visualisasi komik yang memenuhi kriteria penilaian estetika yang telah ditentukan oleh penulis yaitu visualisasi yang memiliki nilai estetis khas komik Jepang. Visualisasi komik inilah yang kemudian akan ditinjau secara menyeluruh secara bertahap menggunakan analisis deskriptif kualitatif, analisis formal, analisis evaluasi hingga menghasilkan kesimpulan.

Pada tahap deskripsi, penulis akan melakukan pengamatan secara objektif terhadap setiap objek visual yang terdapat pada visualisasi komik. Pada tahap analisis formal, penulis akan melakukan penguraian terhadap objek visual berdasarkan unsur-unsur pembentuknya dengan mengacu kepada teori, keilmuan atau prinsip yang berkaitan dengan objek visual tersebut. Pada tahap interpretasi, penulis akan melakukan penafsiran terhadap objek visual yang telah melalui tahap deskripsi dan analisis formal. Pada tahap evaluasi, penulis akan melakukan penyimpulan terhadap hasil tinjauan visualisasi komik yang telah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya.

## **IV.2 Kriteria Visualisasi Komik yang Ditinjau**

Komik berisikan berbagai macam visualisasi yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi akan apa yang terjadi pada suatu adegan komik. Visualisasi dalam komik ini dibuat sedemikian rupa agar pembaca dapat memahami secara utuh apa yang terlihat dari visualisasi komik tersebut. Estetika yang terdapat pada objek visual dalam komik merupakan hal yang wajib muncul pada setiap visualisasi, alasannya karena estetika merupakan komponen yang berfungsi untuk memunculkan pemahaman pembaca melalui respon estetis.

Komik Rockman The Shooting Star termasuk komik yang memiliki unsur estetika pada visualisasi komik didalamnya. Untuk mempermudah proses penelitian, visualisasi yang memenuhi kriteria dipilih sebagai objek yang akan ditinjau. Kriteria yang ditentukan yaitu visualisasi komik perlu meliputi unsur-unsur visual dengan nilai estetis khas komik Jepang untuk ditinjau menggunakan teori estetika. Unsur-unsur visual komik yang diangkat sebagai objek tinjauan meliputi visualisasi tokoh, kostum yang dikenakan tokoh, mimik wajah tokoh, gestur tokoh, interaksi antar objek, latar, halaman, panel, teks dan sebagainya.

Banyaknya jumlah halaman dalam serial komik Rockman The Shooting Star ini menyebabkan perlu dilakukan reduksi data terhadap visualisasi yang akan ditinjau. Tujuan dari adanya reduksi data ini yaitu untuk memilah dan memilih bagian visualisasi mana saja yang paling tepat untuk ditinjau. Dengan dilakukannya reduksi data maka proses penelitian dapat dilakukan secara lebih terarah.

Metode reduksi data dilakukan dengan cara menentukan kriteria sebagai patokan untuk mengangkat visualisasi tertentu. Penentuan kriteria berfungsi sebagai penyaring visualisasi sehingga didapatkan beberapa visualisasi yang memiliki nilai estetis khas Jepang paling lengkap dan menarik perhatian. Kriteria yang ditentukan dalam pemilihan visualisasi bertumpu pada estetika komik Jepang dari segi visual yang kemudian ditinjau menggunakan metode kritik estetika Edmund Feldman.

Terdapat banyak sekali visualisasi pada halaman komik Rockman The Shooting Star yang dapat ditinjau melalui metode kritik estetika Feldman. Meskipun begitu, setelah melakukan penyaringan dengan menggunakan beberapa kriteria sebagai patokan, penulis berhasil menentukan beberapa visualisasi yang akan ditinjau pada penelitian ini. Berikut beberapa kriteria pemilihan visualisasi komik yang penulis telah tentukan:

- Perlu disertai adanya panel berukuran kurang dari satu halaman dan panel yang berukuran hampir memenuhi dua halaman.
- Perlu disertai adanya runtutan gambar yang menunjukkan perpindahan posisi, ruang dan waktu.
- Perlu disertai adanya tokoh utama yaitu Rockman dan satu atau lebih tokoh lainnya.
- Perlu disertai adanya minimal satu kostum bertemakan rasi bintang yang dikenakan oleh tokoh pada visualisasi.
- Perlu disertai adanya penggambaran wajah, tubuh serta fitur tubuh lainnya yang sesuai dengan estetika khas komik Jepang.
- Perlu disertai adanya penggambaran ekspresi yang menunjukkan emosi dari tokoh pada visualisasi secara jelas.
- Perlu disertai adanya interaksi atau komunikasi yang terjadi antara objek visual dan tokoh yang terdapat pada visualisasi.
- Perlu disertai adanya efek suara atau onomatopoeia yang melambangkan suara atau bunyi melalui visualisasi.
- Perlu disertai adanya efek visual khusus seperti garis pergerakan (*motion lines*) yang melambangkan pergerakan, garis tegas berulang yang memberi kesan dramatis dan sebagainya.
- Perlu disertai adanya teknik penggambaran beberapa objek secara sederhana dan beberapa objek lainnya secara rinci dalam satu visualisasi.
- Perlu disertai adanya teks atau balon kata sebagai dialog yang menunjukkan ucapan atau suara yang dikeluarkan oleh objek pada visualisasi.
- Perlu disertai adanya unsur rupa yang telah dikomposisikan menjadi objek estetis pada visualisasi komik



Gambar IV.1 Contoh visualisasi komik Rockman The Shooting Star yang akan ditinjau  
Sumber: Komik Rockman The Shooting Star volume dua, halaman 88 dan 89

Pada visualisasi di atas terdapat objek-objek visual yang memenuhi kriteria pengangkatan visualisasi untuk ditinjau. Beberapa contohnya yaitu adanya interaksi antara tokoh Rockman dan tokoh Cancer Bubble yang sama-sama mengenakan kostum bertemakan rasi bintang mereka masing. Selain itu, dalam visualiasi ini terdapat adanya panel, balon kata, efek suara, efek visual, onomatopoeia, perpindahan ruang dan waktu, pergerakan dan sebagainya.

Setelah memenuhi kriteria sebagai visualisasi yang layak ditinjau, visualisasi yang telah dipilih selanjutnya akan segera dianalisis melalui metode analisis Feldman. Ruang lingkup yang akan ditinjau bisa berbentuk halaman dengan beberapa panel, halaman tanpa panel yang menampilkan visualisai penuh dari objek visual atau gabungan antara keduanya. Proses analisis akan dimulai dari proses penguraian objek satu persatu hingga penilaian keseluruhan visualisasi secara utuh.

### IV.3 Analisis Visualisasi Komik Rockman The Shooting Star

Analisis terhadap visualisasi komik akan dilakukan sesuai dengan metode kritik estetika yang telah dijelaskan sebelumnya. Objek visual yang digunakan yaitu tampilan visualisasi hasil pindaian *scanner* dari halaman isi komik. Analisis akan dilakukan satu persatu terhadap masing-masing visualisasi yang telah dipilih oleh penulis. Adapun penggunaan tabel yang ditujukan untuk mempermudah proses organisasi objek visual serta penjelasannya masing-masing secara terstruktur.

#### IV.3.1 Analisis Visualisasi Komik Rockman The Shooting Star Volume Satu, Halaman 46 dan 47

##### IV.3.1.1 Tahap Deskripsi dan Analisis Formal




Gambar IV.2 Visualisasi komik Rockman The Shooting Star volume satu, halaman 46 dan 47


Sumber: Komik Rockman The Shooting Star volume satu, halaman 46 dan 47




Tabel IV.1 Deskripsi dan analisis formal tokoh Rockman  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Rockman mengenakan kostum bertarungnya yang meliputi tangan kiri berbentuk kepala anjing, helm dengan kaca pada bagian mata (<i>visor</i>), pelindung pundak dan tangan, sepatu <i>boots</i> dan pakaian ketat.</p> <p>Pandangan mata tajam. Mulut terbuka lebar. Rambut bagian atas Rockman mencuat ke arah atas depan dengan ujung yang runcing.</p> <p>Tangan kanan dikepalkan dan diangkat ke atas. Tangan kiri berada di depan dalam posisi mencengkram. Tangan kiri menutupi sebagian kaki Rockman.</p>	<p>Visualisasi Rockman yang digambar dengan ukuran berskala besar sangat menonjolkan keberadaan Rockman pada halaman ini. Perbedaan ukuran antar objek ini menyebabkan objek lain pada panel terlihat kecil, sesuai dengan prinsip skala (<i>scale</i>).</p> <p>Pada visualisasi ini terdapat adanya perspektif (<i>perspective</i>) yang memunculkan kesan adanya jarak dan ruang antara satu objek dengan objek lainnya, lebih tepatnya perspektif mata burung. Hal ini ditandai dengan adanya perbedaan ukuran antara satu objek dan objek lainnya yang dilihat dari atas.</p>

Tabel IV.2 Deskripsi dan analisis formal tokoh alien jahat dan penjahat  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Alien jahat yang menyeringai dengan mata penuh amarah dan kebencian. Bagian sekitar mata terutama dahi terdapat kerutan. Memiliki lima gigi atas yang rata.</p> <p>Penjahat yang mengenakan topi. Mulutnya menyeringai. Memiliki sepasang mata tanpa pupil dan penuh amarah. Terdapat bayangan hitam di sekitar matanya. Berhidung lonjong dengan dua garis sebagai lubang hidung.</p>	<p>Sosok alien jahat yang mengendalikan kesadaran seorang penjahat dilambangkan dengan alien yang berada di atas kepala penjahat dan menggigitnya.</p> <p>Ciri lainnya yaitu ekspresi dan kalimat yang dimunculkan keduanya pun nampak sama persis.</p> <p>Kemiripan yang dimiliki kedua tokoh ini sesuai dengan prinsip kemiripan (<i>similarity</i>) sehingga kedua tokoh tersebut dapat dikelompokkan dalam satu kesatuan sesuai dengan kemiripan yang mereka miliki.</p>

Tabel IV.3 Deskripsi dan analisis formal tokoh wanita dan bayi  
 Sumber: Dokumen penulis


Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Wanita berambut hitam diikat. Mengenakan pakaian daster. Bertekuk lutut di tanah. Sedang memeluk bayi. Mengeluarkan air mata sambil tersenyum.</p> <p>Bayi berambut ikal. Mengenakan pakaian bayi. Tangan kirinya menunjuk ke arah atas.</p>	<p>Sesosok wanita yang memeluk seorang bayi dengan erat sambil menangis dan tersenyum menunjukkan adanya keterkaitan antara wanita dan bayi yang ada di pelukannya.</p> <p>Sang wanita dan sang bayi dapat dibedakan melalui ciri yang mereka miliki terutama ukuran tubuh.</p> <p>Hal ini sesuai dengan prinsip kontras (<i>contrast</i>) karena perbedaan ukuran tubuh yang dimiliki keduanya merupakan sebuah tanda perbedaan usia dari segi fisik.</p>




Tabel IV.4 Deskripsi dan analisis formal bangunan  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Bangunan-bangunan dan gedung gedung yang saling berdekatan dalam susunan tata letak tertentu.</p> <p>Jalanan kota yang ramai dengan orang-orang dan kendaraan. Sedikit pepohonan dan sebuah lampu taman.</p>	<p>Pada bagian latar dapat dilihat adanya bangunan, gedung dan jalan yang saling berdekatan satu sama lain.</p> <p>Prinsip yang terdapat pada visualisasi ini yaitu kemiripan (<i>similarity</i>) dan kedekatan (<i>proximity</i>).</p> <p>Kemiripan serta kedekatan yang dimiliki oleh bangunan-bangunan tersebut menciptakan sebuah kesan bahwa objek-objek tersebut merupakan satu kesatuan.</p>


Tabel IV.5 Deskripsi dan analisis formal bebatuan  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Serpihan bebatuan yang hancur berkeping-keping di tangan kiri Rockman.</p> <p>Terdapat bebatuan berukuran besar di tangan kiri Rockman serta bebatuan berukuran kecil di sekitar tangan kiri Rockman.</p>	<p>Visualisasi ini menampilkan keterkaitan Rockman dan serpihan batu yang berada di tangannya.</p> <p>Dapat disimpulkan bahwa Rockman melakukan suatu tindakan terhadap batu tersebut yaitu menghancurkannya.</p> <p>Serpihan batu berukuran besar dan kecil tetap dapat diidentifikasi sebagai satu kesatuan, hal ini sesuai dengan prinsip kemiripan (<i>similarity</i>) dan kedekatan (<i>proximity</i>) karena serpihan batu kecil memiliki kemiripan dan kedekatan dengan serpihan batu besar.</p>


Tabel IV.6 Deskripsi dan analisis formal asap dan debu  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Sebuah asap dan debu yang terdapat pada jalanan. Berbentuk menggumpal dan memiliki bagian yang mencuat ke atas.</p> <p>Sebuah asap dan debu yang terdapat di udara. Berbentuk menyerupai awan namun dengan bagian yang mencuat ke arah luar.</p>	<p>Visualisasi ini menampilkan adanya asap dan debu pada bagian tanah dan udara.</p> <p>Perbedaan jarak yang dimiliki antar asap dan debu dapat dilihat dari perbedaan ukuran yang nampak.</p> <p>Visualisasi ini sesuai dengan prinsip mengenai perspektif (<i>perspective</i>) karena terciptanya kesan jarak antar objek melalui penggambaran ukuran yang berbeda.</p>

Tabel IV.7 Deskripsi dan analisis formal langit dan bintang  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Langit berwarna hitam dengan gradasi putih pada bagian bawah. Terletak pada bagian belakang visualisasi dengan bintang di sekitarnya.</p> <p>Titik-titik putih yang menyerupai bintang. Tersebar pada beberapa bagian di langit.</p>	<p>Visualisasi latar belakang yang menampilkan langit gelap berbintang dapat berkaitan dengan waktu dan tempat berlangsungnya adegan ini.</p> <p>Letak langit yang berada di bagian paling belakang visualisasi memunculkan kesan jarak yang sesuai dengan prinsip perspektif (<i>perspective</i>) karena visualisasi langit yang ditempatkan pada bagian paling belakang dari semua objek visual yang ada.</p> <p>Wujud bintang yang memiliki kemiripan satu sama lain sesuai dengan prinsip kemiripan (<i>similarity</i>), hal ini memunculkan kesan bahwa bintang-bintang pada visualisasi ini merupakan satu kesatuan.</p>

Tabel IV.8 Deskripsi dan analisis formal orang-orang  
 Sumber: Dokumen penulis

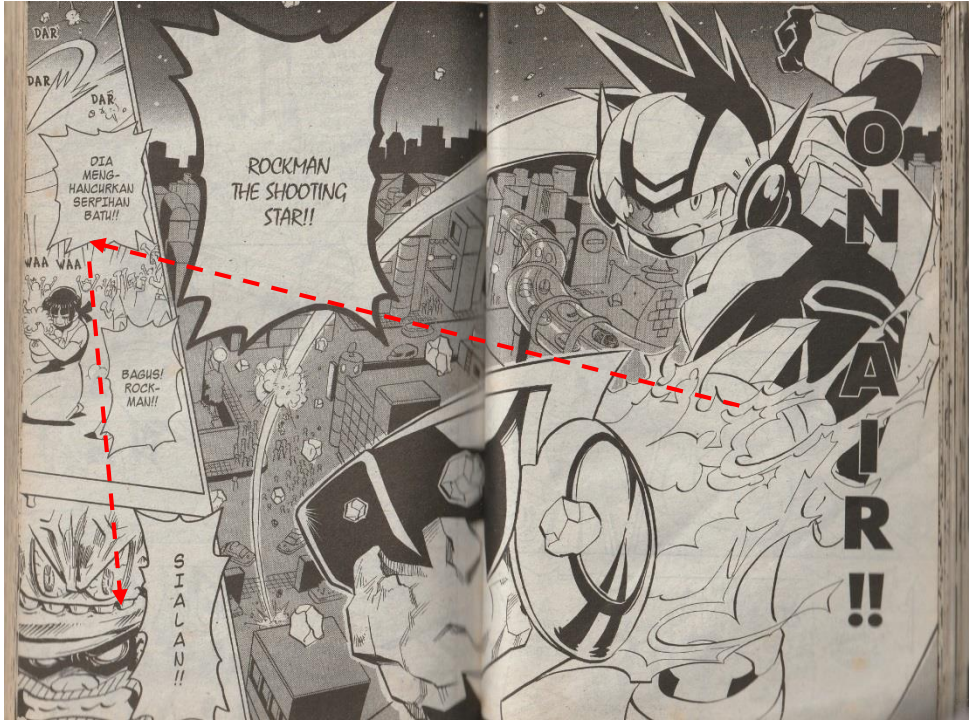
Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Kumpulan orang-orang yang bergerombol dan mengangkat lengan ke atas. Ekspresi wajah gembira.</p> <p>Penggambaran kumpulan orang-orang berukuran sangat kecil dan sederhana, tanpa ada detail, hanya berupa siluet kepala dan badan.</p>	<p>Visualisasi orang-orang yang bergerombol pada bagian ini mengindikasikan bahwa objek visual ini berada dalam satu kesatuan.</p> <p>Kemiripan serta kedekatan yang dimiliki oleh visualisasi orang-orang tersebut sesuai dengan prinsip kemiripan (<i>similarity</i>) dan kedekatan (<i>proximity</i>).</p> <p>Kemiripan serta kedekatan yang dimiliki oleh visualisasi orang-orang tersebut menciptakan kesan bahwa orang-orang tersebut merupakan satu kesatuan.</p>

Tabel IV.9 Deskripsi dan analisis formal mobil-mobil  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Visualisasi kumpulan mobil yang terdapat di jalanan perkotaan. Mobil nampak seakan dilihat dari atas</p> <p>Mobil digambar dalam ukuran yang lebih kecil dibandingkan ukuran penggambaran Rockman.</p> <p>Visualisasi mobil digambar dengan sederhana tanpa banyak terdapat detail.</p>	<p>Visualisasi mobil-mobil pada halaman ini memiliki kemiripan serta kedekatan satu sama lain yang sesuai dengan prinsip kemiripan (<i>similarity</i>) dan kedekatan (<i>proximity</i>).</p> <p>Kemiripan dan kedekatan visualisasi mobil-mobil tersebut memunculkan kesan bahwa mobil-mobil tersebut merupakan satu kesatuan.</p> <p>Mobil-mobil pada halaman ini terlihat lebih kecil dibanding Rockman serta terlihat bagian atasnya, hal ini dikarenakan perspektif (<i>perspective</i>) terdapat pada visualisasi ini, sehingga memungkinkan munculnya kesan jarak dan sudut pandang dari ketinggian tertentu pada visualisasi objek.</p>




Tabel IV.10 Deskripsi dan analisis formal alur membaca halaman  
 Sumber: Dokumen penulis


Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Sebuah visualisasi hirarki panel sesuai dengan alur membaca, titik fokus dan signifikansi panel pada halaman.</p> <p>Sebuah panel berukuran besar pada bagian kanan halaman. Memiliki bagian sisi kiri yang diagonal. Bagian kanan, atas dan bawah panel menyentuh batas halaman. Bagian tengah panel terlipat dan terbagi menjadi dua halaman.</p>	<p>Sebuah visualisasi hirarki dan alur membaca panel yang dimulai dari sebuah panel berukuran besar pada bagian kanan halaman, menuju panel berukuran sedang pada bagian atas kiri halaman hingga pada panel berukuran kecil pada bagian bawah kiri halaman.</p> <p>Hal ini dapat memunculkan kesan bahwa panel yang menjadi fokus utama visualisasi pada halaman ini dimulai dari panel berukuran besar, dilanjutkan</p>

<p>Sebuah panel berukuran sedang pada bagian kiri atas halaman. Memiliki bagian sisi kanan dan bawah yang diagonal. Bagian kiri dan atas panel menyentuh batas halaman.</p> <p>Sebuah panel berukuran kecil pada bagian bawah kiri halaman. Memiliki bagian sisi atas dan kanan yang diagonal. Bagian kiri dan bawah panel menyentuh batas halaman.</p>	<p>menuju panel dengan ukuran sedang hingga terkecil.</p> <p>Hal ini juga sesuai dengan prinsip penekanan (<i>emphasize</i>) karena titik fokus ditekankan secara berangsur mulai dari panel terbesar menuju panel terkecil.</p> <p>Selain itu pada visualisasi ini juga terdapat prinsip hirarki (<i>hierarchy</i>) karena susunan titik fokus dimulai dari panel dengan tingkat signifikansi tertinggi hingga terendah.</p> <p>Hirarki penyusunan panel yang terdapat pada halaman ini dapat diidentifikasi dari pola membaca komik Jepang yang dimulai dari arah kanan ke kiri lalu dari atas ke bawah.</p> <p>Kemudian hirarki dapat ditemukan dari ukuran objek pada masing-masing panel. Terdapat objek dengan ukuran yang digambar dengan ukuran yang berbeda satu sama lain, hal ini dapat menunjukkan ke mana titik fokus ditujukan serta berapa besar tingkat signifikansi yang dimiliki oleh masing-masing panel pada halaman ini.</p>
---	---


Tabel IV.11 Deskripsi dan analisis formal balon kata 1  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Visualisasi balon kata dengan garis tebal yang tidak beraturan dan cenderung runcing. Berisi tulisan “ROCKMAN THE SHOOTING STAR!!”</p> <p>Tulisan “ROCKMAN THE SHOOTING STAR!!” dalam balon kata dituliskan dengan huruf kapital dan karakteristik garis yang fleksibel dan tidak terlalu rapi.</p>	<p>Visualisasi ini menampilkan sebuah balon kata yang memiliki garis tidak beraturan dan cenderung runcing. Karakteristik garis yang dimiliki balon kata ini berkaitan dengan bagaimana dialog disampaikan. Garis tebal pada balon kata ini menambah kekuatan pesan yang disampaikan.</p> <p>Karakteristik dari balon kata ini sesuai dengan prinsip keseimbangan (<i>balance</i>) asimetris yang menciptakan kesan dinamis serta menarik perhatian. Tulisan pada balon kata di atas juga memiliki unsur keseimbangan (<i>balance</i>) pada penulisannya, hal ini dapat dilihat dari kesejajaran (<i>alignment</i>) pada tulisan tersebut yang membuat tulisan menjadi simetris.</p>


Tabel IV.12 Deskripsi dan analisis formal balon kata 2  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Balon kata dengan garis tipis yang tidak beraturan dan cenderung runcing. Berisi tulisan “DIA MENGHANCURKAN SERPIHAN BATU!!”.</p> <p>Tulisan “DIA MENGHANCURKAN SERPIHAN BATU!!” dalam balon kata dituliskan dengan huruf kapital dan karakteristik garis yang fleksibel dan tidak terlalu rapi.</p>	<p>Visualisasi ini menampilkan sebuah balon kata yang memiliki garis tidak beraturan dan cenderung runcing.</p> <p>Karakteristik garis yang dimiliki balon kata ini berkaitan dengan bagaimana dialog disampaikan.</p> <p>Karakteristik dari balon kata ini sesuai dengan prinsip keseimbangan (<i>balance</i>) asimetris yang menciptakan kesan dinamis serta menarik perhatian. Tulisan pada balon kata di atas juga memiliki unsur keseimbangan (<i>balance</i>) pada penulisannya, hal ini dapat dilihat dari kesejajaran (<i>alignment</i>) pada tulisan tersebut yang membuat tulisan menjadi simetris.</p>

Tabel IV.13 Deskripsi dan analisis formal balon kata 3  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Balon kata dengan garis tipis yang tidak beraturan dan cenderung runcing. Berisi tulisan “BAGUS! ROCKMAN!!”.</p> <p>Tulisan “BAGUS! ROCKMAN!!” dalam balon kata dituliskan dengan huruf kapital dan karakteristik garis yang fleksibel dan tidak terlalu rapi.</p>	<p>Visualisasi ini menampilkan sebuah balon kata yang memiliki garis tidak beraturan dan cenderung runcing.</p> <p>Karakteristik garis yang dimiliki balon kata ini berkaitan dengan bagaimana dialog disampaikan.</p> <p>Karakteristik dari balon kata ini sesuai dengan prinsip keseimbangan (<i>balance</i>) asimetris yang menciptakan kesan dinamis serta menarik perhatian. Tulisan pada balon kata di atas juga memiliki unsur keseimbangan (<i>balance</i>) pada penulisannya, hal ini dapat dilihat dari kesejajaran (<i>alignment</i>) pada tulisan tersebut yang membuat tulisan menjadi simetris.</p>

Tabel IV.14 Deskripsi dan analisis formal balon kata 4  
 Sumber: Dokumen penulis


Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Balon kata dengan garis tipis yang tidak beraturan dan cenderung runcing. Berisi tulisan “SIALAN!!” yang ditulis secara vertikal.</p> <p>Tulisan “SIALAN!!” dalam balon kata dituliskan dengan huruf kapital dan karakteristik garis yang fleksibel dan tidak terlalu rapi.</p>	<p>Visualisasi ini menampilkan sebuah balon kata yang memiliki garis tidak beraturan dan cenderung runcing.</p> <p>Karakteristik garis yang dimiliki balon kata ini berkaitan dengan bagaimana dialog disampaikan.</p> <p>Karakteristik dari balon kata ini sesuai dengan prinsip keseimbangan (<i>balance</i>) asimetris yang menciptakan kesan dinamis serta menarik perhatian.</p>




Tabel IV.15 Deskripsi dan analisis formal tulisan “ON AIR!!”  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Tulisan “ON AIR!!” berwarna hitam dan berukuran besar dengan arah penulisan vertikal yang tidak berada pada balon kata.</p> <p>Tulisan “ON AIR!!” menggunakan huruf kapital serta menggunakan karakter huruf tebal (<i>bold</i>) dan <i>outline</i> berwarna putih.</p>	<p>Tulisan “ON AIR!!” memiliki ukuran yang cukup besar, berjenis <i>font sans serif</i>, berkarakter tulisan tebal (<i>bold</i>) dan tidak ditempatkan pada balon kata.</p> <p>Ukuran tulisan yang cenderung lebih besar dibandingkan dengan tulisan lainnya dapat menciptakan fokus utama yang berpusat pada tulisan ini.</p> <p>Hal ini sesuai dengan prinsip skala (<i>scale</i>) karena tulisan “ON AIR!!” digambarkan lebih besar proporsinya dibandingkan tulisan lainnya yang terdapat pada halaman.</p>


Tabel IV.16 Deskripsi dan analisis formal efek visual garis melengkung  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Efek visual garis pergerakan (<i>motion lines</i>) berupa garis melengkung berwarna putih yang memanjang secara diagonal dari bawah ke atas.</p> <p>Ukuran satu ujung garis hingga ke ujung lainnya memiliki perubahan lebar yang stabil.</p>	<p>Efek visual lengkungan putih yang memanjang merupakan indikasi bahwa adanya pergerakan dan perpindahan yang terjadi pada suatu objek.</p> <p>Perbedaan ukuran pada bagian ujung satu dan ujung lain dari lengkungan ini menunjukkan adanya perbedaan jarak pada kedua ujungnya.</p> <p>Hal ini sesuai dengan prinsip mengenai perspektif (<i>perspective</i>) karena terciptanya kesan jarak antar objek melalui penggambaran ukuran yang berbeda.</p>

Tabel IV.17 Deskripsi dan analisis formal onomatopoeia “DAR”  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Onomatopoeia efek suara bertuliskan “DAR DAR DAR” di sekitar serpihan bebatuan yang hancur.</p> <p>Lengkungan putih dengan ujung yang runcing dan empat bagian runcing yang mengarah ke belakang</p> <p>Sedikit efek visual garis pergerakan (<i>motion lines</i>) berupa garis pada bagian kanan panel.</p>	<p>Visualisasi ini menunjukkan adanya penggunaan efek suara yang diwakili oleh onomatopoeia bertuliskan “DAR DAR DAR” yang mencirikan suara seperti ledakan atau benturan keras yang berulang-ulang.</p> <p>Efek suara ini lebih tepatnya dihasilkan dari hancurnya bebatuan yang dihancurkan oleh Rockman yang digambarkan dengan lengkungan putih dan runcing di atas.</p> <p>Hal ini sesuai dengan prinsip pengulangan (<i>repetition</i>) karena onomatopoeia “DAR” ini muncul hingga tiga kali yang berarti terdapat pengulangan pada kejadian ini.</p>

Tabel IV.18 Deskripsi dan analisis formal onomatopoeia “WAA”  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Efek suara bertuliskan “WAA WAA”.</p> <p>Sekumpulan orang-orang yang berada di bawah efek suara “WAA WAA”.</p>	<p>Visualisasi ini menunjukkan adanya efek suara dari para warga kota yang diwakili oleh onomatopoeia bertuliskan “WAA WAA”.</p> <p>Efek suara ini dapat ditafsirkan sebagai sorak sorai yang menunjukkan rasa gembira dan bangga terhadap Rockman yang telah menyelamatkan penduduk kota dengan menghancurkan bebatuan yang akan menimpa mereka.</p> <p>Hal ini sesuai dengan prinsip pengulangan (<i>repetition</i>) karena onomatopoeia “WAA” ini muncul hingga dua kali yang berarti terdapat pengulangan pada kejadian ini.</p>

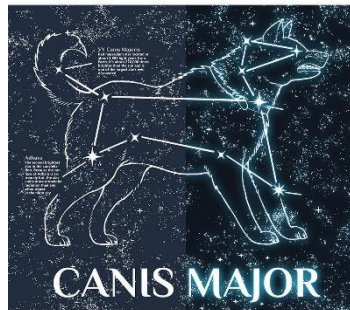
### IV.3.1.2 Tahap Interpretasi

Tabel IV.19 Interpretasi visualisasi tokoh Rockman  
Sumber: Dokumen penulis

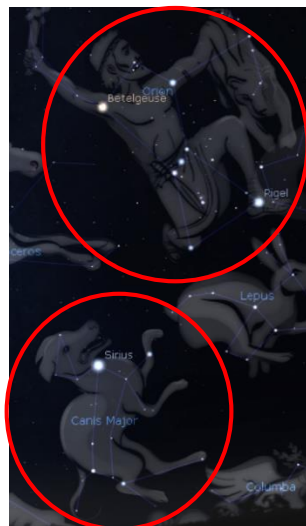
Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="323 954 817 1048">Visualisasi Rockman menghancurkan serpihan batu dengan pose menyerang</p>	<p data-bbox="847 481 1353 790">Pada visualisasi ini Rockman digambarkan dengan ekspresi wajah yang menandakan ia sedang berteriak, hal ini dibantu dengan adanya kalimat “ON AIR!!” pada bagian samping kanannya.</p>
 <p data-bbox="349 1435 788 1469">Contoh visualisasi pose bertarung</p>	<p data-bbox="847 864 1353 1173">Raut wajah yang dimunculkan Rockman menunjukkan raut wajah yang mengekspresikan keberanian. Hal ini dapat dilihat dari pupil yang mengecil namun dengan tatapan yang tajam.</p>
 <p data-bbox="341 1868 794 1901">Contoh visualisasi bongkahan batu</p>	<p data-bbox="847 1249 1353 1559">Mulut Rockman yang terbuka lebar mengindikasikan bahwa ia sedang menyerukan sesuatu. Bentuk mata dan mulut seperti ini mencirikan gaya penggambaran tokoh khas komik Jepang atau <i>manga</i>.</p> <p data-bbox="847 1637 1353 1946">Gestur Rockman menunjukkan pose bertarung dengan tangan kanan Rockman nampak dikepalkan ke arah atas dan tangan kiri Rockman nampak sedang menghancurkan serpihan batu hingga berkeping-keping.</p>



Visualisasi rasi bintang Orion.



Visualisasi rasi bintang Canis Major.



Visualisasi rasi bintang Orion dan Canis Major dalam satu gambar.

Kostum yang dikenakan Rockman memiliki kemiripan dengan penggambaran rasi bintang Orion dan Canis Major.

Orion merupakan rasi bintang yang digambarkan sebagai sesosok pemburu yang selalu ditemani oleh anjing berburunya yang digambarkan dengan rasi bintang Canis Major.

Keseluruhan kostum Rockman tidak mencirikan adanya unsur hewani kecuali pada tangan kirinya. Selain itu Rockman yang merupakan pahlawan pada cerita ini dapat dikaitkan dengan tafsiran bahwa kostum Rockman melambangkan sosok manusia yang memburu kejahatan.



Kepala Warlock pada tangan kiri Rockman yang memiliki kemiripan dengan anjing besar dapat mewakili rasi bintang Canis Major yang dapat ditafsirkan sebagai tanda bahwa Warlock adalah anjing pemburu yang setia menemani Rockman dalam setiap aksinya memburu para penjahat.





Tabel IV.20 Interpretasi visualisasi tokoh alien jahat dan penjahat  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="381 898 756 987">Visualisasi penjahat yang dikendalikan oleh alien jahat</p>	<p data-bbox="847 389 1353 640">Pada visualisasi ini terdapat sosok alien jahat dan seorang penjahat yang nampak memunculkan raut wajah dengan ekspresi penuh emosi negatif seperti amarah dan kebencian.</p> <p data-bbox="847 719 1353 1025">Hal ini dapat dilihat dari kerutan yang terdapat di sekitar dahi dan mata kedua tokoh ini, sehingga bentuk mata yang diperlihatkan kedua tokoh ini dapat melambangkan tatapan mata yang menyimpan amarah dan kebencian.</p>
 <p data-bbox="349 1442 788 1476">Contoh visualisasi ekspresi marah</p>	<p data-bbox="847 1106 1353 1301">Selain itu amarah dan kebencian dapat dilihat dari bentuk mulut kedua tokoh ini yang menyeringai dan gigi dalam keadaan menggigit.</p>
 <p data-bbox="341 1861 796 1944">Contoh visualisasi bayangan hitam sekitar mata</p>	<p data-bbox="847 1379 1353 1850">Pada bagian sekitar mata sang penjahat terdapat bayangan hitam yang seringkali digunakan dalam kartun atau komik untuk memunculkan kesan misterius dan jahat. Mata dari sang penjahat tidak digambarkan dengan pupil sebagai tanda bahwa penjahat tersebut sedang dikendalikan oleh alien jahat.</p>


Tabel IV.21 Interpretasi visualisasi tokoh wanita dan bayi  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="347 842 791 987">Visualisasi seorang wanita yang memeluk seorang bayi erat sambil menangis dan tersenyum</p>	<p data-bbox="847 443 1353 645">Sesosok wanita yang memeluk seorang bayi dengan erat sambil menangis dan tersenyum melambangkan rasa haru dan rasa tenang atau lega.</p> <p data-bbox="847 719 1353 920">Gestur dan ekspresi yang dimunculkan oleh wanita ini dapat memberi indikasi bahwa wanita ini adalah seorang ibu yang sedang memeluk erat bayinya.</p>
 <p data-bbox="363 1440 775 1473">Contoh visualisasi ibu dan anak</p>	<p data-bbox="847 994 1353 1249">Air mata dan senyuman pada wajah wanita ini merupakan pertanda terharu karena berhasil selamat bersama bayinya dari ancaman serpihan batu berkat Rockman.</p> <p data-bbox="847 1323 1353 1525">Sang bayi menunjuk ke arah atas yang melambangkan ada suatu objek di atas yang menarik perhatiannya yaitu Rockman yang sedang berada di langit.</p>
 <p data-bbox="328 1865 810 1955">Contoh visualisasi ekspresi menangis terharu</p>	

Tabel IV.22 Interpretasi visualisasi bangunan dan gedung  
 Sumber: Dokumen penulis

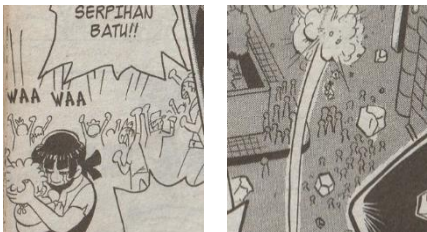

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="352 712 786 801">Visualisasi bangunan dan gedung perkotaan.</p>  <p data-bbox="365 1191 772 1281">Contoh visualisasi bangunan di perkotaan.</p>	<p data-bbox="847 443 1353 645">Visualisasi ini menampilkan adanya bangunan-bangunan dan gedung-gedung yang berada pada latar belakang visualisasi.</p> <p data-bbox="847 719 1353 920">Tempat yang dipenuhi dengan bangunan dan gedung semacam ini biasanya melambangkan sebuah kota besar.</p> <p data-bbox="847 994 1353 1240">Dari adanya bangunan serta gedung pada visualisasi tersebut maka dapat diidentifikasi bahwa adegan pada halaman ini berlatarkan sebuah perkotaan.</p>

Tabel IV.23 Interpretasi visualisasi langit malam berbintang  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="346 1778 793 1868">Visualisasi langit gelap berbintang pada latar belakang.</p>	<p data-bbox="847 1550 1353 1695">Visualisasi latar belakang yang menampilkan langit gelap berbintang dapat diartikan sebagai langit malam.</p> <p data-bbox="847 1769 1353 1915">Langit gelap yang dipenuhi bintang seperti ini biasanya melambangkan keadaan langit malam.</p>

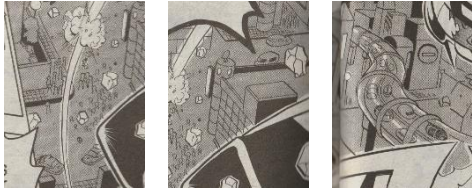

 <p>Contoh visualisasi langit malam berbintang</p>	<p>Dari visualisasi langit malam yang dipenuhi dengan bintang-bintang tersebut maka dapat diidentifikasi bahwa waktu terjadinya adegan pada halaman ini yaitu malam hari.</p>
---	---

Tabel IV.24 Interpretasi visualisasi otang-orang  
Sumber: Dokumen penulis


Gambar Objek	Interpretasi
 <p>Visualisasi gerombolan orang di jalanan kota.</p>  <p>Contoh visualisasi gerombolan orang.</p>	<p>Visualisasi orang-orang yang bergerombol pada bagian ini dapat diidentifikasi sebagai warga kota yang sedang berada di jalanan kota.</p> <p>Adanya keramaian penduduk kota ini dapat menjadi ciri bahwa adegan ini bertempat di suatu tempat berpenduduk, lebih tepatnya sebuah kota.</p>




Tabel IV.25 Interpretasi visualisasi mobil-mobil  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p>Visualisasi mobil di jalanan kota.</p>  <p>Contoh visualisasi mobil.</p>	<p>Visualisasi mobil pada bagian ini menunjukkan bahwa tempat adegan ini berlangsung merupakan sebuah tempat yang dapat dilalui oleh kendaraan seperti mobil.</p> <p>Banyak terdapatnya mobil pada bagian ini dapat melambangkan sebuah tempat dengan jalanan yang luas serta dapat dilalui oleh mobil, lebih tepatnya sebuah kota.</p>


Tabel IV.26 Interpretasi visualisasi panel berukuran kecil  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p>Visualisasi panel komik berukuran kecil pada bagian kiri bawah halaman.</p>	<p>Sebuah panel berukuran kecil pada bagian bawah kiri halaman dapat mengindikasikan bahwa pesan pada panel ini merupakan pesan yang paling tidak dominan dibandingkan panel-panel berukuran lebih besar lainnya. Hal ini bertujuan untuk menjaga fokus pembaca terhadap bagian-bagian paling penting dari sebuah visualisasi.</p>

Tabel IV.27 Interpretasi visualisasi panel berukuran sedang  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p>Visualisasi panel komik pada bagian kiri atas halaman.</p>	<p>Satu panel berukuran sedang pada bagian kiri atas halaman dapat mengindikasikan bahwa panel ini memiliki peran sebagai jembatan dari panel komik paling utama menuju panel komik selanjutnya.</p> <p>Penggunaan panel semacam ini dapat digunakan untuk menampilkan lanjutan dari sekuens utama yang berukuran lebih besar dan selanjutnya akan teruskan menuju panel berikutnya yang memiliki ukuran lebih kecil.</p>

Tabel IV.28 Interpretasi visualisasi alur membaca  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p>Visualisasi panel secara keseluruhan</p>	<p>Sebuah panel berukuran besar yang mendominasi sebagian besar halaman terdapat pada bagian kanan hingga bagian tengah kedua halaman.</p> <p>Hal ini dapat memiliki tafsiran bahwa panel ini merupakan panel yang</p>





Contoh visualisasi transisi sekuens komik menurut ukuran dan signifikansi panel

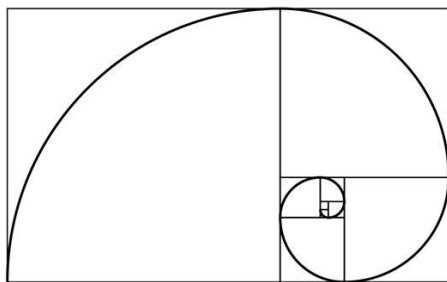
menjadi fokus utama visualisasi pada halaman ini.

Selain ukurannya yang besar, panel ini juga berisikan berbagai objek yang menggambarkan ruang, waktu dan kejadian yang terjadi.

Bila mengikuti urutan sekuens panel sesuai dengan alur membaca komik Jepang, dapat ditemukan bahwa visualisasi panel pada halaman ini menggunakan ukuran panel yang dinamis, ini merupakan salah satu ciri tata letak komik Jepang atau *manga* bagi khalayak laki-laki (*shonen manga*).

Penggunaan tata letak panel komik semacam ini dapat mempermudah pembaca untuk mengidentifikasi bagian visualisasi mana yang memiliki tingkat signifikansi paling tinggi dan rendah secara berturut-turut.

Selain melakukan analisis pada alur membaca komik Jepang pada umumnya, penulis juga menganalisis sebuah hal menarik yang berkaitan dengan teknik penggambaran objek pada visualisasi di halaman ini, lebih



Spiral *Fibonacci*

tepatnya penggambaran tokoh Rockman pada bagian kanan halaman.

Hal menarik yang dimaksud yaitu adanya penerapan spiral *Fibonacci* terhadap penggambaran objek. Spiral *Fibonacci* merupakan sebuah pola yang tercipta dari teori matematikal *Golden Ratio*.

*Golden Ratio* merupakan sebuah teori matematikal yang tersusun atas bilangan-bilangan tertentu yang juga dikenal dengan nama *Golden Ratio Phi*. Meskipun teori ini merupakan teori matematikal, nyatanya teori ini dapat digunakan untuk merancang suatu karya grafis.

Penerapan teori *Golden Ratio* pada karya grafis melibatkan penggunaan ukuran dan skala pada karya dengan tata letak tertentu.

Berbeda dari teori matematikal lainnya seperti *Pi* dan *Gamma* yang hanya memiliki unsur matematis, pada *Golden Ratio Phi* terdapat pula adanya unsur estetis (Deif, 2007).

Manfaat dari digunakannya teori ini dalam perancangan yaitu untuk

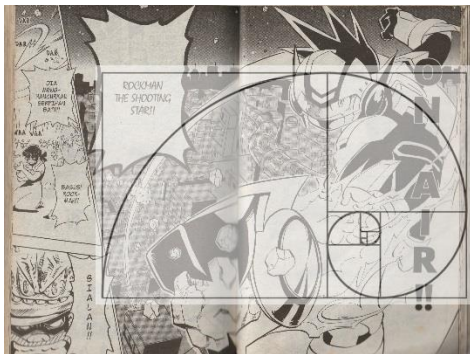
menciptakan proporsi ideal dari objek visual serta membuatnya sedap dipandang oleh mata.

Pada visualisasi ini, dapat dilihat bahwa pergerakan tokoh Rockman memiliki pola khusus yang memiliki kesesuaian dengan teori *Golden Ratio*.

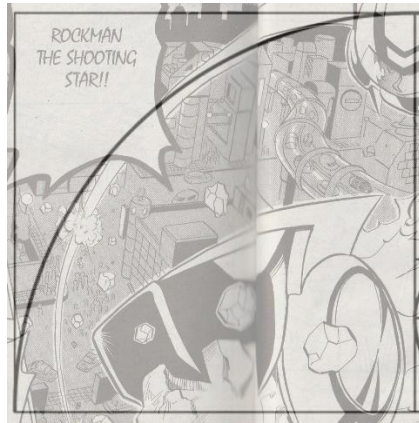
Meskipun Rockman digambarkan berada pada bagian kanan halaman, dapat dilihat bahwa pergerakan yang dilakukan oleh Rockman bermula dari bagian kiri bawah halaman.

Pergerakan yang melibatkan adanya efek visual berupa garis melengkung tersebut dapat ditafsirkan sebagai sebuah pola yang dimaksudkan untuk menciptakan visualisasi dengan proporsi yang baik dan nilai estetis yang sedap dipandang.

Alur pergerakan yang dilakukan oleh Rockman juga dapat mengarahkan mata pembaca untuk membaca balon kata bertuliskan “ROCKMAN THE SHOOTING STAR!!” terlebih dahulu kemudian membaca tulisan “ON AIR!!” yang terdapat pada bagian kanan halaman.



Visualisasi penerapan *Golden Ratio* pada halaman komik yang diteliti



Visualisasi pola spiral *Fibonacci* yang dimulai dari ujung garis melengkung, menuju balon kata hingga kepala Rockman



Visualisasi pola spiral *Fibonacci* yang berlanjut dari kepala Rockman, menuju tulisan “ON AIR!!” hingga tangan kiri Rockman

Penerapan teori ini juga dapat ditemukan pada proses penggambaran sudut pandang pada visualisasi.



Dapat dilihat bahwa posisi semula Rockman nampak berada pada suatu jarak yang jauh, hal ini dapat ditafsirkan dari garis melengkung dan objek sekitarnya yang berukuran kecil.

Pada bagian atas kanan dapat ditemukan bahwa garis melengkung tersebut mengalami perubahan ukuran. Hal ini dapat ditafsirkan sebagai perpindahan posisi serta jarak yang terjadi pada garis melengkung tersebut.


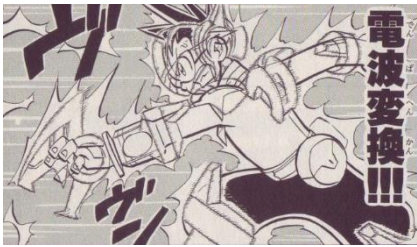
Pada bagian kanan halaman dapat dilihat Rockman digambarkan dengan ukuran yang mendominasi keseluruhan objek visual pada halaman. Hal ini dapat ditafsirkan bahwa posisi dan jarak yang Rockman tempati berada sangat jauh dari objek visual lainnya.

Pola spiral *Fibonacci* berakhir pada tangan kiri Rockman yang digambarkan lebih besar dari penggambaran Rockman dan objek visual lainnya. Hal ini dapat ditafsirkan bahwa tangan kiri Rockman serta tulisan “ON AIR!!” merupakan salah satu fokus utama pada halaman ini.

Tabel IV.29 Interpretasi visualisasi balon kata  
 Sumber: Dokumen penulis



Gambar Objek	Interpretasi
 <p>Visualisasi balon kata.</p>  <p>Contoh visualisasi garis pada balon kata.</p>	<p>Visualisasi ini menampilkan sebuah balon kata yang memiliki garis tidak beraturan dan cenderung runcing pada bagian ujungnya.</p> <p>Karakteristik garis yang dimiliki balon kata ini berkaitan dengan bagaimana dialog disampaikan dan bagaimana dialog diterima oleh pembaca.</p> <p>Karakteristik balon kata dan kalimat yang terdapat pada balon kata ini menunjukkan kesan dialog dengan suara keras serta mengejutkan. Garis tebal pada balon kata ini menambah kuatnya kesan yang dimunculkan oleh balon kata ini berkaitan dengan emosi dan keadaan tokoh.</p> <p>Balon kata dengan karakteristik seperti ini seringkali digunakan untuk menyampaikan dialog dengan suara keras seperti teriakan atau jeritan.</p> <p>Selain itu balon kata jenis ini juga seringkali digunakan untuk menyampaikan dialog terkejut.</p>

Tabel IV.30 Interpretasi visualisasi kata “ON AIR!!”  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="384 1171 756 1205">Visualisasi kata “ON AIR!!”</p>	<p data-bbox="847 387 1353 752">Kata “ON AIR!!” merupakan jargon yang diserukan oleh Subaru dan Warlock setiap kali berubah wujud menjadi Rockman. Bila kata “ON AIR!!” pada visualisasi ini ditafsirkan secara bahasa, maka dalam bahasa Indonesia artinya adalah “mengudara”.</p> <p data-bbox="847 826 1353 1081">Maksud dari mengudara di sini yaitu di saat Subaru dan Warlock bergabung dan berubah menjadi Rockman, mereka akan berubah menjadi manusia web bernama Rockman.</p>
 <p data-bbox="336 1543 804 1686">Contoh visualisasi proses perubahan wujud Subaru dan Warlock menjadi Rockman</p>	<p data-bbox="847 1158 1353 1576">Manusia web merupakan perwujudan manusia yang tubuhnya terdiri dari gabungan antara fisik manusia dan gelombang elektromagnetik, sehingga tubuh mereka dapat leluasa berada di darat maupun di udara seperti gelombang elektromagnetik pada radio dan televisi.</p> <p data-bbox="847 1650 1353 1906">Kesimpulan dari pemaparan di atas adalah tafsiran dari jargon “ON AIR!!” yaitu sebuah jargon untuk menandai perubahan wujud Subaru dan Warlock menjadi Rockman.</p>



Tabel IV.31 Interpretasi efek visual  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="336 954 799 990">Visualisasi efek gerak melengkung.</p>	<p data-bbox="847 389 1353 696">Efek visual lengkungan yang memanjang merupakan indikasi bahwa adanya pergerakan dan perpindahan yang terjadi pada suatu objek, dan pada kasus ini objek tersebut adalah Rockman.</p> <p data-bbox="847 775 1353 1028">Ukuran lengkungan yang pada satu ujung terlihat kecil dan pada ujung lainnya terlihat lebih besar mengindikasikan adanya perspektif yang diterapkan pada efek visual ini.</p>
 <p data-bbox="376 1852 762 1944">Contoh visualisasi efek gerak melengkung.</p>	<p data-bbox="847 1104 1353 1520">Perspektif yang terdapat pada efek gerakan ini menimbulkan adanya perbedaan jarak antara satu objek dengan objek lainnya. Semakin jauh letak lengkungan tersebut maka semakin kecil ukurannya, semakin dekat letak lengkungan tersebut maka akan semakin besar ukurannya.</p> <p data-bbox="847 1599 1353 1906">Efek gerak melengkung yang terdapat pada visualisasi ini dapat ditafsirkan sebagai suatu penanda pergerakan suatu objek. Selain itu efek visual ini dapat memberi kesan pergerakan yang sangat cepat dan halus.</p>

Tabel IV.32 Interpretasi visualisasi onomatopoeia “DAR DAR DAR”  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
<div data-bbox="445 439 691 629" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="400 647 737 734">Visualisasi onomatopoeia “DAR DAR DAR”</p> <div data-bbox="440 808 703 931" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="352 952 783 1039">Contoh visualisasi onomatopoeia benturan</p>	<p data-bbox="847 443 1353 640">Visualisasi ini menunjukkan adanya penggunaan efek suara yang diwakili adanya onomatopoeia bertuliskan “DAR DAR DAR”.</p> <p data-bbox="847 719 1353 972">Onomatopoeia ini dapat ditafsirkan sebagai penanda bahwa pada adegan ini terdapat efek suara seperti ledakan atau benturan keras yang berulang-ulang.</p>

Tabel IV.33 Interpretasi visualisasi onomatopoeia “WAA WAA”  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
<div data-bbox="440 1305 694 1635" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="400 1655 737 1742">Visualisasi onomatopoeia “WAA WAA”</p>	<p data-bbox="847 1263 1353 1460">Visualisasi ini menunjukkan adanya efek suara yang diwakili oleh onomatopoeia bertuliskan “WAA WAA”.</p> <p data-bbox="847 1538 1353 1680">Onomatopoeia ini dapat ditafsirkan sebagai penanda bahwa ada suatu objek yang bersorak atau berseru.</p> <p data-bbox="847 1758 1353 1899">Pada panel ini dapat dilihat lebih jelas bahwa onomatopoeia ini mewakili sorak sorai para warga kota.</p>

#### IV.3.1.3 Tahap Evaluasi

Dari keseluruhan hasil analisis yang dilakukan terhadap komik Rockman The Shooting Star volume satu, halaman 46 dan 47 melalui metode kritik estetika Feldman, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Setiap objek visual yang terdapat pada visualisasi halaman 46 dan 47 ini dapat diidentifikasi satu persatu dengan baik melalui tahap deskripsi.
- Unsur rupa yang terdapat pada visualisasi pada halaman 46 dan 47 ini dapat dengan mudah diidentifikasi melalui tahap analisis formal.
- Visualisasi yang terdapat pada halaman 46 dan 47 ini dapat dengan mudah ditafsirkan melalui tahap interpretasi.
- Itagaki Masaya sebagai komikus telah berhasil menggunakan komposisi unsur rupa yang tepat untuk diterapkan pada komik aksi bergenre *science fiction* bagi khalayak laki-laki. Hal ini dibuktikan dari adanya penggambaran tokoh, objek serta suasana yang menggambarkan suasana bernuansa *science fiction*. Pada komik ini juga terdapat banyak adegan yang menggambarkan aksi seperti pertarungan dan pergerakan dinamis pada visualisasi didalamnya.
- Fungsi dari komik sebagai media penyampaian cerita yang kaya akan unsur dan nilai estetis pada visualisasinya sudah tercapai bagi halaman 46 dan 47 ini.
- Teknik dan gaya menggambar yang diterapkan pada visualisasi komik halaman 46 dan 47 ini sangat mencirikan karakteristik komik Jepang dimulai dari penggambaran tokoh dan objek, tata letak panel, alur membaca, balon kata hingga efek visual.
- Penciptaan alur membaca pada komik ini yang dimulai dari kanan ke kiri lalu dari atas ke bawah telah dilakukan dengan baik sehingga penulis dapat dengan mudah mengikuti alur bacaan pada halaman 46 dan 47 ini.
- Setiap momen perpindahan tempat, waktu dan posisi dalam visualisasi pada halaman 46 dan 47 dapat dipahami dengan baik dari sekuens ke sekuens.
- Setiap dialog yang ditampilkan memunculkan pesan dan kesan melalui visualisasi balon kata serta tulisan pada balon kata tersebut.

- Pesan dan kesan dari setiap objek visual yang terdapat pada halaman 46 dan 47 ini dapat dengan mudah ditangkap oleh penulis dan selanjutnya memunculkan respon-respon estetis serta pemahaman mengenai objek visual tersebut.
- Gaya menggambar yang digunakan oleh Itagaki Masaya selaku komikus pada halaman 46 dan 47 ini dapat dinyatakan sebagai gaya gambar yang khas dan berhasil mewakili identitasnya. Hal ini diperkuat dengan konsistensi yang terdapat pada visualisasi objek dan tokoh dalam komik serta karakteristik unsur rupa yang tersusun didalamnya.
- Penulis berhasil menemukan sebuah temuan menarik berkaitan dengan teknik penggambaran pergerakan tokoh Rockman yang ditandai dengan adanya garis melengkung pada halaman 46 dan 47 ini. Selain menerapkan unsur rupa, Itagaki Masaya selaku komikus telah berhasil menerapkan sebuah teori matematikal yang disebut *Golden Ratio*.
- Penerapan teori *Golden Ratio* pada visualisasi Rockman di halaman 46 dan 47 ini dapat ditemukan pada pola pergerakan yang dilakukan Rockman serta pengaturan ukuran dan skala dari objek visual yang terdapat didalamnya.
- Pola pergerakan yang dilakukan Rockman dimulai dari suatu jarak yang cukup jauh dari pembaca hingga pada akhirnya Rockman digambarkan berada pada jarak yang cukup dekat dengan pembaca. Hal ini sesuai dengan prinsip perspektif yang menciptakan adanya kesan ruang dan jarak antar objek visual dengan cara menggambarkan objek-objek tersebut dalam skala dan ukuran yang berbeda-beda.
- Dapat disimpulkan bahwa dalam penciptaan visualisasi pada halaman 46 dan 47 ini terdapat objek visual yang digambar dengan penuh pertimbangan. Proses penggambaran objek pada halaman ini melibatkan adanya penerapan konsep yang sesuai dengan unsur rupa yang ada. Penerapan teori *Golden Ratio* pada visualisasi Rockman telah diterapkan dengan baik dan menciptakan visualisasi dengan proporsi dan perspektif yang baik serta sedap dipandang oleh mata.

### IV.3.2 Analisis Visualisasi Komik Rockman The Shooting Star Volume Dua, Halaman 88 dan 89

#### IV.3.2.1 Tahap Deskripsi dan Analisis Formal




Gambar IV.3 Visualisasi komik Rockman The Shooting Star volume dua, halaman 88 dan 89

Sumber: Komik Rockman The Shooting Star volume dua, halaman 88 dan 89

Setelah melakukan analisis terhadap visualisasi komik Rockman The Shooting Star volume satu, halaman 46 dan 47, selanjutnya analisis akan dilakukan terhadap visualisasi komik Rockman The Shooting Star volume dua, halaman 88 dan 89. Metode analisis yang digunakan tetap sama yaitu metode kritik estetika Feldman.




Tabel IV.34 Deskripsi dan analisis formal visualisasi tokoh Rockman  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Rockman mengenakan kostum bertarungnya yang meliputi tangan kiri berbentuk kepala anjing, helm dengan kaca pada bagian mata (<i>visor</i>), pelindung pundak dan tangan, sepatu <i>boots</i> dan pakaian ketat.</p> <p>Pandangan mata tajam. Gigi dalam keadaan menggigit. Rambut bagian atas Rockman mencuat ke arah atas depan dengan ujung yang runcing. Tubuh Rockman terlihat sedikit kabur (<i>blur</i>) pada beberapa bagian seperti punggung, tangan dan kaki.</p>	<p>Visualisasi Rockman pada bagian kanan bawah halaman digambarkan dengan detail yang rumit. Hal ini mengakibatkan keberadaan Rockman sangatlah dominan pada halaman ini dibandingkan dengan objek lainnya.</p> <p>Penggambaran sebagian objek dengan detail yang sederhana dan sebagian lagi dengan detail yang rumit merupakan salah satu ciri khas komik Jepang yang membuat suatu objek berbeda dari objek lainnya, sesuai dengan prinsip kontras (<i>contrast</i>).</p>



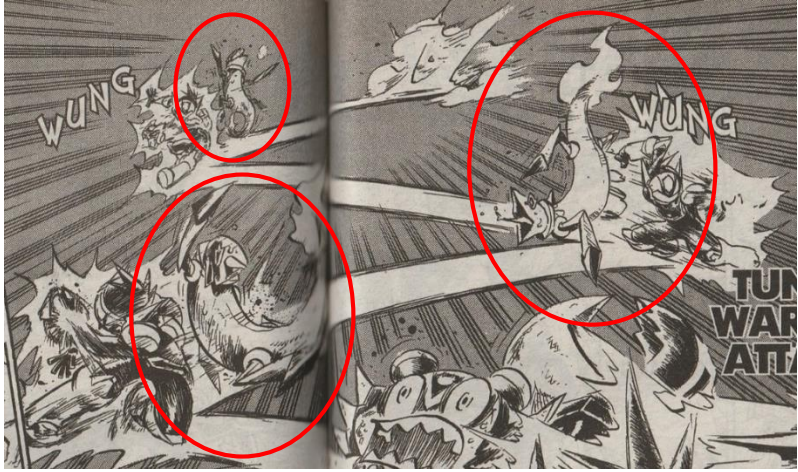
<p>Tangan kanan berada di belakang dalam posisi jari-jari yang terbuka. Tangan kiri yang berupa kepala anjing berada di depan dalam keadaan mulut terbuka dan mengeluarkan cahaya.</p> <p>Gestur yang dimunculkan Rockman adalah gestur orang yang sedang berlari sangat kencang lalu berbelok secara spontan.</p> <p>Terdapat adanya gelombang listrik dengan wujud tidak beraturan dan berujung runcing di sekitar tubuh Rockman.</p> <p>Pada tangan kiri Rockman dapat ditemukan adanya efek visual garis pergerakan (<i>motion lines</i>) berupa garis lurus yang dibuat banyak secara berulang-ulang.</p> <p>Terdapat sebuah bidang berbentuk garis diagonal memanjang yang terletak di bawah kaki Rockman.</p>	<p>Fungsi dari penggambaran objek dengan tingkat kerumitan detail yang berbeda yaitu untuk memunculkan titik fokus pada objek agar perhatian pembaca dapat ditujukan terhadap objek yang dikehendaki.</p> <p>Gelombang listrik yang terdapat pada tubuh Rockman menandakan bahwa Rockman sedang menghasilkan atau memanfaatkan energi tertentu.</p> <p>Adanya efek visual berupa garis lurus yang berulang-ulang dan saling berdekatan pada tubuh Rockman dapat memunculkan kesan pergerakan dan perpindahan tempat dalam waktu yang sangat cepat. Bagian tubuh Rockman yang digambar dengan kabur (<i>blur</i>) merupakan sebuah tanda bahwa Rockman melakukan sebuah pergerakan yang sangat cepat.</p> <p>Bidang berupa garis diagonal yang berada di bawah kaki Rockman merupakan sebuah tanda adanya perpindahan waktu dan tempat yang dialami oleh Rockman pada satu jalur tertentu.</p>
--	---

Tabel IV.35 Deskripsi dan analisis formal visualisasi pergerakan Rockman  
 Sumber: Dokumen penulis


Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Sebuah visualisasi yang menggambarkan sosok Rockman berada pada lima tempat yang berbeda namun dengan hanya menampilkan empat gambar Rockman.</p> <p>Gestur yang nampak dilakukan oleh Rockman yaitu gestur orang yang sedang melakukan tikungan tajam saat berlari kencang.</p>	<p>Rockman yang digambarkan dalam empat gambar yang berbeda pada panel ini tetap dapat diidentifikasi sebagai satu tokoh yang sama meskipun digambarkan berada pada waktu dan tempat yang berbeda, karena tiga gambar Rockman yang berada di paling belakang latar merupakan <i>after image</i>.</p> <p>Keempat gambar Rockman di atas dapat tetap diidentifikasi sebagai satu tokoh yang sama karena adanya</p>

<p>Rockman digambarkan menjadi empat buah gambar yang berbeda pada satu panel.</p> <p>Ukuran tubuh Rockman digambarkan dengan ukuran yang berbeda pada setiap penggambaran, yaitu dari ukuran terkecil hingga ukuran terbesar.</p> <p>Detail yang terdapat pada setiap penggambaran Rockman memiliki tingkat kerumitan yang berbeda-beda, dimulai dari yang paling sederhana hingga yang paling rinci</p> <p>Terdapat adanya gelombang listrik dengan wujud tidak beraturan dan berujung runcing di sekitar tubuh Rockman. Pada bagian atas halaman terdapat asap.</p> <p>Terdapat sebuah bidang berbentuk garis diagonal berpola <i>zig-zag</i> antara keempat gambar Rockman, tepatnya di bawah kaki Rockman.</p>	<p>kemiripan (<i>similarity</i>) yang terdapat pada masing-masing gambar.</p> <p>Dapat ditemukan adanya perpindahan waktu dan tempat yang dialami oleh Rockman. Hal ini dapat diidentifikasi dari adanya penggambaran Rockman pada posisi yang berbeda secara berulang-ulang dan berkelanjutan, sesuai dengan prinsip pengulangan (<i>repetition</i>) dan kelanjutan (<i>continuity</i>) seperti sekuens pada komik.</p> <p>Pada visualisasi ini terdapat adanya perspektif (<i>perspective</i>) yang memunculkan kesan adanya jarak dan ruang antara satu objek dengan objek lainnya.</p> <p>Adanya perspektif pada halaman ini ditandai dengan adanya perbedaan ukuran antara penggambaran Rockman yang bergerak dari latar belakang (<i>background</i>) menuju <i>foreground</i>, sesuai dengan prinsip mengenai skala (<i>scale</i>).</p> <p>Selain itu, penggunaan perspektif pada halaman ini dapat ditemukan pada ukuran lebar garis di bawah kaki Rockman yang mengalami perubahan ukuran dari besar hingga kecil.</p>
---	--

Tabel IV.36 Deskripsi dan analisis formal visualisasi tokoh tiga virus kadal api  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Visualisasi yang menggambarkan tiga makhluk berwujud kadal raksasa dengan lidah panjang, berkaki empat, berkepala satu, bertanduk satu, bermata dua, berekor satu dan dilengkapi dengan api pada bagian ekornya.</p> <p>Masing-masing kadal tersebut menunjukkan gestur yang tidak beraturan dan dilakukan sedikit berada di atas permukaan tanah.</p> <p>Ketiga kadal tersebut memiliki mata yang terbuka lebar, mulut yang terbuka lebar, lidah yang terjulur.</p>	<p>Ketiga gambar kadal di atas dapat diidentifikasi sebagai tiga tokoh yang serupa bila dilihat dari segi kemiripan (<i>similarity</i>).</p> <p>Namun berbeda dengan penggambaran Rockman pada tabel sebelumnya, ketiga gambar kadal pada visualisasi ini tidak menunjukkan adanya perpindahan waktu dan tempat, melainkan menunjukkan adanya tiga tokoh berbeda dalam posisi berbeda.</p> <p>Penggunaan perspektif dapat ditemukan pada ukuran setiap tokoh yang nampak berbeda karena adanya perbedaan posisi dan jarak antar tokoh.</p>

Tabel IV.37 Deskripsi dan analisis formal visualisasi tokoh Cancer Bubble  
 Sumber: Dokumen penulis


Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Visualisasi tokoh Cancer Bubble mengenakan kostum yang menyerupai hewan kepiting. Bagian atas helm menyerupai sepasang mata kepiting, bagian samping helm menyerupai kaki kepiting. Terdapat sepasang capit kepiting raksasa pada kedua tangannya. Bagian badan memiliki lima lubang. Kaki berbentuk tabung berukuran kecil dengan pelindung lutut berbentuk hati dan sepatu.</p> <p>Mata Cancer terbuka lebar dengan pupil yang mengecil. Mulut terbuka sangat lebar dan menunjukkan giginya yang tajam dan bergerigi. Tangan kanan berada di bawah, tangan kiri terangkat ke atas. Kaki kanan terangkat ke atas dan kaki kiri berada di bawah.</p>	<p>Visualisasi tokoh Cancer Bubble pada bagian ini menampilkan sebuah gambar yang digambar dengan detail rumit.</p> <p>Penggambaran objek secara rinci seperti ini dilakukan untuk memusatkan perhatian pembaca pada objek tersebut sehingga objek tersebut dapat menjadi salah satu titik fokus (<i>focal point</i>).</p> <p>Terdapat prinsip penutupan (<i>closure</i>) pada visualisasi ini. Adanya penutupan ditunjukkan dengan munculnya kesan perbedaan ruang dan letak antara Cancer dan Rockman yang ditandai dengan bagian tubuh Cancer yang tertutup oleh tubuh Rockman.</p>

Tabel IV.38 Deskripsi dan analisis formal visualisasi tokoh Cancer Bubble dan kadal api  
 Sumber: Dokumen penulis

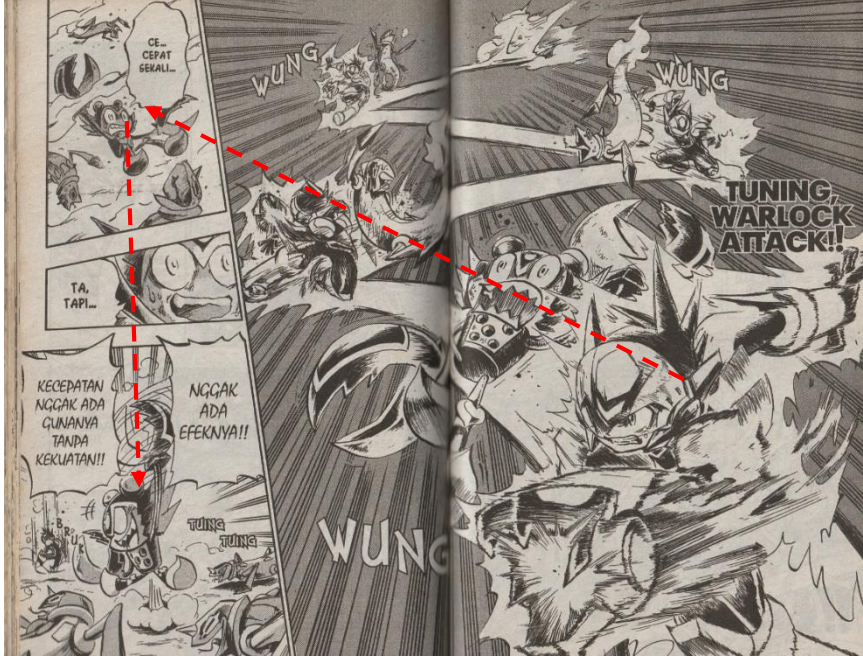
Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Visualisasi tokoh Cancer Bubble dan tiga makhluk berbentuk kadal yang melayang di udara dengan gestur tubuh yang tidak beraturan.</p> <p>Tangan dan kaki Cancer terangkat ke atas udara. Mata terbuka lebar dengan pupil yang mengecil. Mulut terbuka sehingga menunjukkan gigi dan lidah. Sedikit berkeringat pada bagian wajah</p> <p>Ketiga makhluk kadal digambarkan dengan mulut terbuka lebar, lidah menjulur ke luar.</p> <p>Terdapat asap di sekitar tokoh-tokoh berupa garis-garis melengkung yang tidak beraturan.</p>	<p>Visualisasi tokoh Cancer Bubble dan tiga tokoh kadal di atas memperlihatkan adanya perbedaan ukuran skala (<i>scale</i>) yang memunculkan adanya kesan perbedaan jarak dan letak dari para tokoh tersebut.</p> <p>Ketiga kadal di atas dapat diidentifikasi sebagai tiga tokoh yang serupa bila dilihat dari segi kemiripan (<i>similarity</i>).</p> <p>Pada panel bagian bawah terdapat visualisasi wajah Cancer yang diperlihatkan dalam jarak yang dekat (<i>close up</i>). Hal ini dapat memberikan penekanan (<i>emphasize</i>) yang memberi informasi mengenai ekspresi yang dimunculkan oleh wajah tokoh.</p>



Tabel IV.39 Deskripsi dan analisis formal visualisasi tokoh Cancer Bubble dan kadal api  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Visualisasi yang menggambarkan tokoh Cancer Bubble berada di atas tanah, mengangkat dan menggerak-gerakkan tangan kirinya ke atas, membengkokkan tangan kanannya sejajar dengan badannya, melebarkan kedua kakinya ke arah kiri dan kanan.</p> <p>Mata Cancer terbuka lebar tanpa ada pupil didalamnya, mulut terbuka lebar sehingga menunjukkan gigi dan lidah.</p> <p>Terdapat tiga tokoh kadal yang menghadap ke arah Rockman dengan mulut yang terbuka dan lidah menjulur.</p> <p>Terdapat sosok Rockman yang digambarkan sangat kecil.</p>	<p>Visualisasi tokoh Cancer Bubble, Rockman dan tiga tokoh kadal di atas memperlihatkan adanya perbedaan ukuran skala (<i>scale</i>) yang memunculkan adanya kesan perbedaan jarak dan letak dari para tokoh tersebut.</p> <p>Ketiga kadal di atas dapat diidentifikasi sebagai tiga tokoh yang serupa bila dilihat dari segi kemiripan (<i>similarity</i>).</p> <p>Gambar dari ketiga tokoh kadal pada gambar di atas mengalami penutupan (<i>closure</i>) oleh panel di sekelilingnya. Hal ini memungkinkan tubuh dari ketiga tokoh tersebut diidentifikasi secara utuh meskipun tidak digambarkan secara utuh.</p>

Tabel IV.40 Deskripsi dan analisis formal visualisasi alur membaca  
 Sumber: Dokumen penulis


Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Sebuah visualisasi hirarki panel sesuai dengan alur membaca, titik fokus dan signifikansi panel pada halaman.</p> <p>Sebuah panel berukuran besar pada bagian kanan halaman. Memiliki bagian sisi kiri yang diagonal. Bagian kanan, atas dan bawah panel menyentuh batas halaman. Bagian tengah panel terlipat dan terbagi menjadi dua halaman.</p> <p>Sebuah panel berukuran sedang pada bagian kiri atas halaman. Memiliki</p>	<p>Sebuah visualisasi hirarki dan alur membaca panel yang dimulai dari sebuah panel berukuran besar pada bagian kanan halaman, menuju panel berukuran sedang pada bagian atas kiri halaman, kemudian menuju panel berukuran kecil di bawahnya hingga pada panel berukuran sedang pada bagian bawah kiri halaman.</p> <p>Hal ini dapat memunculkan kesan bahwa panel yang menjadi fokus utama visualisasi pada halaman ini dimulai dari panel yang berada pada bagian</p>

<p>bagian sisi kanan, kiri dan bawah yang diagonal. Bagian atas panel menyentuh batas halaman.</p> <p>Sebuah panel berukuran kecil pada bagian tengah kiri halaman. Memiliki bagian sisi kanan, kiri dan atas yang diagonal.</p> <p>Sebuah panel berukuran sedang pada bagian bawah kiri halaman. Memiliki bagian sisi kanan yang diagonal. Bagian kiri dan bawah panel menyentuh batas halaman.</p>	<p>kanan halaman dilanjutkan menuju panel pada bagian kiri bawah halaman.</p> <p>Hal ini juga sesuai dengan prinsip penekanan (<i>emphasize</i>) karena titik fokus ditekankan secara berangsur mulai dari panel terbesar menuju panel terkecil.</p> <p>Selain itu pada visualisasi ini juga terdapat prinsip hirarki (<i>hierarchy</i>) karena susunan titik fokus dimulai dari panel dengan tingkat signifikansi tertinggi hingga terendah.</p> <p>Hirarki penyusunan panel yang terdapat pada halaman ini dapat diidentifikasi dari pola membaca komik Jepang yang dimulai dari arah kanan ke kiri lalu dari atas ke bawah.</p> <p>Kemudian hirarki dapat ditemukan dari ukuran objek pada masing-masing panel. Terdapat objek dengan ukuran yang digambarkan berbeda-beda. Hal ini dapat menunjukkan ke mana titik fokus ditujukan serta berapa besar tingkat signifikansi yang dimiliki oleh masing-masing panel pada halaman ini.</p>
--	---

Tabel IV.41 Deskripsi dan analisis formal efek visual  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Efek visual garis pergerakan (<i>motion lines</i>) yang digambarkan dengan adanya banyak garis panjang dan terarah secara berulang-ulang pada latar belakang halaman.</p> <p>Arah penarikan garis mengikuti pola berbentuk lingkaran.</p>	<p>Efek visual berupa garis yang disusun berdekatan satu sama lain namun memiliki arah penarikan garis yang melingkar (<i>radial</i>).</p> <p>Arah penarikan garis yang dibuat mengikuti pola tertentu memicu munculnya perspektif (<i>perspective</i>) pada latar belakang serta pada visualisasi tokoh dan pergerakannya.</p> <p>Efek visual ini juga sesuai dengan prinsip harmoni (<i>harmony</i>) dan keseimbangan (<i>balance</i>) dari bentuknya yang simetris</p>

Tabel IV.42 Deskripsi dan analisis formal visualisasi balon kata 1  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Dua balon kata yang terdapat pada dua panel yang berbeda dengan karakteristik garis yang fleksibel, tidak rapi dan tidak stabil. Terdapat bagian runcing yang mencuat ke arah luar.</p> <p>Pada balon kata bagian atas terdapat tulisan “CE... CEPAT SEKALI...” yang ditulis dengan huruf kapital dan karakteristik garis yang fleksibel dan tidak terlalu rapi.</p> <p>Pada balon kata bagian atas terdapat tulisan “TA, TAPI...” yang ditulis dengan huruf kapital dan karakteristik garis yang fleksibel dan tidak terlalu rapi.</p>	<p>Visualisasi ini menampilkan dua buah balon kata yang memiliki garis fleksibel dan cenderung tidak stabil.</p> <p>Karakteristik garis yang dimiliki balon kata ini berkaitan dengan bagaimana dialog disampaikan.</p> <p>Karakteristik dari balon kata ini sesuai dengan prinsip keseimbangan (<i>balance</i>) asimetris yang menciptakan kesan dinamis serta menarik perhatian.</p> <p>Tulisan pada balon kata di atas juga memiliki unsur keseimbangan (<i>balance</i>) pada penulisannya, hal ini dapat dilihat dari kesejajaran (<i>alignment</i>) pada tulisan tersebut yang membuat tulisan menjadi simetris.</p>

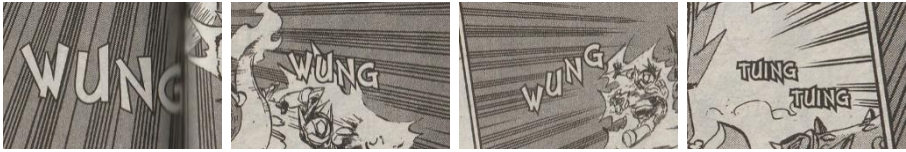
Tabel IV.43 Deskripsi dan analisis formal visualisasi balon kata 2  
 Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Dua balon kata yang terdapat pada satu panel yang sama dengan karakteristik garis yang fleksibel, tidak rapi dan tidak stabil. Terdapat banyak bagian runcing yang mencuat ke arah luar.</p> <p>Pada balon kata bagian kanan terdapat tulisan “NGGAK ADA EFEKNYA!!” yang ditulis dengan huruf kapital dan karakteristik garis yang fleksibel dan tidak terlalu rapi.</p> <p>Pada balon kata bagian kiri terdapat tulisan “KECEPATAN NGGAK ADA GUNANYA TANPA KEKUATAN” yang ditulis dengan huruf kapital dan karakteristik garis yang fleksibel dan tidak terlalu rapi.</p>	<p>Visualisasi ini menampilkan dua buah balon kata yang memiliki garis fleksibel dan cenderung tidak stabil.</p> <p>Karakteristik garis yang dimiliki balon kata ini berkaitan dengan bagaimana dialog disampaikan.</p> <p>Karakteristik dari balon kata ini sesuai dengan prinsip keseimbangan (<i>balance</i>) asimetris yang menciptakan kesan dinamis serta menarik perhatian.</p> <p>Tulisan pada balon kata di atas juga memiliki unsur keseimbangan (<i>balance</i>) pada penulisannya, hal ini dapat dilihat dari kesejajaran (<i>alignment</i>) pada tulisan tersebut yang membuat tulisan menjadi simetris.</p>



Tabel IV.44 Deskripsi dan analisis formal visualisasi onomatopoeia “WUNG” dan “TUING”

Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Terdapat beberapa onomatopoeia pada kedua halaman ini. Onomatopoeia pertama berada pada panel bagian kanan. Pada panel ini terdapat tiga buah onomatopoeia bertuliskan “WUNG” yang berada pada tiga tempat berbeda dengan ukuran tulisan yang berbeda pula.</p> <p>Onomatopoeia kedua berada pada panel di bagian bawah kiri halaman. Pada panel ini terdapat sebuah onomatopoeia bertuliskan “TUING TUING”.</p>	<p>Visualisasi ini menunjukkan adanya penggunaan efek suara yang diwakili oleh onomatopoeia bertuliskan “WUNG” yang mencirikan suara pergerakan objek yang sangat cepat. Efek suara ini lebih tepatnya dihasilkan dari pergerakan Rockman.</p> <p>Kemudian terdapat onomatopoeia bertuliskan “TUING TUING” yang mencirikan pergerakan objek yang memantul, lebih tepatnya pergerakan tokoh Cancer Bubble.</p> <p>Pada kedua onomatopoeia ini terdapat prinsip pengulangan (<i>repetition</i>) dan skala (<i>scale</i>) karena onomatopoeia “WUNG” dan “TUING” ini muncul hingga beberapa kali pada halaman ini dan terdapat beberapa ukuran berbeda dari setiap onomatopoeia “WUNG”.</p>

Tabel IV.45 Deskripsi dan analisis formal visualisasi tulisan “TUNING, WARLOCK ATTACK!!”

Sumber: Dokumen penulis

Visualisasi Objek	
	
Deskripsi	Analisis Formal
<p>Sebuah dialog yang bertuliskan “TUNING, WARLOCK ATTACK!!” dan tidak berada dalam balon kata.</p> <p>Tulisan dialog tersebut dituliskan dalam huruf kapital, memiliki karakter tulisan yang tebal (<i>bold</i>) dan <i>outline</i> berwarna putih.</p>	<p>Tulisan “TUNING, WARLOCK ATTACK!!” memiliki ukuran yang cukup besar, berjenis <i>font</i> sans serif, berkarakter tulisan tebal (<i>bold</i>) dan tidak ditempatkan pada balon kata.</p> <p>Ukuran tulisan yang cenderung lebih besar dibandingkan dengan tulisan lainnya dapat menciptakan fokus utama yang berpusat pada tulisan ini.</p> <p>Penulisan dialog ini sesuai dengan prinsip skala (<i>scale</i>) karena tulisan “TUNING, WARLOCK ATTACK!!” digambarkan lebih besar proporsinya dibandingkan tulisan lainnya yang terdapat pada halaman.</p>

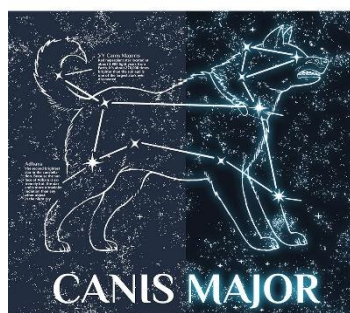
### IV.3.2.2 Tahap Interpretasi

Tabel IV.46 Interpretasi visualisasi tokoh Rockman  
Sumber: Dokumen penulis

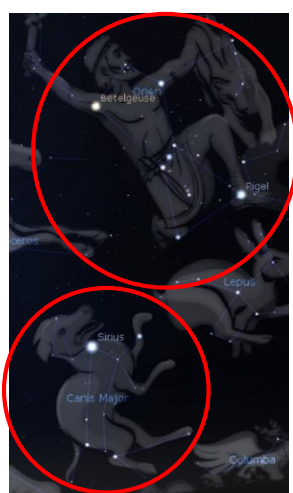
Gambar Objek	Interpretasi
	<p>Pada visualisasi ini Rockman digambarkan dengan ekspresi wajah yang menandakan ia sedang melakukan serangan, hal ini dibantu dengan adanya kalimat “TUNING, WARLOCK ATTACK!!”.</p> <p>Raut wajah yang dimunculkan Rockman menunjukkan raut wajah yang mengekspresikan amarah. Hal ini dapat dilihat dari pupil yang mengecil namun dengan tatapan yang tajam.</p>
<p>Visualisasi Rockman berpindah tempat dengan sangat cepat</p>  <p>Contoh visualisasi gerakan bertarung dalam kecepatan tinggi.</p>	<p>Bentuk mata dan mulut seperti ini mencirikan gaya penggambaran tokoh khas komik Jepang atau <i>manga</i>.</p> <p>Gesturnya menunjukkan pose bertarung dalam kecepatan tinggi, hal ini dikuatkan dengan dengan adanya efek <i>blur</i> pada tubuh Rockman yang memunculkan kesan pergerakan secara cepat. Tangan kanan Rockman nampak terlempar ke arah belakang dan tangan kiri Rockman nampak sedang</p>



Visualisasi rasi bintang Orion.



Visualisasi rasi bintang Canis Major.



Visualisasi rasi bintang Orion dan Canis Major dalam satu gambar.

dimajukan ke depan. Kaki Rockman nampak sedang memijak kuat ke tanah.


Kostum yang dikenakan Rockman memiliki kemiripan dengan penggambaran rasi bintang Orion dan Canis Major.

Orion merupakan rasi bintang yang digambarkan sebagai sesosok pemburu yang selalu ditemani oleh anjing berburunya yang digambarkan dengan rasi bintang Canis Major.

Keseluruhan kostum Rockman tidak mencirikan adanya unsur hewani kecuali pada tangan kirinya. Selain itu Rockman yang merupakan pahlawan pada cerita ini dapat dikaitkan dengan tafsiran bahwa kostum Rockman melambangkan sosok manusia yang memburu kejahatan.

Kepala Warlock pada tangan kiri Rockman yang memiliki kemiripan dengan anjing besar dapat mewakili rasi bintang Canis Major yang dapat ditafsirkan sebagai tanda bahwa Warlock adalah anjing pemburu yang setia menemani Rockman dalam setiap aksinya memburu para penjahat.

Tabel IV.47 Interpretasi visualisasi pergerakan Rockman  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="363 1016 775 1111">Visualisasi Rockman berpindah tempat dengan sangat cepat</p>	<p data-bbox="847 389 1353 696">Pada visualisasi ini terdapat tiga buah penggambaran Rockman dalam posisi dan pose yang berbeda. Selain itu terdapat garis lurus berpola <i>zig-zag</i> yang mengalami perubahan ukuran yang berangsur-angsur.</p> <p data-bbox="847 775 1353 1025">Dari visualisasi ini dapat ditafsirkan bahwa keseluruhan objek visual di atas merupakan sebuah penggambaran terjadinya suatu peristiwa perpindahan waktu dan tempat dengan sangat cepat.</p> <p data-bbox="847 1104 1353 1576">Pergerakan ini dapat dilihat dari bagian paling atas di saat Rockman mulai berpindah dan meninggalkan asap dibelakangnya lalu berpindah menuju posisi tokoh kadal pertama yang paling dekat dengannya, kemudian menuju kadal kedua dan ketiga hingga pada akhirnya berpindah menuju posisi di dekat tokoh Cancer Bubble.</p>
 <p data-bbox="320 1688 823 1832">Contoh visualisasi perpindahan tempat dengan sangat cepat yang menghasilkan efek <i>after image</i></p>	<p data-bbox="847 1655 1353 1906">Indikasi perpindahan waktu dan tempat yang sangat cepat dapat dilihat juga dari adanya efek <i>blur</i> dan <i>after image</i> pada bagian tubuh Rockman seperti tangan, jari jemari, punggung dan kaki.</p>



Tabel IV.48 Interpretasi visualisasi tokoh tiga virus kadal api  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="320 835 820 925">Visualisasi tiga ekor tokoh virus kadal berekor api</p>  <p data-bbox="331 1361 807 1395">Contoh visualisasi kadal salamander</p>  <p data-bbox="392 1850 743 1883">Contoh visualisasi bara api</p>	<p data-bbox="844 389 1356 808">Pada visualisasi ini terdapat tiga sosok virus berwujud kadal berekor api yang nampak memunculkan raut wajah dengan ekspresi terkejut. Hal ini dapat dilihat dari mata dan mulut mereka yang terbuka lebar, ekspresi wajah semacam ini dapat ditafsirkan sebagai ekspresi terkejut.</p> <p data-bbox="844 882 1356 1357">Ketiga referensi tokoh virus kadal ini dapat ditafsirkan bersumber dari hewan kadal salamander. Terdapat kemiripan bentuk fisik yang dimiliki oleh tokoh kadal api dengan hewan kadal salamander. Selain itu bara api pada ekor virus kadal api ini juga digambarkan berdasarkan referensi visual berupa bara api.</p> <p data-bbox="844 1431 1356 1798">Kemiripan bentuk fisik kedua objek ini dimulai dari bentuk struktur tubuh yang mencirikan seekor hewan melata, sebuah kepala yang membulat lengkap dengan sepasang mata, empat buah kaki hingga ekor panjang yang terhubung dengan badan.</p>



Tabel IV.49 Interpretasi visualisasi tokoh Cancer Bubble  
 Sumber: Dokumen penulis

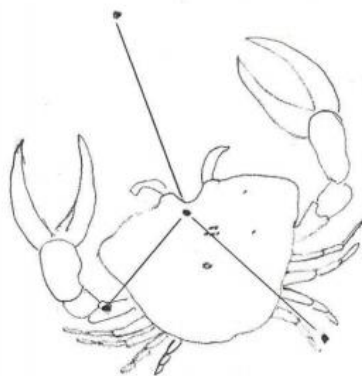
Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="357 860 780 893">Visualisasi tokoh Cancer Bubble</p>	<p data-bbox="847 389 1353 920">Tokoh Cancer Bubble digambarkan dengan raut wajah yang dapat ditafsirkan sebagai ekspresi terkejut. Hal ini diindikasikan dari sepasang matanya yang terbuka sangat lebar, pupil pada kedua matanya yang mengecil, mulutnya yang terbuka sangat lebar dan pada sekitar tubuhnya terdapat efek garis yang menandakan adanya getaran pada tubuhnya.</p>
 <p data-bbox="331 1395 807 1485">Visualisasi tokoh Cancer Bubble dan tiga virus kadal api</p>	<p data-bbox="847 994 1353 1189">Hal yang sama dapat dilihat pada tokoh tiga virus kadal api yang memasang raut wajah terkejut sama halnya dengan Cancer Bubble.</p>
 <p data-bbox="336 1879 802 1968">Visualisasi raut wajah tokoh Cancer Bubble yang terkejut</p>	<p data-bbox="847 1267 1353 1798">Pada bagian visualisasi wajah tokoh Cancer Bubble yang diperbesar, dapat ditemukan garis yang tidak stabil, pupil mata yang mengecil, terdapat kerutan dan garis hitam pada sekitar mata dan cucuran keringat pada pipinya. Visualisasi yang nampak pada wajah Cancer Bubble tersebut memperkuat ekspresi terkejut yang ia tampilkan kepada pembaca.</p> <p data-bbox="847 1874 1353 1962">Kostum yang dikenakan oleh Cancer Bubble dapat ditafsirkan berasal dari</p>



Contoh visualisasi ekspresi terkejut



Contoh visualisasi hewan kepiting



Contoh visualisasi rasi bintang Cancer

visualisasi rasi bintang yang sama dengan namanya yaitu Cancer.

Rasi bintang Cancer merupakan rasi bintang yang digambarkan sebagai sosok hewan kepiting. Fitur fisik yang dimiliki oleh seekor kepiting dapat pula ditemukan pada kostum Cancer Bubble ini.

Helm yang menyerupai anggota tubuh seekor kepiting yaitu dimulai dari sepasang mata pada bagian atas helm dan kaki-kaki pada bagian samping helm. Sepasang capit yang terdapat pada tangan Cancer Bubble juga menjadi salah satu fitur fisik kepiting yang paling ikonik

Selain dari bentuk fisik, kemiripan yang dimiliki oleh tokoh Cancer Bubble dan hewan kepiting adalah elemen alam yang berkaitan dengan kedua objek tersebut. Kepiting yang identik dengan elemen air dijadikan referensi untuk kekuatan yang dimiliki Cancer Bubble yaitu kekuatan berbasis elemen air, bahkan nama "Bubble" pada tokoh ini juga melambangkan keterkaitannya dengan elemen air.

Tabel IV.50 Interpretasi visualisasi tokoh Cancer Bubble dan tiga virus kadal api  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
<div data-bbox="389 439 746 846" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="325 869 815 1010">Visualisasi tokoh Cancer Bubble dan tiga virus kadal api tertawa. Rockman berlutut di belakang latar.</p> <div data-bbox="373 1084 764 1373" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="341 1395 799 1485">Contoh visualisasi ekspresi tertawa jahat</p> <div data-bbox="400 1565 738 1883" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="336 1901 804 1935">Contoh visualisasi gestur melompat</p>	<p data-bbox="847 389 1353 640">Pada visualisasi ini dapat dilihat tokoh Cancer Bubble dan tiga virus kadal api sedang berteriak dengan ekspresi jahat. Terdapat juga Rockman yang berlutut setelah melancarkan sebuah serangan.</p> <p data-bbox="847 719 1353 969">Gestur dan ekspresi yang dimunculkan oleh Cancer Bubble dapat memberi indikasi bahwa ia sedang melompat, mengayunkan tangan kirinya serta berteriak dengan tatapan mata jahat.</p> <p data-bbox="847 1048 1353 1630">Gerakan melompat yang dilakukan Cancer Bubble ditandai dengan adanya angin dan debu pada bagian bawah Cancer Bubble serta adanya onomatopoeia berbunyi “TUING TUING” seperti suara benda yang melompat atau memantul. Gestur dan ekspresi yang ia munculkan ini dapat ditafsirkan sebagai rasa senang karena serangan yang dilakukan Rockman dianggap percuma.</p> <p data-bbox="847 1709 1353 1906">Tiga virus kadal api di sekeliling Cancer Bubble juga menunjukkan ekspresi yang serupa yaitu tertawa jahat.</p>

Tabel IV.51 Interpretasi visualisasi onomatopoeia “WUNG” dan “TUING”  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="341 1196 798 1283">Visualisasi onomatopoeia “WUNG WUNG WUNG”</p>	<p data-bbox="847 389 1353 918">Pada halaman ini terdapat dua onomatopoeia yang berbunyi “WUNG” dan “TUING”. Keberadaan onomatopoeia “WUNG” pada panel di bagian kanan halaman dapat ditafsirkan sebagai suara yang dihasilkan dari adanya pergerakan objek yang sangat cepat sehingga menghasilkan gelombang udara dan gelombang bunyi yang cukup kuat.</p> <p data-bbox="847 994 1353 1357">Dapat disimpulkan bahwa onomatopoeia “WUNG” ini berasal dari suara perpindahan tempat Rockman yang sangat cepat. Pernyataan ini diperkuat dengan letak onomatopoeia yang berdekatan dengan visualisasi pergerakan Rockman.</p>
 <p data-bbox="341 1816 798 1904">Visualisasi onomatopoeia “TUING TUING”</p>	<p data-bbox="847 1435 1353 1910">Onomatopoeia “TUING” dapat ditafsirkan sebagai bunyi benda yang melompat-lompat atau memantul. Dapat disimpulkan bahwa bunyi ini berasal dari lompatan yang dilakukan oleh Cancer Bubble. Pernyataan ini diperkuat dengan letak onomatopoeia yang berdekatan dengan visualisasi pergerakan Cancer Bubble.</p>



Tabel IV.52 Interpretasi efek visual garis pergerakan  
 Sumber: Dokumen penulis



Gambar Objek	Interpretasi
 <p>Efek visual garis pergerakan (<i>motion lines</i>)</p>	<p>Visualisasi ini menampilkan adanya penggunaan efek visual berupa garis pergerakan atau <i>motion lines</i> pada bagian latar belakang panel.</p> <p>Garis pergerakan atau <i>motion lines</i> ini seringkali ditemukan dalam komik Jepang. Efek visual semacam ini digunakan untuk memunculkan adanya pergerakan yang dialami suatu objek dengan menempatkan fokus pada objek sehingga latar terlihat kabur (<i>blurry</i>).</p>
 <p>Contoh penerapan efek visual garis pergerakan (<i>motion lines</i>) pada komik</p>	<p>Efek visual ini diibaratkan sebagai penggambaran bila sebuah kamera menangkap gambar suatu objek bergerak dengan terus mengikuti objek tersebut dengan fokus sehingga bagian latarlah yang akan mengalami perubahan dan memberikan kesan pergerakan pada objek.</p> <p>Efek visual yang diterapkan pada panel ini dapat ditafsirkan sebagai indikator bahwa terdapat suatu pergerakan objek dengan cepat yang terjadi, dan objek tersebut adalah Rockman.</p>

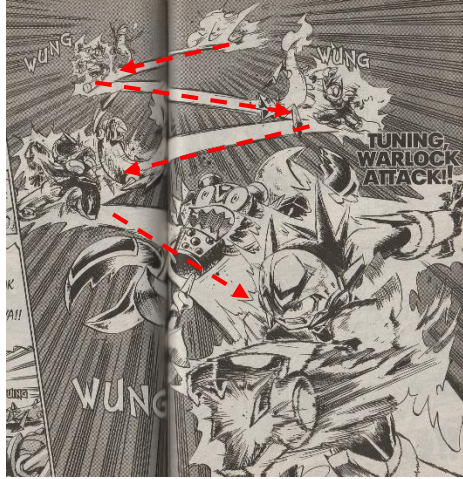
Tabel IV.53 Interpretasi visualisasi asap dan debu  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="403 1397 735 1435">Visualisasi asap dan debu</p> <p data-bbox="352 1906 783 1944">Contoh visualisasi asap dan debu</p>	<p data-bbox="847 445 1353 539">Pada halaman ini terdapat beberapa visualisasi asap dan gumpalan debu.</p> <p data-bbox="847 611 1353 869">Asap dan gumpalan debu pada halaman ini dapat ditafsirkan sebagai tanda bahwa terdapat suatu kejadian yang menyebabkan asap dan debu bertebaran ke udara.</p> <p data-bbox="847 940 1353 1305">Visualisasi kesatu menggambarkan letupan debu yang terjadi karena Rockman melakukan sebuah pergerakan cepat secara spontan sehingga menghasilkan letupan angin yang cukup kuat untuk mengangkat debu ke udara.</p> <p data-bbox="847 1377 1353 1581">Visualisasi kedua menggambarkan asap yang merupakan asap hasil dari pembakaran yang dilakukan oleh tiga virus kadal api.</p> <p data-bbox="847 1653 1353 1856">Visualisasi ketiga menggambarkan adanya hembusan angin yang muncul akibat adanya gerakan melompat yang dilakukan oleh Cancer Bubble.</p>



Tabel IV.54 Interpretasi visualisasi alur membaca  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="371 1048 767 1081">Visualisasi keseluruhan panel.</p>  <p data-bbox="343 1664 794 1809">Contoh visualisasi transisi sekuens komik menurut ukuran dan signifikansi panel</p>	<p data-bbox="847 389 1353 801">Sebuah panel berukuran besar yang mendominasi sebagian besar halaman terdapat pada bagian kanan hingga bagian tengah kedua halaman. Hal ini dapat memiliki tafsiran bahwa panel ini merupakan panel yang dijadikan sebagai fokus utama visualisasi pada halaman ini.</p> <p data-bbox="847 882 1353 1518">Selain ukurannya yang besar, panel ini juga berisikan berbagai objek yang menggambarkan ruang, waktu dan kejadian yang terjadi. Bila mengikuti urutan sekuens panel sesuai dengan alur membaca komik Jepang, dapat ditemukan bahwa visualisasi panel pada halaman ini menggunakan ukuran panel yang dinamis, ini merupakan salah satu ciri tata letak komik Jepang atau <i>manga</i> bagi khalayak laki-laki (<i>shonen manga</i>).</p> <p data-bbox="847 1599 1353 1906">Penggunaan tata letak panel komik semacam ini dapat mempermudah pembaca untuk mengidentifikasi bagian visualisasi yang memiliki tingkat signifikansi paling tinggi dan visualisasi yang memiliki tingkat</p>



Visualisasi pola pergerakan *zig-zag* yang dilakukan Rockman



Visualisasi Rockman yang menyentuh tepi panel, berdekatan dengan panel berikutnya

signifikansi paling rendah secara berturut-turut.

Selain menganalisis alur membaca pada komik, penulis juga melakukan analisis terhadap model transisi yang digunakan oleh Itagaki Masaya.



Model transisi yang digunakan tidak hanya mengandalkan transisi panel sesuai dengan alur membaca komik, namun memanfaatkan penggambaran dan peletakan objek visual yang dapat menciptakan model transisi tertentu.

Pada gambar di samping dapat dilihat pergerakan Rockman digambarkan dalam pola *zig-zag* yang bila diperhatikan sesuai dengan alur membaca pada komik Jepang.



Penggambaran Rockman yang terletak pada bagian kiri menunjukkan seakan Rockman menyentuh bagian tepi kiri panel yang berdekatan dengan panel berikutnya.

Dapat ditafsirkan bahwa penyajian objek visual yang diletakkan secara konseptual pada halaman ini berhasil menciptakan suatu transisi yang tidak bergantung pada alur membaca saja.

Tabel IV.55 Interpretasi visualisasi balon kata 1  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
	<p>Visualisasi ini menampilkan dua balon kata yang memiliki garis tidak beraturan, tidak stabil dan tidak rapi. Pada satu bagian balon kata terdapat ujung runcing yang mencuat keluar.</p> <p>Karakteristik garis yang dimiliki balon kata ini berkaitan dengan bagaimana dialog disampaikan dan bagaimana dialog diterima oleh pembaca.</p> <p>Karakteristik balon kata dan kalimat yang terdapat pada balon kata ini menunjukkan kesan dialog yang berbunyi pelan dan terdapat getaran pada suara tokoh. Karakteristik garis pada balon kata yang terkesan tidak stabil dapat memperkuat kesan yang dimunculkan oleh balon kata ini berkaitan dengan emosi dan keadaan tokoh.</p>
<p>Visualisasi balon kata</p>  <p>Contoh visualisasi balon kata dalam komik</p>	<p>Balon kata dengan karakteristik seperti ini seringkali digunakan untuk menyampaikan dialog dengan suara pelan seperti gumaman atau dialog yang menunjukkan rasa takut.</p>

Tabel IV.56 Interpretasi visualisasi balon kata 2  
 Sumber: Dokumen penulis

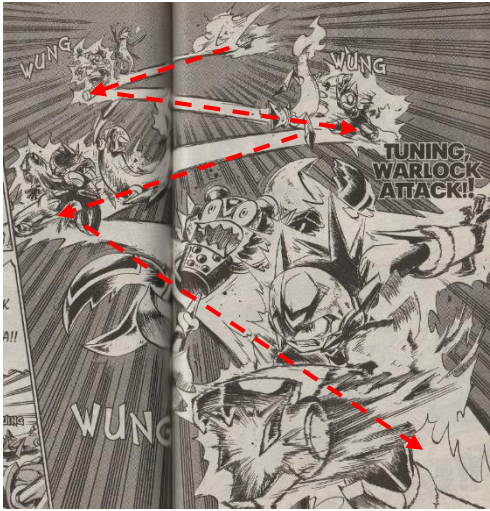

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="427 1346 710 1377">Visualisasi balon kata</p>	<p data-bbox="847 389 1353 808">Visualisasi ini menampilkan dua balon kata yang memiliki garis tidak beraturan, tidak stabil dan cenderung runcing. Karakteristik garis yang dimiliki balon kata ini berkaitan dengan bagaimana dialog disampaikan dan bagaimana dialog diterima oleh pembaca.</p> <p data-bbox="847 887 1353 1413">Karakteristik balon kata dan kalimat yang terdapat pada balon kata ini menunjukkan kesan dialog yang berbunyi keras dan terdapat teriakan pada dialog tokoh. Karakteristik garis pada balon kata yang terkesan tidak stabil dan meruncing dapat memperkuat kesan yang dimunculkan oleh balon kata ini berkaitan dengan emosi dan keadaan tokoh.</p>
 <p data-bbox="336 1839 802 1921">Contoh visualisasi balon kata dalam komik</p>	<p data-bbox="847 1491 1353 1906">Balon kata dengan karakteristik seperti ini seringkali digunakan untuk menyampaikan dialog dengan suara keras seperti teriakan atau jeritan. Selain itu balon kata jenis ini juga seringkali digunakan untuk menyampaikan dialog terkejut atau berteriak.</p>



Tabel IV.57 Interpretasi visualisasi kata “TUNING, WARLOCK ATTACK!!”  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p data-bbox="389 958 746 1048">Visualisasi kata “TUNING, WARLOCK ATTACK!!”</p>	<p data-bbox="847 387 1353 862">Kata “TUNING, WARLOCK ATTACK!!” merupakan salah satu ucapan yang diserukan oleh Rockman saat menggunakan jurus “Warlock Attack” melalui teknik “Tuning”. Bila kata “TUNING” pada visualisasi ini ditafsirkan secara bahasa, maka dalam bahasa Indonesia artinya adalah “menyetel” atau “menyesuaikan”.</p> <p data-bbox="847 936 1353 1193">“Tuning” merupakan proses penyesuaian yang dilakukan Rockman agar frekuensi gelombang listrik pada tubuhnya menyatu dengan frekuensi gelombang listrik di sekitarnya.</p>
 <p data-bbox="320 1664 820 1805">Visualisasi Rockman saat pertama kali dapat menggunakan “Tuning” dan “Warlock Attack”.</p>	<p data-bbox="847 1267 1353 1525">“WARLOCK ATTACK!!” merupakan nama dari jurus yang digunakan oleh Rockman. Jurus ini meliputi serangan yang akurat dan cepat dengan melakukan proses “Tuning”.</p> <p data-bbox="847 1599 1353 1906">Kesimpulan dari pemaparan di atas adalah bahwa tafsiran dari kata “TUNING, WARLOCK ATTACK!!” merupakan sebuah kata yang diserukan saat Rockman melakukan serangan dengan judul yang sama.</p>

Tabel IV.58 Interpretasi visualisasi efek garis berpola *zig-zag*  
 Sumber: Dokumen penulis

Gambar Objek	Interpretasi
 <p>Visualisasi efek gerak berpola <i>zig-zag</i>.</p>	<p>Efek visual garis pergerakan (<i>motion lines</i>) yang terdapat pada panel ini menggambarkan adanya alur pergerakan dan perpindahan secara cepat yang terjadi pada suatu objek, dan objek tersebut adalah Rockman.</p> <p>Ukuran garis yang pada satu ujung terlihat kecil dan pada ujung lainnya terlihat lebih besar mengindikasikan adanya perspektif yang diterapkan pada efek visual ini. Perspektif yang terdapat pada efek gerakan ini menimbulkan adanya perbedaan jarak antara satu objek dengan objek lainnya. Semakin jauh letak garis tersebut maka semakin kecil ukurannya, semakin dekat letak garis tersebut maka akan semakin besar ukurannya.</p>
 <p>Contoh visualisasi efek gerak berpola <i>zig-zag</i> lainnya.</p>	<p>Efek visual garis berpola <i>zig-zag</i> yang terdapat pada visualisasi ini dapat ditafsirkan sebagai suatu penanda pergerakan suatu objek serta bagaimana arah yang dilalui objek tersebut. Selain itu efek visual ini dapat memberi kesan pergerakan yang sangat cepat dan terarah.</p>



#### IV.3.2.3 Tahap Evaluasi

Dari keseluruhan hasil analisis yang dilakukan terhadap komik Rockman The Shooting Star volume dua, halaman 88 dan 89 melalui metode kritik estetika Feldman, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Setiap objek visual yang terdapat pada visualisasi halaman 88 dan 89 ini dapat diidentifikasi satu persatu dengan baik melalui tahap deskripsi.
- Unsur rupa yang terdapat pada visualisasi pada halaman 88 dan 89 ini dapat dengan mudah diidentifikasi melalui tahap analisis formal.
- Visualisasi yang terdapat pada halaman 88 dan 89 ini dapat dengan mudah ditafsirkan melalui tahap interpretasi.
- Itagaki Masaya sebagai komikus telah berhasil menggunakan komposisi unsur rupa yang tepat untuk diterapkan pada komik aksi ber-*genre science fiction* bagi khalayak laki-laki. Hal ini dibuktikan dari adanya penggambaran tokoh, objek serta suasana yang menggambarkan suasana bernuansa *science fiction*. Pada komik ini juga terdapat banyak adegan yang menggambarkan aksi seperti pertarungan dan pergerakan dinamis pada visualisasi didalamnya.
- Fungsi dari komik sebagai media penyampaian cerita yang kaya akan unsur dan nilai estetis pada visualisasinya sudah tercapai bagi halaman 88 dan 89 ini.
- Teknik dan gaya menggambar yang diterapkan pada visualisasi komik halaman 88 dan 89 ini sangat mencirikan karakteristik komik Jepang dimulai dari penggambaran tokoh dan objek, tata letak panel, alur membaca, balon kata hingga efek visual.
- Penciptaan alur membaca pada komik ini yang dimulai dari kanan ke kiri lalu dari atas ke bawah telah dilakukan dengan baik sehingga penulis dapat dengan mudah mengikuti alur bacaan pada halaman 88 dan 89 ini.
- Setiap momen perpindahan tempat, waktu dan posisi dalam visualisasi pada halaman 88 dan 89 ini dapat dipahami dengan baik dari sekuens ke sekuens.
- Dialog yang ditampilkan berhasil memunculkan pesan dan kesan tersendiri melalui visualisasi balon kata serta tulisan pada balon kata tersebut.

- Pesan dan kesan dari objek visual yang terdapat pada halaman 88 dan 89 ini dapat dengan mudah ditangkap oleh penulis dan selanjutnya memunculkan respon-respon estetis serta pemahaman mengenai objek visual tersebut.
- Gaya menggambar yang digunakan oleh Itagaki Masaya selaku komikus pada halaman 88 dan 89 ini dapat dinyatakan sebagai gaya gambar yang khas dan berhasil mewakili identitasnya. Hal ini diperkuat dengan konsistensi yang terdapat pada visualisasi objek dan tokoh dalam komik serta karakteristik unsur rupa yang tersusun didalamnya.
- Model transisi yang diterapkan pada halaman 88 dan 89 ini tidak hanya berdasarkan transisi panel pada umumnya yang sekedar memanfaatkan alur membaca komik biasa. Itagaki Masaya selaku komikus telah berhasil menerapkan sebuah model transisi yang ditentukan melalui penggambaran objek visual serta tata letak yang diterapkan pada objek visual tersebut. Penggambaran serta penataan letak objek visual tersebut dapat memberi kesan kesinambungan antar panel sekaligus membantu pembaca untuk mengikuti alur membaca komik.
- Penggambaran pergerakan Rockman yang berpola *zig-zag* pada halaman 88 dan 89 ini digambarkan sesuai dengan alur membaca pada komik Jepang. Hal ini berhasil menciptakan keselarasan antara alur membaca komik serta penggambaran pergerakan yang dibuat. Keselarasan yang telah dibuat dapat mempermudah pembaca dalam mengikuti alur membaca pada komik serta memunculkan visualisasi yang proporsional serta sedap dipandang.
- Dapat disimpulkan bahwa dalam penciptaan visualisasi pada halaman 88 dan 89 ini terdapat objek visual yang digambar dengan penuh pertimbangan. Proses penggambaran objek pada halaman ini melibatkan adanya penerapan konsep yang sesuai dengan unsur rupa yang ada. Penggambaran dan penempatan objek visual pada halaman ini dapat memunculkan sebuah efek transisi panel yang tidak terlalu bergantung pada alur membaca pada komik Jepang.