

Tinjauan Desain Karakter Komik Mice terhadap Kesesuaian Karakter Indonesia

Irene Hasian¹⁾ Anissa Jiwojati Utami²⁾
ir3n3_2000@yahoo.com aj.utami24@gmail.com

Program Studi Desain Komunikasi Visual¹⁾²⁾
Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti

ABSTRACT

The increase in popularity of Indonesian comics happens after many print and webcomic presence comics as a medium of communication between the author with the reader. Growth of Indonesian comic starts as expression media of author's frustration about Indonesian politic and nowadays comic as a slice-of-life comic or in order to tell certain situation.

Cartoonist Muhammad Misrad commonly called Mice is a comic artist who is already struggling in the comic world for a dozen years and successfully communicating the Indonesian people's lives and many people call it as so- Indonesian comic. The character by Mice is perceived by writer as a so--Indonesian character. This reinforces the author desire to examine the character of Mice comic and the suitability with Indonesian character. The method used in this research is a qualitative approach. The explanation of the research methods for the required data will be divided into several different sub chapters. Phases of the research starting from data collection, sampling process, analyzing process, to conclusion.

The writer uses a sample based on the comic book that tells the story of Indonesia people daily life from 2011 to 2015 as many as two samples of comic books. The analysis focuses on the visual character that covers the body shape, manner of dress, facial expressions and body gestures. The conclusions drawn by the overall visual analysis of the characters in the comic as well as compliance with reality.

Keywords: *Indonesian Comic, Mice's Character Comic, Visualization, Illustration*

ABSTRAK

Peningkatan kepopuleran komik Indonesia yang terjadi setelah banyaknya kehadiran komik cetak maupun webkomik menjadikan komik sebagai media komunikasi antar komikus dengan pembaca. Perkembangan komik Indonesia yang berangkat dari wadah ekspresi komikus akan kekesalannya dengan sistem pemerintahan Indonesia hingga berkembang menjadi menceritakan masalah sehari-hari atau menceritakan keadaan tertentu.

Komikus Muhammad Misrad yang biasa dipanggil Mice merupakan komikus yang sudah bergelut di dunia komik selama belasan tahun dan dengan sukses menceritakan kehidupan masyarakat Indonesia sehingga komiknya sering dijuluki komik yang kental akan unsur Indonesia. Karakter yang diciptakan Mice dirasakan oleh Penulis juga merupakan karakter yang sangat Indonesia. Hal ini menguatkan keinginan Penulis untuk meneliti tentang struktur

karakter pada komik Mice sehingga dengan tepat menggambarkan visualisasi karakter masyarakat Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif. Tahapan penelitian dilakukan mulai dari pengumpulan data, proses *sampling*, proses analisis, hingga penarikan kesimpulan.

Penulis menggunakan sampel buku komik berdasarkan jalan cerita yang menceritakan keseharian masyarakat Indonesia dari tahun 2011 hingga 2015 sebanyak 2 sampel buku komik. Analisa difokuskan pada visual karakter yang meliputi bentuk tubuh, cara berpakaian, ekspresi wajah dan gestur tubuh. Kesimpulan yang diambil berdasarkan keseluruhan analisa visual karakter pada komik serta kesesuaiannya dengan realita.

Kata Kunci: Komik Indonesia, Karakter Komik Mice, Visualisasi, Ilustrasi

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan buku komik di Indonesia terlihat meningkat ditandai dengan para ilustrator Indonesia berlomba melahirkan mahakarya komik buatan mereka baik di media cetak maupun webkomik. Setelah sempat dimonopoli oleh komik asal Jepang yang dikenal dengan manga, pasar komik Indonesia mulai mengangkat kembali karya anak bangsa. Dari tua hingga muda, menuangkan aspirasi dan ide komikus melalui berbagai cerita dan genre yang diinginkan.

Ilustrasi menjadi salah satu elemen yang penting dalam komik. Menurut Zeegen pada tahun 2009, ilustrasi merupakan kombinasi dari ekspresi personal dan representasi gambar yang bertujuan untuk mengantarkan ide dan pesan. Ilustrasi tidak hanya dibutuhkan untuk menyampaikan, mengajak, menginformasikan, mendidik dan menghibur, tetapi juga sebuah bentuk pencapaian dengan kejelasan, visi, gaya, dan sering pula berasal dari pemahaman secara personal.

Ramainya pasar komik Indonesia saat ini dimulai oleh para kartunis Indonesia yang berani berkarya mengungkapkan buah pikirannya, salah satunya adalah Muhammad Misrad yang dikenal sebagai Mice dan dikenal sebagai ilustrator tetap di Koran Kompas yang menceritakan kritik-kritik sosial yang menjadi permasalahan masyarakat saat ini.

Lokasi yang diadaptasi cerita komik karya Mice banyak menceritakan kota Jakarta dan penghuninya. Cerita yang dibuat

olehnya dibungkus humor yang menyentil masyarakat dengan konten cerita yang sedang marak diperbincangkan dan tidak jauh dengan gaya hidup dan kebudayaan Indonesia.

Komik Mice dikenal oleh masyarakat sebagai komik yang “Indonesia Sekali”. Oleh karena itu dilakukan tinjauan Desain Karakter Komik Mice Terhadap Kesesuaian Karakter Indonesia dan bagaimana karakter komik yang bisa menjadi ciri khas Mice dalam memvisualisasikan dengan tepat karakter masyarakat Indonesia?

2. TINJAUAN TEORITIS

A. Komik

Komik merupakan salah satu karya desain dua dimensi yang terdiri dari susunan gambar yang dominan dan tulisan sebagai pelengkap. Komik sebagai salah satu media komunikasi Komik memiliki pesona dalam penggabungan gambar--gambar diam dengan kata--kata serta suara yang tertulis. (Koendoro, 2007:25)

B. Sejarah Komik

Komik Indonesia muncul pertama kali tahun 1930 di surat kabar besar Sin Po, sebuah media komunikasi Cina peranakan bahasa Melayu. Komik ini setiap minggunya memuat cerita jenaka karya Kho Wang Gie, disusun karyanya yang populer yaitu Put On pada tahun 1931. Tahun 1939, munculah komik dengan gaya naturalis-realis karya Nasroen A.S. Mentjari Poetri Hidjau yang dimuat dalam majalah Ratoe Timoer.

Perkembangan komik Indonesia dilihat

dengan adanya komik--komik adaptasi dari komik luar seperti Sri Asih karya R.A Kosasih. Tahun 1954, Putri Bintang karya John Lo, Kapten Bintang, Nina Gadis Rimba karya John Lo, Cempaka karya R.A Kosasih, Luana karya Zam Nuldyn, dan lain--lain. Tahun 1955, komik Indonesia mulai mengarah pada perjuangan kebudayaannya, maka muncullah komik--komik wayang seperti Mahabarata dan Ramayana karya R.A Kosasih sebagai pelopornya. Menjelang tahun 1960, tema komik mulai beralih ke cerita--cerita yang berasal dari dongeng atau legenda yang bersifat kedaerahan.

Tahun 1966, tema komik mulai mengarah ke tema roman atau percintaan. Tahun 1980 dunia komik di Indonesia dirajai oleh komik-komik impor terjemahan dari Amerika seperti Tarzan, Rib Kirby, hingga Spiderman, Batman, Superman, atau The Titans. (Bonneff, 1998:20)

C. Karakteristik Komik

Komik memiliki beberapa ciri-ciri, diantaranya :

1) Bersifat Proposional

Komik mampu membuat pembaca terlibat secara emosional dalam membaca. Pembaca seperti ikut berperan dan terlibat menjadi pelaku utama.

2) Bahasa Percakapan

Bahasa yang digunakan dalam komik biasanya bahasa percakapan sehari--hari.

3) Bersifat Kepahlawanan

Isi cerita yang ada didalam komik, akan cenderung membuat pembaca mempunyai rasa ataupun sikap kepahlawanan.

4) Penggambaran Watak

Penggambaran watak, digambarkan secara sederhana, sehingga pembaca mudah mengerti karakteristik tokoh--tokoh yang ada.

5) Menyediakan Humor

Humor yang tersaji dalam komik akan mudah dipahami seseorang karena memang humor tersebut sering ada dimasyarakat. (Prasetyo, 2012:104)

D. Bentuk dan Jenis Komik

Format fisik dan cerita komik senantiasa berkembang dari awal kemunculannya, sehingga inovasi--inovasi komik semakin beragam. salah satu klasifikasi komik berdasarkan bentuk dan jenisnya adalah Komik strip.

Komik strip merupakan komik yang terdiri hanya dari beberapa panel. Kategori komik strip yaitu Komik Strip Bersambung, Kartun Komik, dan Buku Komik. (Bonneff, 1998:58),

Komik Strip Bersambung adalah komik yang terdiri dari beberapa panel yang terbit secara rutin pada surat kabar maupun majalah dengan format cerita yang bersambung dari tiap edisinya. Komik strip bersambung juga dijadikan sebagai strategi pemasaran media masa dengan disajikannya cerita dan visualisasi yang menarik dari para komikusnya yang menjadikan para pembaca ingin terus menerus mengikuti tiap edisinya yang dengan kata lain harus terus membeli media masa dimana komik strip itu dibuat.

Kartun Komik, komik kategori ini adalah komik yang hanya terdiri dari

beberapa panel yang merupakan alat protes atau sindiran dalam bentuk lelucon. Karena konten ceritanya yang berisikan sindiran dan kritik, komik jenis ini sering dijuluki petuah melalui gambar. Kartun komik adalah komik-komik yang menyajikan satire dari berbagai peristiwa sistem dan ejekan pada beberapa tingkah laku masyarakat, atau merupakan alat protes dalam bentuk banyolan. (Bonneff, 1998:58)

Buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk cetakan buku sendiri yang bukan merupakan bagian dari media cetak lainnya. Buku komik umumnya terbit secara rutin dalam jangka waktu tertentu.

E. Gaya Gambar Dalam Komik

Secara umum McCloud menjabarkan jika ada tiga (3) dasar bentuk sebuah gaya ilustrasi pada komik. Pertama adalah realis yang merupakan teknik gambar yang dibuat dengan menduplikasi semirip mungkin aksan keindahan dalam dunia nyata. Kedua adalah ikonis penyederhanaan bentuk dasar suatu objek yang merupakan sebuah simbolisasi kata. Ketiga adalah abstrak yang memiliki keterbentukan yang jauh dari bentuk tampilan objek dunia nyata.



Gambar 1 : Contoh Gambar Gaya Kartun

Terdapat empat gaya utama yang umum digunakan dalam teknik visualisasi gambar dalam komik. (Darmawan, 2012:112)

1) Gaya Kartun

Gaya ini merupakan penyederhanaan bentuk dari objek aslinya, cenderung lebih banyak ekspresi dan bentuk karakter tokoh didalamnya agar mendapatkan kesan lucu. Biasanya diterapkan untuk komik dengan cerita humor, cerita petualangan anak-anak, dan cerita fantasi anak-anak.

2) Gaya Realis

Gaya ini merefleksikan bentuk visual semirip mungkin dengan objek aslinya. Penggambaran dengan gaya realis sangat menekankan pada anatomi dan fisiologi objek yang digambarkan. Objek yang digambarkan dengan gaya realis ini cenderung memiliki kesan emosi yang lebih nyata. Gaya realis biasanya diterapkan untuk komik dengan cerita drama, petualangan, fantasi, sejarah, dan cerita orang dewasa.

3) Gaya Ekspresif

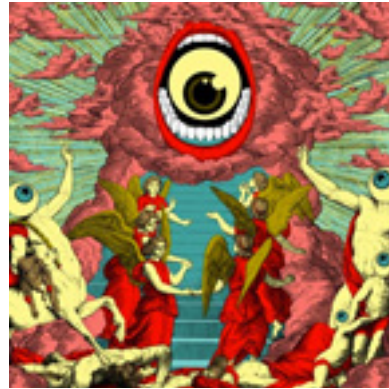
Gaya ekspresif memiliki penekanan garis dan arsiran yang lebih kompleks dari gaya gambar lainnya yang ditujukan untuk dapat menyajikan kesan yang lebih melibatkan emosi pembacanya. Gaya gambar ini biasanya diterapkan untuk komik dengan



Gambar 2 : Contoh Gambar Gaya Realis



Gambar 3 : Contoh Gambar Gaya Ekspresif



Gambar 4 : Contoh Gambar Gaya Surealistik

cerita petualangan dengan adegan--adegan yang penuh aksi dan laga.

4) Gaya Surealistik

Gaya gambar ini lebih bersifat abstrak dan jauh dari representasi dunia nyata. Gaya ini biasanya diterapkan dalam menggambarkan keadaan-keadaan yang dekat dengan alam mimpi atau alam bawah sadar.

F. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan kombinasi dari ekspresi personal dan representasi gambar yang bertujuan untuk mengantarkan ide dan pesan. Ilustrasi tidak hanya dibutuhkan untuk menyampaikan, mengajak, menginformasikan, mendidik dan menghibur, tetapi juga sebuah bentuk pencapaian dengan kejelasan, visi, gaya, dan sering pula berasal dari pemahaman secara personal. (Zeegen, 2009:1)

1) Teknik Ilustrasi

Teknik adalah poin awal, tapi hanya merupakan bagian dari ilustrasi. (Slade, 2002:1), Teknik ilustrasi yang digunakan yaitu:

(a) Pensil Warna

Pensil warna adalah medium yang ideal untuk visualisasi cepat dan pengaplikasian warna, yang populer untuk buku ilustrasi. Wilayah dari pensil warna menghasilkan variasi tanda garis--garis menggunakan *angle* dan tekanan yang berbeda.

(b) Outline

Cara menggambar secara global, tidak detil dan hanya menggambar garis luar saja. Terkesan datar, karena tidak ada pengaturan gelap terang.

(c) Arsir

Menggunakan unsur garis dengan terputus-putus, yang digoreskan secara teratur dan berulang-ulang, garis-garis saling menumpuk dan mewujudkan gelap--terang dan value.

(d) Dot

Menyusun titik--titik sehingga membentuk suatu objek tertentu. Kesan gelap-terang ditentukan dari kuantitas titik yang berkumpul.

(e) Ilustrasi Digital

Walaupun pada awalnya ilustrasi digital terkesan sulit bagi yang biasa menggunakan teknik tradisional, namun

sekali melihat hasil yang diciptakan, mungkin akan segera ketagihan.

Ada 2 (dua) macam gambar yang dapat dihasilkan melalui proses digital, yaitu:

(1) Gambar Vektor

Vektor adalah gambar yang dihasilkan dari perhitungan matematis yang menghasilkan garis dan kurva. Karena dihasilkan dengan rumus tertentu, ukuran dapat diubah tanpa perlu khawatir kehilangan detail gambar serta kualitasnya. (Yuliastanti, 2008:70)

(2) Gambar Bitmap

Bitmap adalah gambar bertipe raster dimana mengandalkan jumlah pixel dalam satu satuan tertentu. Semakin rapat pixel, semakin rapat kualitas gambarnya. Sebaliknya, jika dipaksa diperbesar akan terlihat pecah. Besar file yang dihasilkan juga cenderung besar. (Reihan, 2010:5)

2) Desain Karakter

Desain karakter adalah bagian penting dari sebuah ilustrasi komik. McCloud menyampaikan bahwa ada tiga (3) ciri yang dimiliki karakter dalam komik-komik hebat. Pertama adalah jiwa, yaitu karakter haruslah memiliki sejarah, pandangan hidup, dan impian yang istimewa. Kedua adalah ciri khas, yaitu karakter haruslah memiliki bentuk tubuh, wajah, dan pakaian yang unik hingga patut untuk dikenang. Ketiga adalah sikap ekspresif, yaitu cara berbicara dan tingkah laku yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki tokoh karakter.

(a) Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah memiliki kekuatan untuk menyampaikan emosi dasar manusia, dan memiliki banyak bentuk penggabungan serta perluasan dari enam ekspresi emosi dasar yaitu marah, jijik, takut, senang, sedih, dan terkejut.

(2) Gestur Tubuh

Will Eisner menyatakan gestur sebagai sebuah anatomi ekspresi. Artinya, gestur adalah bagaimana gambar tubuh dengan segala anatominya mempengaruhi pembaca secara emosional dan membentuk bahasa non verbal.

G. Teknik Pengambilan Gambar

1) Pengambilan Sudut Pandang

(a) Sudut pandang dari bawah (*Low Angle*)

Menggambarkan tentang kegagahan, kepahlawanan.

(b) Sudut pandang sejajar (*Eye Level*)

Setinggi mata manusia pada umumnya.

(c) Sudut pandang atas (*High Angle*)

Pandangan dari atas, bisa menggambarkan emosi atau juga usaha memperlihatkan panorama luas dari atas.

(d) Sudut pandang burung (*Bird's Eye View*)

Lebih ekstrim dari sudut pandang atas, seperti penglihatan burung yang sedang terbang dan melihat ke bawah. (Koendoro, 2007:66)

2) Jarak Pandang

(a) Jarak pandang jauh (*Long Distance, Long Shot*)

Menggambarkan suasana, biasanya ada subjek, latar depan dan belakang.

(b) Jarak Pandang Utuh (*Full Shot*)

Subjek digambarkan penuh dari kepala hingga kaki. Bisa seorang (*one shot*), bisa dua orang (*two shot*), bisa lebih.

(c) Jarak pandang menengah (*Medium Shot*)

Adalah jarak pandang dari pinggang ke atas, atau ke bawah. Merupakan jarak pandang yang fleksibel tergantung kebutuhan sosok yang ingin ditampilkan.

(d) Jarak pandang dekat (*Close Up*)

Di bawah tampak fokus pandang di mimik wajah ataupun gerakan lain yang menggambarkan kegiatan dari dekat.

H. Layout

Layout dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout pekerjaanya.

Definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *me-layout* itu sama dengan mendesain. (Rustan, 2008:0)

3. METODOLOGI PENELITIAN

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah unsur elemen-elemen yang umum hadir dalam setiap karakter yang telah dibagi klasifikasinya pada sampel komik

yang diteliti, seperti berikut.

- (1) Bentuk tubuh
- (2) Cara berpakaian
- (3) Ekspresi muka
- (4) Gestur tubuh

4. PEMBAHASAN

A. Analisa Desain Karakter “Indonesia 1998”

“Indonesia 1998” hadir sebagai saksi bisu sejarah kacaunya Indonesia tahun 1998 dan menggambarkan sindiran keadaan pemerintahan Indonesia.

Komik ini sebagai sampel karena gaya gambar Mice masih sangat terpengaruh oleh kartunis Lat yang menjadi pemicu Mice menggambar komik.

1) Analisa Karakter

Pada komik “Indonesia 1998” memiliki karakter tokoh utama yang bernama Rony. Rony dihadirkan sebagai jembatan komunikasi antar sesama kalangan menengah ke bawah. Rony memiliki watak kritis, ramah, dan mudah bergaul dengan siapa saja. Kebiasaannya adalah merokok dan berkeliling ke tempat-tempat berbeda agar dapat menceritakan polemik permasalahan yang terjadi di Indonesia pada tahun 1998.

Tabel 1: Rangkuman Analisa Karakter Komik Indonesia 1998

ELEMEN	ANALISA	ELEMEN	ANALISA
Bentuk Tubuh	1) Visualisasi tubuh sedang cenderung kurus menggambarkan keadaan orang kurang mampu, ekonomi pas-pasan, dan rakyat kecil. Ditandai dengan terlihatnya tulang rusuk dan jenggot yang tak terurus pada karakter laki-laki dan tubuh yang kurus serta tidak menunjukkan bagian vital seperti dada.	Bentuk Tubuh	6) Tubuh besar dan gemuk menyampaikan kesan simbol sukses dalam berkarir dan memiliki hidup yang mapan.
	2) Memiliki tubuh tegap dan besar merepresentasikan kesan gagah dan melindungi. 3) Tubuh langsing dan tinggi jenjang mengungkapkan sensualitas. 4) Tubuh yang sehat dan bugar menunjukkan keadaan finansial yang baik. 5) Bentuk tubuh deformasi menjadi lebih kecil agar menonjolkan sisi humor karena sikapnya yang ramah dan memiliki tubuh paling kecil dari mantan presiden lainnya.	Cara Berpakaian	1) Laki-laki rakyat kecil yang hidup dengan pas-pasan ditandai dengan pemakaian kaus gratis hadiah dari sponsor atau kaus singlet sebagai pakaian sehari-harinya tanpa mengutamakan gengsi. 2) Kaus sponsor desain kampanye ajakan imunisasi yang memperjelas bahwa ibu-ibu memiliki peran membawa anak ke puskesmas untuk menjaga kesehatan anak dan kain batik sebagai identitas visual sebagai orang Indonesia dan menimbulkan kesan ketinggalan zaman karena pemilihan jenis batik dan motif yang tradisional dan kuno.

ELEMEN	ANALISA
Cara Berpakaian	3) Jas eksklusif dan dasi yang terlilit rapi di leher dilengkapi dengan topi peci dan lencana jabatan merepresentasikan karakter yang professional dan mendedikasikan dirinya untuk negara. Topi peci sebagai simbol nasionalisme Indonesia. (4) Pemakaian kalung mutiara merupakan simbolik dari kemakmuran dan kekayaan dan gaya rambut konde menimbulkan kesan rapi dan elegant sebagai wanita Indonesia
Ekspresi Wajah	1) Ekspresi “senyum licik” yang menggambarkan bagian mulut tersenyum lebar hingga gigi terlihat yang menimbulkan kesan ramah dan baik, tetapi melalui penekanan mata yang terbuka setengah dan alis yang mengarah keatas menimbulkan persepsi tentang karakter dalam keadaan mabuk kekuasaan, mereka mampu memutar balikkan politik yang terjadi dan mengatur kehidupan rakyat mereka.

ELEMEN	ANALISA
Ekspresi Wajah	2) Ekspresi “merana” pada karakter “anak Jalanan” merupakan gambaran ekspresi dalam menjalani hidup mereka sebagai rakyat kecil yang hidup dibawah naungan aparat pemerintah yang mementingkan diri mereka sendiri, ditandai dengan tatapan mata menatap meminta ke dalam mobil dan alis yang mengerut ke atas seperti memohon belas kasihan. 3) Ekspresi “lucu” pada karakter “Presiden Habibie” menunjukkan <i>image</i> presiden Habibie yang digambarkan oleh Mice dalam cerita dimana Presiden Habibie adalah orang yang tidak bertingkah seperti presiden pada umumnya, yaitu lembut dan tenang sehingga menghasilkan karakter yang ramah dan tidak otoriter.
	4) Ekspresi “mengeluh” merupakan penggambaran karakter masyarakat Indonesia yang berperan sebagai rakyat yang kritis dan mempertanyakan keadaan seperti harga yang sudah berubah dan memperdebatkan

ELEMEN	ANALISA
Ekspresi Wajah	politikus yang memiliki kuasa dalam membolak-balikkan fakta. 5) Ekspresi “lucu” pada karakter “Presiden Habibie” menunjukkan <i>image</i> presiden Habibie yang digambarkan oleh Mice dalam cerita dimana Presiden Habibie adalah orang yang tidak bertingkah seperti presiden pada umumnya, yaitu lembut dan tenang sehingga menghasilkan karakter yang ramah dan tidak otoriter. 6) Hal-hal yang mendasari kesesuaian ekspresi “Rony” dengan sifat yang serba ingin tahu dan konyol adalah dari variasi penggambaran bentuk mata dan alis juga bentuk mulut yang mengekspresikan berbagai ekspresi yang sesuai dengan sifatnya.
Gestur Tubuh	1) Ungkapan tunduk kepada rekan aparat dengan jabatan yang lebih tinggi dengan mencium tangannya menimbulkan persepsi mementingkan atasannya agar lancar dalam menjalankan profesinya sebagai aparat negara dengan hiperbola

ELEMEN	ANALISA
Gestur Tubuh	digambarkan mencium tangan atasannya hingga berulang kali. 2) Gestur meminta-minta digambarkan bertujuan mengungkapkan dibalik kemewahan hidup di Jakarta masih terdapat tokoh Jakarta yang menikmati kerasnya kota Jakarta dengan meminta-minta. 3) Gestur tubuh yang menunduk ke bawah merepresentasikan kesopanan dalam berinteraksi dan kedua tangan yang dirapatkan ke depan merepresentasikan gestur dalam bersalaman. 4) Karakter tokoh utama “Rony” digambarkan dengan gestur yang dinamis sesuai dengan sifat yang selalu ingin tahu dan konyol.
Kesimpulan	Karakter digambarkan dengan bentuk tubuh yang mencerminkan kelas dan status sosial serta cara berpakaian yang menunjukkan berbagai profesi sehingga keragaman rakyat Indonesia dapat terlihat ditandai dengan benda yang sedang menjamur pada tahun 1998. Gestur dan ekspresi karakter merupakan ungkapan emosi non verbal yang mengantarkan pesan secara tersirat agar gejala peristiwa yang dialami karakter dapat tersampaikan.

B. Analisa Desain Karakter “Indonesia Banget!”

Komik “Indonesia Banget!” dijadikan sebagai sampel karena karya Mice yang menceritakan tentang karakter masyarakat Indonesia secara gamblang dengan realita yang sedang terjadi saat ini, dan menganalisa karakter yang terkena dampak oleh modernisasi baik secara budaya maupun psikologis.

1) Analisa Karakter

Komik “Indonesia Banget!” memiliki tokoh utama yang bernama Mice, yang merupakan karakter versi kartun dari

pengarang Mice dan terdapat karakter Leon sebagai pendamping karakter Mice. Leon adalah karakter dengan visualisasi karakter yang sama, yaitu hitam, gendut, dan berkumis.

Tujuan utama dari pembuatan buku komik “Indonesia Banget!” bahwa saat ini Indonesia memiliki karakter-karakter yang sedang mengalami gejolak sosial melalui perubahan budaya maupun teknologi. Sehingga sampel karakter yang diambil adalah karakter yang secara visual memaparkan masyarakat urban yang terpengaruh oleh budaya dan teknologi baik dalam cara berpakaian atau gestur tubuh.

Tabel 2: Rangkuman Analisa Karakter Komik Indonesia Banget!

ELEMEN	ANALISA
Bentuk Tubuh	1) Karakter Mice menjadi identitas pengarang buku komik Mice dengan kesamaan ciri fisik.
	2) Tubuh gemuk menggambarkan keadaan finansial yang cukup dan gaya rambut yang merepresentasikan usia paruh baya.
	3) Perut buncit merepresentasikan gaya hidup tidak sehat karena pengaruh makanan cepat saji dan kurang olahraga.
	4) Tubuh atletis merepresentasikan pola hidup sehat dan mengutamakan penampilan yang menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern.
	5) Mementingkan penampilan dan bentuk tubuh tinggi dan langsing merupakan <i>prototype</i> perempuan modern.
	6) Perempuan paruh baya dengan tubuh besar menggambarkan keadaan ekonomi yang baik dan sudah tidak memperhatikan bentuk tubuh.
Cara Berpakaian	1) Tokoh utama digambarkan dengan kaus putih dan celana hitam serta sandal jepit yang mengungkapkan kesederhanaan dan menyandang status masyarakat menengah.
	2) Pemakaian atribut bola menggambarkan kegemaran olahraga yang diminati karakter dan penggunaan <i>brand</i>

ELEMEN	ANALISA
Cara Berpakaian	yang merupakan tanda status sosial. 3) Kaus t-shirt sebagai media ekspresi dan penunjang penampilan ditandai dengan desain t-shirt <i>icon band</i> yang mencerminkan selera musik sebagai identitas diri. 4) Kaus ketat tanpa lengan menimbulkan persepsi mengekspos otot yang dilatih agar dilihat orang-orang dan pemakaian tas fitness agar menunjukkan ketertarikan dalam mengolah tubuh. 5) Kaus polo ketat menimbulkan persepsi gaya maskulin walau dengan orientasi kewanitaan ditandai dengan penggunaan warna feminin. 6) Atribut pakaian dan model rambut yang menarik perhatian menimbulkan persepsi kalangan pencari jati diri dan masih labil dalam mengambil keputusan. 7) Penggunaan <i>hot pants</i> sebagai penarik perhatian dan pemakaian sandal jepit merupakan representasi kalangan

ELEMEN	ANALISA
Cara Berpakaian	ekonomi menengah ke bawah. 8) <i>Tank top</i>, kawat gigi, <i>handphone</i> blackberry, gaya rambut belah tengah, dan penambahan aksesoris tattoo pada tubuh mengungkapkan eksistensi dan status ekonomi yang dimiliki oleh karakter dan menggunakan peralatan yang sedang digandrungi remaja.
Ekspresi Wajah	1) Ekspresi yang mengungkapkan bangga atas apa yang dilakukan oleh karakter terdapat kesesuaian dengan realita yang menggambarkan perasaan bangga ditandai dengan gerakan alis yang ekspresif dan mulut yang tersenyum. 2) Mice memiliki ekspresi yang dinamis sebagai penggambaran watak Mice yang kritis dalam menanggapi keadaan.

Gestur Tubuh	1) Gestur lemah gemulai memiliki tujuan mengungkapkan kepribadian karakter yang tampil maskulin tapi memiliki orientasi kewanitaan. 2) Gestur menari dengan gerakan seperti mencuci baju tercipta karena standar ukuran di Indonesia bahwa karakter remaja labil merupakan yang sering tampil di acara musik yang gerakannya diatur oleh koreografer pemimpin kelompok karakter tersebut. 3) Karakter utama "Mice" digambarkan dengan variasi gestur yang ekspresif sehingga sesuai dengan penggambaran watak dan sifat Mice yang kritis dan humoris.
Kesimpulan	Bentuk tubuh dan cara berpakaian mengungkapkan orientasi dan pandangan terhadap gaya hidup yang menjadi prioritas karakter juga penggunaan aksesoris pada bagian tubuh bertujuan sebagai bentuk eksistensi diri. Gestur tubuh dan ekspresi wajah merepresentasikan gerakan yang menarik perhatian dan ekspresi wajah menunjukkan kebanggaan akan penampilan mereka.

C. Analisa Pengaruh Karakter

1) Karakter Lat

Gaya gambar Mice pada buku komik "Indonesia 1998" masih kental terinspirasi dari komik Kampung Boy karya Lat. Kesamaan komik ini yang menceritakan kejadian sehari-hari dengan sentuhan humor. Hal-hal yang menyerupai pada karakter komik Kampung Boy adalah sebagai berikut:

(a) Garis

Tarikan garis memiliki kesamaan yaitu satu kali tarikan garis tegas dengan menggunakan jenis mata pena bulat sehingga menghasilkan garis dengan ukuran sama besar di setiap tarikannya.

(b) Arsir

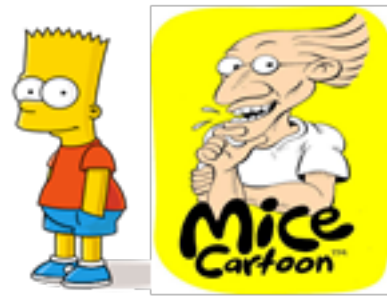
Mice menerapkan arsir sebagai representasi bayangan gelap pada ilustrasi, arsir yang dibentuk merupakan susunan repetisi garis yang semakin berkumpul ketika di area yang lebih gelap seperti pada ilustrasi Kampung Boy.

(c) Karakter

Gaya gambar Lat secara general adalah atraktif, perpaduan unik antara karikatur dan detail yang lugas. Lat menggambarkan dengan karakter kartun deformasi sehingga menghasilkan anatomi yang tidak biasa, seperti pada kepala yang digambarkan lebih besar agar lebih mudah mengungkapkan ekspresi pada karakter. Hal ini mempengaruhi Mice dalam membuat gaya gambar karakter yang serupa pada bentuk hidung dan mata.



Gambar 5: Perbandingan Gaya Gambar Lat (atas) dan Mice (bawah)



Gambar 6: Karakter Bart Simpson (Kiri) dan Karakter Mice (Kanan)

(d) Jenis Cerita

Kampung Boy mengangkat cerita tentang kehidupan autobiografi Lat ketika masih kecil dan tinggal di Perak, Malaysia pada tahun 1950. Hal ini menginspirasi Mice untuk menceritakan tentang kehidupannya di Indonesia terutama kota Jakarta dengan jenis cerita humor.

2) Karakter Matt Groening

Matt Groening merupakan kartunis komik sekaligus animasi The Simpsons dengan karakter utama Bart Simpson sebagai anak laki-laki dari keluarga Simpsons yang memiliki kepribadian yang nakal, usil dan selalu ingin tahu.

(a) Karakter

Pengaruh gaya gambar Matt Groening dapat dilihat dari karakter utama, yaitu karakter Bart Simpson dan karakter Mice. Keduanya memiliki perbedaan yang mencolok dari tarikan garis dan arsir, tetapi memiliki kesamaan pada

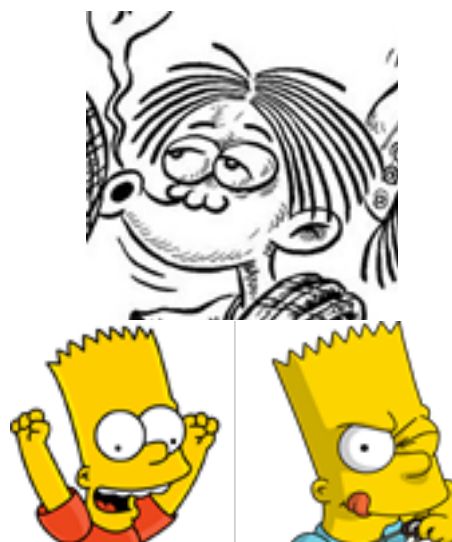


Gambar 7: Transformasi Karakter Mice dari tahun 1998 hingga 2015

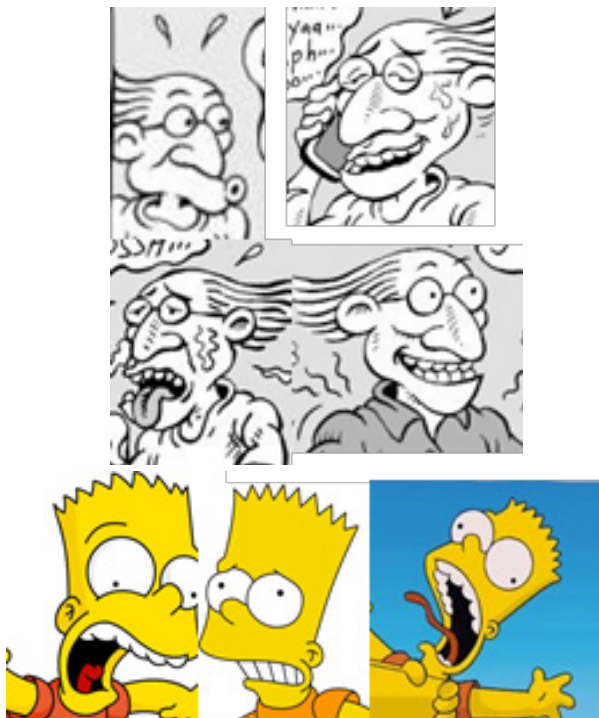
desain karakternya yaitu ekspresi wajah, bola mata dan gaya rambut. Kesamaan ini dapat ditemukan baik di karakter utama maupun di karakter pendukung Mice.

Gaya rambut Mice dipengaruhi oleh Bart Simpson yang memiliki rambut yang menyatu dengan kepala, dan sangat mempengaruhi karakter Mice pada buku komik "Indonesia 1998".

Bola mata pada Bart Simpson mempengaruhi karakter utama maupun karakter pendukung Mice. Hal ini terlihat dari karakter di buku komik "Indonesia 1998" dimana gaya gambar Mice masih kental dengan pengaruh gaya gambar Lat, tetapi menerapkan bola mata yang besar dan ekspresif dari gaya gambar Matt Groening.



Gambar 8: Persamaan Bola Mata



Gambar 9: Ekspresi pada Karakter Bart Simpson dan Karakter Mice

(b) Ekspresi Wajah

Ekspresi yang ada pada karakter Bart Simpson digambarkan oleh Matt Groening dengan ragam ekspresi yang eksploratif sehingga menciptakan perbedaan ekspresi yang signifikan dan tidak datar. Mice pun mengadaptasi ekspresi yang diciptakan oleh Matt Groening dan mengaplikasikan pada karakternya agar menciptakan perbedaan dari hasil modifikasi gaya ilustrasi karakter Lat pada komik Kampung Boy.

3) Karakter Joe Sacco

Joe Sacco merupakan kartunis sekaligus jurnalis yang berasal dari Amerika, yang menceritakan kericuhan perang yang terjadi di Palestine. Pengaruh dari gaya gambar Joe Sacco terlihat pada bagian cerita komik Mice yang sedang menceritakan hal non humor dan cenderung pada cerita sedih yang membutuhkan detail dan penghayatan

dalam ilustrasi.

(a) Arsir

Pengaruh dari gaya gambar Joe Sacco diaplikasikan oleh Mice melalui teknik arsirnya agar menciptakan kesan dramatis. Memanfaatkan area gelap terang dan perpaduan garis yang bertumpuk menjadi suatu arsir. Hal ini berperan penting dalam membangun emosi pembaca sehingga dapat merasakan emosi apa yang kartunis ingin sampaikan.

(b) Karakter

Kehadiran komik jurnalis karya Joe Sacco yang mulai beredar pada tahun 1993 dengan karakter utama dirinya sendiri. Postur tubuh sedang, rambut pendek, memakai kacamata bulat yang sesuai dengan kenyataan Joe Sacco pada kehidupan nyata, mengantarkan Mice menciptakan karakter utama dirinya sendiri yang secara kebetulan memiliki kesamaan yaitu laki-laki berambut pendek dan memakai kacamata bulat. Perbedaan dari karakter mereka adalah



Gambar 10 : Persamaan Teknik Arsir karya Joe Sacco (atas) dan Mice (bawah))



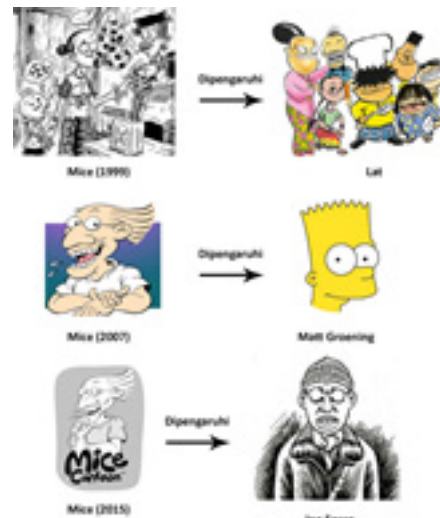
Gambar 11 : Persamaan Karakter Joe Sacco dan Mice
Sumber: culturalweekly.com

Joe Sacco tidak menggambarkan pupil mata pada karakter utamanya. Sedangkan Mice yang memiliki pupil mata sehingga ekspresi yang disampaikan dapat secara jelas terlihat dan komunikatif.

(c) Jenis Cerita

Joe Sacco mengangkat cerita tentang catatan jurnalisnya selama berada di negara Palestina, serta mengkritik keadaan politik Timur Tengah dari sisi kemanusiaan, bagaimana kehidupan rakyat dibawah tekanan perang. Hal ini mempengaruhi Mice dalam menentukan jenis cerita yang dibuatnya tentang politik Indonesia 1998 dengan segala kericuhan yang terjadi dan diceritakan dalam genre humor.

Dari 3 (tiga) sumber pengaruh di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter Mice terbentuk berdasarkan pengaruh karakter buatan Matt Groening, Lat, dan Joe Sacco. Mice menuangkan ide segarnya tentang karakter masyarakat Indonesia khususnya Jakarta sejak tahun 1999 dengan penggambaran karakter yang masih lekat dengan karakter buatan Lat. Kemudian terjadi perubahan gaya gambar dengan pengaruh Matt Groening ditinjau dari gaya rambut dan



Gambar 12 : Pengaruh pada Karakter Mice

bola mata pada tiap karakter. Terjadi perkembangan lagi, ditinjau dari karya Joe Sacco dalam menyampaikan ekspresi khususnya dalam penghayatan cerita.

D. Analisa Jenis Cerita

1) "Indonesia 1998"

Mengangkat cerita tentang sejarah Indonesia yaitu kerusuhan Mei 1998 yang menjelaskan gejolak masyarakat Indonesia dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan menyampaikan keadaan politik yang terjadi saat itu sehingga menjadi potret sejarah yang abadi dan terdapat unsur satire politik dalam mengkritisi keadaan pemerintahan Indonesia.

2) "Indonesia Banget!"

Mengangkat cerita tentang realita masyarakat Jakarta modern dan Mice mengekspos tentang gaya hidup masyarakat urban yang penuh dinamika dan konyol melalui pengalaman pribadi dengan diri sendiri sebagai tokoh utama.

IV. SIMPULAN

- (1) Karakter yang ada disesuaikan dengan motivasi dan gaya hidup yang diaplikasikan pada kaum kelas menengah kebawah, kaum kelas atas, figur politik dan kaum yang sudah terpengaruh oleh gaya hidup urban, sehingga memiliki kesesuaian dengan keadaan karakter masyarakat Jakarta.
- (2) Karakter Mice terbentuk berdasarkan pengaruh karakter buatan Matt Groening, Lat, dan Joe Sacco dan melalui inspirasi tersebut terciptalah karakter Mice yang sesuai dengan karakter, budaya, dan nilai-nilai orang Indonesia.[]

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Hikmat, 2012, *How to Make Comic*. Jakarta : Plotpoint Publishing.
- Eisner, Will, 1985, *Comics and Sequential Art*, Florida: Poorhouse Press.
- Koendoro, Dwi. 2007, *Yuk, Bikin Komik!.Dar!* Mizan: Bandung
- McCloud, Scout, 2008, *Understanding Comics*. Jakarta: Kepustakaan Popular Gramedia.
- Slade, Catherine, 2001, *The Encyclopedia of Illustration Techniques*, Page One Publishing : Singapore.