

PENGARUH VISUAL KARAKTER KOMIK SPIRIT FINGERS TERHADAP PERSEPSI PEMBACA

Novindah Gabriela Poeng

19110079@student.unika.ac.id

Universitas Katholik Soegijapranata Semarang
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50235

Abstrak

Komik adalah kumpulan gambar-gambar yang disusun secara berurut untuk menciptakan suatu cerita yang juga bertujuan untuk menyampaikan informasi. Komik sendiri terbagi dari berbagai jenis seperti komik Korea (*manhwa*), komik Jepang (*manga*), komik *western* dan lain-lain. Penggambaran karakter berperan penting dalam suatu komik yang biasanya didukung dengan penggambaran ekspresi dan warna. Komik Spirit Fingers merupakan komik dari Korea Selatan yang memiliki penggambaran karakter yang unik. Gaya penggambaran dalam suatu komik juga berpengaruh bagi persepsi pembacanya, maka dalam penelitian ini akan membahas pengaruh dari visual komik spirit fingers terhadap pembacanya mulai dari penggambaran karakter, ekspresi dan warna.

Kata Kunci: komik, manhwa, karakter, gaya penggambaran, persepsi pembaca.

Abstract

Comics are collection of arranged pictures to create a story which also aims to deliver informations. Comics themselves are divided into various types, such as Korean Comics (manhwa), Japanese Comics (manga), Western comics and others. The depiction of characters plays an important role in a comic which is usually supported by the depiction of expressions and color tones. Spirit Fingers is a comic from South Korea which has a unique character depiction. Art styles can also influences the readers' perception, so this study will discuss the influence of the Spirit Fingers comic's visual on its readers by the characters' depiction, experssions and color tones.

Keywords: comic, manhwa, character, art style, reader's perception.

PENDAHULUAN

Komik dapat disebut sebagai kumpulan gambar-gambar yang memiliki narasi. Menurut Scott McCloud, komik terdiri dari gambar dan lambing yang berdekatan dengan urutan tertentu yang kemudian akan membangun suatu

cerita dengan informasi serta dapat memberikan kesan estetika kepada pembacanya. Pada dasarnya, setiap komik memiliki gaya dan ciri khas masing-masing yang tentunya berpengaruh terhadap pembacanya untuk dapat terlarut dalam cerita yang dibawakan oleh penulis. Perbedaan

gaya yang signifikan dapat dilihat dari komik Amerika dengan komik Jepang atau *manga* dalam penggambaran karakter. Komik Jepang biasanya memiliki penggambaran mata yang besar, mulut yang kecil dan hidung yang tajam sedangkan komik Amerika biasanya memiliki wajah dan tubuh semi realis atau bahkan realis dengan penarikan garis yang tajam.

Komik Korea biasanya disebut dengan *manhwa* memiliki ciri khas yang berwarna dan biasanya dapat diakses secara online dengan arah baca dari atas ke bawah atau vertical. Komik Spirit Fingers adalah komik yang berasal dari Korea Selatan ditulis oleh Han Kyoung-chal dengan genre komedi, romansa dan slice of life. Komik ini pertama kali diterbitkan di platform Naver Webtoon pada 16 Mei 2015. Spirit fingers memiliki gaya yang cukup unik mulai dari segi penggambaran karakter, ekspresi dan cerita dibandingkan dengan komik-komik lainnya. Penggambarannya yang unik dapat terlihat dari karakternya yang memiliki wajah hampir menyerupai bentuk asli manusia serta bentuk tubuh yang bervariasi. Hal ini tentunya mempengaruhi kesan yang dibawakan dari komik ini terhadap persepsi pembacanya. Selain itu, penggambaran adegan dan ekspresi yang unik memberikan kesan tersendiri kepada pembaca sesuai dengan kutipan dari buku yang berjudul Making Comics oleh Scott McCloud bahwa perancangan karakter dalam suatu komik harus memiliki ciri khas tersendiri serta jiwa.

Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggambaran karakter dan ekspresi yang unik dari komik Spirit Fingers terhadap persepsi pembaca khususnya pada pembaca dengan rentang usia 17-25 tahun yang menurut WHO (2013) rentang usia ini termasuk kelompok remaja akhir. Menurut Agung Hartono dan Sunarto, usia ini merupakan masa dimana seorang

menuju kedewasaan dan mulai kritis dan aktif dalam memikirkan sesuatu.

KAJIAN TEORI

Karakter Tokoh Komik

Menurut McCloud, dikutip dari bukunya yang berjudul Making Comics bahwa perancangan karakter dalam suatu komik harus memiliki ciri khas tersendiri serta jiwa, Scott juga mengemukakan bahwa karakter merupakan salah satu ciri khas dari suatu komik. Karakter harus memiliki bentuk tubuh, wajah bahkan pakaian yang unik agar dapat tertanam dalam pikiran pembaca. Selain itu keunikan karakter dapat dibentuk melalui pendekatan siluet, warna, postur dan gestur serta kostum yang digunakan (Chris Lie, 2013).

Ekspresi

Ekspresi merupakan hal penting yang biasanya digambarkan dengan perilaku serta cara berbicara suatu karakter untuk membangun karakteristik suatu tokoh karakter. Ekspresi adalah salah satu bentuk suatu karakter untuk berkomunikasi yang biasanya digambarkan pada wajah tokoh (McCloud,2007).

Warna

Menurut Sir David Brewster (1831), warna secara objektif/fisik adalah sifat dari cahaya yang dipancarkan sedangkan secara subjektif/psikologis adalah bagian dari pengalaman indra penglihatan manusia. Warna juga dapat mempengaruhi penafsiran makna dari segi emosi, symbol dan falsafah sebagai bentuk dari psikologi warna. Dalam dunia visual dalam hal ini komik, Warna memiliki peran penting yaitu sebagai pendukung elemen visual seperti lighting, setting, gerak dan ekspresi karakter, kostum dan make up.

Persepsi

Ilmu psikologi adalah ilmu yang mempelajari perilaku atau proses mental dari seseorang. Persepsi adalah proses dimana seseorang memilih, menerima, mengorganisasi atau menerjemahkan informasi yang didapat dari lingkungan sekitarnya (Noe&Thomson, 2002). Maka dapat disimpulkan bahwa Psikologi Persepsi adalah ilmu yang mempelajari cara menanggapi seseorang terhadap sekitarnya. Menurut Ibn al-Haytham atau dikenal sebagai Alhacen bahwa pengalaman seseorang dapat berdampak pada apa yang dilihat atau bagaimana mereka melihat. Dapat disimpulkan bahwa visual seperti ilustrasi, gambar atau komik dapat mempengaruhi perasaan seseorang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berupa visual dan teks. Data bersumber dari hasil kuesioner yang disebarluaskan secara online melalui google form. Data primer dilakukan dengan observasi pada karakter komik Spirit Fingers dan didukung dengan data sekunder berupa literatur atau penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan komik. Teknik analisis data yang digunakan adalah triangulasi sumber data, dimana hasil data yang sudah diperoleh melalui survey dan studi literatur disatukan untuk menghasilkan kesimpulan dari berbagai sudut pandang.

PEMBAHASAN HASIL

Analisis Hasil Pengumpulan Data Kuesioner dan Pembahasan

Penggambaran suatu adegan dalam suatu komik didukung dengan penggambaran karakter tokoh mulai dari penggambaran ekspresi serta penggunaan *color tone*. Maka dari itu, pengumpulan data telah dilakukan melalui kuesioner yang disebarluaskan secara online berupa google form dengan total 50 responden berusia 17 hingga 24 tahun atau menurut WHO, dikelompokkan sebagai remaja akhir. Kuesioner berisi pertanyaan yang sebagian besar berupa komparasi mengenai persepsi responden dalam melihat visual dari komik Spirit Fingers dengan komik lainnya. Kuesioner ini juga bertujuan untuk meneliti kesesuaian penggambaran karakter dengan adegan atau sifat yang dibawakan tokoh Spirit Fingers serta pengaruh penggambaran ekspresi dan *color tone* terhadap persepsi pembaca.

Tabel 1 : Ketertarikan responden terhadap visual komik Spirit Fingers

ST	T	M	TT
24%	28%	30%	18%

(Sumber : Data Kuesioner)

Dengan ini, dapat dikatakan bahwa lebih dari 50% responden tertarik untuk membaca komik tersebut yang berarti penggambaran dari komik Spirit Fingers sudah cukup baik untuk menarik pembaca.

Kesesuaian penggambaran karakter dengan cerita yang disampaikan

Tabel 2 : Perbandingan adegan romantis komik Spirit Fingers dengan komik Jepang dan Western

Spirit Fingers	Komik Jepang	Komik Western
50%	46%	4%

(Sumber : Data Kuesioner)

Data tersebut menunjukkan bahwa komik Spirit Fingers sudah menyampaikan adegan romantis dengan baik dan dari data yang menunjukkan selisih kecil antara komik Spirit Fingers dan komik Jepang menunjukkan bahwa meskipun suatu komik hanya menggunakan warna hitam dan putih, adegan yang ingin disampaikan tetap dapat tersampaikan dengan baik.

Tabel 3 : Perbandingan ekspresi marah komik Spirit Fingers dengan komik Jepang dan Western

Spirit Fingers	Komik Jepang	Komik Western
22%	32%	46%

(Sumber : Data Kuesioner)

Komik Spirit Fingers memiliki responden terkecil, hal ini menunjukkan bahwa penggambaran ekspresi marah dari Spirit Fingers masih kurang tersampaikan dibandingkan dengan komik lainnya khususnya komik western.

Tabel 4 : Perbandingan adegan lucu komik Spirit Fingers dengan komik Jepang dan Western

Spirit Fingers	Komik Jepang	Komik Western
64%	32%	4%

(Sumber : Data Kuesioner)

Dari data diatas menunjukkan bahwa penggambaran karakter dan ekspresi dalam adegan lucu sesuai dan tersampaikan dengan baik.

Tabel 5 : Art style sangat berpengaruh dalam penyampaian cerita atau informasi suatu komik

SS	S	M	TS
56%	34%	6%	4%

(Sumber : Data Kuesioner)

Terdapat 56% responden yang sangat setuju dan 34% responden setuju dengan pernyataan ini membuktikan bahwa sebagian besar responden merasa bahwa art style

memiliki peran yang penting dalam penyampaian cerita atau informasi dalam suatu komik.

Tabel 6 : Tone warna dan proporsi karakter membuat karakter komik semakin menarik

S	S	M	TS	STS
38%	32%	20%	8%	2%

(Sumber : Data Kuesioner)

Dari hasil diatas, lebih dari 50% memilih setuju atas pernyataan tersebut.

Penggambaran Karakter sesuai dengan Sifat Tokoh

Tabel 7 : Perbandingan karakter pria komik Spirit Fingers dengan karakter komik Jepang dan Western

Spirit Fingers	Komik Jepang	Komik Western
42%	42%	16%

(Sumber : Data Kuesioner)

Dari hasil kuesioner, karakter Spirit Fingers dan karakter manga sama-sama menarik dilihat dari data diagram yang menunjukkan jumlah yang tertarik pada kedua karakter ini adalah 42% responden. Hal ini menunjukkan bahwa penggambaran karakter Spirit Fingers sudah cukup sesuai dengan karakter atau sifat yang dibawakan yaitu keren dan humoris serta disukai oleh banyak gadis.

Tabel 7 : Perbandingan karakter wanita komik Spirit Fingers dengan karakter komik Jepang dan Western

Spirit Fingers	Komik Jepang	Komik Western
18%	58%	24%

(Sumber : Data Kuesioner)

Hasil yang didapatkan adalah, visual dari karakter Spirit Fingers memiliki paling sedikit peminat yang dapat dilihat dari diagram bahwa hanya 18% responden yang memilih tertarik pada karakter wanita Spirit Fingers, sedangkan 58% memilih karakter manga sebagai karakter yang menarik. Dapat dikatakan juga bahwa

penggambaran visual karakter wanita sudah mendukung sifat yang dimiliki oleh karakter tersebut yaitu pemalu, culun dan tidak menarik.

Analisis Visual Karakter serta Persepsi Pembaca dan Pembahasan

Penggambaran karakter komik biasanya dipengaruhi oleh penggunaan *color tone* dan penggambaran proporsi dari karakter sesuai dengan *genre* yang dibawakan oleh penulis dalam suatu komik. Contohnya komik dengan *genre* horror biasanya menggunakan *color tone* yang gelap untuk mendukung kesan suram, begitu juga dengan *genre* komedi biasanya menggunakan proporsi yang unik dan lucu. Menurut Scott McCloud, karena peran penting karakter dalam suatu komik maka karakter komik harus memiliki ciri khas serta jiwa agar tertanam pada benak dan pikiran pembacanya, Scott juga mengemukakan bahwa sangatlah penting untuk membangun emosi pembaca melalui suatu gambar. Maka dari itu, dapat dikatakan sebuah komik sebaiknya memiliki karakter yang menonjol serta memiliki penggambaran yang dapat mempengaruhi pembacanya.

Analisis Visual Karakter

Karakter yang diteliti adalah karakter utama yang bernama Kijeong dan Wooyeon sebagai gambaran dari keseluruhan karakter yang disajikan pada komik Spirit Fingers.



Gambar 1 : Visual Karakter Utama Pria Spirit Fingers (Kijeong)

Karakter Kijeong memiliki peran yang keren dan disukai oleh banyak gadis

karena wajahnya yang tampan, selain itu Kijeong memiliki sifat yang humoris, genit serta keras kepala. Jika dibandingkan dengan karakter lainnya, Kijeong memiliki peran yang cukup menonjol karena penggambaran proporsi tubuhnya serta penggambaran wajahnya. Karena hal itu, peneliti menemukan bahwa karakter Kijeong sering menggunakan *color tone* yang cerah dan bervariasi sehingga seakan-akan karakter tersebut sedang bersinar untuk menambah karismanya. Hal ini dapat dilihat dari beberapa visual yang sudah disajikan oleh peneliti. Selain itu, penggambaran ekspresi pada karakter juga mendukung sifat yang dimilikinya, seperti penggambaran ekspresi yang menggoda sesuai dengan sifatnya yang genit dan ekspresi yang tajam dan dingin mendukung sifatnya yang keren.



Gambar 2 : Visual Karakter Utama Wanita Spirit Fingers (Wooyeon)

Berbanding terbalik dengan karakter Kijeong, karakter Wooyeon memiliki sifat pemalu, pendiam dan culun. Ia juga diceritakan sebagai seorang yang pernah dirundung dan tidak menarik karena penampilannya. Visual karakter disesuaikan dengan perannya yaitu dengan menggunakan kacamata agar terkesan culun serta pakaian dengan motif-motif yang tidak kekinian. Selain itu, sifat juga didukung dengan penggunaan ekspresi yang datar serta kebingungan dari karakter ini.

Persepsi Pembaca

Sesuai dengan yang sudah dikatakan oleh Scott McCloud mengenai pentingnya suatu gambar untuk

yang dijadikan bahan perbandingan, namun sebagian besar responden memilih penggambaran Spirit Fingers dapat menyampaikan ekspresi lucu dibandingkan dengan *manga* dan komik *western* yang ditampilkan pada kuesioner. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa komik Spirit Fingers sudah berhasil menyampaikan salah satu adegan yang merupakan salah satu *genre* dari Spirit Fingers yaitu *genre* komedi. Selain itu, dari data yang sudah didapatkan dapat dikatakan bahwa penggambaran karakter juga sudah sesuai dengan sifat yang dibawakan oleh setiap karakternya didukung dengan penggambaran ekspresi serta penggunaan *color tone* pada setiap karakter. Begitu juga dengan adegan yang diceritakan yang digambarkan secara bertahap serta ekspresi yang digunakan sudah cukup sesuai sehingga dapat mempengaruhi emosi dari pembaca komik ini.

Saran

Penelitian yang sudah dilakukan ini belum sempurna dikarenakan responden yang mengisi survei melalui kuesioner belum dapat mewakili sebagian besar pembaca atau penikmat komik bahkan populasi dengan rentang usia remaja akhir. Maka dari itu, peneliti berharap agar penelitian ini dapat dikembangkan dan menjadi referensi bagi peneliti yang lain. Peneliti juga berharap agar penelitian kedepannya dapat memiliki hasil yang lebih baik dan dapat menginspirasi peneliti lain.

DAFTAR PUSAKA

- Musnur, I., & Faiz, M. (2019, September 2). *Analisis Penyajian Karakter Dan Alur Cerita Pada Komik Vulcaman-Z*. Retrieved August 19, 2022, from <https://media.neliti.com/media/publications/291099-analisis-penyajian-karakter-dan-alur-cer-61438df8.pdf>
- Google. (n.d.). *Komik Indonesia*. Google Buku. Retrieved October 19, 2022, from https://books.google.co.id/books?id=IJ7NbNW0HEC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Patricia, F. D. (2018). Analisis Semiotika komunikasi visual buku "Memahami Komik" Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 2(2). <https://doi.org/10.25139/jsk.v2i2.702>
- Suryana, E., Wulandari, S., Sagita, E., & Harto, K. (2022). Perkembangan Masa remaja akhir (Tugas, Fisik, Intelektual, Emosi, Sosial Dan Agama) Dan Implikasinya Pada Pendidikan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1956–1963. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.664>
- Arisyana, D. J. (2021, March 9). *Analisis visual karakter hero Komik Digital nusantara droid war*. Elibrary Unikom. Retrieved December 12, 2022, from <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/5242/>
- Patria, A. S. (2018). Gambar Ilustrasi Buku Sekolah Dasar Ditinjau dari teori Psikologi Persepsi. <https://doi.org/10.31227/osf.io/pe9j4>
- Iskandar, M. S. (2011). Pembentukan Persepsi Visual Pada Iklan televisi. *VISUALITA*, 3(1). <https://doi.org/10.33375/vsl.v3i1.1095>

- Van Eymeren, M. M. (2016). Memahami Persepsi visual: Sumbangan Psikologi Kognitif Dalam Seni Dan Desain. *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual*, 7(2), 47–63. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v7i2.387>
- Destian Pratama, S., Bambang Perdana, B., & Shafariya, S. (2022, May 1). *Analisis tata letak panel Komik Cetak Dan Komik online*. View of analisis tata letak panel Komik Cetak Dan Komik online. Retrieved December 12, 2022, from <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/wacadesain/article/view/741/532>
- Hasian, I., & Mardika, A. S. (2017, January). *Pengaruh komik asing terhadap visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia*. View of pengaruh komik asing terhadap visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia. Retrieved December 12, 2022, from <http://jurnal.trisaktimultimedia.ac.id/index.php/magenta/article/view/7/5#>
- Zakaria, R. (2021, August). *Analisis visual Karakter Tokoh Utama komik " oting & KEMOD korban zaman " Karya Blenk*. IRAMA: JURNAL SENI DESAIN DAN PEMBELAJARANNYA. Retrieved December 12, 2022, from <https://ejournal.upi.edu/index.php/irama/article/view/31233>