

APLIKASI SEMIOTIKA DAN METODE DESAIN KARAKTER MCCLOUD PADA KOMIK CERITA RAKYAT NENEK PAKANDE

Erica Josephine¹, Naldo Yanuar Heryanto²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: ej70019@student.uph.edu¹, naldo.heryanto@uph.edu²

ABSTRAK

Karakter dalam komik merupakan aspek penting dalam menjaga ketertarikan pembaca pada cerita. Selain itu, visual karakter juga dapat membantu pembaca dalam menebak sifat yang dimiliki oleh karakter. Namun, sering sekali karakter memiliki wajah dan atau bentuk tubuh serupa, sehingga menyulitkan pembaca dalam membedakan antar karakter. Isi dari jurnal membahas mengenai aplikasi semiotika dalam wujud karakter pada cerita rakyat Nenek Pakande. Teori yang dikaji akan membimbing penulis dalam mengeksplorasi dan mengaplikasi semiotika pada desain karakter.

Kata Kunci: Semiotika, *visual distinction*, karakter, desain karakter

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, komik – yang juga disebut sebagai *sequential art* oleh Will Eisner (1992) dalam buku *Understanding Comics* (McCloud, 1994, p.5) – telah digunakan kurang lebih sejak tahun 1066 oleh manusia untuk menceritakan sebuah kejadian atau menyampaikan informasi melalui *juxtapose* gambar (McCloud, 1994, p.12). *Sequential art* mulai populer saat mendekati abad 20 dalam bentuk komik, dan sejak saat itu semakin berkembang dan digunakan sebagai diagram, panduan, dll. Sebagai media komunikasi visual, komik diketahui dapat menanamkan ketertarikan membaca pada anak (Munawaroh, 2015). Dalam buku *Making Comics* oleh McCloud, dijelaskan bahwa, salah satu aspek yang membuat seorang anak tertarik dan tetap membaca sebuah komik adalah karakternya. Suatu karakter perlu memiliki tiga kualitas penting, yaitu *inner life*, *visual distinction*, dan *expressive traits*. Bagi McCloud, visual suatu karakter merupakan salah satu hal yang penting pada komik, karena dapat memperkenalkan sifat karakter kepada pembaca melalui visual. Selain itu, *visual distinction* dapat membantu pembaca dalam membedakan karakter dengan mudah. Apabila karakter memiliki atribut atau visual yang sama, selain menyulitkan pembaca dalam membedakan antar karakter, visual karakter juga dapat menyebabkan cerita terkesan *monotone*, sehingga pembaca pun meninggalkan komik sebelum sampai pada akhir cerita. Bagi McCloud, dengan memiliki dua atau lebih karakter yang serupa, interaksi antar karakter akan terbatas.

Visual distinction pada *sequential art* merupakan hal yang masih kurang diterapkan oleh ilustrator. Walaupun karakter masih dapat dibedakan oleh pembaca, komik masih memiliki kasus *same face syndrome* pada karakter – efek wajah yang sama pada karakter dalam media komunikasi visual. Tidak sedikit pula karakter pada

sequential art memiliki bentuk tubuh yang sama, sehingga semakin menyulitkan pembaca dalam membedakan antar karakter. Kasus *same face syndrome* ini bahkan ditemukan pada komik-komik terkenal, seperti manga *Detective Conan* (Aoyama, 1994), *Pretty Soldier Sailor Moon* (Takeuchi, 1991), dan *Akira* (Katsuhiro, 1982), atau komik barat *Spider Woman* (Hopeless & Land, 2015), dan *Black Widow* (Edmondson, 2014).

Salah satu cara dalam mengaplikasikan metode *visual distinction* adalah dengan mengadaptasikan cerita menjadi komik. Cerita yang dipilih dalam menganalisis metode tersebut adalah cerita rakyat Nenek Pakande (ceritarakyatnusantara.com, n.d.). Cerita Nenek Pakande (ceritarakyatnusantara.com, n.d.) berawal dengan masyarakat Soppeng yang semakin resah dan bingung akan banyaknya jumlah anak yang hilang di negeri tersebut. Melalui bantuan sang dukun, masyarakat Soppeng akhirnya mengetahui bahwa Nenek Pakande lah penyebab hilangnya anak-anak di Soppeng. Nenek Pakande adalah sosok siluman dengan rupa nenek, yang menculik anak-anak tersebut di malam hari yang kemudian disantapnya. Siluman tersebut hanya takut akan sosok raksasa bernama Raja Bangkung, maka sulit untuk mengusirnya tanpa kehadiran raksasa tersebut. La Beddu, warga Soppeng yang cerdas, menemukan cara untuk menipu Nenek Pakande agar keluar dari negeri Soppeng, yaitu dengan berpura-pura menjadi Raja Bangkung dan mengusirnya. Walaupun terdapat warga yang tidak yakin akan ide tersebut, ide La Beddu pun terbukti berhasil dalam mengusir Nenek Pakande. Nenek Pakande pun meninggalkan Soppeng dan negeri Soppeng pun kembali tentram.

Dalam cerita tersebut, karakter-karakter utama memiliki peran dan sifat yang berbeda, sehingga tentunya akan berdampak pada visual distinction karakter tersebut. Namun, visual pada suatu karakter tidak terbatas pada satu alternatif saja, karena suatu sifat dapat dilambangkan oleh banyak hal. Oleh karena itu, dalam jurnal ini, penulis akan mengeksplorasi visual karakter menggunakan metode McCloud, untuk selanjutnya diaplikasikan pada komik interaktif Nenek Pakande.

KAJIAN TEORI

Metode Desain Karakter Scott McCloud

McCloud (2006, p. 63) menjelaskan bahwa terdapat tiga kualitas yang perlu ada pada karakter; *inner life*, *visual distinction*, dan *expressive traits*.

Inner Life

Tahap pertama dalam membuat suatu karakter berawal dari aspek internalnya, yaitu sifat, keinginan, masa lalu, dan cara pandang karakter. Dengan mengenal aspek internal karakter, penulis cerita dapat memprediksi aksi yang akan dilakukan karakter apabila ditempatkan pada suatu situasi. Selain itu, aspek internal karakter dapat dijadikan kata kunci untuk selanjutnya membantu dalam pembentukan visual karakter. (McCloud, 2006, p. 64, 69)

Visual Distinction

Aspek internal suatu karakter yang beragam tentunya dapat menghasilkan

penampilan visual suatu karakter yang bervariasi pula. Bagi McCloud (2006, p. 70), variasi dan ciri khas karakter adalah aspek yang penting karena dapat membantu pembaca untuk membedakan antar karakter. Walaupun rambut dan pakaian divariasikan, namun karakter pada cerita masih dapat terkesan bosan apabila wajah setiap karakter sama. Ide atau kata kunci yang merepresentasikan aspek internal suatu karakter dapat membantu dalam mengeksplorasi penampilan karakter tersebut, seperti contohnya, karakter dengan kata kunci “kasar” memiliki badan yang kekar dan besar, atau karakter dengan ide “burung” dapat memiliki hidung yang panjang dan proporsi tubuh yang kurus sehingga menyerupai burung. Tetapi, visual karakter juga dapat bertolak belakang dari kata kunci atau ide yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk memberikan *element of surprise* kepada pembaca, seperti pada contohnya, karakter yang terlihat lemah ternyata memiliki sifat yang pemarah atau menakutkan. (McCloud, 2006, p. 70-73)

Expressive Traits

Setiap karakter memiliki keunikan dalam cara berekspresi, dari cara mereka berbicara, sampai keunikan dalam bertingkah laku. Untuk mengenal karakter lebih dalam, McCloud menyarankan agar karakter memiliki dua sampai dengan tiga *key expressions* atau pose (McCloud, 2006, p. 76-77). *Key expressions* yang dimaksud adalah beberapa ekspresi penting yang memperkuat keunikan karakter, seperti pada contohnya, pada saat sedang berpikir, karakter yang serius pastinya menunjukkan ekspresi dan pose yang berbeda dibandingkan karakter yang humoris.

Semiotika Saussure dan Peirce

Salah satu teori semiotika yang dikemukakan oleh Saussure adalah *signified* dan *signifier*. Saussure (Lanir, 2019a) memiliki pandangan bahwa *signifier* dan *signified* bukanlah dua hal yang berbeda, melainkan dua persepsi berbeda untuk melihat dan mendeskripsikan bahasa. Tanda bagi Saussure tercipta dari *signified* dan *signifier*; persepsi seseorang akan suatu benda, sekaligus sistem suara bahasa yang digunakan. *Signified* berarti konsep, arti, atau impresi seseorang akan benda tersebut, sedangkan *signifier* adalah suara, atau bentuk fisik dari benda tersebut. *Signified* dan *signifier* tidak memiliki koneksi yang logis yang mengaitkan keduanya, namun hilangnya kehadiran di salah satu pihak tidak dapat membentuk ‘tanda’ dari benda tersebut.

Teori *signified* dan *signifier* oleh Saussure digunakan juga pada teori Peirce. Bagi Peirce (Lanir 2019b), terdapat tiga elemen tanda; *representamen (signifier)*, *object*, dan *interpretant (signified)*. Dalam sebuah kasus dimana pengemudi bis mengumumkan pemberhentian berikutnya, pengumuman tersebut adalah *representamen*. Reaksi penumpang yang ingin atau tidak ingin turun pada pemberhentian berikutnya adalah *interpretant*, sedangkan pengemudi yang berhenti atau tetap melaju adalah *object*. Hubungan antara ketiga elemen tersebut menghasilkan simbol, ikon, dan indeks. (Lanir, 2019b)

Ikon memiliki bentuk fisik yang menyerupai *signified*, sedangkan Indeks memberikan petunjuk akan apa yang direpresentasikan. Terakhir, simbol tidak memiliki keimiparan dengan *signifier* ataupun *signified*, koneksi yang terbentuk perlu dipelajari. (Bradley, 2016)

Salah satu contoh penerapan ikon, indeks, simbol, adalah tanda untuk membedakan perempuan dan lelaki. Ikon perempuan dan lelaki adalah gambar tubuh kedua gender, indeksnya adalah sepatu hak dan sepatu kain, sedangkan simbolnya adalah gambar simbol Venus dan Mars. Simbol Venus dan Mars perlu dipelajari untuk dimengerti, namun diketahui oleh mayoritas masyarakat.

METODOLOGI

Jurnal merupakan penerapan metode dari studi pustaka oleh penulis. Pertama-tama, penulis menganalisis *inner life* – peran dan sifat – yang dimiliki oleh karakter utama dari cerita Nenek Pakande (ceritarakyatnusantara.com, n.d.). Setelah menganalisis, penulis kemudian mencari kata kunci yang merepresentasikan aspek internal karakter. Kata kunci yang ditemukan akan dikaitkan dengan ikon, indeks, atau simbol yang merepresentasikan kata kunci tersebut. Objek yang diperoleh dari ikon, indeks, atau simbol kemudian dijadikan panduan bagi eksplorasi *visual distinction* dan *expressive traits* karakter. Hasil dari eksplorasi menentukan kesimpulan dan saran pada akhir jurnal.

PEMBAHASAN

Analisis Inner Life untuk Menemukan Kata Kunci

Dalam cerita Nenek Pakande (ceritarakyatnusantara.com, n.d.), terdapat tiga karakter dengan peran yang penting, La Beddu, dukun, dan Nenek Pakande. Nenek Pakande merupakan sumber dari masalah yang terjadi karena pada saat malam tiba, ia menculik anak untuk kemudian disantapnya. Hal tersebut terjadi selama sehari-hari, sehingga memberikan kesimpulan bahwa *inner life* Nenek Pakande adalah karakter yang serakah, dan egois, dan memiliki keinginan yang besar untuk memenuhi nafsu makannya. Samsuni, penulis dari cerita Nenek Pakande (ceritarakyatnusantara.com, n.d.) menjelaskan bahwa Nenek Pakande adalah seorang siluman, sehingga wujudnya pun juga harus dapat dibedakan dari manusia sekitarnya. Dari sifat dan kelakuannya tersebut, Nenek Pakande memiliki kata kunci “serakah”, “kanibal”, dan “siluman”.

Selanjutnya, dukun pada cerita Nenek Pakande (ceritarakyatnusantara.com, n.d.) merupakan sosok yang mengenal dunia gaib, namun tidak memiliki kekuatan sakti layaknya Nenek Pakande. Ia menggunakan kekuatan magisnya untuk mencari tahu penyebab dari hilangnya anak-anak dari daerah Soppeng. Ia tidak secara langsung membantu warga dalam memecahkan masalah, sehingga memiliki *inner life* dengan *archetype* mentor – karakter dengan sifat yang bijak pada sebuah cerita. Dari perannya tersebut, dapat dikimpulkan bahwa dukun memiliki kata kunci “bijak”, dan “pintar”.

Terakhir, La Beddu, adalah karakter cerdas yang membantu warga untuk mengusir Nenek Pakande. Ia memiliki *inner life* dengan sifat yang percaya diri dan tenang pada saat warga meragukan idenya yang mengandalkan kecerdikan untuk menipu Nenek Pakande. Maka dari itu, La Beddu memiliki kata kunci “cerdik” dan “percaya diri”.

Aplikasi Simbol dari Kata Kunci pada Visual Distinction dan Expressive Traits

Dengan kata kunci “serakah”, “kanibal” dan “siluman”, *visual distinction* Nenek Pakande mendapatkan binatang laba-laba sebagai proporsi dan bentuk tubuhnya.

Hal ini dikarenakan laba-laba merupakan salah satu binatang yang kanibal, dan memiliki wujud yang menyeramkan. Wujud pada Nenek Pakande perlu terlihat menyeramkan karena merupakan perpanjangan dari kata kunci “siluman”. Untuk menekankan *visual distinction* Nenek Pakande dari manusia yang lain pun, proporsi tubuh Nenek Pakande lebih *exaggerated* dibandingkan manusia lainnya untuk memberikan kesan janggal. Selain itu, untuk memperkuat wujudnya yang menyeramkan, Nenek Pakande juga dapat diberikan rambut yang berantakan, dan wajah yang tersenyum. Untuk memperkuat sifat Nenek Pakande sebagai karakter yang sakti, *Expressive traits* Nenek Pakande dapat diberikan postur yang tenang dan percaya diri; kaki terbuka lebar, dan tangan di samping.

Namun, apabila ingin memperlihatkan sifatnya yang gila, wujud Nenek Pakande dapat dibuat lebih dinamis, seperti badan yang membungkuk, kaki yang menekuk, dan wajah yang asimetris. Ukuran tubuh Nenek Pakande juga dapat dieksplorasi lebih lanjut; ukuran yang lebar dapat menonjolkan sifatnya yang “serakah”, sedangkan ukuran tubuh yang tinggi dapat memberikan kesan “menyeramkan” pada sang karakter.

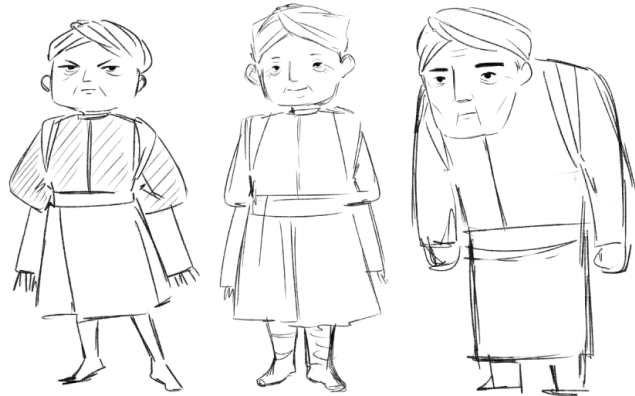
Apabila ingin memberikan *visual distinction* yang antitesis (bertolak belakang dari sifatnya) pada karakter Nenek Pakande untuk mengejutkan pembaca, Nenek Pakande dapat diberikan ukuran tubuh yang kecil, sehingga pembaca menyepelkan keberadaannya. Pakaiannya yang rapi dan wajah yang lemah lembut juga dapat membuat pembaca tidak menduga bahwa Nenek Pakande lah karakter yang menculik anak kecil di saat malam.



Gambar 1 Alternatif Desain Karakter Nenek Pakande. (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kata kunci “pintar” dan “bijak” pada dukun membuatnya memiliki sosok yang tua, layaknya wujud orang-orang bijak pada umumnya. Dengan kata kunci “bijak”, *visual distinction* dukun dapat memiliki bentuk tubuh burung hantu, namun untuk menghindari simbol burung hantu yang berarti “kematian”, maka dukun dapat mengikuti bentuk wajah gajah, atau hanya mengikuti bentuk tubuh orang tua pada umumnya. *Visual distinction* lainnya yang dimiliki oleh dukun adalah postur tubuhnya yang memiliki bentuk dasar persegi, dan wajahnya yang keriput. Pada *expressive traits* dukun, dukun dapat memiliki raut muka yang tenang untuk memperkuat sifatnya yang “bijak”. Dukun juga dapat diberikan postur yang bungkuk, namun untuk memberikan kesan kuasa pada karakter, dukun diberikan postur bungkuk

namun lurus layaknya tongkat.



Gambar 2 Alternatif Desain Karakter Dukun (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

La Beddu memiliki kata kunci “cerdik” sehingga memiliki *visual distinction* dengan karakteristik binatang pelanduk pada bentuk tubuhnya. Hal ini dikarenakan binatang pelanduk – atau lebih sering dikenal sebagai kancil – merupakan binatang yang pandai dalam menipu lawannya dan sering ditemukan dalam cerita fabel Indonesia. Dengan banyaknya kemunculan kancil di fabel Indonesia, tentunya kancil memiliki indeks binatang cerdik dibandingkan binatang rubah.

Dengan kata kunci “percaya diri”, *expressive traits* La Beddu memiliki postur tubuh yang tegak dan membusungkan dada dibandingkan bungkuk ke bawah. Dalam cerita, terdapat warga yang meremehkan La Beddu, maka dari itu, untuk menonjolkan aspek tersebut, *visual distinction* La Beddu dapat memiliki tubuh dengan ukuran yang kecil atau kurus, atau memiliki tampang yang muda.



Gambar 3 Alternatif Desain Karakter La Beddu (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

SARAN & KESIMPULAN

Hasil dari aplikasi studi kasus berhasil. Bentuk, benda, atau binatang yang merupakan ikon, indeks, atau simbol dari kata kunci karakter dapat memberikan

visual distinction dan *expressive traits* yang berbeda pada karakter. Sifat atau peran pada karakter juga dapat ditebak/diasumsi oleh pembaca sebelum pembaca membaca cerita. Dengan mengeksplorasi sifat dan memiliki alternatif visual yang berbeda pada karakter, penulis juga dapat mempelajari dan memilih aspek tertentu yang penting untuk ditunjukkan dalam suatu karakter.

Dalam membuat jurnal, analisis aspek internal karakter sebaiknya diteliti lebih lanjut untuk mendapatkan kata kunci yang lebih banyak lagi. Wawancara dengan penulis cerita, dan observasi mengenai budaya dalam cerita rakyat dapat dilakukan untuk mengenal lebih dalam mengenai karakter yang dianalisis. *Archetype* dan *stereotype* karakter juga sebaiknya digali agar penjelasan mengenai peran dan sifat karakter lebih jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aoyama, G. (1994). *Detective Conan*. Tokyo: Shogakukan
- Bradley, S. (2016, April 5). Icon, Index, and Symbol — Three Categories of Signs. Retrieved from <https://vanseodesign.com/web-design/icon-index-symbol/>
Ceritarakyatnusantara.com. (n.d.). *Sulawesi Selatan – Indonesia*. Retrieved from <http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/231-Nenek-Pakande#>
- Edmondson, N. (2014). *Black Widow*. New York: Marvel Comics.
- Hopeless, D. & Land, G. (2015). *Spider-Woman*. New York: Marvel Comics.
- Katsuhiro, O. (1982). *Akira*. Tokyo: Kodansha.
- Lanir, L. (2019, July 3). Charles Sanders Peirce: Symbolic, Iconic, and Indexical Signs. Retrieved from <https://medium.com/@llanirfreelance/charles-sanders-peirce-symbolic-iconic-and-indexical-signs-29e0e40bef1d>
- Lanir, L. (2019, July 15). Ferdinand de Saussure: The Linguistic Unit— Sign, Signified and Signifier Explained. Retrieved from <https://medium.com/@llanirfreelance/ferdinand-de-saussure-the-linguistic-unit-sign-signified-and-signifier-explained-a7e361b5a2f3>
- Munawaroh, L. (2014). Menumbuhkan Minat Baca Anak Berawal Buku Komik Menuju Buku Pelajaran. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/almunawwar/54f73689a33311af688b47d1/menumbuhkan-minat-baca-anak-berawal-buku-komik-menuju-buku-pelajaran>
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: HarperCollins Publishers.
- Takeuchi, N. (1991). *Pretty Soldier Sailor Moon*. Tokyo: Kodansha.