

ANALISIS KAITAN DESAIN DENGAN LATAR BELAKANG KARAKTER PADA WEBTOON “NGOPI, YUK!” MENGGUNAKAN TEORI SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Aneke Putri Estigade¹, Alvanov Z. Mansoor²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesha No.10, Coblong, Kota Bandung, 40132
anekeputri2001@gmail.com¹, alvanov.mansoor@itb.ac.id²

Paper received: 05-06-2023

revised: 31-10-2023

accepted: 06-12-2023

Abstract

Comics are something that is quite popular with people, from young people to adults. Currently, there are various sites and applications for reading comics online, one of which is Line Webtoon. Line webtoon provides comics in a scroll down format so they can be read as if people are playing social media. They provide hundreds of comic titles with various genres, one of which is a light webtoon that tells story about daily life in a coffee shop. On this occasion, the writer will examine one of the webtoon comics entitled "Ngopi, yuk!" by Romy Hernadi and Sisifafa.

Character is an important element in comics, therefore character designs must be made as well as possible for the continuation of the story to make it more colorful. Determining the traits or basic elements before creating a character is the most important thing because it will determine how the character is and how the character will act. After this research was carried out, several basic elements and myths were found that the researcher saw could be used to build a character. The conclusion of this study is that the visual appearance of the characters is influenced by the background and also the basic characteristics of the characters.

Keywords: Webtoon, Character design, Semiotic, Roland Barthes

Abstrak

Komik adalah suatu hal yang cukup digemari oleh masyarakat, mulai dari anak muda hingga dewasa. Saat ini, sudah ada berbagai macam situs dan aplikasi untuk membaca komik secara online, salah satunya adalah Line Webtoon. Line webtoon menyediakan komik dengan format *scroll down* sehingga bisa dibaca seperti sedang bermain sosial media. Mereka menyediakan ratusan judul komik dengan genre yang bermacam-macam, salah satunya adalah webtoon ringan yang menceritakan tentang keseharian di warung kopi. Pada kesempatan kali ini, penulis akan meneliti salah satu komik webtoon yang berjudul "Ngopi, yuk!" karya Romy Hernadi dan Sisifafa.

Karakter adalah sesuatu elemen penting yang ada pada komik, oleh karena itu desain karakter harus dibuat sebaik mungkin demi keberlanjutan cerita agar makin berwarna. Menentukan *trait* atau elemen dasar sebelum membuat karakter adalah suatu hal yang paling penting karena akan menentukan bagaimana sifat karakter dan bagaimana karakter tersebut akan bertindak. Setelah penelitian ini dilakukan, di temukanlah beberapa elemen dasar dan mitos yang peneliti lihat bisa dipakai untuk membangun sebuah karakter. Kesimpulan dari penelitian ini adalah rupa visual karakter dipengaruhi oleh latar belakang dan juga sifat dasar dari sang karakter.

Kata kunci: Webtoon, Desain Karakter, Semiotika, Roland Barthes

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin cepat kini membuat segala hal yang ingin kita dapatkan bisa dilakukan hanya dengan melalui *smartphone*. “Hal ini membuat semua informasi mudah diakses di mana saja dan kapan saja. Semua berkat teknologi modern (dan raksasa komputer seperti Dell, IBM, Apple, dll.). Seseorang dapat membaca buku dalam kenyamanan tempat tidur dengan secangkir kopi.” (Surya, 2021). Kegiatan yang biasanya bisa kita lakukan secara manual kini bisa juga kita lakukan secara digital, seperti halnya kegiatan berbelanja, membaca berita, dan juga bermain permainan.

Proses digitalisasi ini kini juga mulai merambah dan mempengaruhi beberapa budaya atau kebiasaan yang ada, contohnya seperti budaya orang-orang dalam membaca komik. Semenjak internet sudah bisa dijangkau oleh banyak orang, bersamaan dengan banyaknya pengguna *smartphone* dengan layar sentuh, kini banyak juga orang yang mulai beralih ke komik digital. “Penetrasi internet di Indonesia saat ini mencapai 77 persen (212,9 juta jiwa). Sementara sisanya, yaitu sekitar 23 persen (63,51 juta jiwa), belum terhubung dengan jaringan internet.” (Bill, 2023) Selain karena mudah untuk diakses hanya dengan bermodalkan *smartphone* dan jaringan internet, jenis komik seperti ini juga bisa dibaca tanpa mengeluarkan uang sepeserpun.

Salah satu *platform* yang menjadi penggagas komik berbasis digital adalah Line Webtoon. Line Webtoon merupakan *platform* komik digital berbasis web, dimana komik dibaca dengan cara *scroll down* seperti halnya saat pengguna sedang membaca artikel berita maupun saat sedang membuka sosial media. Di dalam Webtoon terdapat banyak sekali jenis komik dengan genre yang bisa dipilih sesuai minat pembaca. Mulai dari romantis, fantasi, drama, maupun *slice of life*. Ada banyak sekali webtoon yang sangat terkenal seperti webtoon Pasutri Gaje, Tahilalats, LOOKISM, Marry My Husband, WEE!!! dan masih banyak lagi. Selain dari segi cerita, desain karakter dalam webtoon juga mempengaruhi minat pembaca. Akan tetapi, memiliki desain karakter yang unik dan memiliki desain yang kuat juga menjadi faktor penting diingatnya webtoon tersebut di masyarakat untuk jangka waktu yang lama. “Sebagai dasar dari karya visual, proses perancangan karakter sangatlah penting karena menjadi salah satu elemen dasar pembentukan sebuah properti intelektual. Karakter juga adalah sebuah perwujudan dari sebuah konsep yang telah disesuaikan dengan kondisi cerita.”(Sultan, 2021).

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana keterkaitan antara desain karakter utama dalam webtoon Ngopi, yuk! dengan latar belakang mereka masing-masing. Selama membaca webtoon Ngopi, yuk!, penulis mendapati beberapa keunikan yang ada pada desain visual karakter utama yang sudah muncul, dan sejalan dengan latar belakang mereka masing-masing. Sampai saat tulisan ini dibuat, webtoon Ngopi, Yuk! telah diterbitkan dan mencapai hingga 950 lebih episode, memasuki musim ke 4, dengan 526,4 juta *views*, 1,5 juta *subscribers*, dengan rating 9,80 dari nilai 10.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap karakter dan cerita dalam webtoon ‘Ngopi, yuk!’, penulis mendapatkan hasil yaitu keberagaman visual dengan ciri khas masing-masing dari para karakter utama yang muncul di dalam webtoon ini. Sehingga penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembuatan desain karakter dalam webtoon ‘Ngopi yuk!?’
2. Apakah terdapat stereotip dan mitos tertentu yang bisa digunakan sebagai landasan pembuatan karakter webtoon ‘Ngopi, yuk!?’

Batasan Masalah

1. Dasar-dasar pembuatan desain karakter
2. Tokoh utama Webtoon Ngopi, yuk!

3. Stereotip dan mitos yang ada di dunia

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana pembuatan desain karakter dalam webtoon 'Ngopi yuk!'
2. Mengetahui stereotip dan mitos tertentu yang bisa digunakan sebagai landasan pembuatan karakter webtoon 'Ngopi, Yuk!' dengan metode semiotika Roland Barthes

Manfaat Penelitian

1. Memberikan informasi mengenai pentingnya latar belakang yang cukup dalam desain karakter.
2. Menyediakan referensi dan rujukan akademis dalam kajian *cultural studies*. Terutama yang berkaitan dengan desain karakter komik berdasarkan budaya yang ada di dunia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Komik

Seni memiliki berbagai macam bentuk pengaplikasian, salah satu bentuk karya seni yang sangat digemari oleh masyarakat dunia adalah komik. Menurut Scott McCloud (2002:9) "Komik adalah kumpulan gambar dengan fungsi menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi penikmatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal) yang disajikan penulisnya".

Mengapa komik bisa begitu populer di kalangan masyarakat? Sejatinnya komik merupakan sekumpulan gambar dan secara alamiah manusia lebih bisa mengingat dan memahami lewat gambar. Hal ini dikarenakan oleh suatu kondisi yang dinamakan *Picture Superiority Effect*. "*Picture superiority effect* menjelaskan bahwa gambar akan diingat lebih baik daripada kata-kata terutama ketika orang-orang diberikan informasi dalam waktu yang sangat terbatas. Menunjukkan gambar adalah satu cara yang ampuh dan alami bagi manusia untuk berkomunikasi." (Farrasa, 2022)

Line Webtoon

Line Webtoon adalah suatu media penyedia komik digital berbasis web yang telah dirilis oleh Kim Jun-Koo pada tahun 2004 di Korea Selatan. Komik yang ada di dalam Line Webtoon bisa diakses melalui web dan juga di dalam aplikasi. Pada awalnya Line Webtoon hanya tersedia secara terbatas di Korea selatan, namun mulai diluncurkan secara global pada tahun 2014 dan mulai menyediakan bahasa Indonesia pada tahun 2015. Pada 2019, Line Webtoon telah berubah menjadi Webtoon dan mulai berdiri secara mandiri tanpa embel-embel Line.

Desain Karakter

Karakter adalah suatu elemen terpenting yang ada di dalam media hiburan seperti film, komik, kartun, cerita bergambar dan di dalam permainan. Cerita di dalam media hiburan tersebut tidak akan bisa berjalan secara semestinya tanpa adanya karakter yang membawakan, bahkan di dalam permainan zaman sekarang hampir seluruhnya memiliki karakter uniknya masing masing. Desain atau pembuatan karakter yang baik adalah karakter yang memiliki nilai keunikan yang dapat membedakan ia dengan karakter lain di dalam suatu serialnya. Visual karakter ini kemudian harus mampu bercerita sendiri mengenai latar belakangnya kepada penonton yang melihat. Ruyatman (Tanpa Tahun) menyebutkan dalam jurnalnya bahwa "Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep "manusia" dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan maupun benda-benda mati".

Semiotika

Semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu “Semeion” yang berarti ‘tanda’. Semiotika adalah suatu ilmu yang mempelajari tanda-tanda yang ada di dunia, baik itu di kehidupan nyata, maupun tanda-tanda yang ada di dalam sebuah gambar. Semiotika mengamati dan mencari makna dari segala tanda yang terlihat di dunia. Nama lain dari Semiotika adalah Semiology, mereka masih memiliki makna yang sama yaitu ilmu tentang tanda.

Dalam pandangan Zoest (1993:18), “segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati dapat disebut tanda. Karena itu, tanda tidaklah terbatas pada benda.” Tanda bisa mencakup berbagai macam hal, seperti makna dari anjing menggonggong, coklat berbentuk hati, bunga mawar merah, kulit yang pucat, rambut kriwil, orang berjaket tebal, dan masih banyak lagi.

Teori Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes adalah seorang sosiolog asal Perancis dan menjadi salah satu dari tiga sosiolog terkenal yang teorinya telah dipakai oleh banyak orang di seluruh dunia. Teori Semiotika yang digagas oleh Roland Barthes sejatinya merupakan pengembangan lebih lanjut dari teori yang telah dikemukakan sebelumnya oleh Ferdinand De Saussure. Saussure memiliki analisis semiotika berupa tanda denotatif dan tanda konotatif, sementara itu Roland Barthes mengembangkannya lagi menjadi 3 dengan menambahkan satu lagi, yaitu mitos.

<i>Signifier</i> (Penanda)	<i>Signified</i> (Petanda)
<i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)	
<i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	<i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
<i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Gambar 1. Skema semiotika Roland Barthes

Dalam teori Roland Barthes, terdapat dua tataran dalam proses signifikasi atau proses pemahaman suatu tanda yang ada. Tataran pertama berisi makna denotatif dari rantai penanda (objek) dengan tandanya (makna). Denotasi akan memberikan penjelasan akan makna tanda kepada pengamat secara gamblang sebagaimana mestinya, merujuk pada realitas dan memiliki makna yang eksplisit. Contohnya seperti makna dari kucing hitam adalah binatang kucing yang memiliki bulu berwarna hitam. Selanjutnya pada tataran kedua, terdapat makna konotasi yang akan memberikan penjelasan makna dari suatu tanda secara implisit alias tidak mengacu pada realitas yang ada. Makna konotasi disini bersifat polisemi atau multitafsir. Contohnya seperti makna dari kucing hitam di beberapa negara adalah binatang yang dapat menjadi tanda atau pembawa sial. Pada tataran kedua juga memuat makna mitos. Mitos adalah suatu kumpulan kepercayaan pada masyarakat yang tidak memerlukan pembuktian ilmiah. Contohnya seperti yang sudah dilakukan sebelumnya, kucing hitam sering dikaitkan dengan pembawa sial, namun di beberapa negara lain seperti di Inggris, banyak pelaut yang sengaja membawa kucing hitam berlayar karena dianggap bisa membawa keberuntungan dan juga dipastikan kapal akan pulang dengan selamat.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis pakai ialah metode penelitian kualitatif dengan cara pengumpulan data-data yang kemudian dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

Kualitatif

Menurut Kriyantono, “tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan cara pengumpulan data yang sedalam-dalamnya pula, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti.” (Anwar, 2020). Penelitian kualitatif memanfaatkan data-data yang ada dan telah dikumpulkan dengan cara observasi dan pengumpulan dokumen untuk mencari makna sebenarnya dari objek yang sedang diteliti.

Teori Semiotika Roland Barthes

Piliang (dalam Ulfi, 2021 : 14) menyatakan bahwa “Metode semiotika bersifat kualitatif-interpretatif (interpretation), yaitu sebuah metode yang objek kajiannya berfokus pada tanda dan teks sehingga peneliti dapat menjelaskan kode (decoding) dibalik suatu tanda maupun teks yang diamati tersebut”. Teori Semiotika Roland Barthes mempelajari tanda-tanda yang terlihat dan bagaimana tanda-tanda tersebut bekerja. Secara singkat, Roland Barthes mengadaptasi pemikiran Saussure dan kemudian membagi makna tanda tersebut menjadi 3, yaitu denotatif, konotatif, dan mitos. Teori Semiotika milik Roland Barthes menekankan pada penjelasan tanda secara denotasi, konotasi yang sering disertai dengan mitos kepercayaan yang berdasarkan pada budaya yang ada.

Teknik Analisis Data

Metode yang akan penulis gunakan adalah metode observasi dan studi literatur lalu dilanjutkan dengan analisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Observasi dilakukan dengan cara membaca minimal 95% dari jumlah episode webtoon yang sudah dirilis, kemudian data tiap karakter akan dikumpulkan. Setelah semua data berhasil dikumpulkan, teori semiotika Roland Barthes akan digunakan untuk mencari makna dari tanda-tanda unik yang cukup mencolok yang terdapat pada visual tiap karakter utama di dalam webtoon Ngopi, yuk! dengan cara studi literasi ke berbagai sumber bacaan.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Penelitian

Webtoon Ngopi, Yuk! adalah sebuah komik online yang berasal dari Indonesia dengan genre Slice of Life yang terbit sejak tanggal 1 Februari 2017. Webtoon ini merupakan karya dari Romy Hernadi dan Assyifa S. Arum (Sisifafa) yang juga merupakan pasangan suami istri. Webtoon ini menceritakan tentang kehidupan di kedai kopi “Ngopi, yuk!” yang dimiliki oleh Pak Gundul. Ada banyak cerita dengan penuh pesan moral dan amanat di dalam webtoon ini yang kadang dibalut juga dengan komedi. Disini di ceritakanlah kisah keseharian Pak Gundul, Para karyawan, dan juga cerita dari berbagai macam pelanggan yang datang. Webtoon ini terinspirasi dari banyaknya kedai kopi di tempat tinggal sang komikus di Pontianak, Kalimantan Barat.

Data Karakter

Selama mengamati kurang lebih 900 episode yang telah diterbitkan, penulis menemukan ada kurang lebih 10 orang tokoh utama yang berperan cukup penting di dalam webtoon ini, diantaranya Pak Gundul, Kipli, Alona, Eko, Ayu, Dion, Cahaya, Flo, Syl, dan Suzan. Penelitian kali ini penulis akan memilih dan melibatkan hanya 2 orang karakter dari webtoon Ngopi, Yuk! untuk diteliti lebih dalam mengenai latar belakang, mitos, dan sejarah dari dasar pembuatan karakter mereka, mereka adalah karakter bernama Eko dan Alona.

1. Eko (Eko Gelato)

Eko adalah karyawan keempat yang hadir di Warung kopi Pak Gundul. Eko memutuskan untuk bekerja setelah meminta maaf kepada Pak Gundul dan bertobat dari pekerjaan lamanya

sebagai seorang pencopet.



Gambar 2. Eko Episode 53, 163, 346, 595 dan Episode 910

2. Alona (Alonawati)

Alona adalah seorang karyawan perempuan pertama sekaligus karyawan kedua di Warung kopi Pak Gundul. Alona merupakan seorang anak dari petani kopi yang juga termasuk pemasok kopi di Warkop Pak Gundul.



Gambar 3. Alona Episode 28, Episode 348, dan Episode 910

Pembahasan

Dari data singkat beserta gambar penampilan karakter dari episode awal ke episode akhir, didapatkanlah beberapa ciri khas yang ditampilkan oleh kedua karakter di atas.

- a. Eko : Memiliki rambut gondrong dan memakai kaos hitam.
- b. Alona : Memiliki rambut berwarna merah dan pada bagian poni terdapat sebagian rambut yang menjuntai keluar.

Desain karakter erat kaitannya dengan latar belakang karakter yang ingin disampaikan, seperti sifat, kebiasaan, maupun pekerjaan mereka. Visual karakter yang mewakili kepribadian dari sang karakter akan membuat karakter tersebut mudah untuk dikenali dan akan selalu diingat oleh pembaca.

a. Eko

Sebagai sebuah tanda, desain dari karakter Eko bisa kita teliti dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Penelitian meliputi makna denotasi, konotasi, dan juga mitos yang ada pada visual.



Gambar 4. Tampilan keseluruhan Eko

1. Denotasi :

Secara visual, karakter di atas digambarkan sebagai seorang karakter pria dewasa muda dengan gaya rambut yang gondrong berwarna hitam, rambutnya lurus dengan panjang sebahu. Ia memakai baju lengan pendek berwarna hitam dengan tulisan putih di depannya. Ia juga memakai celana panjang berwarna toska muda.

2. Konotasi dan mitos :

Eko adalah seorang pria berusia sekitar umur 20 an. Ia adalah seorang mantan copet dan jambret. Eko mulai bertobat kemudian meminta maaf kepada Pak Gundul atas perbuatannya. Pada episode 162, Pak Gundul merekrut Eko sebagai pegawai warkop Pak Gundul yang keempat setelah beliau mengetahui kebaikan-kebaikan yang dilakukan oleh Eko. Setelah itu, Eko pun resmi menjadi pegawai warkop Pak Gundul dan mulai bekerja pada episode 163.



Gambar 5. Eko menjambret tas di Episode 102, Eko mulai bekerja di Episode 163

Eko memiliki penampilan tinggi kurus dengan rambut yang gondrong lurus sebahu. Selama 950 episode, Eko sudah berganti gaya rambut sebanyak 5 kali (belum termasuk gaya alternatif yang hanya muncul selama satu episode). Eko sebagian besar lebih suka

memakai baju berwarna hitam dengan berbagai macam tulisan di depannya. Beberapa diantaranya seperti “Metal tapi beramal”, “Gagah tapi tetap anak mamah”, “Gondrong tapi sayang meong”, “Sadis padahal manis” dan masih banyak lagi.

Seseorang memilih gaya tertentu tentu saja selalu ada alasannya. Disini Eko memilih berpenampilan gondrong dengan gaya pakaian serba hitam karena ia adalah seorang penggemar *rock and roll* dan sekarang sudah memiliki band sendiri bernama “Ecko-system” yang saat ini hanya manggung di *rooftop* warkop Pak Gundul.

Penampilan Eko ini sangat sesuai dengan pribadinya, yaitu seorang penggemar *rock and roll* dan selaras juga pekerjaan lamanya sebagai kriminal pencopet dan penjambret sesuai dengan stigma negatif di Indonesia mengenai pria berambut gondrong. Stigma negatif ini sebenarnya sudah terjadi jauh ada pada masa-masa awal kemerdekaan Indonesia, terutama pada masa Orde Baru. “Rambut gondrong pada masa Orde Baru sempat dilarang. Alasannya pemerintah ingin anak muda Indonesia dapat dibentuk menjadi anak yang penurut dan patuh terhadap orang tua seperti layaknya konsep keluarga di Jawa.” (Erik, 2020). Akan tetapi sebenarnya gaya rambut ini sudah tidak disukai oleh Presiden Soekarno pada masa Orde Lama karena Indonesia pada saat itu sangat anti dengan hal-hal berbau Kebarat-baratan.

Pada masa Orde Baru, pada masa pemerintahan Presiden Soeharto, semua hal yang berbau kebaratan mulai diizinkan dan akhirnya masuk ke Indonesia. Pada masa itu, sedang *booming* dengan band-band seperti The Beatles. Para anggota band yang saat itu memiliki gaya rambut gondrong mulai diminati dan diikuti oleh para masyarakat di Indonesia pada tahun 1970. Namun pada suatu acara bincang-bincang yang ditayangkan di TVRI pada tahun 1973, bintang tamu mereka, Jenderal Soemitro selaku Panglima Komando Operasi Pemulihan Keamanan dan Ketertiban saat itu, pernah berkata bahwa rambut gondrong itu dilarang karena rambut gondrong menandakan bahwa pemilik rambut bersikap semena-mena terhadap rambutnya sendiri. Rambut gondrong menurutnya adalah suatu tanda bahwa orang tersebut adalah orang yang acuh tak acuh dan tidak bisa diatur. Di masa itu, aturan berpenampilan masyarakat Indonesia masih ikut diatur oleh pemerintah itu sendiri. Semenjak pernyataan tadi, beberapa daerah bahkan menerapkan razia rambut gondrong dengan cara berpatrioli sambil membawa gunting rambut. Masyarakat gondrong yang tertangkap oleh petugas akan langsung dicukur di tempat saat itu juga.

Stigma negatif tentang rambut gondrong juga tak luput dari peran media massa. Pada saat itu, musisi rambut gondrong dilarang untuk tampil di tv, bahkan pemain sepak bola dengan rambut gondrong juga bisa sampai tidak diperbolehkan memasuki dan bermain di lapangan. Selain itu, ada banyak koran-koran yang beredar yang merepresentasikan pelaku kejahatan dengan rupa rambut yang gondrong dan acak-acakan. Hal ini berlangsung cukup lama sampai mempengaruhi pandangan terhadap laki-laki gondrong di masyarakat.

Sampai hari inipun stigma laki-laki gondrong yang buruk juga masih membekas di masyarakat. Bahkan pada peraturan peserta SNPMB yang baru saja dilaksanakan pada 2023 ini, stigma tentang rambut pria yang gondrong masih saja dipermasalahkan dan juga dilarang meskipun gaya penampilan mahasiswa adalah gaya berpakaian yang paling bebas asalkan tetap menjaga kesopanan.



Gambar 6. Peraturan peserta SNPMB

b. Alona

Sebagai sebuah tanda, desain dari karakter Alona juga bisa kita teliti dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Penelitian ini meliputi makna denotasi, konotasi, dan juga mitos yang ada pada visual.



Gambar 7. Tampilan keseluruhan Alona

1. Denotasi :

Gambar diatas menunjukkan seorang wanita usia dewasa muda yang memiliki postur tubuh tinggi ramping. Rambutnya berwarna merah batu bata. Ia memiliki rambut panjang, lurus dan diikat menggunakan pita berwarna pink selaras dengan warna pakaiannya. Pada bagian poni, sebagian rambutnya ada yang menjuntai ke atas dan berdiri sendiri.

2. Konotasi dan mitos :

Alona adalah seorang wanita berusia awal 20 an yang menjadi karyawan kedua di warkop Pak Gundul. Ia adalah seorang mahasiswa yang berkuliah di Universitas yang dekat dengan warkop. Alona adalah anak dari Pak Yanto, seorang petani kopi yang juga merupakan pemasok kopi utama dari warkop Pak Gundul. Pak Yanto menitipkan anaknya untuk bekerja disana sembari Alona mengambil kuliah malam. Alona akhirnya menetap tinggal di warkop pada lantai dua bangunan ruko.



Gambar 8. Alona dan segala kecerobohnya

Alona memiliki penampilan sederhana dengan badan yang tinggi ramping dengan rambut merah yang lebih sering diikat saat sedang bekerja. Selama 950 episode, Alona hanya pernah memiliki 2 macam gaya rambut (diikat dan di gerai). Alona biasanya memakai baju berwarna merah muda dengan rok berwarna tosca. Salah satu yang menarik dari penampilan Alona adalah *ahoge* alias rambut poni yang melengkung dan cukup ikonik di atas kepalanya.

Suatu desain karakter tak luput dari yang namanya penyesuaian dengan sifat dan sikap dari karakter itu sendiri. Alona merupakan salah seorang pegawai warkop yang cukup ceroboh dalam melakukan pekerjaannya. Bahkan pada hari pertama, ia membawa celemek bekas dan talenan rumah milik ibunya yang ia kira sebagai nampan.

Kata *ahoge* sendiri berasal dari kata dalam bahasa Jepang dari kata aho (アホ) = bodoh dan ge (毛) = rambut yang secara harfiah berarti "rambut bodoh". Rambut ini merupakan sehelai rambut yang mencuat dari kepala si karakter dan susah untuk diatur sehingga ia berdiri dengan sendirinya. Rambut ini biasanya akan ditambahkan pada karakter dengan tingkah konyol dan menandakan bahwa karakter tersebut cukup bodoh.

Lantas sejak kapan *ahoge* ini mulai muncul di dalam manga dan anime? Pada tahun 1978 terbitlah sebuah manga berjudul *Asari-chan* yang menunjukkan karakter anak perempuan dengan sedikit rambut yang melengkung ke atas. Hal ini masih agak

diragukan karena di dalam manganya rambut yang menjuntai bukan cuma satu atau dua saja. Oleh karena itu, gaya rambut pada Asari ini dikatakan sebagai *prototipe* dari rambut ahoge yang asli.



Gambar 9. Asari dalam series Asari-chan

Sementara itu, untuk rambut ahoge yang asli diperkirakan mulai muncul pada karakter bernama Naru dalam series Love Hina. Series Love Hina sendiri tayang pada tahun 1998. Naru benar-benar memiliki dua buah helai rambut tipis yang menjuntai di atas kepalanya.



Gambar 10 Narusegawa Naru dalam series Love Hina

Menilik dari berbagai macam karakter yang muncul dengan rambut ahoge setelah tahun 2000 seperti Jakurai Jinguji, Kanata Shinkai, dan Ramuda Amemura, ahoge sejatinya tidak hanya diberikan sebagai penanda bahwa karakter tersebut berperilaku bodoh, banyak karakter ber ahoge merupakan karakter yang kuat, pintar, dan bisa diandalkan. Biasanya rambut ahoge ini diberikan kepada karakter perempuan sesuai dengan sifatnya yang kadang polos, kekanak-kanakan, dan juga lucu. Namun biasanya ahoge ini diberikan sebagai penambah daya tarik dan kesan imut dari si karakter. Selain perempuan, ada banyak pula karakter laki laki yang juga memiliki ahoge terlepas dari sifatnya yang tidak bodoh atau ceroboh seperti kesan ahoge di mata masyarakat.

5. Kesimpulan

Visual adalah sesuatu yang akan dipandang pertama kali saat berhadapan dengan segala hal, termasuk kepada karakter yang ada di dalam suatu komik webtoon. Webtoon Ngopi, yuk! karya Romy Hernadi dan Asyifa S. Arum memiliki beberapa karakter utama yang desainnya sesuai dengan sikap, kepribadian, dan juga pekerjaan mereka. Hal ini menjadikan karakter-karakter tersebut menjadi sebuah karakter dengan pembawaan yang kuat dan juga berkesan kepada pembaca.

Desain karakter adalah sesuatu yang cukup susah susah mudah untuk dilakukan. Kreator harus teliti dalam memberikan *trait* atau elemen yang akan menjadi inti dari perilaku, sifat, dan kebiasaan yang akan dilakukan oleh sang karakter karena ini akan dibawa selamanya dan akan mempengaruhi perkembangan karakter di tiap episode. Peran elemen-elemen dasar dalam proses pembuatan karakter adalah suatu hal yang sangat penting untuk dapat membangun citra karakter yang kuat dan akan mudah untuk diingat oleh para pembaca. Sebagaimana dalam penguatan citra karakter visual dapat dicapai melalui penampilan unsur-unsur ikonik visual dari suatu produk. Suatu produk dapat mencitrakan tentang apa yang sedang dikomunikasikan, ketika ada aspek visual yang terdapat pada tampilan tersebut dihadirkan dari sebagian unsur visualnya.

Memiliki dasar elemen dan latar belakang yang jelas akan membantu menentukan elemen visual karakter, seperti cara berpakaian, gaya rambutnya, aksesoris, dan ciri-ciri fisik lainnya. Romy Hernadi berhasil membuat karakter Eko dan Alona sesuai dengan kepribadiannya. Eko sebagai penggemar berat dari tipe band *Rock 'n Roll* membuat penampilannya menjadi seorang lelaki gondrong dan juga berpakaian dengan warna gelap seperti memakai baju berwarna hitam lengkap dengan celana sobek dan juga sepatu khas *Rock 'n Roll*. Namun dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes, bisa kita dapatkan makna konotasi dan juga mitos bahwa tampilan gondrong tersebut juga sesuai dengan perilaku kriminal Eko di masa lalu. Dengan latar cerita yang berada di Indonesia, makna "gondrong sama dengan kriminal" itu juga bisa berlaku dan mendasari pembuatan desain karakter Eko. Sementara itu, Alona juga berhasil didesain menjadi seorang karakter wanita yang ramah namun ceroboh. Dengan gaya gambar webtoon semi-anime, hal ini membuatnya memiliki sehelai rambut yang mencuat keluar yang sering disebut dengan ahoge. Ahoge sering dipakai untuk merepresentasikan karakter dengan sifat bodoh dan ceroboh. Namun sesuai dengan perkembangan jaman, makna dan penambahan ahoge juga tak lagi semata-mata untuk menggambarkan karakter dengan sifat yang bodoh, namun ahoge yang ada pada Alona juga menambah daya tarik dan kesan imut sebagai seorang karakter wanita.

Saat memiliki pemahaman yang kuat tentang latar belakang dari karakter yang dibuat, kreator dapat menciptakan penampilan karakter yang konsisten dan bisa mencerminkan budaya, lingkungan, atau sejarah yang melingkupinya. Memanfaatkan fakta-fakta unik dan juga stereotip yang beredar di budaya sekitar kepada karakter yang kita buat bisa menjadi salah satu cara yang bagus untuk memperkaya kepribadian karakter tersebut. Hal ini dapat mempengaruhi gaya penampilan mereka, gaya bicara, ekspresi wajah, sikap tubuhnya, dan juga mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan karakter lain.

Daftar Rujukan

- Big Alpha. (2021, Oktober 23). "Line Webtoon, Sejarah, Konten, dan Fakta yang Perlu Diketahui" Diakses dari <https://bigalpha.id/news/line-webtoon-sejarah-konten-dan-fakta-yang-perlu-diketahui>
- Clinten, Bill. (2023). "Pengguna Internet di Indonesia Tembus 212,9 Juta di Awal 2023" Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2023/02/13/19300087/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-212-9-juta-di-awal-2023?page=all>
- Fai Website. (2021, Juni 9). "Apa Itu Semiotika" Diakses dari <https://fisip.umsu.ac.id/2021/06/09/apa-itu-semiotika/>
- Hadeye, Redo. (2023, Maret 18) "Apa Fungsi Rambut Secuil Itu? Penjelasan dan Sejarah Rambut Ahoge Anime!!" Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=sduE904q3C4>

