



KARAKTERISTIK DESAIN HIBRIDA PADA KOMIK 7 WONDERS KARYA METALU

Fenny Rahmawati Lubis^{1*}, Dwi Budiwiwaramulja^{2*}

*Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec, Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Kode Pos 20371
Sumatera Utara, Indonesia
Email: frahmawatilubis96@gmail.com, medanpro@gmail.com*

Abstrak

Komik Jepang menjadi salah satu kiblat untuk referensi dalam membuat komik khususnya komik manga. Tidak sedikit komik Indonesia yang sangat kental dengan unsur manga hingga sulit membedakan komikus Jepang dengan komikus Indonesia bila hanya di lihat dari bentuk visualnya. Selain menggarap *style* gambar manga jepang, tak sedikit komikus-komikus Indonesia yang menghibridakan karakteristik pada desain karakter visual Indonesia. Seperti pada salah satu komik Indonesia yaitu komik *7 Wonders*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui identitas dari desain karakter visual yang di hibrida pada salah satu komik Indonesia yaitu komik *7 Wonders*. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode deskriptif kualitatif yaitu dengan menguraikan masing-masing objek yang akan diteliti. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa karakter yang memiliki unsur hibrida paling menonjol adalah pada karakter bidadari *7 Wonders*. Desain karakter visual pada karakter tujuh bidadari *7 Wonders* telah mengalami deformasi dan penggabungan dua atau lebih identitas visual, baik pada busana maupun pada karakter figurinya. Identitas hibrida pada desain karakter visual yang digunakan di busana tujuh bidadari *7 Wonders* yaitu berasal dari Indonesia, Jepang, Arab, Turki, India, Inggris era Victoria dan Romawi Kuno.

Kata Kunci: desain karakter, hibrida, komik, busana.

Abstract

Japanese comics become one of the mecca for reference in making comics, especially manga comics. Not a few Indonesian comics are so thick with manga elements that it is difficult to distinguish Japanese comics from Indonesian comics if only viewed from their visual form. In addition to working on the style of Japanese manga drawings, not a few Indonesian comic artists have displayed characteristics on Indonesian visual character designs. A case in one of the Indonesian comics that is 7 Wonders comics. This study aims to determine the identity of a hybrid visual character design in one of the Indonesian comics, namely the 7 Wonders comics. This study uses a qualitative descriptive method approach that is by describing each object to be studied. The findings of this study indicate that the characters that have the most prominent hybrid elements are the 7 Wonders angel characters. The visual character design of the seven Wonders 7 nymphs has been deformed and the combination of two or more visual identities, both in fashion and in the character figure. The hybrid identity in the visual character design used in the fashion of the seven Wonders 7 nymphs is originating from Indonesia, Japan, Arabia, Turkey, India, the Victorian era and Ancient Rome.

Keywords: character design, hybrids, comics, clothing

PENDAHULUAN

Pada komik Indonesia harusnya memiliki ciri khas asal Indonesia pada figurinya, dan gaya pada pakaian akan memberi kesan tertentu. Misalnya ciri khas pada wanita dari daerah Jawa Barat pada masa lampau seperti menggunakan pakaian kemben dengan motif batik daerahnya yang akan menunjukkan asal dari penggunaannya. Namun pada komik *7 Wonders* karya Metalu ini karakteristik desain, bidadari-bidadari tak lagi hanya menggunakan kemben dan motif batik, membuat kesan hibrida terasa sangat pekat pada komiknya. Pakaian bidadari pada karya Metalu ini

masih melekatkan beberapa corak seperti kain batik tetapi pada desain pakaiannya sudah bercampur dengan desain pakaian dewa-dewi asal Asia Timur khususnya Jepang. Seperti para dewa-dewi Jepang yang memiliki selendang mengambang berbentuk pola setengah lingkaran dipunggunya untuk menunjukkan dia dapat melayang dan berada pada dimensi yang berbeda. Komik *7 Wonders* yang diangkat dari cerita legenda Indonesia ini dikemas dengan manga Jepang. Perpaduan dari budaya yang divisual dikomik ini, peneliti ingin mengidentifikasi perpaduan budaya yang terdapat pada komik *7 Wonders* tersebut. Hal ini





menarik perhatian peneliti karena merupakan bentuk dari dinamika dunia komik lokal kontemporer, dimana komik Indonesia saat ini mendapat keterpengaruhan dari berbagai *style* gambar komik dari luar negeri, salah satunya Jepang.

Studi media dan kajian desain yang berjudul “Tinjauan Karakteristik Desain Hibrida Pada Komik *7 Wonders* Karya Metalu Tahun 2016-2018” ini berawal dari ketertarikan peneliti untuk mendalami persoalan hibriditas pada komik *7 Wonders*. Hibrida ditampilkan pada pakaian yang sekilas tergambar dengan bentuk visual yang memiliki ciri khas Indonesia dan juga memiliki ciri khas negara lain. Bentuk visual yang dihadirkan komikus inilah yang membuat peneliti ingin menguraikan identitas hibrida yang diaplikasikan oleh komikus pada komik *7 Wonders* ini.

Dengan penguraian identitas hibrida pada pakaian yang dikenakan karakter pada komik *7 Wonders* maka penelitian ini bertujuan mengungkapkan sejauh mana karakteristik desain hibrida pada komik *7 Wonders* karya Metalu.

KAJIAN TEORI

1. Ilustrasi

Salam (2017:1) mengungkapkan “Dewasa ini, seni ilustrasi telah mengalami perkembangan yang menjadikannya sulit untuk dipahami jika kita berpijak pada pengertian tradisional ilustrasi sebagai “gambar yang berfungsi untuk menjelaskan” Seni ilustrasi kontemporer tampil dalam bentuknya yang semakin variatif, tidak hanya berupa “gambar,” menjadi subjektif-ekspresif, bahkan berwujud abstrak dalam corak dan tema, sehingga tidak lagi sejiwa dengan makna awal seni ilustrasi sebagai sesuatu yang memperjelas, sesuatu yang membuat konsep, benda, atau suasana menjadi terang-benderang. Sofyan Salam mengemukakan 3 esensi seni ilustrasi, yaitu: (1) berbagai perspektif dalam memaknai seni ilustrasi, (2) sebuah pendekatan dalam memahami esensi seni ilustrasi, dan (3) fungsi dari seni ilustrasi” (Salam, 2017:1-18).

Selanjutnya Wahana (2020: 195) memaparkan ilustrasi adalah media penyampaian pesan yang memiliki nilai tertentu. Gambar ilustrasi yang baik harus dapat menggambarkan dengan jelas pesan/hal yang ingin disampaikan atau dijelaskan. Dari pengertian ini ilustrasi kemudian diartikan sebagai sesuatu yang membuat jelas dan terang.

Dikutip dari artikel Gurupendidikan.com oleh Kurniawan, Fariz mengatakan (2009:14), ilustrasi

adalah senagai bentuk ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak ada yang berbeda jauh seperti halnya angan-angan, yang sifatnya virtual atau maya, serta ilustrasi hadir dalam sebagai diverikasi. Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi juga dapat menghiasi ruang kong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Soedarso, 2014:566).

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang mampu menceritakan suatu kejadian dengan ataupun tanpa bantuan teks.

2. Komik

Komik adalah sebuah narasi yang diceritakan melalui gambar yang diatur dalam garis-garis horisontal, setrip, atau kotak, yang disebut panel, dan dibaca seperti teks verbal dari kiri ke kanan. Komik biasanya menggambarkan petualangan satu karakter atau lebih dalam rangkaian waktu yang terbatas. Dialog yang direpresentasikan oleh kata-kata yang dilingkari di dalam balon yang dikeluarkan dari mulut atau kepala karakter yang berbicara. Sebagian besar gerakan diilustrasikan melalui penggunaan garis dari berbagai ukuran budaya populer saat ini yang direfleksikan oleh komik, adalah sebuah narasi dalam dunia modern. Sebelum munculnya televisi, komik menentukan gaya berpakaian, gaya rambut, makanan, perilaku dan sikap lainnya. Komik juga memberikan inspirasi pertunjukkan, musik, balet, film, serial radio dan televisi, lagu-lagu populer buku dan mainan” (Patricia, 2018:280).

McCloud (2002:9), komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita. Menurut Sudjana dan Rifai (2011), komik dapat dipergunakan sebagai bahan ajar berupa komik. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan





minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa.

Maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.

3. Karakter

Menurut Pratama (2010:2-3) Sulit menjelaskan secara definitif tentang *character design*, namun ada beberapa aspek yang bisa dipelajari dari *character design*, yaitu: a) *Character design* 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 ataupun benda; benda mati, b). Secara visual *character design* sering disebut dengan istilah “kartun”. Biasanya hadir dengan visual yang sangat sederhana bahkan terkesan abstrak. Bentuk terdiri dari garis-garis *outline*, penggunaan warna-warna solid dan aplikasi bentuk yang cenderung berlebihan (*eksagrasi*) yang ditujukan untuk mengkomunikasikan konsep karakter yang dimiliki. Hal ini tidak terikat bahkan relatif tergantung gaya apa yang dianut oleh si perancang. (Pratama, 2010:2-3).

Menurut Wibowo (2012: 33), bahwa karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut KBBI, karakteristik adalah sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Karakteristik adalah kualitas tertentu atau ciri khas dari seseorang atau sesuatu. Dalam ilmu biologi karakteristik seringkali dikaitkan dengan anatomi dan ciri khas dari hewan lainnya. Misalnya karakteristik capung adalah mempunyai sayap yang tipis. Begitu pula dengan figur dalam komik, masing-masing figur memiliki karakteristik yang berbeda, baik dari segi warna, potongan rambut, pakaian yang dikenakan, dan sebagainya, a). Karakteristik adalah sesuatu yang khas atau mencolok dari seseorang ataupun sesuatu benda atau hal. Contoh karakteristik api adalah panas dan karakteristik air adalah menyejukkan, b). Karakteristik manusia dalam geografi adalah fitur dan corak fasilitas di permukaan bumi yang dibuat oleh manusia. Ini termasuk bangunan, bendungan, jalan, dan lain-lain. Karakteristik manusia dalam biologi adalah watak, dan sifat-sifat manusia yang mendasar. Ini termasuk ciri fisik, tindakan manusia dan sebagainya. Contoh karakteristik bidadari kenanga adalah bidadari kuning, ia memakai pakaian dominan dengan warna kuning,

rambut dan mata berwarna hijau, sedangkan karakteristik pada bidadari azela adalah bidadari pink, pakaian yang dikenakan berwarna pink, warna rambut dan mata berwarna merah, dan bentuk rambut azela adalah lurus, tidak seperti kenanga yang memiliki rambut bergelombang.

Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, dan merupakan mesin yang mendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berujar, dan merespon sesuatu.

4. Hibrida

Hibrida menurut KBBI memiliki arti linguistik yaitu kata kompleks yang bagian-bagiannya berasal dari asal yang berbeda. Istilah hibrida sendiri dipakai dalam banyak konteks seperti biologi, budaya, bahasa dan banyak lagi. Hibrida dari segi ilmu Biologi, turunan yang dihasilkan dari perkawinan antara dua jenis yang berlainan (tentang hewan atau tumbuhan): pohon kelapa dapat berbuah pada usia empat tahun. Hibrida dari segi linguistik kata kompleks yang bagian-bagiannya berasal dari bahasa berbeda, seperti dwifungsi, antarjenis individu atau kelompok individu tumbuhan atau hewan yang merupakan hasil perkawinan silang atau individu yang berbeda jenisnya.

Hibrida dapat berarti hasil dari pencampuran atau penambahan dari dua budaya atau lebih yang disatukan dalam satu karya yaitu komik. Di Indonesia sendiri hibrida dalam komik sudah dimulai dari awal munculnya komik di Indonesia, yaitu perpaduan *style* dari berbagai negara seperti Amerika dan Jepang. Terbitnya *7 Wonders* sebagai bagian dari komik Indonesia yang mengadopsi dua identitas budaya berbeda bangsa, salah satunya yaitu wayang (lokal) dan budaya Jepang, menjadikan komik ini memiliki identitas hibrida dalam gaya penyajiannya, di mana unsur wayang terdapat pada keterlibatan tokoh-tokoh populer wayang. Sedangkan unsur manga menonjol pada gaya gambar dan elemen visual.

5. Desain Busana

Dikutip dari jurnal Imaji dengan nama Asri (2007:177) “Pengertian desain menurut Chodijah dan Mamdy (1982) adalah suatu susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Menurut Ariyanto (2003: 28) desain adalah elemen desain busana secara lengkap yang terdiri atas garis arah, bentuk, ukuran, warna, nilai, dan tekstur. Asri (2007:179-180) juga mengutipkan “Menurut Kamil (1996: 9) desain busana adalah mencipta model pakaian. Yang dimaksud mencipta adalah



mengeluarkan perasaan yang kuat didorong oleh emosi, sehingga menimbulkan atau membentuk sesuatu yang baru. Jadi, mencipta mode atau *fashion design* adalah membuat sesuatu yang baru tentang mode pakaian. Orang yang pekerjaannya mencipta mode disebut pencipta mode atau perancang mode. Tahapan atau langkah pembuatan desain busana seperti dikemukakan oleh Widarwati dkk (1994: 64) sebagai berikut: a). Menetapkan sumber ide yang akan dijadikan dasar pembuatan desain busana, b). Menggambar perbandingan tubuh, posisi tubuh, sesuai model busana yang akan dibuat. Tentukan garis keseimbangan, garis pinggang, garis panggul, dan garis lutut tepat pada tempatnya, c). Menggambar bagianbagian busana sesuai dengan ide atau gagasan, d). Menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan, sehingga tinggal garis desain yang diperlukan, dan e). Memberi tekstur pada desain, sehingga gambar kelihatan lebih hidup dan memberikan gambaran mengenai bahan yang digunakan.

Berdasarkan pengertian di atas, desain busana adalah rancangan busana yang dibuat berdasarkan unsur dan prinsip desain, dibuat berdasarkan langkah-langkah yang benar. Hal penting yang dijadikan pedoman dalam mendesain busana adalah sumber ide.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam hal ini peneliti akan mendeskripsikan hasil dari data-data yang dikumpulkan berdasarkan instrumen serta populasi dan sampel yang telah ditentukan. Penelitian ini dilakukan dengan lebih banyak memanfaatkan pendekatan kepustakaan, hal ini dilakukan karena objek penelitian berupa komik online sehingga dalam pencarian data atau informasi serta pengolahannya banyak bekerja secara online. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2019 sampai dengan bulan Februari 2020. Dalam penelitian diperlukan metode pengumpulan data dengan teknik dan alat pengumpul data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpul data yang tepat lebih memungkinkan untuk mendapatkan data yang objektif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu: observasi, kajian pustaka, dan pencarian online. Adapun langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dengan menggunakan analisis kualitatif model interaktif adalah sebagai berikut: a). Mengamati komik *7 Wonders* karya metalu tahun 2016 – 2018, b). Melakukan identifikasi terhadap keterkaitan aspek-aspek hibriditas yang disertakan pada komik itu, dan c). Melakukan pengklasifikasian mengenai desain karakter

visual pada figur komik *7 Wonders* karya metalu tahun 2016-2018.

Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan yang didasarkan pada sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu 1) kredibilitas (derajat kepercayaan), 2) keteralihan (*transferbility*), 3) kebergantungan (*dependenbility*), 4) kepastian (*conformability*), a). Kredibilitas data dalam penelitian ini peneliti lakukan dengan cara menemukan data dari berbagai sumber terkait komik *7 Wonders*, b). Keteralihan (*transferbility*) data dalam penelitian ini dilakukan penulis dengan melakukan pengumpulan data dari sumbernya langsung yaitu komik *7 Wonders* karya Metalu di *Webtoon* dan artikel-artikel yang merujuk kepada komik *7 Wonders*, c). Kebergantungan (*dependenbility*) data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan konsistensi pada hal yang penting untuk mengetahui hibriditas karakter tersebut benar-benar dipengaruhi oleh kesukaan dari komikus dari komik jepang atau yang lainnya, dan d). Kepastian (*conformability*) data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil beberapa gambar atau karya yang benar-benar terdapat pada komik *7 Wonders* mengandung unsur hibrida.





HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

1). Nama Karakter

Tabel 1. Nama Karakter Komik 7 Wonder

No.	Nama	Spesies
1.	Jaka	Mamusia, bidadara, iblis
2.	Kinanti	Manusia dan bidadara (bersayap hitam)
3.	Satya	Manusia dan bidadara (bersayap hitam)
4.	Sukma	Manusia dan bidadara (bersayap hitam)
4.	Jaka Tarub	Mamusia
5.	Yonas	Mamusia
6.	Deva	Mamusia
7.	Pandhu	Mamusia
8.	Candra	Mamusia
9.	Ryan	Mamusia
10.	Yance	Mamusia
11.	Ria	Mamusia
12.	Rizki	Mamusia
13.	Dino	Mamusia
14.	Lavender	Bidadari
15.	Hoternesia	Bidadari
16.	Verbena	Bidadari
17.	Amarilis	Bidadari
18.	Solda	Bidadari
19.	Azelea	Bidadari
20.	Orchid	Bidadari
21.	Lily	Bidadari
22.	Dewasrani	Deva
23.	Nawangwulan	Bidadari
24.	Krisan	Bidadari
25.	Raja Jorgun	Raja Iblis
26.	Doppleganger	Jin
27.	Liz	Iblis

2). Posisi Karakteristik Hibrida

Posisi visual karakteristik pada figur komik terbagi menjadi dua bagian yaitu karakteristik tubuh dan karakteristik busananya. karakteristik tubuh figur komik *7Wonders* memiliki hibrida genetika antara manusia dengan hewan (sayap yang dimiliki seekor burung).

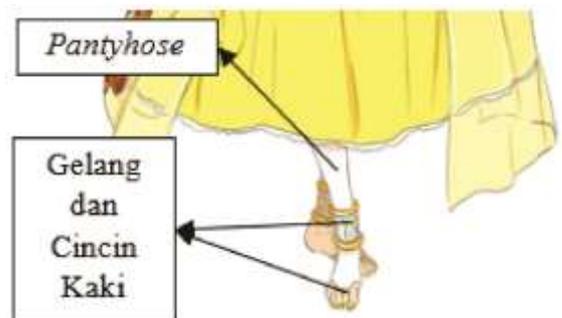
3). Karakter Visual pada Busana Bidadari



Gambar 1. *Outfit* pada Kepala Bidadari
 (Sumber: Komik Metalu 7 Wonder)



Gambar 2. *Outfit* pada Lengan Bidadari
 (Sumber: Komik Metalu 7 Wonder)



Gambar 3. *Outfit* pada Kaki Bidadari
 (Sumber: Komik Metalu 7 Wonder)

2. Pembahasan

1). Karakter Figur Hibrida

Setelah mengamati karakter figur komik *7 Wonders* karya metalu, dapat kita lihat bahwa komik *7Wonders* menggunakan gaya gambar manga Jepang 2 dimensi. Sesuai dengan rumusan masalah, figur yang memiliki karakteristik visual yang mengandung unsur hibrida adalah karakter para bidadari, karakter bidadari memiliki hibriditas yang paling banyak dibandingkan



dengan karakter manusia dan karakter makhluk dunia hitam. Baik dari karakteristik wajah maupun busana yang dikenakannya.

2). Posisi Karakteristik Hibrida

Pada wajah karakter komik *7 Wonders* spesies manusia umumnya memiliki ciri khas wajah asia, yaitu: mata cenderung lebih gelap (coklat dan hitam), warna kulit tidak terlalu gelap maupun putih pucat dan memiliki rambut berwarna hitam. Untuk spesies bidadari/bidadara dan dewa/dewi memiliki warna mata yang berbeda dari orang asia karena mereka merupakan makhluk kahyangan, spesies bidadari/bidadara dan dewa/dewi memiliki beragam warna mata seperti warna spektrum pelangi, namun warna bidadari/bidadara tidak menentukan warna pada matanya, misalnya bidadari kuning (Kenanga) yang memiliki warna mata hijau. Para bidadari/bidadara dan dewa/dewi juga memiliki rambut berwarna-warni seperti warna pada matanya. Untuk warna kulit bidadari/bidadara dan dewa/dewi cenderung lebih pucat dibandingkan warna kulit pada spesies manusia. Yang terakhir merupakan spesies makhluk dunia hitam, makhluk dunia hitam memiliki warna kulit lebih gelap, memiliki kuku panjang dan hitam, mata berwarna putih menyeluruh ataupun berwarna hitam dengan lensa mata yang lebih cerah.

Posisi karakteristik visual yang dihibrida gen pada figur adalah spesies bidadari bidadara tingkat tinggi, dewa/dewi dan spesies dunia hitam. Dewa/dewi bidadari/bidadara memiliki hibrida genetik antara manusia dan sayap burung berwarna putih maupun berwarna hitam. makhluk dunia hitam dikasta yang tinggi umumnya memiliki wujud hampir seperti wujud manusia, sedangkan makhluk dikasta rendah dan menengah memiliki wujud beragam baik menyerupai bentuk hewan maupun berbentuk monster seluruhnya.

3). Karakter Visual pada Busana Bidadari

Desain selendang yang digunakan adalah selendang polos menyesuaikan dengan warna sosok bidadari tersebut, bidadari kuning menggunakan selendang kuning, bidadari merah menggunakan selendang merah, begitu seterusnya. namun bentuk selendang yang melingkar dan melayang merupakan ciri khas dari dewa/dewi asal Asia Timur seperti dewa/dewi Tiongkok Jepang. Misalnya ilustrasi dari dewi bulan (Chang'e).

Kemudian pada telinga bidadari *7 Wonders* terdapat anting tusuk dengan bentuk lingkaran berdiameter kurang lebih 5cm dan berwarna sesuai dengan warna sosok bidadari tersebut, anting tusuk lingkaran ini

merupakan desain anting yang cukup modis untuk dikenakan. Dikutip dari laman web *Mediaone.id*, Anting tertua berada di Mesopotamia. Anting dari masa 3500 SM itu berbentuk cincin besar berpinggiran tipis. Model yang sama juga muncul pada awal berdirinya bangsa Yunani (2500-1600 SM). Melimpahnya persediaan emas membuat model anting yang muncul menjadi beraneka ragam, mulai dari bentuk bulan sabit hingga bentuk perahu lengkap dengan manusia sebagai penumpangnya. Pada 475-330 SM anting-anting gantung dengan panjang mencapai bahu menjadi populer. Sedangkan anting bentuk cincin banyak digemari di India dan Cina hingga abad ke 7.

Pada leher bidadari *7 Wonders*, terdapat sebuah kalung besar yang menjuntai hingga ke dadanya. Terdapat beberapa permata berwarna kuning menghiasi kalungnya tersebut. Saat melihat kalung permata dengan ukuran yang cukup lebar, hal pertama kali yang terpintas kalung para penari India. Wanita India memang menarik dengan segala atributnya. Sama seperti wanita dari negara lain yang juga memiliki keunikan sendiri dari negaranya. Yang paling menonjol bisa kita lihat dari wanita India adalah aneka perhiasan dan aksesoris yang mereka kenakan. Perhatikan gambar berikut, kalung yang dikenakan oleh wanita India.

Pada bahu Bidadari *7 Wonders* terdapat lempengan armor bahu, pakaian armor disebut juga sebagai baju zirah merupakan pakaian pelindung yang dikenakan untuk berperang. Baju zirah lempeng diidentikkan dengan ksatria-ksatria eropa. Salah satu baju zirah yang indah adalah baju zirah Yunani klasik yang dibentuk menyerupai otot dada dan perut, banyak digunakan oleh petinggi dan bangsawan Yunani dan Romawi. Terdapat empat buah gelang dengan ukuran yang cukup besar pada kedua tangan bidadari *7 Wonders*, sehingga tampak seperti memenuhi tangannya tersebut. Warna gelang tersebut disesuaikan dengan warna dari bidadarinya. Ciri khas wanita yang mengenakan gelang yang cukup lebar di kedua tangannya merupakan ciri khas dari wanita India.

Bidadari *7 Wonders* mengenakan sarung tangan berwarna putih polos yang menutupi kedua lengannya. Ciri khas wanita yang mengenakan sarung tangan panjang tersebut merupakan ciri khas wanita-wanita pada era Victoria. Para bangsawan Inggris sering sekali mengenakan sarung tangan menambahkan kesan keanggunan.

Istilah '*pantyhose*' berasal dari Amerika Serikat, merujuk pada gabungan *panties* (istilah AS untuk





celana dalam wanita) dengan kaus nilon. Terdapat juga *pantyhose* untuk pria. *Pantyhose* pria lebih elastis dan panjang. Biasanya dikenakan oleh joki kuda di bawah kaus kaki sutera. Beberapa nelayan juga mengenakannya untuk melawan hewan laut.

Gelang kaki yang terdapat pada kaki karakter bidadari *7 Wonders* tersebut tampak memiliki ukuran cukup lebar. meski telah di modifikasi, wanita yang menggunakan gelang pada kakinya sangat mirip dengan gelang yang dikenakan oleh penari *Kathak* asal India. Gerakan tari *Kathak* dikenal dengan istilah *tatkar* (gerakan kaki yang cepat) dan *chakkar* (gerakan memutar).

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil, pembahasan dan temuan penelitian khususnya tentang terkait dengan a) Nama dan figur hibriditas visual, b) karakter hibriditas visual dan c) karakter visual busana, maka disimpulkan sebagai berikut : a). Nama dan figur-figur hibriditas karakter visual dalam komik *7 Wonders* pada season satu tahun 2016-2018 yang paling menonjol adalah Jaka, Kinanti, Satya, Sukma, Kenanga, Jaka Tarub, Yonas, Deva, Pandhu, Candra, Ryan, Bangun, Bos Yance, Ria, Rizki, Dino, Lavender, Hortensia, Verbena, Amarilis, Sokka, Azelea, Krisan, Bidadari Nawangwulan, Raja Jorgun VII, Liz, Doppleganger, b). Hibriditas Karakter visual pada komik *7 Wonders* terletak pada posisi hibrida genetik dan hibrida identitas busana, dan c). Identitas karakteristik visual busana bidadari komik *7 Wonders* adalah Tiongkok, Jepang, Indonesia, Arab, Inggris (era Victoria), India, Yunani, Amerika Serikat, Timur Tengah.

2. Saran

Temuan tentang Nama dan Figur-figur hibriditas karakter visual dalam komik *7 Wonders* ternyata sangat menarik dan penting untuk dikaji lebih lanjut terkait budaya Indonesia maka peneliti menyarankan bagi: a). Komikus agar dapat membuat nama dan figur yang lebih sesuai dengan karakter Indonesia, b). Bagi masyarakat atau pembaca dapat mencermati dan mengambil pentingnya nama dan figur karakter yang sesuai dengan karakter Indonesia, dan c). Bagi Peneliti agar dapat meneliti lebih lanjut tentang respon atau dapat hibriditas terkait nama dan figur.

Temuan tentang hibrida karakteristik visual figur komik *7 Wonders* ternyata sangat menarik dan penting untuk dikaji lebih lanjut terkait dengan komik asal budaya Indonesia maka peneliti menyarankan bagi: a). Bagi komikus agar dapat lebih berkreasi dalam penciptaan sebuah karakter komik, b). Bagi masyarakat

atau pembaca diharapkan lebih mengapresiasi karakter-karakter figur dan komik-komik Indonesia, dan c). Bagi peneliti agar dapat meneliti lebih lanjut mengenai hibrida karakter pada figur komik Indonesia.

Temuan tentang identitas hibrida pada busana figur komik *7 Wonders* ternyata sangat menarik dan penting untuk dikaji lebih lanjut terkait dengan komik asal budaya Indonesia maka peneliti menyarankan bagi: a). Bagi komikus agar lebih menonjolkan karakteristik identitas busana Indonesia pada komiknya, b). Bagi masyarakat dan pembaca agar tetap melestarikan gaya busana khas Indonesia dan daerahnya, dan c). Bagi peneliti diharapkan dapat meneliti lebih lanjut mengenai identitas busana Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Asri, N. (2007). Peningkatan Kreatifitas Seni Dalam Desain Busana. *Imaji*. 5 (2).173-184.
- Halawa, W. E., Triyanto, R., Budiwiwaramulja, D., & Azis, A. C. K. (2020). Analisis Gambar Ilustrasi Hombo Batu Nias Gunungsitoli. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 193-203.
- Kurniawan, Aris. (2020). Pengertian Ilustrasi Menurut Para Ahli Serta Sejarah, Fungsi Dan Tujuannya. Diunduh pada 1 oktober 2020. [Online] di <https://www.gurupendidikan.co.id/ilustrasi/>.
- McCloud, S. (2002). *Understanding Comic*. Jakarta: Gramedia.
- Metalu. (2016). *7 Wonders*. Diunduh pada 20 Januari 2020. [Online]. di https://www.webtoons.com/id/fantasy/7-wonders/list?title_no=699.
- Patricia, F.D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku Memahami Komik Scott McClott. *Jurnal Studi Komunikasi*. 2(2). 278-289.
- Pratama, R. (2010). *Materi Character Design*. Diunduh pada 22 Desember 2019. [Online]. di https://ranggawahyudiarta.wordpress.com/cdn.ampproject.org/v/s/ranggawahyudiarta.wordpress.com/2011/01/05/materi-character-design/amp/?usqp=mq331AQFKAGwASA%3D&_js_v=0.1#aoh=16016287607910&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=Dari%20%251%24s&_share=https%3A%2F%2Franggawahyudiarta.wordpress.com%2F2011%2F01%2F05%2Fmateri-character-design%2F&_aoh=3D16016287607910%26referrer%3Dhttps%253A%252F%25



- 252Fwww.google.com%26amp_tf%3DDari
%2520%25251%2524s%26ampshare%3Dhtt
ps%253A%252F%252Franggawahyudiarta.w
ordpress.com%252F2011%252F01%252F05
%252Fmateri-character-design%252F.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Soedarso, Nick. (2014). *Ilustrasi Perjalanan Mahapahit Gajah Maja*. Jakarta Barat: Binus University.
- Sudjana, N. & A. Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Wibowo, Agus. (2012). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widarwati, S., Widjningsih, Khayati, E.Z. (1994), *Kontruksi Pola Busana*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.

