

**TRANSFORMASI TERIANTROFIS PADA
DESAIN KARAKTER TOKOH KOMIK
NUSA FIVE VOLUME 1**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



OLEH:

**Nafida Tohiroh
NIM 18151115**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2024

ABSTRAK

TRANSFORMASI TERIANTROFIS PADA DESAIN KARAKTER TOKOH KOMIK NUSA *FIVE* VOLUME 1

Oleh

Nafida Tohiroh

18151115

Seiring dengan berkembangnya teknologi di era globalisasi, menyebabkan mudahnya sebaran informasi dan keberagaman kebudayaan terutama di bidang komik. Banyaknya komik dari luar negeri terutama Jepang menjadikan eksistensi dan minat baca komik lokal kurang tinggi. Penggambaran budaya dan hewan endemik berdasarkan letak geografis lima pulau besar di Indonesia terdapat pada desain karakter *superhero* komik *Nusa Five* Volume 1. Analisis terhadap desain karakter yang memiliki unsur budaya dan teriantrofis menggunakan metode penelitian Teori Manga Matrix. Melalui Teori Manga Matrix, desain karakter dianalisis berdasarkan *form matrix* untuk menentukan bentuk dasar, *costume matrix* untuk mengidentifikasi jenis kostum, dan *personality matrix* untuk menganalisis perilaku dan kepribadian. Pada tahap kedua untuk menentukan unsur teriantrofis pada desain karakter menggunakan pedoman bentuk anatomi manusia dan hewan. Hasil yang dicapai adalah penjabaran visual pada desain karakter komik *Nusa Five* Volume 1 yang memiliki unsur teriantrofis pada anatomi tubuh manusia.

Kata Kunci : Budaya, Hewan Endemik, Komik, Teriantrofis, *Manga Matrix*

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR TABEL	XV
BAGAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	6
C. TUJUAN PENELITIAN.....	6
D. MANFAAT PENELITIAN	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis.....	7
E. TINJAUAN PUSTAKA	8
F. KERANGKA KONSEPTUAL.....	16
1. Transformasi Teriantrofis Pada Makhluk Hidup.....	16
2. Komik Bergenre <i>Superhero</i>	20
3. Komik Nusa <i>Five</i> Volume 1 Bergenre <i>Superhero</i>	29
G. METODE PENELITIAN	38
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	48

2. Subjek Penelitian	48
3. Sumber Data	49
4. Pengumpulan Data	50
5. Analisis Data	52
H. SKEMA PENELITIAN	55
I. SISTEMATIKA PENULISAN.....	57
BAB II IDENTIFIKASI DATA KOMIK NUSA <i>FIVE</i> VOLUME 1.....	59
A. PENGENALAN PT WAHANA INSPIRASI NUSANTARA DAN SHOGAKUKAN ASIA.....	59
B. LAHIRNYA KOMIK NUSA <i>FIVE</i>	88
C. GAMBARAN TRANSFORMASI TERIANTROFIS PADA DESAIN KARAKTER.....	104
BAB III ANALISIS <i>MANGA MATRIX</i> DESAIN KARAKTER	119
KOMIK NUSA <i>FIVE</i> VOLUME 1.....	119
1. Analisis <i>Manga Matrix</i> Desain Karakter Rangga	120
2. Analisis <i>Manga Matrix</i> Desain Karakter Rimba	136
3. Analisis <i>Manga Matrix</i> Desain Karakter Renata.....	149
4. Analisis <i>Manga Matrix</i> Desain Karakter Kanaya	162
5. Analisis <i>Manga Matrix</i> Desain Karakter George.....	175

BAB IV UNSUR TERIANTROFIS PADA DESAIN KARAKTER KOMIK

NUSA FIVE VOLUME 1 191

1. Analisis Transformasi Teriantrofis Karakter Rangga..... 191
2. Analisis Transformasi Teriantrofis Karakter Rimba 197
3. Analisis Transformasi Teriantrofis Karakter Renata..... 202
4. Analisis Transformasi Teriantrofis Karakter Kanaya..... 206
5. Analisis Transformasi Teriantrofis Karakter George 210

BAB V PENUTUP..... 217

A. KESIMPULAN 217

- a. Form Matrix 217*
- b. Costume Matrix 218*
- c. Personality Matrix..... 218*

B. SARAN..... 220

DAFTAR PUSTAKA 222

GLOSARIUM..... 231

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, P., & Prabawa, B. (2020). Karakteristik Budaya Nusantara Pada Tokoh Dan Semesta Komik Nusa V. *Demandia: Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan*, 5(01), 100.
<https://doi.org/10.25124/demandia.v5i01.2720>
- Agung Sugihartono, R., Dharsono, D., Guntur, G., & Rusnoto Susanto, M. (2019). Therianthropic character in Garuda statue and relief. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(1C2), 679–683.
- Alam, B. (2020). *Orangutan Kalimantan di Bentang Alam Wehea-Kelay*. Forum Kawasan Ekosistem Esensial Wehea-Kelay. Kantor Dinas Lingkungan Hidup Provinsi Kalimantan Timur.
- Ariesta, A., & Minawati, R. (2013). Kebudayaan Lokal sebagai Potensi dalam Berkarya Komik. *Bercadik: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 1(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/bcdk.v1i1.28>
- Aristides Yoshua, Agus Purnomo, A. S. (2016). Perlindungan Satwa Langka Di Indonesia Dari Perspektif Convention on International Trade in Endangered Species of Flora and Fauna (Cites). *Serambi Hukum*, 6(02), 1–13.
<https://doi.org/https://doi.org/10.14710/dlj.2016.13741>
- Atmadireja, G. (2012). Komik di Indonesia: Sebuah Studi Perbandingan Antara Komik Lokal Dengan Komik Asing. *Academia.Edu*.
https://www.academia.edu/5078769/KOMIK_DI_INDONESIA_SEBUAH_STUDI_PERBANDINGAN_ANTARA_KOMIK_LOKAL_DENGAN_KOMI

K_ASING

- Benyamin Buli, M. T. (n.d.). Transformasi Budaya Sebagai Pendekatan Misi Kontekstual. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*.
- Benyamin Buli, M. T. (2023). Transformasi Budaya Sebagai Pendekatan Misi Kontekstual. *ICHTUS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 4(1).
<https://ojs.sttborneo.ac.id/index.php/ichtus/article/view/28>
- Bramantha, O. (2020). Analisa Desain Karakter Pada Komik Nusa Five. *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 7(1). <https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i1.006>
- Bricker, N. (2016). Life Stories of Therianthropes: An Analysis of Nonhuman Identity in a Narrative Identity Model. *Lake Forest College Publication*, 4(25).
<http://publications.lakeforest.edu/seniortheses>
- Brinkley. (1915). *A History of Japanese People from the Early Times to the End of the Meiji Era*. New York [etc.]: The Encyclopædia Britannica Co.
<https://archive.org/details/historyofjapanes00briniala/page/174/mode/2up>
- Clegg, H., Collings, R., & Roxburgh, E. C. (2018). Therianthropy: Wellbeing, Schizotypy and Autism in Individuals Who Self-identify as Non-human. *Society & Animals: Journal of Human-Animal Studies*, 27(4), 403–426.
<https://doi.org/10.1163/15685306-12341540>
- Compagno, L. J. V., White, W. T., & Last, P. R. (2008). *Glyphis garricki* sp. nov., a new species of river shark (Carcharhiniformes: Carcharhinidae) from northern Australia and Papua New Guinea, with a redescription of *Glyphis glyphis* (Müller & Henle, 1839). *CSIRO Marine and Atmospheric Research Paper*, 22 (January 2008), 203–226.

https://www.researchgate.net/publication/235659690_Glyphis_garricki_sp_nov_a_new_species_of_river_shark_Carcharhiniformes_Carcharhinidae_from_northern_Australia_and_Papua_New_Guinea_with_a_redescription_of_Glyphis_glyphis_Muller-Henle_1839

Dhana, M. M. A. (2023). Kajian Arsitektur Bioklimatik Rumah Tongkonan. *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, Dan Lingkungan Terbangun*, 3(September), 298–308. [https://doi.org/Dhana, M. M. A. \(2023\). Kajian Arsitektur Bioklimatik Rumah Tongkonan.](https://doi.org/Dhana, M. M. A. (2023). Kajian Arsitektur Bioklimatik Rumah Tongkonan.)

Effendy, A. A., & Sunarsi, D. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM Dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 4(3), 702–714. <http://journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/571/248>

Erang, H. N., Artawan, C. A., Wahyudi, A. T., Studi, P., Komunikasi, D., Seni, F., & Petra, U. K. (2018). Perancangan Komik Superhero Untuk Meningkatkan Kesadaran Terhadap Lingkungan Di Kalangan Remaja Kalimantan Tengah. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1, 1–11. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7376/6690>

Fahmi, & Adrim, M. (2009). The First Record of a Shark of the Genus *Glyphis* in Indonesia. *Raffles Bulletin of Zoology*, 57(1), 113–118.

Graceca, D. A. (2019). *Komik Indonesia Dari Masa ke Masa*. Tuter Visual. Jakarta: Kompas.

Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. Jakarta Barat: PT. INDEKS.

- Haidir, I. ., Albert. W.r, Pinondang, I. M. R., Ariyanto, T., Widodo, F. A., & Ardiantiono. (2017). *Panduan Pemantauan Populasi Harimau Sumatera, Direktorat Konservasi s. Direktorat Konservasi Keanekaragaman Hayati. Direktorat Jenderal Konservasi Sumber Daya Alam dan Ekosistem, Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan.*
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.
https://books.google.co.id/books?id=qijKEAAAQBAJ&pg=PA15&hl=id&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false
- Hardjana, A. C. (2019). Gundala Putra Petir , Character Design Comparative Study Between Year 1969 And 2019. *Proceeding: ICADECS (International Conference on Art, Design, Education, and Cultural Studies)*, 16–21.
- Hart, C. (2005). *How to draw comic book heroes and villains*. London : Batsford.
- Irfan, M., Kasim, K., Rahayu, R., Maksum, H., & Janhar, A. (2022). Upaya Konservasi dan Regulasi Kebijakan untuk Mengatasi Kepunahan Anoa di Sulawesi (Conservation Efforts and Policy Regulations to Overcome Anoa Extinction in Sulawesi). *Plasma Nutfah*, 28(2), 163–172.
<https://doi.org/10.21082/blpn.v28n2.2022.p163-172>
- Istifadah. (2021). Model Manaemen Mutu Sekolah dan Pemanfaatan TIK Dalam Peningkatan Layanan Akademik. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Iswati, T., Tengah, J., Info, A., Iswati, T., & Tengah, J. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Bentuk Persegi Panjang Melalui

- Pendekatan Saintifik Di Taman Kanak-Kanak Sidodadi I Kelompok A Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia (JRPI)*, 2(November), 1560–1568.
- Kartika, S. (2018). *Nusa Five Volume 1*. PT. Wahana Inspirasi Nusantara.
- Kartika, S. (2021). *Nusa Five Volume 2*. PT. Wahana Inspirasi Nusantara.
- Katherine, R. (2013). *The Human Predator: A Historical Chronicle of Serial Murder and Forensic Investigation*.
- Krisnadi, A. R., & Kurniawan, P. (2018). Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan di Caribou Coffe Sarinah. *Jurnal FAME*, 1(2).
<https://journal.ubm.ac.id/index.php/journal-fame/article/view/1424/1612>
- Kurniawan, R. A. (2017). Kebudayaan Lokal Dalam Komik Superhero Indonesia. *Invensi*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.24821/invensi.v2i1.1803>
- Kurniawan, R. A. (2019a). Kemunculan Komik Adipahlawan Indonesia Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. *Texture:Art and Culture Journal*, 2(1), 29–39.
<https://doi.org/10.33153/texture.v2i1.2628>
- Kurniawan, R. A. (2019). Kemunculan Komik Adipahlawan Indonesia Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. *TEXTURE: Art & Culture Journal*, 2(1), 29–39.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33153/texture.v2i1.2628>
- Kusuma, A. E., Setyoko, A., Visual, D. K., & Banyumas, K. (2023). Dinamika Komik Sebagai Media Komunikasi Visual. *ASKARA: Jurnal Seni Dan Desain*, 2 (128), 170–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.20895/askara.v2i2.1306>
- Laily, N. (2019). *Karakter Cerita Wana Rama Dalam Komik PIKOLO (Kompilasi Komik Solo) Edisi I Karya Ikatan Komikus Solo*. Skripsi.

- McCloud, S. (2022). *Understanding Comics (Memahami Komik)*. PT. Grafika
Mardi Yuana, Bogor.
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung, Remaja
Rosdakarya.
- Musnur, I., & Faiz, M. (2019). Analisis Penyajian Karakter dan Alur Cerita Pada
Komik Vulcaman-Z. *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 6(2), 339–360.
<https://doi.org/10.22441/narada.2019.v6.i2.010>
- Pathmore, C. (2005). *Character Design Studio: Creat Cutting-edge Cartoon
Figures for Comicbook, Computer Games and Graphic Novel*. Singapore:
Page One Publishing.
- Peradantha, I. B. G. S., & Murda, M. I. M. (2020). Kajian Bentuk, Sumber Inspirasi
Dan Makna Simbolis Motif Body Painting Etnis Padaido Di Papua. *Jurnal
Penelitian Arkeologi Papua Dan Papua Barat*, 12(1), 43–59.
<https://doi.org/10.24832/papua.v12i1.273>
- Peraturan Menteri Kehutanan Republik Indonesia, (2022).
- Prasetyo, F. B. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Orang Utan Dari
Perdagangan Ilegal. *Kosmik Hukum*, 19(2), 151–159.
<https://doi.org/10.30595/kosmikhukum.v19i2.8628>
- Putra, R. W. (2023). Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Bulbasaur Pada
Game Pokemon Go Generasi 1. *Avant Garde: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36080/avg.v4i2.605>
- Rahardjo, M. (2011). Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif. *Research
Repository: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 1–4.

<http://repository.uin-malang.ac.id/1123/>

Rahayu, W. (2017). *Tongkonan : Mahakarya Arsitektur Tradisional Suku Toraja*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan
Pembinaan Bahasa. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/5527>

Ratnaningtyas, E. M. dkk. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan

Penerbit Muhammad Zaini.

https://www.researchgate.net/publication/370561417_Metodologi_Penelitian_Kualitatif/link/64560bf65762c95ac3775e96/download

Ratna, N. K. (2021). *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ridadiyanah, D., & Subekti, S. (2021). *Menelisik Upaya Konservasi Orang Utan Kalimantan di Provinsi Kalimantan Timur Tahun 1991-2015*. 2(2), 99–107.

Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95.

<https://doi.org/https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>

Sari, I. N. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Unisma Press. Universitas Islam Malang.

https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=iCZIEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA177&dq=fenomenologis,+interaksi+simbolik,+kebudayaan,+etnometodologi+berdasar+moleong+2010&ots=op9JMBAY-h&sig=-QBvvdCjm-mlknAbSQmsIdkEAFE&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Sugihartono, R. A. dkk. (2010). *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Indeks, Jakarta.

Sugihartono, R. A. (2021). *Karakter Animasi Teriantropis: Transformasi Esensi*

Terianthropis Patung dan Relief Garuda. Tesis.

Sugihartono, R. A., Dharsono, & Guntur. (2019). The Concept of Form in The Therianthropic Embodiment of Garuda Sculpture and Relief in Sukung Temple. *Proceedings of the 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)*, 197(1C2, May 2019), 410–417.

Suneki, S. (2012). Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, 2(1), 307–321.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/civis.v2i1/Januari.603>

Tsukamoto, H. (2004). *Manga Matrix Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*. Tokyo: Maar-sha Publishing Company LTD.

Widodo, M. N. A. (2018). *Tradisi Ater-Ater Kental Dilakukan Masyarakat di Kota Malang*. Skripsi.

Yingxuang, L. (2020). Kajian Abreviasi Bahasa Indonesia dan Implementasinya Sebagai Bahan Ajar Abreviasi Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*.

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

https://books.google.co.id/books?id=zG9sDAAAQBAJ&pg=PP9&hl=id&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false

Sumber Internet :

<https://linktr.ee/reoncomics> diakses pada 25 Maret 2024

<https://www.facebook.com/groups/reonites> diakses pada 25 Maret 2024

https://www.instagram.com/reoncomics/?utm_medium=social&utm_source=linktree&utm_campaign=instagram+re%3Aon+comics diakses pada 25 Maret 2024

https://www.youtube.com/reoncomics?utm_medium=social&utm_source=linktree&utm_campaign=youtube+re%3Aon+comics diakses pada 25 Maret 2024

<https://shogakukan.asia/> diakses pada 26 Maret 2024

<https://www.facebook.com/shogakukanasia> diakses pada 26 Maret 2024

<https://www.instagram.com/shogakukanasia/> diakses pada 26 Maret 2024

<https://www.facebook.com/nusantaranger> diakses pada 3 Maret 2024

<https://souldramaland8.com/seasons/kamen-rider-black-sun-season-1/> diakses pada 15 Maret 2024

<https://tv1.bioskopkeren.movie/cinema/the-animal-kingdom-2023/> diakses pada 20 Maret 2024

<https://primata.ipb.ac.id/orang-utan-pongo-pygmaeus/> diakses pada April 2024

<https://shark-references.com/species/view/Glyphis-garricki> diakses pada 16 April 2024

<https://unair.ac.id/catatan-pertama-keberadaan-hiu-sungai-di-papua/> diakses pada April 2024

GLOSARIUM

<i>Anthropos</i>	: manusia
Arketipe	: pola pikir atau simbol universal di dalam pikiran kolektif manusia (teori psikologi Jung)
Axioms	: pandangan-pandangan dasar
Baju Marote	: pakaian adat pengantin pria dari Suku Dayak, Kalimantan Barat
<i>Body armor</i>	: baju zirah
Boneka Daruma Jepang	: boneka dan mainan berbentuk hampir bulat dengan bagian dalam kosong, tidak memiliki tangan dan kaki
Boneka Kokeshi Jepang	: boneka kayu tanpa lengan dan kaki
CITES	: perjanjian internasional yang fokus pada perlindungan spesies tumbuhan dan hewan liar
<i>Cuirass/breastplate</i>	: pelindung dada pada <i>body armor</i>
Pendekatan etnometodologi	: bagian dari rumpun penelitian kualitatif yang menggunakan latar ilmiah dimana pengamatan atas perilaku, persepsi, motivasi, tindakan subjek penelitian akan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata atau bahasa (Moleong, 1989).
<i>Gauntled</i>	: sarung tangan pada <i>body armor</i>
Garudeya	: cerita mitologi dalam agama Hindu yang memuat pesan moral tentang pembebasan perbudakan
Globalisasi	: koneksi global dari seluruh penjuru dunia yang masuk ke dalam kesadaran kita
<i>Greave</i>	: pelindung tulang kaki pada <i>body armor</i>
<i>Helmet</i>	: pelindung kepala pada <i>body armor</i>
<i>Herald</i>	: karakter yang menginspirasi karakter pahlawan untuk terus berjuang
Kakawin	: kitab
Kitab Adiparwa	: buku pertama kisah Mahabarata
Manga	: komik Jepang
Morfologi	: perubahan bentuk dan struktur makhluk hidup
PHPA	: organisasi perlindungan hutan dan konservasi alam dari Indonesia
<i>Pauldron</i>	: pelindung bahu pada <i>body armor</i>
<i>Poleyn</i>	: pelindung lutut pada <i>body armor</i>

Satwa endemik	: hewan berciri khas unik akibat penyesuaian diri dengan habitatnya
<i>Sabaton</i>	: sepatu pelindung kaki pada <i>body armor</i>
Sesuping	: aksesoris di telinga pada penari khas Jawa
<i>Shapeshifters</i>	: karakter yang memiliki kekuatan berubah bentuk
<i>Tasset/lame</i>	: pelindung pinggang dan pada pada <i>body armor</i>
Teriantrofis/ <i>therianthropic</i>	: gabungan manusia dan hewan
<i>Therianthropy</i>	: pengalaman perasaan atau kepercayaan bahwa seseorang sebagian atau seluruh hewan non manusia secara non fisik (mental, spiritual)
<i>Therion</i>	: binatang liar
<i>Threshold guardians</i>	: musuh karakter pahlawan sebagai rintangan
Transformasi	: perubahan
<i>Trickster</i>	: karakter pemecah ketegangan dalam cerita
<i>Vambrace</i>	: pelindung lengan bawah pada <i>body armor</i>
<i>Waist/groin protection</i>	: pelindung pinggang dan paha pada kemiliteran
Wakidate	: pelindung kepala pada <i>body armor</i> khas Jepang

