



Analisis Karakter Beru dalam Komik “Solo Leveling” Oleh Chugong dan Dubu Menggunakan Metode Manga Matrix: Studi Visual dan Naratif

Meyra Oktapiyaningsih¹

¹ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence E-mail: meyra0ktn07@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter Beru dalam komik "Solo Leveling" yang ditulis oleh Chugong dan diilustrasikan oleh Dubu menggunakan metode Manga Matrix. Latar belakang penelitian ini adalah popularitas dan kompleksitas komik "Solo Leveling," khususnya karakter Beru yang memiliki karakteristik unik dan cerita yang mendalam. Karakter Beru menarik perhatian banyak pembaca karena desain visual dan perannya dalam alur cerita. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi elemen-elemen desain dan naratif yang membuat karakter ini begitu menonjol. Metode yang digunakan adalah Manga Matrix. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain karakter Beru tidak hanya memperkuat daya tarik visual tetapi juga memperkaya naratif komik. Kesimpulannya, metode Manga Matrix efektif dalam menganalisis dan memahami kompleksitas karakter dalam komik, memberikan wawasan baru tentang pentingnya desain karakter dalam mendukung alur cerita dan pengalaman pembaca. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap studi visual dan naratif dalam komik, serta membuka peluang untuk analisis lebih lanjut terhadap karakter-karakter lain dalam "Solo Leveling" dan komik serupa.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 2 Jun 2023

First Revised 3 Jul 2023

Accepted 15 Jul 2023

Publication Date 15 Aug 2023

Keyword:

Beru; solo leveling; manga matrix; karakter komik; desain karakter.

1. PENDAHULUAN

Komik "Solo Leveling" yang ditulis oleh Chugong dan diilustrasikan oleh Dubu telah menjadi fenomena dalam dunia manhwa dan komik digital. Dengan alur cerita yang menarik, karakter yang kompleks, dan visualisasi yang memukau, komik ini berhasil menarik perhatian pembaca dari berbagai kalangan. Salah satu karakter yang menonjol dalam "Solo Leveling" adalah Beru, seorang karakter dengan desain yang unik dan naratif yang mendalam. Beru, sebagai salah satu tokoh penting dalam alur cerita, memainkan peran yang signifikan dalam pengembangan karakter utama dan dinamika cerita

Dalam konteks komik, analisis karakter merupakan aspek penting yang dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai bagaimana karakter dibangun dan bagaimana mereka mempengaruhi naratif secara keseluruhan. Metode Manga Matrix adalah salah satu pendekatan yang efektif untuk menganalisis elemen-elemen visual dan naratif dalam komik. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memecah dan mengkaji aspek-aspek spesifik dari desain karakter, seperti bentuk, warna, ekspresi, dan peran mereka dalam cerita.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter Beru dalam komik "Solo Leveling" menggunakan metode Manga Matrix. Dengan menganalisis karakter Beru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana desain visual dan naratif karakter tersebut berkontribusi terhadap pengalaman pembaca dan kekayaan cerita. Melalui pendekatan ini, studi ini tidak hanya akan menyoroti keunikan karakter Beru, tetapi juga akan menambah pemahaman tentang pentingnya desain karakter dalam komik modern

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi terhadap komik "Solo Leveling" dan karakter Beru di dalamnya. Data dikumpulkan dalam bentuk gambar, dokumen, dan artikel-artikel yang mendukung penelitian ini. Analisis yang akan dilakukan adalah analisis struktur visual dan naratif menggunakan pendekatan teori Manga Matrix dari Hiroyoshi Tsukamoto yang diterbitkan pada tahun 2006, yang menerapkan ide awal suatu karakter dengan detail bagian-bagian karakter yang diciptakan. Proses pembuatan karakter menggunakan Manga Matrix dilakukan melalui beberapa tahapan menggunakan tiga variabel matrix, yang dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

Matriks Bentuk (Form Matrix)

Karakter Beru dianalisis dengan menggunakan metode matriks bentuk, di mana parameter bentuk ditentukan. Parameter bentuk ini mencampurkan beberapa bentuk yang digunakan sebagai acuan untuk dikombinasikan dan dijadikan satu bentuk karakter desain.

Matriks Kostum (Costume Matrix)

Kostum Beru juga dianalisis sebagai parameter matriks dalam membuat rancangan karakter. Kostum yang digunakan mengembangkan tema yang sesuai untuk memperkuat kekhasan karakter. Dalam hal ini, kostum Beru mencerminkan ciri-ciri spesifik yang tidak hanya melindungi tubuh, tetapi juga sebagai bagian dari aksesoris yang mendukung identitas karakter.

Matriks Karakterisasi atau Penokohan (Personality Matrix)

Penggunaan personality matrix sebagai penguat sifat dari desain karakter Beru dilakukan dengan pendekatan personality hexagon yang mencakup: spesial atribut, kelemahan, status/profesi/posisi, lingkungan asal, keinginan, dan tingkah laku. Dengan pendekatan ini,

sifat-sifat unik dan motivasi karakter Beru dapat dipahami lebih dalam, menunjukkan kompleksitas karakter dalam naratif "Solo Leveling".

Kajian teori ini membantu memahami bagaimana desain visual dan naratif karakter Beru dikembangkan menggunakan metode Manga Matrix, memberikan wawasan yang lebih dalam tentang pentingnya elemen-elemen tersebut dalam membangun cerita dan karakter yang kuat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Solo Leveling

Solo Leveling adalah sebuah manhwa yang menceritakan perjalanan Jinwoo, seorang hunter yang menjadi Shadow Monarch setelah mengalahkan berbagai Monarch dan menguasai kekuatan Authority over Death. Dalam Solo Leveling ada "shadows" yang merupakan makhluk-makhluk yang dihidupkan kembali dan dikendalikan oleh Jinwoo. Setelah Jinwoo mengalahkan musuh-musuh yang kuat, dia bisa menggunakan kemampuannya, Shadow Extraction, untuk menghidupkan mereka kembali sebagai shadows. Shadows ini mempertahankan keterampilan dan kekuatan dari kehidupan sebelumnya, tetapi sekarang sepenuhnya setia kepada Jinwoo. Shadows berfungsi sebagai pasukan Jinwoo, membantu dalam pertempuran dan berbagai misi

3.2. Histori Karakter

Awalnya, Beru adalah Raja Semut yang sangat kuat dan menakutkan, muncul dalam Chapter 92 hingga Chapter 100. Dia memimpin koloni semut di Pulau Jeju dan menjadi ancaman besar bagi umat manusia. Pertempuran antara Jinwoo dan Beru sangat epik, dengan Beru menunjukkan kekuatan dan kecepatan luar biasa. Pada puncak pertempuran, Jinwoo berhasil mengalahkan Beru setelah pertarungan yang panjang dan intens. Setelah kematian Beru, Jinwoo menggunakan kemampuan Shadow Extraction-nya untuk menghidupkan kembali Beru sebagai salah satu bawahannya. Ini terjadi di Chapter 101. Sebagai shadow, Beru menjadi sangat setia kepada Jinwoo, menunjukkan perubahan besar dari sosok kejam yang sebelumnya dikenal. Beru sendiri adalah bayangan dari Raja Semut dan merupakan salah satu karakter yang kuat, memiliki kemampuan unik seperti manipulasi ukuran, penyembuhan, dan peleparan. Meskipun awalnya sangat brutal dan penuh darah saat berperang, Beru juga menunjukkan sisi setia dan lembut terhadap sang master, Jinwoo, serta sangat menyayangi anaknya, Sung Suho.

3.3. Matriks Bentuk (*Form Matrix*)

Karakter Beru akan dianalisis dengan parameter bentuk yang sudah ditentukan. Parameter bentuk ini mencampurkan beberapa bentuk yang digunakan sebagai acuan untuk dikombinasikan dan dijadikan satu bentuk karakter desain Beru.



Figure 1. Matrix Bentuk 1.

Terlihat ada 5 bentuk yang mendasari karakter Beru ini. Fixed from, meskipun beru mengalami perubahan bentuk dari Raja semut hingga menjadi Shadow bentuk beru sendiri tetap konsisten dengan tampilannya yang mengintimidasi. Mechanical from, gaya bertarung beru sendiri sebenarnya di komando oleh Jinwoo dan memiliki gerakan yang terorganisir menyerupai mesin. Growth, disini beru juga menunjukkan perubahan sifat dan perubahan bentuk menjadi shadow. Combination, gabungan dari semut, bayangan, dan postur seperti manusia. Cracked from, dalam pertempuran beru sering kali memiliki penampilan yang retak dan hancur namun akan kembali sempurna setelah masa-masa penyembuhan/istirahat.

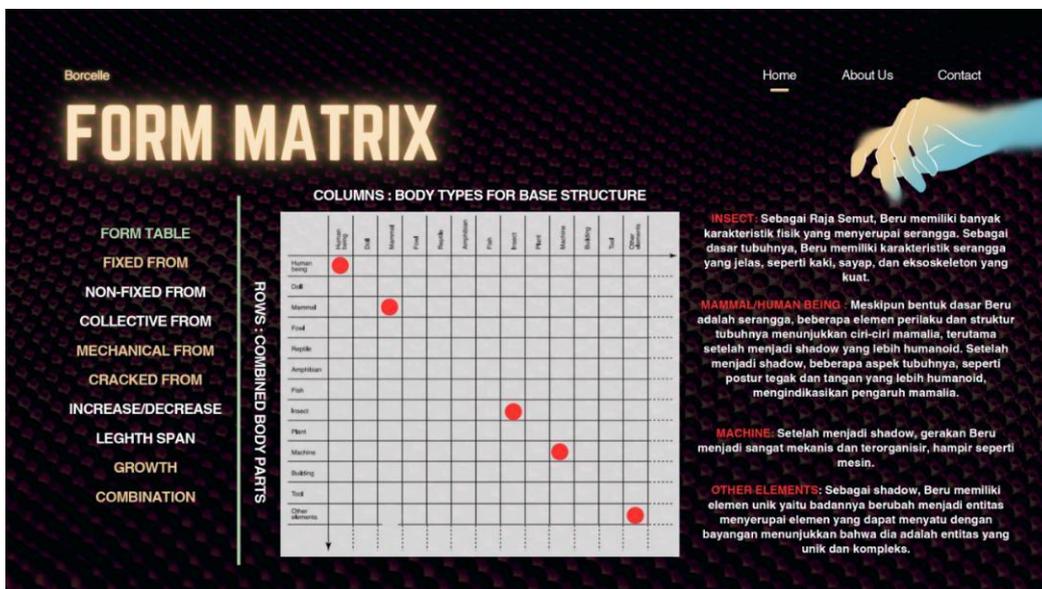


Figure 2. Matrix Bentuk 2.

Karakter Beru memiliki kombinasi dari beberapa bagian tubuhnya dan tipe yang mendasarinya. Insect, yang artinya karakter beru menyerupai serangga. Human Being, terlihat ciri-ciri yang menyerupai humanoid. Machine, karena semua yang dia lakukan setelah menjadi shadow merupakan komando dan tidak dapat menentang keinginan

Jinwoo. Other Elements, beru sendiri merupakan shadow yang sebenarnya bukan benar-benar bayangan namun dapat menyerupai bayangan serta memiliki bentuk maupun karakteristik yang serupa sebelum menjadi shadow



Figure 3. Matrix Kostum.

Pakaian Tubuh (Body Wear), sebagai Raja Semut dan kemudian bayangan (shadow), Beru memiliki tubuh yang dilapisi oleh semacam armor yang menyatu dengan tubuhnya, memberikan perlindungan yang kuat. Ornamen (Ornament), setelah menjadi bayangan, Beru dilengkapi dengan sayap besar dan cakar tajam yang menambah kesan mengerikan pada penampilannya. Riasan (Makeup), meskipun tidak menggunakan makeup dalam pengertian tradisional, tubuhnya yang hitam berkilau dan mata yang bersinar memberikan kesan visual yang mencolok, berbeda dari penampilan semut pada umumnya. Penutup/Kasut (Covering/Footwear), seluruh tubuhnya, terutama bagian kaki dan tangan yang tajam dan berlapis serta eksoskeleton yang kuat, berfungsi sebagai pelindung dan juga alas kaki

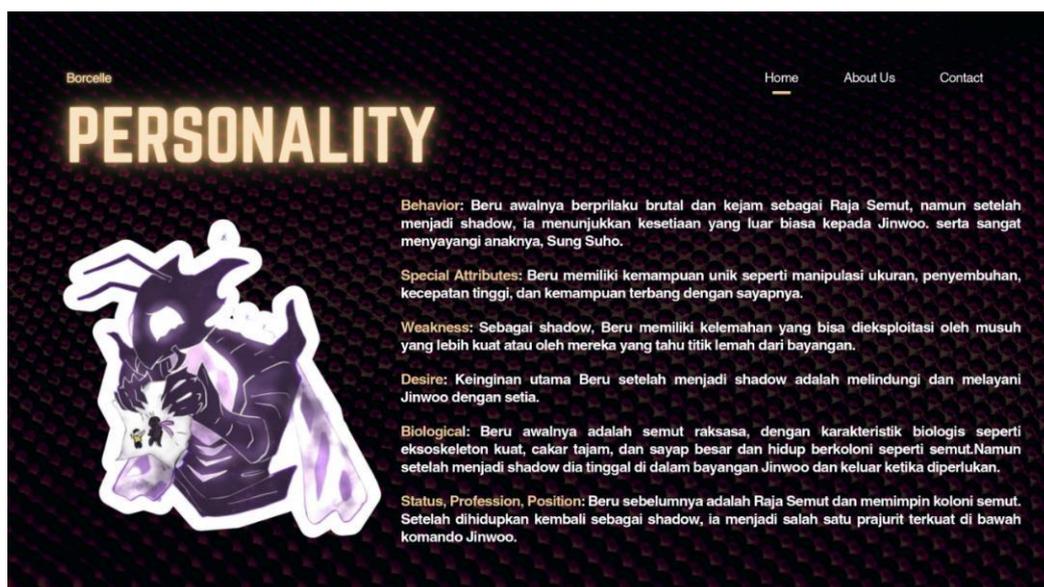


Figure 4. Matrix Karakter dan Penokohan.

Sebagai karakter dalam komik "Solo Leveling", Beru awalnya menunjukkan perilaku brutal dan kejam sebagai Raja Semut. Namun, setelah dihidupkan kembali sebagai bayangan (shadow), ia menunjukkan kesetiaan yang luar biasa kepada Jinwoo dan sangat menyayangi anaknya, Sung Suho. Beru memiliki berbagai kemampuan unik, termasuk manipulasi ukuran, penyembuhan, kecepatan tinggi, dan kemampuan terbang dengan sayapnya. Meskipun demikian, sebagai bayangan, Beru memiliki kelemahan yang bisa dieksploitasi oleh musuh yang lebih kuat atau oleh mereka yang tahu titik lemah dari bayangan tersebut. Keinginan utama Beru setelah menjadi bayangan adalah melindungi dan melayani Jinwoo dengan setia. Awalnya, Beru adalah semut raksasa dengan eksoskeleton kuat, cakar tajam, dan sayap besar, serta hidup berkoloni seperti semut. Namun, setelah menjadi bayangan, ia tinggal di dalam bayangan Jinwoo dan keluar ketika diperlukan. Sebelumnya, Beru adalah Raja Semut dan memimpin koloni semut, tetapi setelah dihidupkan kembali sebagai bayangan, ia menjadi salah satu prajurit terkuat di bawah komando Jinwoo.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa kombinasi elemen-elemen visual dan naratif yang digunakan dalam desain karakter Beru berhasil membangun karakter yang kuat dan berdampak dalam cerita. Proses analisis dengan metode Manga Matrix memberikan wawasan mendalam tentang pentingnya desain karakter dalam mendukung alur cerita dan pengalaman pembaca. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap studi visual dan naratif dalam komik, serta menegaskan bahwa desain yang baik dapat memperkaya narasi dan keterlibatan emosional pembaca dengan karakter.

5. REFERENSI

- Hiroyoshi, T. (2006). *Manga Matrix*. Kodansha.
- Supandi, F. P., Mansoor, A. T., & Ramadina, S. P. (2017). Kajian Desain Karakter Dalam Game Overwatch dalam Kerangka Metode Perancangan Manga Matrix. *Wimba Jurnal Komunikasi Visual*, 8(1). <https://doi.org/10.5614/jkvw.2017.8.1.5>
- Thifaldy, K., & Belasunda, N. R. (2024). Analisis Desain Visual Karakter Neuvillette dalam Game Genshin Impact menggunakan Manga Matriks. *Judikatif Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 80–85. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v6i1.194>
- Putra, R. W. (2022). Manga matrix's approach to creating Indonesian ghost game visual characters on Dreddeye VR. *International Journal of Visual and Performing Arts*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.31763/viperarts.v4i1.655>
- Kausar, N. L. A. (2024). Analisis unsur intrinsik dalam komik solo Leveling karya Chu-Gong. *Pragmatik Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(1), 228–238. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i1.357>
- Ramanda, S. (2024). Ekranisasi Alur Manhwa dan Anime Solo Leveling Karya Chu-Gong. *jurnal.alahyansukabumi.com*. <https://doi.org/10.61492/calakan.v2i2.151>