

Analisis Perubahan Desain Karakter Shang-Chi Dalam Komik Marvel Berdasarkan Pendekatan Manga Matrix

Analysis of Shang-Chi's Character Design Changes in Marvel Comics Based on the Manga Matrix Approach

Aprilia Kartini Streit^{1)*}

¹⁾Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia

Diajukan 30-10-2025 / Disetujui 01-10-2026

Abstrak

Desain karakter merupakan salah satu elemen penting dalam komik karena berfungsi membangun identitas visual, karakterisasi, dan keterhubungan tokoh dengan narasi. Perubahan karakter yang berlangsung pada periode berbeda dapat menunjukkan transformasi pada aspek visual maupun karakterisasi yang dipengaruhi oleh perkembangan cerita, konteks budaya, dan kebutuhan industri. Penelitian ini bertujuan menganalisis dan membandingkan perubahan desain karakter Shang-Chi versi 1973 dan 2022 menggunakan pendekatan *Manga Matrix*. Permasalahan penelitian difokuskan pada bagaimana perubahan *form*, *costume*, dan *personality* membentuk identitas visual Shang-Chi pada kedua periode.

Penelitian menggunakan metode kualitatif-deskriptif dengan analisis komparatif. Data visual Shang-Chi versi 1973 dan 2022 diidentifikasi berdasarkan tiga komponen *Manga Matrix*, kemudian dipetakan ke dalam matriks untuk menemukan persamaan, perbedaan, dan pola transformasi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa perubahan desain Shang-Chi tidak hanya terdapat pada bentuk fisik dan kostum, tetapi juga pada karakterisasi. Versi 1973 lebih kuat menampilkan identitas ahli bela diri yang tenang, disiplin, dan kontemplatif, sedangkan versi 2022 mempertahankan inti karakter heroik dan penguasaan bela diri sekaligus menambahkan unsur yang lebih humoris serta identitas visual yang lebih kompleks melalui kostum yang dimodifikasi dari pakaian tradisional Tiongkok dan kehadiran Sepuluh Cincin. Temuan ini menunjukkan bahwa transformasi desain lebih kuat terjadi pada aspek visual dan kostum, sementara arketipe *Hero* dan karakter inti tetap dipertahankan. Penelitian ini memposisikan *Manga Matrix* bukan hanya sebagai pendekatan penciptaan karakter, tetapi juga sebagai kerangka analisis komparatif untuk membaca evolusi desain karakter lintas periode.

Kata Kunci: desain karakter, Shang-Chi, *Manga Matrix*, komparasi, karakterisasi, komik

Abstract

Character design is an important element in comics because it establishes visual identity, characterization, and the relationship between characters and narrative. Changes occurring across different periods may indicate transformations in visual and characterization aspects influenced by narrative development, cultural context, and industrial demands.

This study aims to analyze and compare changes in Shang-Chi's character design between the 1973 and 2022 versions using the Manga Matrix approach. The research problem focuses on how changes in form, costume, and personality construct Shang-Chi's visual identity across the two periods. A descriptive qualitative method with comparative analysis is employed. Visual data from the 1973 and 2022 versions are identified according to the three Manga Matrix components and mapped into analytical matrices to determine similarities, differences, and transformation patterns.

The analysis indicates that Shang-Chi's transformation occurs not only in physical form and costume but also in characterization. The 1973 version strongly presents the identity of a calm, disciplined, and contemplative martial artist, while the 2022 version retains the heroic core and martial-arts identity while adding a more humorous dimension and a more complex visual identity through a modified traditional Chinese-inspired costume and the Ten Rings. The findings indicate that the strongest transformation occurs in visual and costume aspects, while the Hero archetype and core personality are maintained. This study positions Manga Matrix not only as a character creation approach but also as a comparative analytical framework for examining character design evolution across periods.

Keywords: character design, Shang-Chi, *Manga Matrix*, comparison, characterization, comics

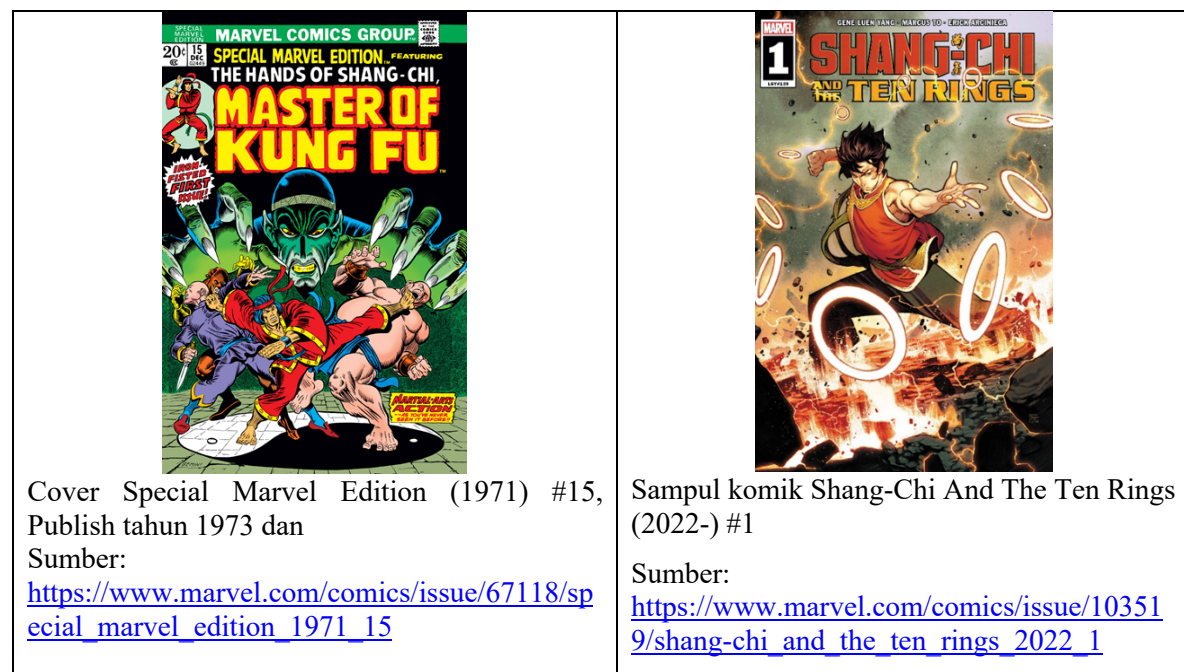
*Korespondensi Penulis:
E-mail: astreit.ubm@gmail.com

Pendahuluan

Menggambar desain karakter merupakan salah satu kompetensi yang dipelajari dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), terutama karena desain karakter menjadi bagian penting dalam pengembangan karya komik. Kemampuan merancang karakter tidak hanya berkaitan dengan keterampilan menggambar bentuk tubuh dan wajah, tetapi juga dengan kemampuan menerjemahkan identitas, kepribadian, latar belakang, peran naratif, serta konteks budaya ke dalam elemen visual. Karakter yang dirancang dengan baik memiliki hubungan yang konsisten antara bentuk visual dan karakterisasi sehingga mampu mendukung perkembangan cerita.

Komik merupakan wacana visual dalam media massa yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan narasi. Perkembangan komik Amerika, khususnya Marvel, menghasilkan banyak desain karakter yang kemudian menjadi bagian dari budaya populer. Salah satu karakter yang menarik untuk dikaji dari perspektif perubahan desain adalah Shang-Chi. Dalam dokumen sumber, Shang-Chi diperkenalkan sebagai karakter yang ditulis oleh Steve Englehart dan dirancang oleh Jim Starlin, dengan kemunculan pada Special Marvel Edition #15 yang diterbitkan pada 1973. Perjalanan karakter tersebut kemudian berkembang melalui seri Master of Kung Fu dan berbagai publikasi berikutnya.

Kemunculan Shang-Chi berkaitan dengan popularitas tema seni bela diri pada budaya populer Amerika pada dekade 1970-an. Konsep awal karakter berhubungan dengan gagasan adaptasi serial televisi Kung Fu, kemudian dikembangkan menjadi karakter komik orisinal yang berfokus pada seni bela diri. Dalam dokumen sumber, karakter awal Shang-Chi juga dikaitkan dengan pengaruh figur bela diri populer pada masa tersebut. Sejarah tersebut penting sebagai konteks, tetapi penelitian ini tidak menjadikan sejarah publikasi sebagai fokus utama. Fokus diarahkan pada perubahan desain karakter yang dapat diamati melalui perbandingan dua periode visual.



Gambar 1. Perbedaan Sampul komik tahun 1973 dengan tahun 2022

Perbandingan versi 1973 dan 2022 menunjukkan adanya perubahan pada bentuk, kostum, atribut, dan karakterisasi. Pada versi 1973, Shang-Chi ditampilkan sebagai ahli bela diri dengan konstruksi visual yang relatif sederhana. Pada versi 2022, karakter tetap mempertahankan identitas sebagai ahli bela diri, tetapi hadir dengan kostum yang dimodifikasi dari pakaian tradisional Tiongkok,

atribut Sepuluh Cincin, serta karakterisasi yang lebih kompleks. Perubahan tersebut menimbulkan persoalan penelitian: bagaimana perubahan elemen visual dan karakterisasi tersebut membentuk transformasi identitas Shang-Chi.

Menurut Tillman (2019), prinsip inti dalam pembuatan karakter berkaitan dengan arketipe yang merepresentasikan pola kepribadian yang dapat dikenali. Arketipe menjadi dasar dalam menentukan sifat, motivasi, dan perilaku karakter. Dengan demikian, desain karakter tidak seharusnya dipahami hanya sebagai bentuk fisik, tetapi sebagai hubungan antara visual, cerita, dan karakterisasi. Hal tersebut relevan dalam menganalisis Shang-Chi karena perubahan bentuk dan kostum dapat dibaca bersama perubahan atau kontinuitas sifat karakter.

Mataram (2021) menjelaskan fleksibilitas karakter fiksi yang dapat diadaptasi dari satu konteks ke konteks lainnya. Andelina (2021) menggunakan pendekatan arketipe dan *Manga Matrix* dalam kajian desain karakter serta menunjukkan pentingnya mempertimbangkan pembentukan kepribadian agar karakter terlihat hidup dan meyakinkan. Penelitian tersebut menjadi pijakan penting bagi penelitian ini. Sedangkan Refangga & Triwedawati (2020) membahas Shang-Chi hanya berkaitan dengan unsur budaya, religi, dan mitos Tiongkok.

Namun, terdapat *research gap* yang perlu ditegaskan. Penelitian terdahulu yang menggunakan Manga Matrix dalam dokumen sumber terutama diarahkan pada kajian atau perubahan desain dalam konteks penciptaan karakter dan *remake*. Belum terdapat pemetaan yang cukup sistematis dalam penelitian ini mengenai bagaimana *form*, *costume*, dan *personality* dikombinasikan untuk menjelaskan evolusi karakter yang telah eksis dalam budaya populer pada dua periode berbeda. Dengan kata lain, analisis sebelumnya cenderung memaparkan perubahan visual secara deskriptif, sedangkan penelitian ini diarahkan untuk menjadikan tiga komponen *Manga Matrix* sebagai unit analisis komparatif yang saling berhubungan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan Manga Matrix sebagai kerangka analisis komparatif untuk membaca perubahan desain Shang-Chi versi 1973 dan 2022 melalui hubungan *form*, *costume*, dan *personality*. Dengan kerangka tersebut, penelitian tidak berhenti pada pertanyaan apakah desain berubah, tetapi juga menganalisis elemen apa yang berubah, elemen apa yang dipertahankan, dan bagaimana kombinasi elemen tersebut membentuk identitas karakter pada masing-masing periode.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu dan Research Gap

Peneliti	Tahun	Fokus	Metode/pendekatan	Temuan relevan	Posisi penelitian ini
Andelina	2020	Desain karakter Persona 4	Archetype + Manga Matrix	Kepribadian dan archetype penting dalam pembentukan karakter.	Menjadikan Manga Matrix sebagai dasar unit analisis karakter.
Andelina	2021	Perubahan desain karakter Final Fantasy VII Remake	Manga Matrix	Perubahan desain dapat dibaca melalui elemen karakter.	Mengembangkan perbandingan lintas periode dengan matriks kombinasi <i>form-costume-personality</i> .
Mataram	2021	Karakter fiksi dalam	Studi karakter	Karakter fiksi fleksibel	Mendukung pembacaan

		budaya populer		terhadap konteks.	transformasi karakter berdasarkan konteks.
Refangga & Triwedawati	2020	Representasi religi dan mitos Tiongkok pada Shang-Chi	Analisis representasi	Shang-Chi berkaitan dengan unsur budaya, religi, dan mitos Tiongkok.	Penelitian ini memusatkan perhatian pada perubahan desain karakter, bukan representasi film.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam penelitian ini terletak pada belum teridentifikasinya secara sistematis karakteristik dan perubahan desain karakter Shang-Chi antara versi awal dan versi kontemporer melalui pendekatan *Manga Matrix*. Perbedaan periode penciptaan memungkinkan adanya perubahan pada aspek visual maupun karakterisasi, tetapi perubahan tersebut perlu dikaji untuk mengetahui elemen yang dipertahankan, dikembangkan, maupun mengalami transformasi. Oleh karena itu, penelitian ini menganalisis karakteristik desain Shang-Chi versi 1973 dan versi 2022 berdasarkan aspek *form*, *costume*, dan *personality*. Selanjutnya, kedua versi tersebut dibandingkan menggunakan pendekatan *Manga Matrix* untuk mengidentifikasi perubahan pada setiap elemen desain serta mengkaji bagaimana perubahan tersebut membentuk transformasi identitas dan karakterisasi Shang-Chi. Analisis tersebut diharapkan dapat memperlihatkan hubungan antara perubahan bentuk visual, kostum, dan kepribadian dalam mempertahankan sekaligus mengembangkan identitas karakter Shang-Chi pada konteks yang berbeda.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperluas pemanfaatan *Manga Matrix* dari pendekatan penciptaan karakter menjadi instrumen analisis komparatif terhadap karakter yang telah berkembang. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan praktisi DKV untuk memahami hubungan antara bentuk, kostum, atribut, dan kepribadian dalam merancang maupun mengevaluasi desain karakter.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis komparatif desain karakter menggunakan *Manga Matrix*. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan menginterpretasikan elemen visual serta karakterisasi yang terdapat pada desain karakter Shang-Chi. Pendekatan komparatif digunakan untuk membandingkan karakter Shang-Chi pada dua periode desain, yaitu versi tahun 1973 dan versi tahun 2022, sehingga dapat diketahui persamaan, perbedaan, elemen yang dipertahankan, serta elemen yang mengalami perubahan.

Manga Matrix digunakan sebagai kerangka untuk membedah karakter melalui tiga komponen utama, yaitu *Form Matrix* (Matriks Bentuk), *Costume Matrix* (Matriks Kostum), dan *Personality Matrix* (Matriks Kepribadian). Ketiga komponen tersebut digunakan untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang membentuk desain karakter Shang-Chi pada masing-masing periode.

Penggunaan *Manga Matrix* dalam penelitian ini mengacu pada penelitian Andelina (2021) yang menerapkan *Manga Matrix* dalam analisis desain karakter. Namun, penelitian ini mengembangkan penggunaannya sebagai instrumen analisis komparatif, bukan hanya sebagai metode penciptaan karakter. Dengan demikian, setiap elemen karakter Shang-Chi versi 1973 dan 2022 dianalisis secara

terpisah terlebih dahulu, kemudian hasilnya dibandingkan dan dipetakan ke dalam tiga bagian *Manga Matrix*. Objek penelitian adalah desain karakter Shang-Chi versi 1973 dan versi 2022. Kedua versi dipilih karena merepresentasikan karakter pada dua periode perkembangan desain yang berbeda.

Shang-Chi versi 1973 digunakan sebagai representasi desain karakter pada periode awal kemunculannya dalam komik Master of Kung Fu, sedangkan Shang-Chi versi 2022 digunakan sebagai representasi perkembangan desain karakter pada periode kontemporer. Perbandingan kedua objek dilakukan dengan memperhatikan elemen visual yang dapat diamati pada karakter, meliputi bentuk tubuh, wajah, rambut, kostum, atribut, ekspresi, gestur, serta karakterisasi yang berkaitan dengan latar belakang dan peran karakter.

Untuk menjawab permasalahan penelitian, analisis dilakukan secara bertahap. Tahapan ini diperlukan agar penerapan *Manga Matrix* tidak hanya menghasilkan deskripsi masing-masing karakter, tetapi juga dapat menunjukkan hubungan dan perubahan elemen desain antara Shang-Chi versi 1973 dan 2022.

Tabel 2. Tahapan Analisis Komparatif

Tahap	Proses	Output
1. Seleksi	Menentukan visual dan data karakter versi 1973 dan 2022.	Unit data penelitian.
2. Identifikasi	Mencatat elemen <i>form</i> , <i>costume</i> , dan <i>personality</i> pada masing-masing versi.	Data terklasifikasi.
3. Analisis individual	Membaca masing-masing versi secara terpisah.	Matriks 1973 dan matriks 2022.
4. Komparasi	Membandingkan elemen yang sama dan berbeda.	Daftar persamaan, perbedaan, perubahan.
5. Kombinasi	Menghubungkan <i>form</i> + <i>costume</i> + <i>personality</i> .	Matriks kombinasi karakter.
6. Interpretasi	Menghubungkan temuan dengan arketipe, narasi, dan konteks desain.	Pola transformasi identitas.

Dalam penelitian ini, kategori *archetype* tidak digunakan untuk menggantikan *Personality Matrix*, tetapi sebagai lapisan interpretasi untuk memperkuat pembacaan karakterisasi. Dengan demikian, hasil analisis *personality* terlebih dahulu diidentifikasi melalui kategori *Personality Matrix*, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kecenderungan *archetype*.

A. Matriks Analisis Komparatif

Untuk menjawab permasalahan penelitian, hasil dari ketiga komponen *Manga Matrix* kemudian digabungkan dalam matriks komparatif. Matriks tersebut digunakan untuk mengidentifikasi perubahan setiap elemen secara sistematis. Analisis tidak berhenti pada identifikasi perbedaan, tetapi dilanjutkan dengan melihat hubungan antara *form*, *costume*, dan *personality* dalam membentuk identitas karakter.

B. Analisis Kombinasi *Form*, *Costume*, dan *Personality*

Tahap akhir analisis dilakukan dengan menggabungkan hasil ketiga matriks untuk mengetahui bagaimana elemen-elemen tersebut bekerja secara bersama-sama dalam membentuk karakter Shang-Chi. Analisis dilakukan dengan pola: *Form* + *Costume* + *Personality* → Identitas Karakter

Pada tahap ini, perubahan bentuk tubuh dianalisis hubungannya dengan kostum dan kepribadian. Sebagai contoh, bentuk tubuh atletis yang dipertahankan pada kedua periode mendukung identitas Shang-Chi sebagai ahli bela diri. Perubahan kostum kemudian dianalisis untuk mengetahui bagaimana atribut visual baru memperluas identitas tersebut. Selanjutnya, perubahan *personality*

digunakan untuk melihat apakah perubahan visual tersebut diikuti perubahan karakterisasi atau justru mempertahankan karakter inti.

Dengan tahapan tersebut, penelitian dapat menentukan apakah perubahan desain Shang-Chi merupakan perubahan identitas karakter secara keseluruhan atau transformasi pada elemen-elemen tertentu dengan tetap mempertahankan karakter inti. Dengan demikian, matriks tidak hanya digunakan untuk mendeskripsikan masing-masing karakter, tetapi juga digunakan untuk memperlihatkan perubahan dan kontinuitas karakter dari versi 1973 ke versi 2022.

Hasil Dan Pembahasan

Bentuk Dasar dan Struktur Tubuh

Berdasarkan *Form Matrix*, Shang-Chi versi 1973 dan 2022 sama-sama digambarkan sebagai manusia tanpa penggabungan bentuk dengan objek atau makhluk lain (*fixed form*). Kedua versi juga digambarkan sebagai laki-laki dewasa muda dengan tubuh atletis dan berotot yang diperoleh melalui latihan bela diri. Dokumen penelitian mencatat tinggi karakter berada pada kisaran 178–180 cm dan bentuk tubuh keduanya memperoleh penekanan pada struktur otot serta penggambaran yang realistis.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa bentuk fisik merupakan salah satu elemen identitas yang dipertahankan. Tubuh atletis tidak hanya berfungsi sebagai pilihan estetis, tetapi mendukung identitas naratif Shang-Chi sebagai ahli bela diri. Dengan demikian, perubahan desain yang terjadi pada versi 2022 tidak menghilangkan ciri fisik utama yang telah melekat pada karakter sejak versi awal.

Bentuk Wajah

Perbedaan yang lebih jelas ditemukan pada bentuk wajah. Desain Shang-Chi versi 1973 yang dibuat Jim Starlin memiliki kecenderungan bentuk wajah persegi. Dalam dokumen penelitian, bentuk persegi dikaitkan dengan kesan stabilitas, kepercayaan, kejujuran, keteraturan, keamanan, kesetaraan, dan maskulinitas. Sementara itu, desain versi 2022 yang dikaitkan dengan Marcus To memiliki bentuk wajah yang lebih tajam sehingga menghasilkan kesan visual yang lebih dinamis.

Perubahan bentuk wajah tersebut menunjukkan adanya pergeseran bahasa visual. Versi 1973 lebih menekankan kesan stabil, kuat, dan maskulin, sedangkan versi 2022 memberikan kesan yang lebih dinamis dan sesuai dengan pendekatan visual komik kontemporer.

Meskipun demikian, perubahan tersebut tidak menghilangkan identitas karakter sebagai petarung. Bentuk wajah tetap berfungsi mendukung karakter fisik dan kepribadian Shang-Chi.

Rambut dan Mata

Perubahan juga terlihat pada desain rambut. Shang-Chi versi 1973 memiliki rambut yang lebih panjang dengan poni, sedangkan versi 2022 memiliki potongan rambut yang lebih pendek dengan bentuk yang lebih lancip. Perubahan tersebut memperlihatkan adanya penyederhanaan sekaligus modernisasi siluet karakter.

Sebaliknya, karakteristik mata relatif dipertahankan. Bentuk mata tetap memberikan kesan yang diasosiasikan dengan karakter Asia Timur. Dengan demikian, perubahan pada rambut dapat dikategorikan sebagai perubahan visual sekunder, sedangkan karakteristik wajah tertentu tetap digunakan untuk mempertahankan identitas karakter.

Tabel 3. Hasil Analisis *Form Matrix*

Elemen	1973	2022	Status
Bentuk dasar	Manusia/ <i>fixed form</i>	Manusia/ <i>fixed form</i>	Dipertahankan
Tubuh	Atletis dan berotot	Atletis dan berotot	Dipertahankan

Anatomi	Realistik	Realistik	Dipertahankan
Wajah	Cenderung persegi	Lebih tajam/dinamis	Berubah
Rambut	Lebih Panjang dan berponi	Lebih pendek	Berubah
Mata	Ciri Asia Timur	Ciri relatif dipertahankan	Dipertahankan
Kesan visual	Stabil, kuat maskulin	Dinamis dan kontemporer	Berkembang

Analisis *Costume Matrix*

Perubahan yang paling signifikan ditemukan pada *Costume Matrix*. Kostum Shang-Chi versi 1973 memiliki keterkaitan yang kuat dengan budaya populer bela diri pada dekade 1970-an. Dokumen penelitian menyebutkan bahwa desain tersebut dipengaruhi popularitas film bertema *martial arts* pada masa tersebut. Kostum menggunakan warna merah dan celana yang longgar sebagai bagian dari karakteristik pakaian bela diri.

Pada versi 2022, kostum mengalami perubahan yang lebih kompleks. Pakaian dibuat dengan inspirasi dari pakaian tradisional Tiongkok yang telah dimodifikasi, termasuk bentuk yang terinspirasi dari *changshan*. Bagian pakaian dibuat tanpa lengan dan memiliki bentuk lancip pada bagian depan. Celana juga mengalami perubahan menjadi model jogger yang lebih kontemporer.

Tabel 4. Hasil Analisis *Costume Matrix*

Elemen	Shang-Chi 1973	Shang-chi 2022	Interpretasi
Gaya pakaian	Bela diri/ <i>pop culture</i> 1970-an	Tradisional Tiongkok yang dimodifikasi	Pergeseran konteks visual
Atasan	Pakaian bela diri	Modifikasi <i>changshan</i>	Identitas budaya lebih eksplisit
Celana	Longgar	Jogger	Lebih kontemporer dan fleksibel
Warna	Merah dominan	Merah dikombinasikan dengan elemen warna lain	Identitas warna dipertahankan dengan pengembangan
Aksesoris	Relatif sederhana	Lebih Kompleks	Visual lebih kaya
Atribut kekuatan	Tidak terdapat Ten Rings sebagai sumber kekuatan	Ten Rings menjadi atribut utama	Pengembangan karakter
Kesan keseluruhan	Martial arts hero	Superhero bela diri kontemporer	Modernisasi identitas

Perubahan kostum menunjukkan bahwa transformasi karakter Shang-Chi paling kuat terjadi pada aspek representasi visual. Identitas sebagai ahli bela diri tetap dipertahankan, tetapi cara identitas tersebut divisualisasikan berubah sesuai konteks produksi.

Versi 1973 menggunakan bahasa visual yang dekat dengan representasi *martial arts* pada zamannya, sedangkan versi 2022 menggabungkan unsur pakaian tradisional Tiongkok dengan bahasa

desain *superhero* kontemporer. Dengan demikian, kostum berfungsi sebagai jembatan antara identitas budaya, identitas karakter, dan perkembangan estetika visual.

Penambahan Ten Rings juga memperluas hubungan antara kostum dan *personality*. Pada versi 2022, atribut tersebut bukan sekadar aksesori, tetapi memiliki fungsi naratif dan memberikan kemampuan super kepada Shang-Chi, seperti peningkatan kekuatan, daya tahan, stamina, serta kemampuan memanipulasi cincin. Dengan demikian, *Costume Matrix* memperlihatkan bahwa perubahan kostum tidak berdiri sendiri. Perubahan tersebut berkaitan dengan perkembangan kemampuan dan posisi Shang-Chi dalam dunia *superhero*.

Perubahan paling signifikan dalam desain karakter Shang-Chi ditemukan pada aspek *Costume Matrix*. Pada versi 1973, kostum Shang-Chi memiliki karakteristik yang dekat dengan representasi seni bela diri dalam budaya populer Amerika pada dekade 1970-an. Pakaian yang digunakan cenderung sederhana, dengan dominasi warna merah dan bentuk celana yang longgar. Kostum tersebut berfungsi terutama untuk memperkuat identitas Shang-Chi sebagai ahli bela diri.

Pada versi 2022, kostum mengalami perubahan yang lebih kompleks. Desain tidak hanya mempertahankan referensi terhadap seni bela diri, tetapi juga menggabungkan unsur pakaian dan simbol budaya Tiongkok dengan bahasa visual *superhero* kontemporer. Perubahan tersebut dapat dipahami sebagai proses adaptasi karakter dari media komik ke media film sekaligus penyesuaian terhadap konteks representasi budaya pada era modern.

Temuan tersebut diperkuat oleh Andy Park, Visual Development Supervisor Marvel Studios, yang menjelaskan bahwa dalam proses pengembangan kostum Shang-Chi, tim desain mengeksplorasi berbagai sumber visual, mulai dari referensi komik, pakaian tradisional Tiongkok historis hingga pakaian urban Barat. Eksplorasi tersebut berkaitan dengan latar karakter yang memiliki hubungan dengan budaya Tiongkok sekaligus pengalaman hidup di Amerika.

Dengan demikian, perubahan kostum Shang-Chi versi 2022 tidak dapat dipahami hanya sebagai perubahan estetis. Kostum menjadi media untuk menggabungkan identitas budaya, latar belakang karakter, dan konteks kehidupan kontemporer. Hal tersebut terlihat melalui penggunaan simbol *infinite knot*, motif naga, serta elemen pakaian yang mengacu pada sejarah dan budaya Tiongkok. Andy Park menjelaskan bahwa elemen-elemen tersebut sengaja digunakan untuk memberikan makna naratif pada kostum dan menghubungkannya dengan sejarah keluarga Shang-Chi.

Selain pertimbangan budaya dan naratif, perubahan kostum juga berkaitan dengan kebutuhan fungsional dalam adegan bela diri. Kym Barrett sebagai *costume designer* menjelaskan bahwa proses perancangan kostum dilakukan bersama tim *stunt* untuk memastikan pakaian memungkinkan aktor melakukan berbagai gerakan pertarungan secara bebas. Beberapa bagian kostum bahkan diuji melalui latihan sebelum desain final ditetapkan.

Hal tersebut menunjukkan bahwa desain kostum versi 2022 merupakan hasil dari integrasi beberapa pertimbangan, yaitu identitas budaya, perkembangan karakter, kebutuhan naratif, fungsi gerak, dan estetika *superhero* kontemporer.

Jika dikaitkan dengan konsep perkembangan desain karakter, perubahan tersebut dapat dipahami sebagai bentuk adaptasi terhadap konteks audiens dan industri media yang berbeda. Shang-Chi versi 1973 lahir dalam konteks komik bela diri Amerika pada masa popularitas *martial arts*, sedangkan versi 2022 dikembangkan untuk Marvel Cinematic Universe dengan target audiens global dan tuntutan representasi budaya yang lebih kompleks.

Analisis Personality Matrix

Hasil *Personality Matrix* menunjukkan bahwa terdapat kontinuitas yang kuat antara Shang-Chi versi 1973 dan 2022. Pada versi 1973, Shang-Chi digambarkan sebagai karakter yang tenang, rendah hati, sederhana, disiplin, kontemplatif, dan menghindari kekerasan kecuali jika keadaan memaksa. Ia memiliki kemampuan bela diri yang tinggi serta kemampuan mengendalikan emosi.

Pada versi 2022, sifat dasar tersebut masih dipertahankan. Shang-Chi tetap digambarkan sebagai karakter yang tenang dan berkepala dingin serta memiliki hasil latihan dan meditasi sebagai bagian dari kemampuan dirinya. Namun, versi ini memberikan tambahan sifat humoris yang lebih terlihat dibandingkan versi 1973. Perubahan tersebut penting karena menunjukkan bahwa pengembangan karakter tidak selalu dilakukan dengan mengganti kepribadian inti. Dalam kasus Shang-Chi, pengembangan dilakukan dengan menambahkan dimensi kepribadian baru tanpa menghilangkan karakter dasar yang sudah melekat.

Analisis *Archetype* pada Shang-Chi

Analisis *archetype* digunakan untuk memperkuat interpretasi pada *Personality Matrix*. Berdasarkan hasil penelitian, kedua versi Shang-Chi menunjukkan kecenderungan utama pada *archetype Hero*. Pada versi 1973, karakter Shang-Chi memiliki karakteristik *Hero* yang kuat melalui keberanian, kemampuan bela diri, disiplin, pengendalian diri, serta kecenderungan membela perdamaian. Namun, karakter tersebut juga memiliki kecenderungan *adventurer* atau pengembara. Dalam cerita awalnya, Shang-Chi digambarkan sebagai seseorang yang tidak memiliki basis operasi tetap dan mengikuti arah perjalanan yang dihadapinya.

Versi 2022 mempertahankan *archetype Hero*, tetapi memberikan karakter dengan sisi kepribadian yang lebih humoris. Penambahan humor tidak mengubah sifat utama karakter sebagai sosok yang tenang, berkepala dingin, dan memiliki kemampuan bela diri. Dengan demikian, perubahan *archetype* tidak menunjukkan penggantian karakter inti, melainkan perluasan ekspresi kepribadian.

Perubahan Latar Belakang dan Identitas Karakter

Selain perubahan visual, penelitian menemukan perubahan pada latar belakang karakter, terutama yang berkaitan dengan orang tua Shang-Chi. Perubahan tersebut merupakan salah satu perbedaan penting antara versi awal dan versi yang lebih baru.

Perubahan latar belakang memiliki konsekuensi terhadap pembentukan *personality*. Latar keluarga menjadi salah satu elemen yang menjelaskan konflik internal dan motivasi Shang-Chi. Oleh karena itu, perubahan pada latar belakang tidak dapat dipisahkan dari perubahan karakterisasi.

Dengan menggunakan *Personality Matrix*, perubahan tersebut dapat dibaca melalui hubungan antara lingkungan biologis, kelemahan, keinginan, dan posisi karakter. Artinya, latar belakang berfungsi sebagai salah satu faktor pembentuk kepribadian, sementara kepribadian tersebut kemudian diterjemahkan kembali ke dalam bentuk visual melalui *Form Matrix* dan *Costume Matrix*.

Integrasi Form, Costume, dan Personality

Salah satu temuan utama penelitian diperoleh melalui penggabungan ketiga komponen *Manga Matrix*. Analisis menunjukkan bahwa perubahan desain Shang-Chi tidak dapat dijelaskan hanya melalui perubahan bentuk atau kostum secara terpisah.

Tabel 5. Integrasi Tiga Matriks dalam Perubahan Desain Shang-Chi

<i>Form</i>	<i>Costume</i>	<i>Personality</i>	Identitas yang dihasilkan
Tubuh atletis dan berotot	Kostum bela diri	Disiplin dan ahli kungfu	Master bela diri
Bentuk wajah kuat	Kostum merah dan pakaian bela diri	Tenang dan serius	Hero bela diri 1970-an
Tubuh atletis tetap dipertahankan	Kostum tradisional Tiongkok yang dimodifikasi	Hero dengan identitas budaya lebih kuat	Hero bela diri kontemporer

Tubuh atletis	Kostum dengan <i>Ten Rings</i>	Memiliki kekuatan super	Superhero marvel
Bentuk fisik realistis	Siluet pakaian lebih modern	Lebih himoris dan ekspersif	Karakter superhero yang lebih dekat dengan budaya populer kontemporer.

Hasil integrasi menunjukkan bahwa form merupakan aspek kontinuitas, sedangkan costume merupakan aspek transformasi visual yang paling menonjol. *Personality* berada di antara keduanya: karakter inti dipertahankan, tetapi mengalami pengembangan melalui penambahan sifat humoris dan kemampuan baru. Dengan demikian, perubahan desain Shang-Chi dapat dirumuskan sebagai: Identitas inti dipertahankan + visual dikembangkan + karakterisasi diperluas = transformasi desain karakter.

Hasil Analisis Komparatif Desain Karakter Shang-Chi

Analisis dilakukan terhadap desain karakter Shang-Chi versi 1973 dan versi 2022 dengan menggunakan tiga komponen Manga Matrix, yaitu *Form Matrix*, *Costume Matrix*, dan *Personality Matrix*. Analisis dilakukan secara komparatif untuk mengidentifikasi elemen yang mengalami perubahan, elemen yang dipertahankan, serta hubungan antara perubahan visual dengan karakterisasi Shang-Chi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan desain karakter Shang-Chi tidak terjadi secara menyeluruh pada seluruh aspek karakter. Perubahan paling terlihat terdapat pada kostum, gaya visual, atribut, dan beberapa aspek latar belakang karakter, sedangkan struktur fisik, identitas sebagai ahli bela diri, kepribadian inti, dan kecenderungan *archetype Hero* tetap dipertahankan. Temuan ini menunjukkan bahwa versi 2022 lebih merupakan pengembangan visual dan kontekstual dari karakter sebelumnya daripada pembentukan karakter yang sepenuhnya baru. Secara keseluruhan, hasil perbandingan dapat dirangkum sebagai berikut.

Tabel 6. Matriks Komparatif Desain Karakter Shang-Chi 1973 dan 2022

Komponen	Elemen	Shang-Chi 1973	Shang-Chi 2022	Temuan perubahan
<i>Form</i>	Bentuk dasar	Manusia	Manusia	Dipertahankan
<i>Form</i>	Proporsi tubuh	Dewasa muda, tubuh atletis	Dewasa muda, tubuh atletis	Dipertahankan
<i>Form</i>	Struktur Tubuh	Otot hasil latihan bela diri	Otot hasil latihan bela diri	Dipertahankan
<i>Form</i>	Wajah	Cenderung persegi	Lebih tajam/modern	Mengalami perubahan
<i>Form</i>	Rambut	Gaya rambut lebih panjang dengan poni	Potongan lebih pendek dan lancip	Mengalami perubahan
<i>Form</i>	Mata	Bentuk mata dengan kesan Asia Timur	Tetap mempertahankan bentuk mata yang serupa	Relatif dipertahankan
<i>Costume</i>	Pakaian	Terinspirasi busana bela diri dan budaya populer 1970-an	Modifikasi pakaian tradisional Tiongkok/changshan	Mengalami perubahan

<i>Costume</i>	Celana	Longgar, khas pakaian bela diri	Model jogger	Mengalami perubahan
<i>Costume</i>	Warna	Dominasi merah	Merah dengan kombinasi warna lain, termasuk hijau pada celana	Mengalami perubahan kombinasi
<i>Costume</i>	Atribut	Belum memiliki atribut kekuatan super seperti <i>Ten Rings</i>	Memiliki <i>Ten Rings</i>	Penambahan atribut
<i>Personality</i>	Sifat inti	Tenang, rendah hati, disiplin, cinta dama	Tetap tenang, berkepala dingin, disiplin, tetapi lebih humoris	Inti dipertahankan, sifat humoris ditambahkan
<i>Personality</i>	Kemampuan	Ahli kungfu dan bela diri	Ahli bela diri dengan tambahan kemampuan <i>Ten Rings</i>	Mengalami pengembangan
<i>Personality</i>	Motivasi	Pengendalian diri, perdamaian, dan pencarian jati diri	Tetap memiliki konflik identitas dan tanggung jawab, dengan konteks naratif baru	Dikembangkan
<i>Personality</i>	<i>Archetype</i>	Dominan <i>Hero</i> , dengan kecenderungan pengembara/petualang	Dominan <i>Hero</i> dengan karakter yang lebih humoris	<i>Archetype</i> utama dipertahankan
Latar belakang	Keluarga	Berkaitan dengan sejarah kekerasan keluarga	Latar belakang keluarga mengalami perubahan	Mengalami perubahan
Identitas visual	Keseluruhan	Representasi superhero bela diri era 1970-an	Representasi <i>superhero</i> bela diri kontemporer	Mengalami transformasi visual

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, perubahan karakter Shang-Chi dari versi 1973 ke versi 2022 menunjukkan pola kontinuitas dan transformasi.

Pertama, pada aspek *Form Matrix*, karakter tetap mempertahankan bentuk manusia, tubuh atletis, struktur otot, dan identitas sebagai ahli bela diri. Hal tersebut menunjukkan bahwa bentuk tubuh berfungsi sebagai visual anchor atau jangkar identitas karakter. Meskipun wajah dan rambut mengalami perubahan, struktur fisik utama tidak diubah secara drastis.

Kedua, pada *Costume Matrix*, perubahan terjadi secara lebih signifikan. Kostum 1973 memiliki karakteristik pakaian bela diri yang dekat dengan budaya populer era 1970-an, sedangkan versi 2022 menggabungkan unsur pakaian tradisional Tiongkok dengan pendekatan desain superhero modern. Perubahan ini menunjukkan bahwa kostum menjadi elemen paling fleksibel dalam proses pembaruan karakter.

Ketiga, pada *Personality Matrix*, karakter inti Shang-Chi tetap dipertahankan. Sifat tenang, disiplin, berkepala dingin, cinta damai, serta kemampuan mengendalikan diri masih ditemukan pada versi 2022. Perubahan terutama terlihat pada penambahan sifat humoris dan konteks kemampuan baru melalui *Ten Rings*.

Keempat, analisis *archetype* memperlihatkan bahwa identitas Hero tetap menjadi fondasi utama karakter. Dengan demikian, perubahan desain tidak menghapus identitas karakter, tetapi melakukan adaptasi terhadap kebutuhan naratif dan bahasa visual pada periode yang berbeda.

Temuan Utama Penelitian

Berdasarkan analisis komparatif terhadap Shang-Chi versi 1973 dan 2022, diperoleh lima temuan utama, yaitu:

1. Bentuk dasar karakter relatif konsisten. Kedua versi tetap menggunakan bentuk manusia dengan tubuh atletis dan berotot yang menunjukkan identitas Shang-Chi sebagai ahli bela diri.
2. Perubahan visual paling signifikan terdapat pada kostum. Kostum versi 1973 lebih dekat dengan estetika bela diri dan budaya populer era 1970-an, sedangkan versi 2022 menggabungkan unsur tradisional Tiongkok dengan desain superhero kontemporer.
3. Penambahan atribut Ten Rings memperluas fungsi visual sekaligus naratif karakter. Atribut tersebut mengubah Shang-Chi dari karakter yang terutama mengandalkan kemampuan bela diri menjadi karakter dengan kemampuan super tambahan.
4. Kepribadian inti tidak mengalami perubahan drastis. Sifat tenang, disiplin, berkepal dingin, cinta damai, dan kemampuan mengendalikan diri tetap menjadi karakteristik utama. Perubahan terutama berupa penambahan sisi humoris pada versi 2022.
5. Archetype Hero tetap menjadi fondasi identitas karakter pada kedua versi. Perubahan yang terjadi lebih tepat dipahami sebagai adaptasi dan pengembangan karakter daripada perubahan identitas secara total.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Andelina mengenai perubahan desain karakter berdasarkan *Manga Matrix*, yang menunjukkan bahwa perubahan gaya visual karakter dapat berkaitan dengan perkembangan dan tuntutan pasar pada saat karakter tersebut diperbarui. Dalam konteks Shang-Chi, perubahan tersebut terlihat terutama pada kostum, gaya visual, dan atribut karakter.

Dengan demikian, *Manga Matrix* dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi untuk menginventarisasi elemen karakter, tetapi juga dapat digunakan untuk membaca hubungan antara perubahan visual dan kontinuitas identitas karakter. Penggunaan tiga matriks secara bersamaan memperlihatkan bahwa suatu perubahan visual tidak selalu berarti perubahan karakter secara keseluruhan. Perubahan kostum Shang-Chi dapat dipahami sebagai bentuk adaptasi terhadap perubahan konteks industri media, karakteristik audiens global, kebutuhan representasi budaya, serta kebutuhan naratif dan fungsional dalam media film.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis komparatif desain karakter Shang-Chi versi 1973 dan versi 2022 menggunakan pendekatan *Manga Matrix*, dapat disimpulkan bahwa perubahan desain karakter Shang-Chi menunjukkan pola kontinuitas dan transformasi. Analisis melalui *Form Matrix*, *Costume Matrix*, dan *Personality Matrix* memperlihatkan bahwa tidak seluruh elemen karakter mengalami perubahan. Beberapa elemen utama tetap dipertahankan sebagai identitas dasar karakter, sedangkan elemen lainnya dikembangkan untuk menyesuaikan karakter dengan konteks visual dan naratif yang berbeda.

Pada aspek *Form Matrix*, Shang-Chi versi 1973 dan 2022 sama-sama mempertahankan bentuk manusia, tubuh atletis dan berotot, serta struktur anatomi yang mendukung identitasnya sebagai ahli bela diri. Perubahan terutama terdapat pada bentuk wajah dan rambut. Versi 1973 memiliki bentuk wajah yang cenderung persegi dengan kesan kuat dan maskulin, sedangkan versi 2022 memiliki bentuk wajah yang lebih tajam dan gaya rambut yang lebih modern. Dengan demikian, perubahan pada aspek form lebih bersifat penyegaran bahasa visual tanpa menghilangkan karakteristik fisik utama Shang-Chi.

Pada aspek *Costume Matrix*, perubahan terlihat paling signifikan. Shang-Chi versi 1973 menggunakan bahasa visual yang dekat dengan pakaian bela diri dan budaya populer martial arts pada dekade 1970-an. Sementara itu, versi 2022 menggabungkan unsur pakaian tradisional Tiongkok yang dimodifikasi dengan estetika superhero kontemporer. Penambahan *Ten Rings* juga memperluas fungsi kostum dari sekadar pembentuk identitas visual menjadi bagian dari kemampuan dan narasi karakter. Dengan demikian, kostum menjadi elemen yang paling fleksibel dalam proses transformasi desain Shang-Chi.

Pada aspek *Personality Matrix*, terdapat kontinuitas yang kuat pada kepribadian inti. Shang-Chi pada kedua versi tetap menunjukkan karakteristik tenang, disiplin, berkepal dingin, memiliki kemampuan bela diri, serta kecenderungan mengendalikan diri dan menghindari kekerasan yang tidak diperlukan. Perubahan pada versi 2022 terutama terlihat melalui penambahan sisi humoris dan pengembangan motivasi serta konflik karakter dalam konteks naratif yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi karakter tidak dilakukan dengan mengganti kepribadian inti, tetapi dengan memperluas karakterisasi yang telah ada.

Analisis *archetype* memperkuat temuan tersebut. *Archetype Hero* tetap menjadi karakteristik dominan pada kedua versi Shang-Chi. Identitas sebagai sosok yang memiliki kemampuan, keberanian, disiplin, dan tanggung jawab tetap menjadi fondasi karakter. Perubahan yang terjadi lebih berupa pengembangan ekspresi karakter dan konteks naratif daripada perubahan *archetype* secara fundamental.

Berdasarkan integrasi ketiga komponen *Manga Matrix*, dapat diketahui bahwa form berfungsi sebagai elemen kontinuitas, costume menjadi elemen transformasi visual yang paling menonjol, sedangkan *personality* menjadi elemen yang mempertahankan sekaligus mengembangkan identitas karakter. Hubungan ketiganya menunjukkan bahwa perubahan visual tidak berdiri sendiri, tetapi berkaitan dengan latar belakang, kemampuan, motivasi, dan posisi karakter dalam narasi.

Dengan demikian, transformasi desain Shang-Chi dari versi 1973 ke versi 2022 dapat dipahami sebagai proses adaptasi dan pengembangan identitas karakter, bukan perubahan karakter secara total. Identitas dasar Shang-Chi sebagai ahli bela diri dan *Hero* tetap dipertahankan, sementara bahasa visual, kostum, atribut, dan ekspresi kepribadiannya dikembangkan sesuai dengan konteks media dan narasi yang berbeda. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan Manga Matrix dapat digunakan tidak hanya untuk mengidentifikasi elemen pembentuk karakter, tetapi juga untuk menganalisis hubungan antara kontinuitas identitas dan perubahan desain karakter dalam perkembangan karakter komik.

Penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian desain karakter dengan menunjukkan bahwa perubahan karakter dapat dianalisis melalui hubungan sistematis antara *form*, *costume*, dan *personality*. Secara praktis, pendekatan tersebut dapat digunakan sebagai kerangka analisis maupun referensi bagi perancang karakter dalam mengembangkan karakter lama ke dalam konteks visual dan naratif baru tanpa kehilangan identitas inti karakter.

Daftar Pustaka

- Andelina, R.I. Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype dan Manga matrix. 2020. Jurnal Desain dan Seni Vol 7. No. 1. 2020
- Andelina, R.I. Analisis Perubahan Desain Karakter Dalam Gim Final Fantasy VII Remake Berdasarkan Pendekatan Manga Matrix. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, Volume 6, Nomor 1. April 2021
- Wahab, Taufiq, Nugroho, Handaru Y S. 2020. Visualisasi Desain Karakter Satelit Palapa Sebagai Media Edukasi Melalui Komik. Jurnal ATRAT Volume 8, Nomor 1, Januari 2020.
- Saputra, M. Garry. Desain Karakter Dalam Serial Shonen Manga One Punch Man. Sekolah Pascasarjana: Institut Kesenian Jakarta. 2019.

-
- Galing, Gagah Nur. Deformasi Matriks Karakter Pada Komik Web 7 Wonders. Institut Seni Indonesia. 2019.
- Muthi'ah, W. Kajian Ragam Hias Naga Seba Pada Batik Cirebon. 2018. Jurnal Narada
- Hasbullah, Hendra Santoso, I Wayan Swandi. Daya Tarik Desain Karakter "Si Meton. Jurnal Demandia, Volume 6, Nomer 1. 2020
- Mataram, S. Swamp Thing case study as a fictional character design in popular culture for environmental conservation efforts IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science 905 (2021)
- Refangga, Muhammad, Triwedawati, Mamik. Representasi Unsur Religi dan Mitos Tiongkok dalam Film Shang Chi and The Legend of Ten Rings. Jurnal Mandarin Unesa. 2020
- Yang, Gene Luen. Shang-Chi Vol 2 #7. Marvel Comics. 2022
- Tsukamoto, Hiroyoshi. Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System, Harper Design; Illustrated edition. 2006
- Tillman, Bryan. Creative Character Design, CRC Press. 2019
- Daring:
- <https://www.cbr.com/shang-chi-powers-abilities-ranked/>
- <https://www.marvel.com/characters/shang-chi/in-comics>
- <https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Shang-Chi>
- <https://www.ebay.co.uk/itm/384172037353>
- <https://www.mtrnetwork.net/shang-chi-master-of-kung-fu/>
- <https://www.marvel.com/characters/shang-chi/in-comics>
- <https://marvel.fandom.com/>
- <https://amp.cnn.com/cnn/2021/09/04/entertainment/shang-chi-marvel-comics-history-cec/index.html>
- <https://www.writeups.org/shang-chi-master-kung-fu-marvel-comics/>
- <https://www.characterour.com/hub/characters/view/Shang-Chi.Shang-Chi-and-the-Legend-of-Ten-Rings>
- <https://www.cbr.com/shang-chi-20-facts-marvel-fans-dont-know-about-the-master-of-kung-fu>