

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Demam *superhero* sudah menjalar sejak lama, jauh sebelum film-film *superhero* mulai tayang di layar lebar seperti film *superhero* yang diketahui oleh semua orang, *Avengers: Infinity Wars*, yang berawal dari cerita komik yang diangkat menjadi sebuah film dengan tambahan modifikasi cerita dan visual. Demam *superhero* sudah menjalar sejak lama dikarenakan manusia pada dasarnya menyukai sosok seorang pahlawan super terbukti dari studi berjudul *Preverbal Infants Affirm Third-Party Interventions that Protects Victims from Aggressor* yang dipublikasi dalam *Nature Human Behavior* menyatakan bahwa manusia menyukai *superhero* atau pahlawan super (*superhero*) bahkan dari sebelum bisa berbicara. Genre *superhero* berawal dari Amerika yang akhirnya memberi pengaruh besar ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Terbukti dari munculnya Sri Asih, tokoh *superhero* asli Indonesia pada tahun 1954 karya R.A. Kosasih yang diikuti dengan munculnya karakter-karakter *superhero* lainnya seperti Godam dan Aquanus karya Wid NS, Gundala dan Maza karya Hasmi, dll.

Tokoh-tokoh *superhero* asli Indonesia pernah merasakan masa jaya pada tahun 1960 hingga 1990 dengan bentuk komik yang memiliki cerita bervariasi. Sayangnya sekali pada masa sekarang minat terhadap tokoh-tokoh *superhero* lokal sangat minim. Mirisnya adalah karakter *superhero* dari Amerika lebih mendominasi di pasar Indonesia bahkan di hati peminat *superhero* padahal *superhero* lokal tidak kalah keren baik dari segi cerita dan visualnya. Ditambah lagi *superhero* asli Indonesia banyak yang menambahkan pesan nasionalisme yang cocok dengan budaya negara kita tercinta.

Meskipun *superhero* Indonesia tidak kalah keren dari *superhero* Amerika, namun setelah tahun 1990, *superhero* Indonesia sepi peminat atau bisa dibilang mati suri yang dapat dikatakan karena kurangnya perkembangan dan pengembangan tokoh *superhero* Indonesia. Berbeda dengan industri Amerika yang aktif mengembangkan tokoh-tokoh *superhero*-nya mulai dari memperbarui komik-komik *superhero* sampai memfilmkan beberapa tokoh *superhero* yang sekarang menjadi sangat terkenal seperti *Iron-man*, *Spiderman*, *Captain America*, *Thor*, dan masih banyak lagi.

Pada tanggal 29 Agustus 2019, Gundala telah tampil di layar lebar Indonesia untuk pertama kalinya dan terbukti bahwa peminatnya cukup banyak setelah diproduksi ulang dengan tambahan modifikasi cerita dan visualnya. Dengan satu media dan satu tokoh sudah dapat menambah dan memunculkan lagi nama *superhero* asli Indonesia yang bahkan sampai ke luar negeri. Tampaknya masyarakat Indonesia bukannya kehilangan minat terhadap karakter *superhero* Indonesia, namun dikarenakan tidak ada pengembangan dan perkembangan baik dari segi visual dan ceritanya sehingga masyarakat menjadi kurang tertarik lagi untuk membaca cerita-cerita *superhero* lokal.

Salah satu komik *superhero* Indonesia yang muncul pada awal hilangnya masa jaya *superhero* Indonesia yaitu Patriot Eksperimen X yang memunculkan 5 karakter dalam satu cerita yaitu Gundala, Godam, Aquanus, Maza, dan Kartubi. Meskipun komik tersebut tidak resmi (non-canon), namun ide memunculkan cerita Patriot, tim yang berisi anggota *superhero* milenial, merupakan ide yang sangat kreatif yang pada akhirnya menjadi cikal bakal komik Patriot Prahara dengan mengangkat tema yang serupa yaitu sebuah tim *superhero*.

Membahas *superhero* Indonesia, erat hubungannya dengan budaya Indonesia, tokoh Maza contohnya, yang diceritakan memiliki seorang rekan bersosok jin raksasa bernama Kartubi yang membantu melawan kejahatan. Erat sekali kata jin dengan budaya Indonesia yang masih sangat percaya terhadap hal-hal berbau mistis. Selain sosok jin yang erat dengan budaya Indonesia, senjata yang digunakan Maza adalah belati yang merupakan senjata tradisional Indonesia. Sangat disayangkan jika salah satu karya Hasmi yang sangat menjunjung tinggi budaya Indonesia dilupakan masyarakat Indonesia. Maza dan Kartubi *superhero* orisinal Indonesia dengan kearifan lokal yang tidak dimiliki oleh negara lain merupakan aset yang sangat berharga bagi industri kreatif di Indonesia.

Pada komik Patriot Prahara telah mengembangkan cerita dengan alur cerita yang lebih modern, namun belum mengembangkan visual karakternya. Sedangkan potensi dalam visual karakter sangatlah tinggi. Sangat disayangkan jika visual karakter *superhero* Indonesia tidak dikembangkan lebih dalam lagi. Yosafat dalam Setiawan (2014: 34) berpendapat bahwa visual *superhero* Indonesia kurang menarik untuk standar visual jaman sekarang yang lebih menarik dan lebih berwarna. Setiawan (2014, hal. 3) menjelaskan bahwa tafsiran *superhero* sekarang sudah berbeda dimana *superhero* tidak selalu mengenakan *spandex* ketat dengan tubuh yang sangat berotot.

Sehingga dari latar belakang tersebut, perancang memiliki ide untuk melakukan *re-design* terhadap *superhero* Indonesia dari segi visual dengan tetap memunculkan cirikhas dari tiap karakter yang bertujuan untuk mengenalkan kembali *superhero* Indonesia dengan nuansa yang lebih modern dan menarik karena sangat disayangkan jika karakter lokal yang pernah jaya pada masanya, kini telah menghilang dari masyarakat.

1.2. Identifikasi Masalah

1.2.1. Masyarakat Indonesia mulai tidak mengenali *superhero* asli Indonesia.

1.2.2. *Superhero* Indonesia sangat kurang dalam perkembangan dan pengembangan terutama visual yang kurang mengikuti perkembangan teknologi, terbukti dari warna yang terlihat kusam.

1.3. Batasan Masalah

Dari permasalahan yang dirumuskan diatas, perancang membuat sebuah batasan masalah agar perancangan dapat dilakukan dengan lebih fokus. Adapun batasan perancangan yang dibuat yaitu :

1. Penelitian ini dibatasi dengan karakter *superhero* Indonesia yang muncul pada komik Patriot Eksperimen X.
2. Karakter yang muncul pada komik Patriot Eksperimen X antara lain: Gundala, Godam, Aquanus, Maza, dan Kartubi.

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, rumusan masalah pada perancangan ini adalah: ***Bagaimana cara me-redesign Maza dan Kartubi dengan tampilan yang lebih mengikuti perkembangan jaman tanpa menghilangkan cirikhasnya?***

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk memunculkan kembali *superhero* Indonesia yang sudah lama menghilang dan sangat sepi peminat dengan menampilkan visual baru *superhero* Indonesia tanpa menghilangkan ciri khas nya.

1.6. Manfaat Perancangan

- 1.5.1. Bagi masyarakat Indonesia, dapat mengetahui lebih dalam *superhero* asli Indonesia yang tidak kalah keren dan menarik dari *superhero* Amerika.
- 1.5.2. Bagi negara, membangkitkan kembali dan melestarikan salah satu budaya yang telah jaya pada masanya.

1.7. Metodologi Perancangan

1.7.1. User Research

Target merupakan remaja berusia 20-24 tahun yang dapat dikatakan remaja fase akhir. Remaja pada fase akhir telah mencapai puncak perkembangan otak sehingga mulai mampu berpikir secara kritis sehingga target dapat memahami konsep dan perubahan.

1.7.2. Insight

Menurut studi berjudul *Preverbal Infants Affirm Third-Party Interventions that Protects Victims from Aggressor*, manusia menyukai *superhero* sejak lahir, ditambah dengan masuknya film bergenre *superhero* yang cukup terkenal seperti Avengers dan Justice League.

Indonesia memiliki *superhero* sendiri yang pernah jaya pada tahun 1960-1990-an. Pada abad 20 teknologi semakin maju dan perkembangan sangat dituntut dari berbagai macam aspek yang tentu saja mempengaruhi minat terhadap sebuah karakter fiksi.

Meskipun Indonesia memiliki *superhero*-nya sendiri, masyarakat Indonesia masih kurang mengenal dan kurang minat dengan karya negara sendiri dibandingkan

dengan karya luar negeri. Sayang sekali karena *superhero* Indonesia sangat menjunjung budaya Indonesia.

1.7.3. *Background Research*

Perancang melakukan riset melalui kuisioner dengan menyaring beberapa *superhero* Indonesia yaitu yang tampil bersama dalam komik Patriot Eksperimen X. Dari banyaknya *superhero* Indonesia telah disaring oleh perancang berdasarkan latar waktu cerita yaitu era milenial atau abad 20-an karena memiliki potensi pengembangan yang sangat besar. Perkembangan tersebut ialah memungkinkan menambahkan efek teknologi jaman sekarang. Riset tersebut bertujuan untuk mengetahui urgensi dalam melakukan perancangan *redesign superhero* Indonesia.

Berdasarkan riset menggunakan kuisioner yang telah dibagikan, adapun pertanyaan seputar *superhero* Indonesia.

Dari kuisioner yang telah dibagikan, 27 dari 33 responden menyukai *superhero* dengan berbagai alasan tersendiri. 6 responden yang tidak menyukai memiliki alasan yang sama yaitu tidak realistis atau terlalu khayal.

Perancang menanyakan apa yang pertama muncul saat responden mendengar kata *superhero*? Dari semua responden menjawab nama *superhero* dari luar negeri baik Amerika maupun Jepang seperti Iron-man, Spiderman, Thor, Dr. Strange, dan Midoriya Izuku.

Perancang memberikan gambar Gundala, Godam, Aquanus, Maza, dan Jin Kartubi bertujuan untuk mengetahui seberapa dalam masyarakat mengenal *superhero* Indonesia. Mayoritas responden tidak mengetahui semua *superhero* tersebut, sebagian hanya mengetahui Gundala karena telah difilmkan pada tahun 2019, dan sebagian kecil mengetahui Godam dan Aquanus. Namun dari semua responden tidak ada yang mengetahui Maza dan Kartubi, di lain sisi Maza dan Kartubi merupakan *superhero* yang paling dekat dengan budaya Indonesia.

Perancang memberi pertanyaan terakhir dengani gambar perubahan visual Batman sebagai referensi, apakah *superhero* Indonesia perlu merubah tampilan visual dalam konsep yang sama? Semua responden menjawab perlu meskipun dengan

penjelasan yang berbeda. Ada yang berpendapat bahwa tampilan visual perlu diubah dengan mengikuti perkembangan desain di pasar agar dikenal, agar lebih keren, tidak ketinggalan jaman, tidak membosankan dan tidak monoton, dan agar lebih *eyecatching*.

1.7.4. *Initial Concept*

Dari *user research* dan *background research*, perancang mendapati bahwa *superhero* Indonesia Maza dan Kartubi memiliki urgensi yang paling tinggi sebab tidak ada satu responden-pun yang mengetahui sosok Maza dan Kartubi. Sehingga perancang mendapat sebuah ide untuk merancang ulang atau *re-design* visual *superhero* Indonesia Maza dan Kartubi dengan tidak menghilangkan ciri khas yang "unik" dari Maza dan Kartubi.

