

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan penelitian studi literatur dengan menelaah jurnal dan website terkait dengan redesign karakter superhero Indonesia Maza dan Kartubi. Hasil dari literatur ini akan digunakan sebagai data untuk merancang konsep redesign Maza dan Kartubi.

3.1.1. Desain Karakter

Menurut Bryan Tillman (2011), pembuatan desain karakter yang baik meliputi hal-hal berikut:

- **Archetypes**
adalah kepribadian dan sifat karakter.
- **Background story**
latar belakang sebuah tokoh karakter.
- **Ide**
ide atau gagasan mengenai keaslian.
- **Bentuk visual**
pemakaian dari setiap bentuk yang digambarkan.
- **Referensi**
menggunakan referensi tetapi tidak menjiplak referensi tersebut.
- **Aesthetic**
meliputi style dan warna yang digunakan.

3.1.2. Maza dan Kartubi

Maza dan Kartubi merupakan superhero Indonesia karya Hasmi yang sempat sukses pada jamannya. Maza memiliki 3 jenis revolusi atau rangkaian cerita yaitu Maza Sang Penakluk yang berbasis desain klasik, Maza Price of Dream, dan Maza era Legenda. Dengan munculnya Maza Prince of Dream dan Maza era Legenda yang sudah

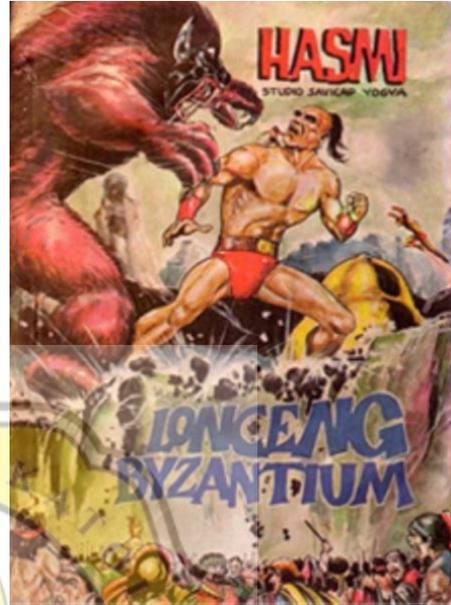
mengubah banyak visual-visual penting yang menandakan karakter Maza dan Kartubi membuat hilangnya Maza dan Kartubi yang asli, yang memungkinkan pemuda sekarang tidak tahu seperti apa bentuk karya Hasmi yang asli.



Gambar 3.1 Maza dalam Maza Sang Penakluk

sumber:

<https://kucingair.wordpress.com/tag/comic/>



Gambar 3.2 Kartubi dalam Maza Sang Penakluk

sumber:

<https://kucingair.wordpress.com/tag/comic/>

Tampilan Maza dan Kartubi yang asli dan memiliki ciri khas merupakan pria kekar dengan telanjang dada dan hanya mengenakan kain sebagai celana yang mirip dengan Tarzan. Kartubi merupakan sosok jin yang berbadan raksasa dan tidak mengenakan baju, berkepala plontos dengan rambut kuncir kuda. Maza juga memiliki senjata berupa belati di pinggangnya. Kedua gambar diatas merupakan tampilan klasik Maza dan Kartubi yang menjadi titik tumpu atau patokan pembuatan redesign perancangan ini.

3.1.3. Sejarah Komik Indonesia

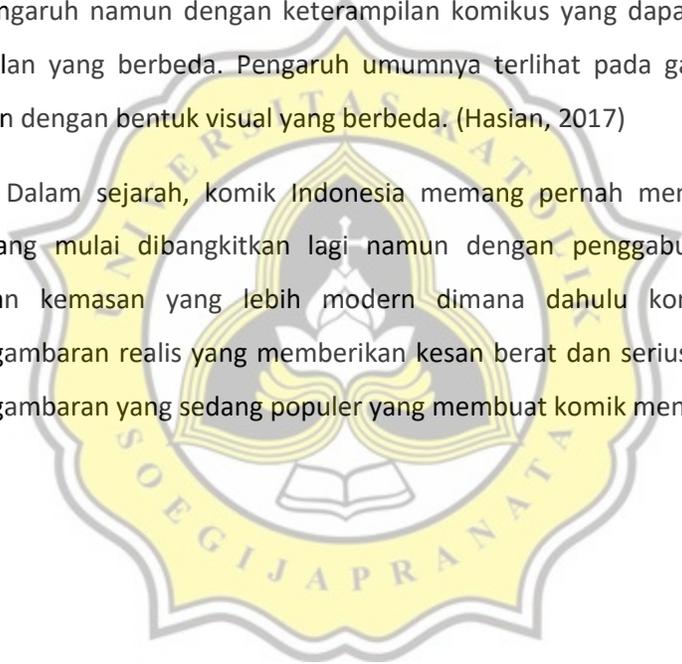
Membahas karakter superhero Indonesia tidak bisa terlepas dari komik karena memang media utama pemasaran karakter superhero di Indonesia adalah lewat komik baik komik strip, buku komik, dll.

Perkembangan komik di Indonesia sangat dipengaruhi oleh negara asing di seluruh penjuru bumi. Pelopor komik Indonesia misalnya, tidak akan pernah membuat komik seperti yang mereka buat tanpa pengaruh komik yang masuk ke Indonesia (Seno Gumira dalam Hasian, 2017).

Perkembangan gaya visual yang digunakan sangat bergantung dengan genre yang sedang diminati pembaca. Referensi utama pada awal kelahiran komik di Indonesia adalah komik dari Amerika bergenre superhero yang membuat komik tersebut sebagai model atau referensi terutama pada genre superhero.

Ada komik yang sangat terpengaruh oleh komik asing namun ada juga yang terpengaruh namun dengan keterampilan komikus yang dapat memodifikasi dengan tampilan yang berbeda. Pengaruh umumnya terlihat pada gaya gambar yang mirip namun dengan bentuk visual yang berbeda. (Hasian, 2017)

Dalam sejarah, komik Indonesia memang pernah mengalami mati suri yang sekarang mulai dibangkitkan lagi namun dengan penggabungan cerita Indonesia dengan kemasan yang lebih modern dimana dahulu komik Indonesia dengan penggambaran realis yang memberikan kesan berat dan serius, diubah menggunakan penggambaran yang sedang populer yang membuat komik menjadi lebih ringan.





Gambar 3.3 Komik Garudayana Karya Is Yuniarto
sumber: <https://www.deviantart.com/vanguard-zero/art/Teaser-poster-Garudayana-128940129>



Gambar 3.4 Cover Komik Garudayana Karya Is Yuniarto
sumber: <https://www.deviantart.com/vanguard-zero/art/Garudayana-Comic-Cover-130179534>

Salah satu komik Indonesia yang menggabungkan cerita Indonesia dengan kemasan yang lebih modern adalah komik Garudayana karya Is Yuniarto yang tidak lagi menggunakan teknik realis seperti yang digunakan pada komik Indonesia pada jaman dahulu tetapi dibuat dengan kemasan yang lebih modern, ringan, dan menarik dengan modifikasi visual yang lebih diterima masyarakat.

Berdasarkan Rahaditya Puspa Kirana (2016 hal. 74) terdapat informan yang memberi komentar terhadap komik Indonesia ini. Dengan penggabungan gaya visual yang sedang populer dengan karakter dan cerita asli Indonesia menjadikan sebuah karya yang luar biasa. Selain memberi informasi, komik yang dianggap Indonesia *banget* oleh informan tersebut dipuji dengan gambaran yang bagus dan pembawaan yang kekinian sehingga pemuda menggemari sampai mengkoleksi komik Garudayana. Jika pembawaan masih dengan model wayang tradisional, informan tidak tertarik untuk membaca

3.1.4. Style Ilustrasi

Teknik penggambaran yang populer saat ini adalah style gambar yang dikenal dengan gambar manga Jepang, gambar Amerika, dan gambar Eropa. Sedangkan sebenarnya imagologi aliran gambar Jepang, Amerika, Eropa, maupun Indonesia hanyalah ilusi atau mitos. Yang ada adalah teknik menggambar realis, hibrida, dan kartun (Gumelar, 2017). Sehingga yang membuat sebuah gambaran menjadi cirikhas adalah penggambarannya, bukan dari asal negaranya.

Memahami teknik realis, hibrida, dan kartun berdasarkan Gumelar (2017):

1. Menggambar realis adalah gambar yang dibuat semirip mungkin atau cenderung mendekati anatomi dan fisiologi, postur tubuh, dan bahkan ras.



Gambar 3.5 Lukisan Monalisa

Sumber:

https://id.wikipedia.org/wiki/Mona_Lisa



Gambar 3.6 Si Buta dari Gua Hantu

Sumber:

<https://inspirasitendi.wordpress.com/2013/04/27/bacaan-jadul-yang-bikin-kangen/>

2. Gaya gambar hibrida atau gaya campuran yang mencampurkan gaya gambar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan penggambar. Di satu sisi ada yang dibuat mirip kartun, di lain sisi ada yang dibuat cenderung realis bukan sepenuhnya realis yang menggunakan penyederhanaan bentuk seperti gaya gambar kartun. Contoh gaya gambar hibrida adalah karikatur dan semi-kartun atau semirealis.



Gambar 3.7 Gambar karikatur dengan ilustrasi kepala realis dan badan cenderung kartun.

sumber:

<https://steemit.com/indonesia/@masripribumi/hidup-jangan-dibuat-tegang-life-shouldn-t-be-tense>



Gambar 3.8 Cover Komik Garudayana

Karya Is Yuniarto

sumber:

<https://www.deviantart.com/vanguard-zero/art/Garudayana-Comic-Cover-130179534>



Gambar 3.9 Legenda Sawung Kampret karya Dwi Koendoro

sumber:

<http://forumestafet.blogspot.com/2013/08/sawungkampret-dwi-koendoro-kenal-tokoh.html>

3. Gaya gambar kartun memiliki arti gambar lucu dan tidak ada gambar patokan atau tolak ukur untuk anatomi gambar kartun. Gaya gambar kartun identik dengan penyederhanaan bentuk dan memiliki sifat hiperbola.



Gambar 3.10 Kartun Doraemon



Gambar 3.11 Kartun Danny Phantom

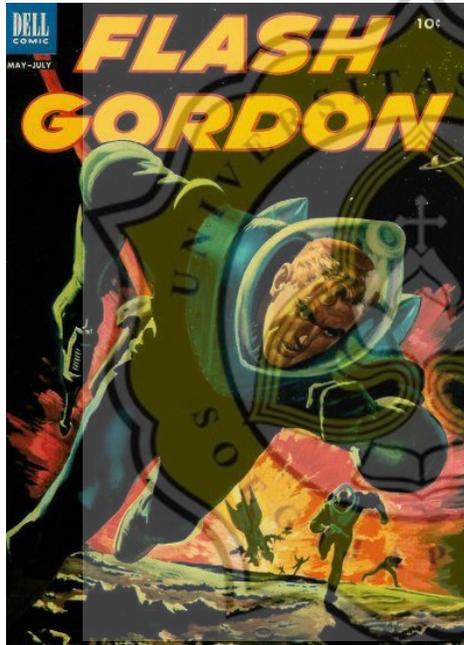
3.1.5. Ilustrasi Karakter Indonesia

Menurut Gumelar (2017) gaya visual berdasarkan negara memang tidak ada, termasuk gaya Indonesia. Penggambaran karakter pada awal munculnya komik superhero di Indonesia memang sangat dipengaruhi oleh pelopornya, negara Amerika, yang selanjutnya dimodifikasi sesuai dengan keterampilan setiap pengarang.

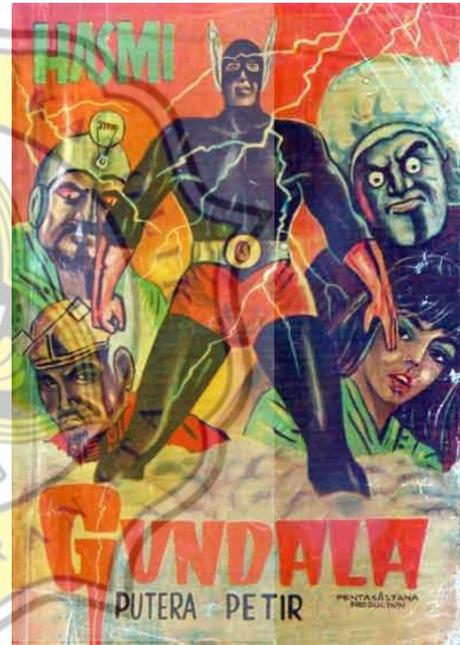


Gambar 3.12 Desain Karakter Komik Wonder Woman dan Sri Asih

Seperti contoh penggambaran Sri Asih, superhero Indonesia pertama, yang terinspirasi dari Wonder Woman memiliki karakteristik yang sama seperti menampilkan sosok wanita yang cantik dengan rambut yang sedikit bergelombang. Pakaian yang dikenakan dapat dikatakan mirip dengan atasan yang sedikit terbuka dan bawahan rok yang dimodifikasi oleh R.A Kosasih dengan pakaian adat. Teknik penggambaran yang digunakan juga sama menggunakan teknik hibrida yang menggabungkan realis dengan penyederhanaan seperti kartun. Yang lebih menonjol adalah penggunaan *shading* yang sama berwarna hitam pekat namun dengan teknik yang berbeda. Perbedaan disebabkan karena kemampuan menggambar masing-masing penggambarannya.



Gambar 3.13 Komik Flash Gordon



Gambar 3.14 Komik Gundala Putera Petir

Dengan seiring berjalannya waktu, penggambaran karakter di Amerika juga berkembang dan berusaha menampilkan gambar sedetil dan senyata mungkin yang berpengaruh terhadap karya komikus-komikus superhero Indonesia. Yang terlihat jelas kemiripannya adalah penggambaran dengan gaya visual realis dengan pewarnaan *shading* yang sama yaitu penggunaan warna hitam pekat sebagai *shading* dengan tambahan sedikit *highlight*. Selanjutnya merupakan keterampilan dan kemampuan menggambar masing-masing penggambarannya.

3.2. Analisis Data

Dalam membuat perancangan ulang sebuah desain karakter harus tetap mengetahui pembuatan desain karakter yang baik dengan unsur-unsur penting yang harus terdapat dalam sebuah desain karakter yaitu Archetypes, background story, ide, bentuk visual, referensi, dan aesthetic. Dengan adanya unsur-unsur penting tersebut membuat sebuah desain karakter lebih bermakna dari sekedar sebuah karakter.

Membahas mengenai karakter superhero, terlebihnya superhero Indonesia, memang sangat erat dengan komik yang menjadi media utama untuk memasarkan sebuah karakter dengan cerita uniknya. Sejarah komik di Indonesia memang mengalami mati suri yang cukup lama membuat sulit mengidentifikasi perkembangan komik dan tentunya superhero Indonesia sendiri. Teknik penggambaran yang digunakan sejak dahulu cenderung mengikuti gaya dari luar negeri dengan modifikasi sesuai keterampilan komikus atau penggambar karakter superhero Indonesia seperti contoh Sri Asih dan Gundala. Pembuatan karakter superhero Indonesia lebih menekankan kepada atribut, cerita, dan gaya bahasa yang menjadikannya sebuah kearifan lokal.

Karakter Maza dan Kartubi adalah superhero Indonesia yang memiliki ciri khas yang terletak lebih kepada atributnya daripada gaya visualnya karena berdasarkan data riset menyatakan bahwa gaya visual dari sebuah negara hanyalah ilusi. Terlebih memang ciri khas sosok Maza dan Kartubi adalah sosok superhero yang kental dengan budaya yang ada di Indonesia.

Sebagai referensi adalah komik *Garudayana* yang membawakan tokoh wayang dengan gaya visual yang lebih diterima masyarakat sekarang yaitu gaya visual hibrida. Ciri khas sosok wayang tersebut tidak hilang dengan tampilan atribut-atribut yang lebih modern dan diterima baik oleh masyarakat terbukti dari data riset menyatakan bahwa gambar pada *Garudayana* bagus dan dianggap Indonesia *banget* sampai dikoleksi.

Jika sejarah komik di Indonesia tidak mengalami mati suri, sangat memungkinkan bahwa gaya visual yang digunakan masih mengikuti tren atau gaya yang dipopulerkan dari negara tertentu.

3.3. Strategi Penyampaian Pesan

Menggunakan pendekatan Garudayana sebagai referensi, yang sukses dalam menggabungkan karakter asli Indonesia dengan gaya visual yang diminati masyarakat saat ini, gaya visual hibrida, dengan tidak menghilangkan ciri khas karakter dan kelIndonesiaannya sehingga perancang akan menggabungkan karakter asli Indonesia karya Hasmi, Maza dan Kartubi, dengan gaya visual yang diminati masyarakat yaitu gaya hibrida yang tentunya tidak menghilangkan ciri khas Maza dan Kartubi.

Ciri khas Maza dan Kartubi merupakan atribut dan penampilannya, yang berdasarkan referensi Maza Sang Penakluk yang berbasis tampilan asli Maza dan Kartubi yang diciptakan oleh Hasmi dan memiliki unsur yang masih kelIndonesiaan yaitu sebuah belati dan rekan bertarung jin.

Penggunaan gaya visual hibrida juga membuat tampilan menjadi lebih ringan dibandingkan dengan gaya realis yang memberi kesan lebih berat dan serius

Dengan menyesuaikan latar waktu sekarang yang serba modern, perancang menggunakan pendekatan modern jaman sekarang yang berhubungan dengan fashion yang dikaitkan dengan kostum Maza dan Kartubi. Dengan berbagai macam referensi superhero yang sudah ada seperti Avengers, Spider-man Into the Spider-verse, dll, perancang menggabungkan kostum dengan *influence* fashion keseharian jaman sekarang yang membuat tampilan Maza dan Kartubi menjadi lebih segar dan modern yang lebih bisa diterima oleh target.

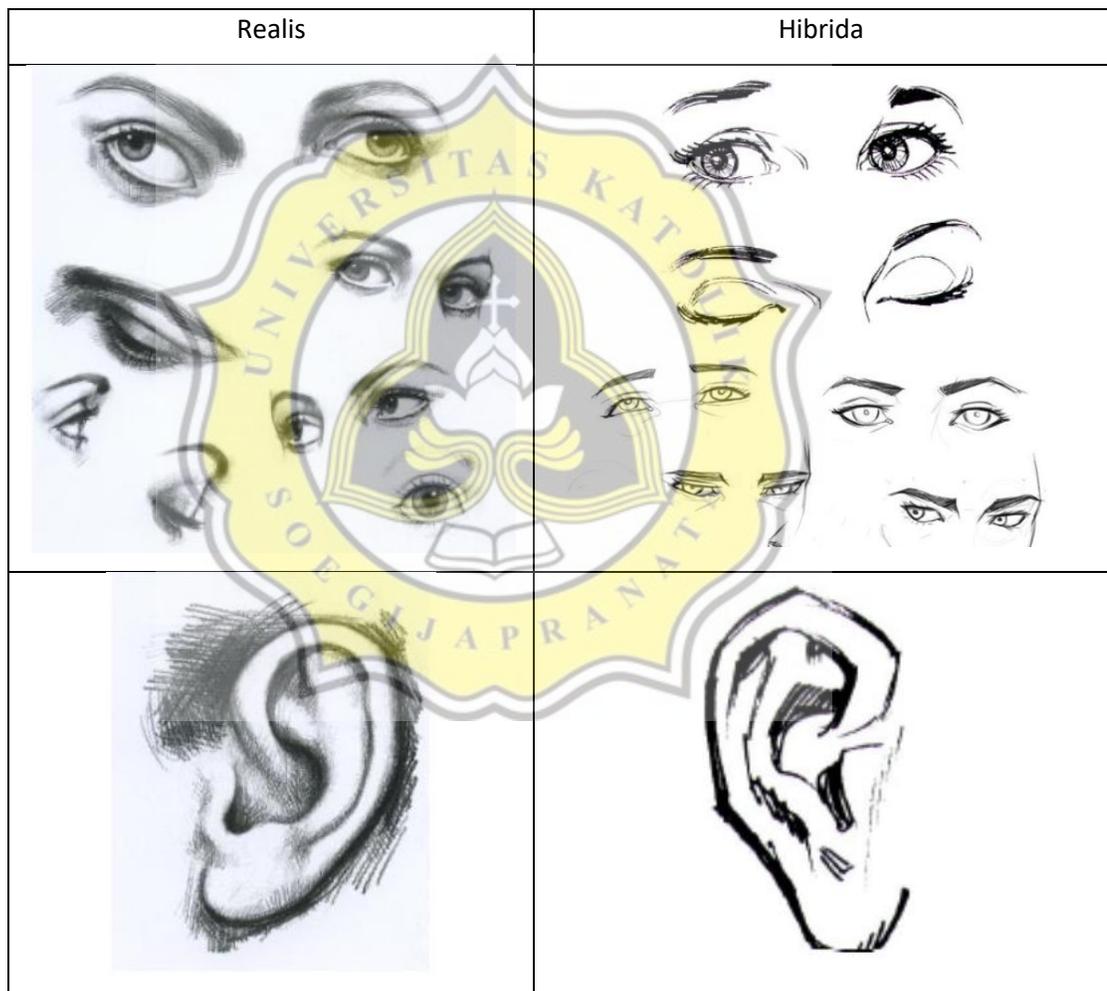
Ide menggunakan pendekatan modern dalam bidang fashion diambil dari film Spider-man Into the Spider-verse dimana karakter utamanya, Miles Morales, tetap menggunakan *hoodie* dan sepatu yang *nge-trend* dalam aksinya. Film tersebut berhasil mendapatkan hati audiens dengan box office 375,5 juta USD dan memenangkan lebih dari 1 penghargaan. Selain itu banyak anak-anak muda baik dari usia sekolah hingga usia kuliah menggunakan pakaian atau *fashion* yang *nge-trend* seperti pakaian *hypebeast* atau semacamnya.

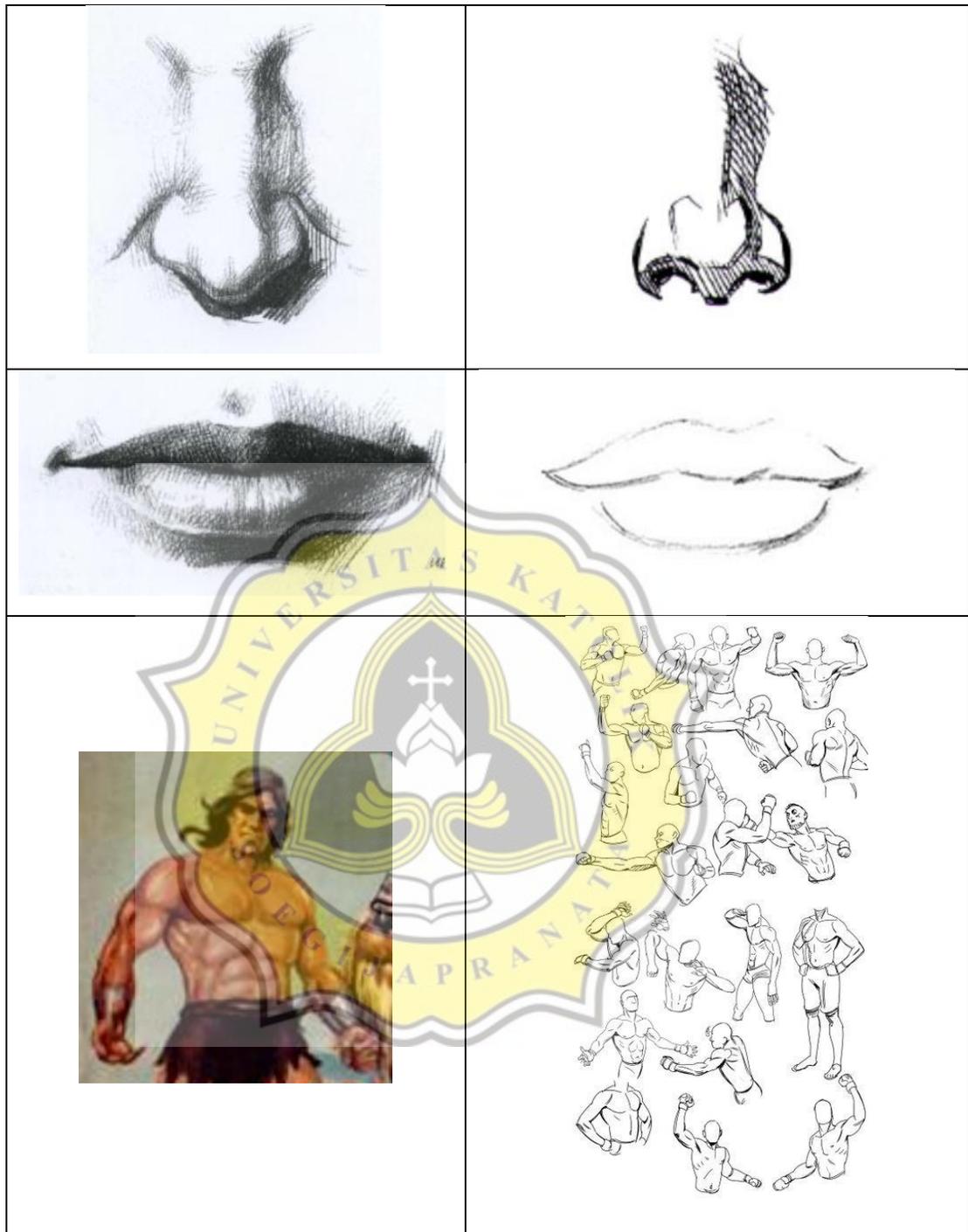
Perancangan *redesign* yang dibuat memfokuskan pada perancangan ulang karakter Maza dan Kartubi yang memiliki *output* sebuah tampilan baru Maza dan Kartubi yang dikemas kedalam sebuah buku.

3.4. Visualisasi dan Verbalisasi

3.4.1. Visualisasi

- a. Membuat redesign berdasarkan pembuatan desain karakter yang baik menurut Bryan Tillman (2011) yaitu archetypes, ide, bentuk visual, referensi, dan aesthetic. Background story akan diterapkan dengan cara verbal.
- b. Penyederhanaan bentuk realis menjadi hibrida namun masih dengan anatomi yang masih jelas sehingga masih memberikan kedetailan yang cukup jelas. Seperti contoh:





c. Ciri Visual Maza dan Kartubi

Ciri visual diidentifikasi dengan referensi Maza Sang Penakluk yang berbasis tampilan asli Maza dan Kartubi yang diciptakan oleh Hasmi.



Gambar 3.15 Komik Maza Sang Penakluk.

Dari gambar 3.1, 3.2, dan 3.15 perancang mengidentifikasi visual Maza dan Kartubi yakni:

Maza:

- Fisik yang kekar berotot, diatas rata-rata fisik orang Indonesia.
- Rambut hitam gondrong kurang lebih sebahu.
- Bentuk muka panjang dengan tulang rahang yang tajam.
- Berpakaian seperti tarzan atau hanya menggunakan bawahan berupa kain.
- Menggunakan atribut seperti gelang yang bertekstur seperti besi.
- Membawa senjata belati yang diletakan di pinggang.
- Bertarung dengan bogem atau tinju.

Kartubi:

- Jin dengan bentuk fisik yang kekar berukuran raksasa.
- Kepala plontos dengan rambut kuncir kuda berwarna hitam.
- Bentuk tulang rahang tajam.
- Menggunakan atribut seperti gelang yang mirip dengan Maza.
- Berpakaian celana bersabuk saja (telanjang dada) dan mengenakan sepatu mirip sepatu boots.

d. Referensi

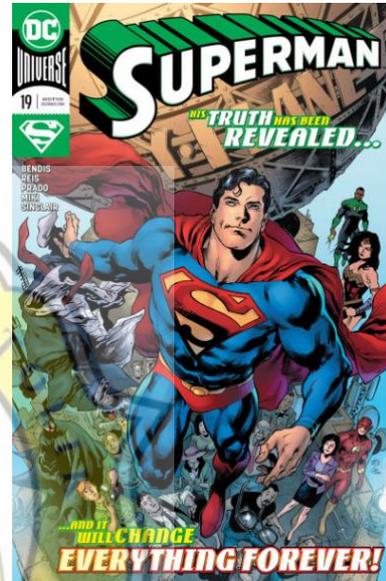
Referensi penggambaran

Karena terjadinya mati suri dalam perjalanan komik Indonesia dan usaha membangkitkan karya-karya asli Indonesia yang sudah ada juga masih mengikuti atau sangat terpengaruh oleh luar negeri, maka perancang memiliki referensi baik karya lokal maupun luar negeri terutama dari Amerika yang dari awal munculnya superhero Indonesia sangat terpengaruh oleh Amerika.



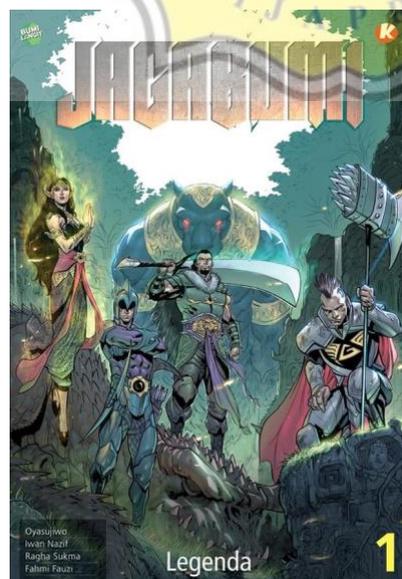
Gambar 3.16 Komik Garudayana Karya Is Yuniarto

sumber: <https://www.deviantart.com/vanguard-zero/art/Teaser-poster-Garudayana-128940129>



Gambar 3.17 Komik Superman

sumber: comicbookroundup.com



Gambar 3.18 Komik Jagabumi Bumilangit

sumber:

https://bumilangit.fandom.com/wiki/Jagabumi_Vol_1

Referensi awal adalah komik Garudayana yang mengubah bentuk Gatot Kaca menjadi sosok yang lebih kekinian dengan penambahan *shading* menggunakan warna hitam pekat seperti pada komik Superman dilihat dari cara penggunaan *shading* untuk superhero Indonesia jaman dahulu sangat mirip dengan komik-komik dari Amerika. Komik Jagabumi menampilkan Maza dan Kartubi dalam tampilan yang sangat berbeda yang memungkinkan untuk penambahan atribut seperti kalung emas yang dikenakan Kartubi atau pakaian yang digunakan oleh Maza dalam komik Jagabumi.

Referensi pengaplikasian



Gambar 3.19 Layout Redesign

sumber: <https://id.pinterest.com/pin/30891947433424551/>

3.4.2. Verbalisasi

Verbalisasi dalam perancangan ini sangat minim dibandingkan dengan visualisasi karena tujuan verbalisasi pada perancangan ini adalah untuk menjelaskan background story dan menjelaskan kepentingan dari visual yang telah dirancang.

3.5. Khalayak Sasaran

3.3.1. Sasaran Geografis

Meliputi kota-kota besar seperti Jakarta, Semarang, dan Surabaya.

3.3.2. Sasaran Demografis

Target merupakan usia remaja ahir 20-24 tahun.

3.3.3. Sasaran Psikografis

Ditujukan bagi usia 20-24 tahun yang sudah mencapai puncak perkembangan otak sehingga mampu berpikir secara kritis dan dapat memahami konsep mengenai sebuah perubahan. Terutama kepada yang memiliki daya tarik tinggi terhadap superhero terlebih superhero asli Indonesia

