

BAB II. TINJAUAN KOMIK, KOMIK INDONESIA, KOMIK GUNDALA, DAN INTERTEKSTUAL

II.1 Komik

Komik adalah sebuah media yang menarik dan menghibur yang tersusun dari kumpulan gambar-gambar dalam sebuah panel. Gambar-gambar tersebut saling berhubungan satu sama lain, sehingga dapat menghasilkan sebuah respon dari pembaca. Biasanya pada sebuah komik terdapat kumpulan teks yang menjadi pengantar agar informasi dapat tersampaikan secara jelas kepada pembaca.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia komik didefinisikan sebagai sebuah bacaan bergambar atau cerita bergambar. Sebuah kumpulan dari gambar dan lambang yang saling berhubungan antara satu gambar atau lambang lainnya dengan tujuan untuk mendapatkan sebuah tanggapan estetis dari pembaca atau menyampaikan informasi kepada pembaca. (McCloud, 2002, h.9)

Dalam sebuah komik terdapat unsur-unsur pendukung yaitu unsur ekstrinsik dan unsur intrinsik. Unsur ekstrinsik merupakan unsur-unsur dari luar komik seperti sosial, agama, budaya, keyakinan, dan kehidupan pengarang komik. Hal ini dapat berpengaruh terhadap komik yang dibuat baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebuah unsur dari luar karya yang bersangkutan namun memiliki pengaruh terhadap karya fiksi secara langsung maupun tidak langsung (Nurgiyantoro, 1994, h.23).

Hal-hal yang dapat dikategorikan kedalam unsur ekstrinsik misalnya aspek sosiologi, psikologi, jati diri pengarang yang memiliki pandangan hidup, ideologi dan lain-lain. Unsur yang membantu dalam membangun unsur ekstrinsik dan merupakan unsur-unsur yang ada dalam cerita fiksi merupakan unsur intrinsik (Nurgiyantoro, 1994, h.23).

Dalam sebuah komik terdapat elemen-elemen yang membentuk komik, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Panel

Dalam sebuah komik terdapat bidang yang membatasi gambar yang satu dengan yang lainnya, bidang ini merupakan panel. Panel pada komik memiliki dua macam panel yang umum digunakan, yaitu :

- Panel tertutup

Panel ini merupakan panel yang terdapat garis pembatas yang mengelilingi panel (*frame*).

- Panel Terbuka

Salah satu variasi tampilan panel yang dapat dijumpai dalam komik adalah panel terbuka. Panel ini merupakan panel yang tidak memiliki garis pembatas yang mengelilinginya (*frame*).

Panel dapat mematahkan ruang dan waktu dalam komik yang menghasilkan sebuah peristiwa kasar berirama namun patah-patah yang menjadikannya tidak saling berhubungan satu sama lain. Dalam hal ini dibutuhkan sebuah unsur yang berkaitan dengan panel untuk menggabungkan peristiwa-peristiwa dalam setiap panel menjadi sebuah realita dan ajek dalam pemikiran pembaca. Unsur yang dibutuhkan adalah *closure*. Fenomena dimana mengamati sebuah benda hanya dari bagian-bagiannya saja, namun memandangnya sebagai benda yang utuh. Fenomena ini lah yang dinamakan *closure* (McCloud, 2002, h.63).

- Gutter/Parit.

Pada sebuah komik terdapat sebuah panel yang memisahkan antara peristiwa yang satu dengan lainnya. Diantara panel-panel terdapat sebuah jarak pemisah antar panel, jarak pemisah antar panel tersebut merupakan *gutter* atau parit. Sebuah jarak yang tidak biasa dapat memberikan respon yang tidak biasa terhadap pembaca. Dalam sebuah komik terdapat unsur yang berhubungan dengan panel yaitu *closure*. *Closure* merupakan unsur penghubung antar panel yang dipisahkan oleh jarak yang dinamakan *gutter* atau parit (McCloude, 2002). Sebuah *closure* akan terjadi jika pembaca ikut berpartisipasi. Untuk menstimulasi waktu dan adegan yang ada didalam komik, tentunya diperlukan sebuah tenaga yang cukup besar

sebagai sarana utama. Disinilah partisipasi pembaca diperlukan karena pembaca merupakan sarana utama dan sumber tenaga untuk melakukan stimulasi..

- Balon Kata

Dalam sebuah komik tidak hanya terdapat gambar-gambar, tetapi ada pula kata-kata yang berhubungan dengan tokoh, kata-kata tersebut tertulis dalam balon kata. Balon kata dibagi menjadi dua yaitu::

- Balon kata normal

Balon kata normal digunakan untuk percakapan dan nada yang normal biasa saja dari sebuah tokoh dalam komik



Gambar II.1 Contoh Balon Kata Normal Dalam Komik Gundala
Sumber: Komik Gundala edisi 18. Penganten buat gundala 1977

- Balon kata ekspresi

Untuk memperkuat kata-kata ekspresi dari tokoh dalam komik, maka ditambahkan balon kata ekspresi. Contohnya ketika karakter berbicara dalam pikirannya, ketika marah, sedih, terkejut, takut, dan lain-lain.



Gambar II.2 Contoh Balon Kata Ekpresi Berkata Dalam Hati Atau Pikiran.
Sumber: Komik Gundala edisi 18. Penganten buat gundala 1977

Balon kata merupakan sebuah ikon sintesi yang paling banyak, paling sulit digunakan, dan paling berguna dalam sebuah komik. Bentuk balon kata sendiri sangat banyak dan bervariasi, bahkan setiap harinya muncul variasi dan bentuk-bentuk baru dari balon kata. Sementara itu untuk menyuarakan bunyi-bunyi non verbal dalam sebuah balon kata biasanya diciptakan sebuah simbol-simbol yang dapat mewakili bunyi tersebut. Variasi jenis huruf baik didalam maupun diluar balon kata cukup bervariasi, hal ini dilakukan untuk menangkap intisari suara (McCloude, 2002).

- Narasi

Pada sebuah komik biasanya komikus menambahkan atau menyisipkan teks-teks keterangan yang disebut narasi. Narasi dapat membantu pembaca dalam memahami alur dari cerita yang sedang terjadi dalam komik. Kata-kata dalam komik lebih dari sekedar simbol visual. Namun dapat menjelaskan hal-hal yang tidak dapat dilihat oleh indra dan emosi pembaca. Selain itu kata-kata dalam komik dapat memberikan perasaan dan pengalaman terhadap gambar yang pada awalnya netral (McCloud, 2002, h.135).

- Efek

Dalam sebuah komik bunyi suatu benda tertentu terkadang digambarkan dengan tulisan. Hal ini disebut dengan efek. Selain tulisan garis juga memegang peranan

penting untuk memberi efek dalam sebuah komik. Dalam sebuah komik efek dibagi menjadi dua, yaitu:

- Efek Suara

Untuk menyampaikan suatu bunyi tertentu dalam sebuah komik biasanya ditambahkan efek suara. Tulisan yang digunakan untuk efek suara mengikuti tergantung suara yang ingin ditimbulkan.

- Efek Gerak

Untuk menunjukan suatu efek gerakan tertentu atau kecepatan dalam sebuah komik, maka digunakan efek gerak. Efek gerak pada umumnya berupa garis.

- Tokoh

Tokoh atau karakter adalah para pemeran dalam sebuah cerita. Tokoh dalam sebuah cerita biasanya dikeluarkan sedikit demi sedikit secara berurutan. Hal ini dilakukan dengan maksud dan tujuan tersendiri dari pengarang. Seperti pada awal cerita dimulai, biasanya para pembaca belum bisa menentukan mana pemeran utama, pemeran tambahan, dan lain-lain. Namun seiring berjalannya cerita, pembaca akan digiring dan diarahkan sesuai dengan keinginan dari pengarang cerita. Berdasarkan fungsinya tokoh dibagi menjadi dua yaitu:

- Tokoh Utama (Sentral)

Tokoh yang sering muncul dalam sebuah cerita merupakan tokoh utama. Selain itu tokoh utama memiliki peran yang penting dalam jalannya cerita. Tokoh utama merupakan tokoh yang banyak muncul baik sebagai pelaku kejadian atau yang dikenai kejadian. Dalam sebuah cerita biasanya tokoh utama akan sering ditemui dalam setiap kejadian bahkan tokoh utama dapat muncul dalam setiap halaman cerita (Nurgiyantoro, 1994, h. 177). Dalam menentukan tokoh utama salah satunya dapat dilakukan dengan tiga hal. Pertama adalah tokoh yang paling terlibat dengan tema.

Kedua adalah tokoh yang sering muncul dan berinteraksi dengan tokoh-tokoh lainnya yang ada dalam cerita. Ketiga adalah tokoh yang berpengaruh terhadap perkembangan plot cerita. Hal yang dilakukan tokoh utama akan berpengaruh terhadap perkembangan plot cerita. Hal ini karena tokoh utama merupakan tokoh

yang melakukan kejadian, yang dikenai kejadian, dan konflik (Saad dalam Prihatmi, 1990).

- Tokoh Tambahan

Tokoh tambahan merupakan tokoh yang berkebalikan dengan tokoh utama. Jika tokoh utama merupakan tokoh yang sering muncul dalam cerita, maka tokoh tambahan hanyalah tokoh biasa yang kemunculannya sedikit. Biasanya tokoh tambahan akan muncul dalam cerita ketika kejadian tokoh berhubungan dengan tokoh utama.

Sementara itu jika melihat dari sifat yang ada pada tokoh. Maka tokoh dalam cerita dibagi menjadi dua, yaitu:

- Tokoh Protagonis

Tokoh yang dikagumi, disukai dan populer sebagai hero dikalangan pembaca yaitu tokoh protagonist. Tokoh ini biasanya bersifat baik seperti julukannya yaitu hero sehingga banyak disukai pembaca. Biasanya tokoh ini memiliki sifat yang sesuai dengan pandangan dan harapan yang diinginkan pembaca. Sehingga seringkali pembaca merasa memiliki kesamaan dengan tokoh tersebut, baik masalah dan cara tokoh dalam menyelesaikan masalahnya seolah-olah masalah yang dihadapi pembaca begitupun cara menyelesaikan masalah yang dilakukan oleh karakter (Alterbernd dan Lewis dalam Nurgiyantoro, 1994).

- Tokoh Antagonis

Seorang tokoh protagonist dalam cerita biasanya mendapatkan ketegangan kejadian yang mengarahkan cerita kedalam sebuah konflik. Dalam cerita konflik merupakan hal penting. Tokoh antagonis merupakan tokoh yang memiliki peran untuk memberikan ketegangan dan konflik terhadap tokoh protagonist. Tokoh antagonis berposisi dengan tokoh .protagonis, apakah itu secara tidak langsung maupun langsung, secara fisik ataupun secara emosi dan mental tokoh (Nurgiyantoro, 1994, h.179).

- Latar Belakang/Background

Latar belakang merupakan salah satu elemen dalam komik yang mampu mendukung untuk memunculkan suasana yang ada disekitar tokoh.

II.2 Komik Indonesia

Relief pada candi Borobudur dan wayang beber merupakan dua objek yang memiliki kesamaan mendekati bentuk komik jauh sebelum komik muncul di Indonesia. Relief candi Borobudur merupakan bangunan yang berdiri sekitar 800M dan didirikan oleh penganut agama Budha Mahayana yang terletak dikabupaten Magelang. Ukiran-ukiran yang terdapat pada bagain dalam dinding batu candi merupakan rankaian kejadian yang menceritakan kisah kerajaan pada saat itu (Migotuwio, 2013, h.23).

Maprakdaksina atau *daksina* dalam bahasa sangsekerta yang memiliki arti timur. Hal ini merupakan cara membaca relief-relief yang ada dalam dinding candi, yaitu dengan membacanya searah dengan jarum jam. Pada setiap pahatan relief terdapat pembatas atara pahatan yang satu dengan yang lainnya, pembatas ini menyerupai panel dalam komik. Total panel yang ada pada pahatan candi Borobudur adalah 1460 panel. Setiap panel diisi dengan pahatan yang mewakili kejadian peristiwa setiap panelnya (Maharsi dalam Migotuwio, 2013, h.23).



Gambar II.3 Relief Candi Borobudur

Sumber: <https://candi1001.blogspot.com/2013/07/relief-candi-borobudur-yogyakarta.html>

(Diakses pada 03/01/2019)

Ada 4 kategori dalam relief candi Borobudur. Kategori pertama 160 panel yang menceritakan tentang *Karmawibangga* atau cerita mengenai hukum karma. Kategori kedua 120 panel yang menceritakan riwayat Budha atau *Lalitawistara*. Kategori ketiga menceritakan tentang perbedaan sang Budha dengan makhluk-makhluk lainnya seperti *Jatak* dan *Awadana*. Selain itu kategori ketiga bercerita mengenai perilaku baik Kategori terakhir 460 panel yang mengisahkan tentang Sudana yang berkelana dalam mencari kebenaran.

Jika dilihat dari konsep pada pahatan relief-relief candi, konsep yang digunakan sama dengan yang digunakan pada komik. Pertama terdapat panel yang memisahkan satu kejadian peristiwa dengan peristiwa lainnya, namun tetap berurutan dan berdekatan sehingga memunculkan sebuah cerita dari peristiwa yang ada. Salah satu karya seni yang dipercaya sebagai pelopor dari kemunculan komik di Indonesia adalah wayang beber. Konsep penggambaran wayang beber digambarkan pada kertas secara berurutan antara satu peristiwa cerita dengan peristiwa cerita lainnya. Peristiwa cerita pada wayang beber dipisahkan oleh lembaran kertas yang memiliki kesamaan fungsi dengan panel pada komik.

Kedua peninggalan diatas mampu menuturkan pesan dalam gambar secara verbal. Meskipun kedua peninggalan tersebut tidak terlihat seperti komik modern yang memiliki balon kata, *caption* atau narasi, namun kedua objek tersebut mampu menginterpretasikan apa yang ada pada gambar kepada pengunjung dan *tourguide*.

Komik Indonesia mengalami perkembangan pasang surut yang disebabkan beberapa hal yang berpengaruh. Pada tahun 1931 hadir sebuah komik yang dipercaya sebagai komik pelopor dari komik-komik Indonesia. Komik yang bercerita mengenai seorang tokoh pria gemuk bujang yang polos. Komik tersebut berjudul "Si Put On". Komik "Si Put On" merupakan komik karangan Kho Wan Gie, komik tersebut pertama kali dirilis pada tahun 1931. Komik ini bercerita

tentang seorang pria bujang, lugu dan berbadan gemuk bernama Put yang tinggal bersama ibu yang bernama Nek dan adik-adiknya yaitu Ting dan Peng. *Setting* dan latar belakang dari cerita adalah kehidupan warga Tionghoa yang hidup dan tinggal di Jakarta



Gambar II.4 Komik Si Put On

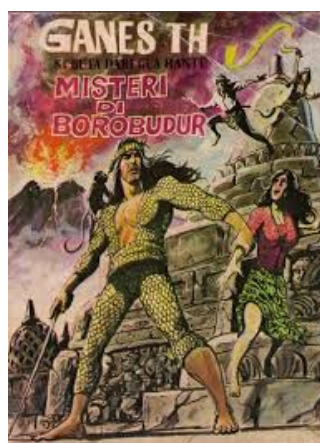
Sumber: <https://tirto.id/komik-strip-put-on-terbit-pertama-kali-di-majalah-sin-po-chX2>
(Diakses pada 03/01/2019)

Pada tahun 1950 komik Amerika dan Jepang mengusung sebuah genre komik yaitu komik *superhero*. Pada tahun 1950-an dipercayai sebagai awal dari kemunculan karakter *superhero* Indonesia. Hal ini karena banyak dari komikus komikus yang ada di Indonesia terinspirasi oleh genre *superhero* yang diusung oleh komik Amerika dan Jepang. R.A Kosasih adalah salah satu komikus yang terinspirasi dan berhasil menciptakan sebuah karya komik dengan tokoh *superhero* wanita. Komik R.A Kosasih tersebut berjudul Sri Asih yang dirilis pada tahun 1954. Komik Sri asih bercerita tentang seorang wanita muda yang memiliki kecerdasan dan kesaktian yang digunakan dalam memberla kebenaran. Selain itu tokoh Sri Asih memiliki kekuatan yang dapat diibaratkan seperti Superman dan Wonder woman.

Dalam penggambaran karakter komik tidak berbeda jauh dengan karakter *superhero* Amerika hanya saja, logo, bentuk, warna, dan kostum yang digunakan mengalami perubahan sehingga terlihat berbeda (Mugitowio, 2013, h.27). pada era itu banyak *superhero* lainnya yang ikut bermunculan selain Sri Asih seperti Nina, Kapten Kilat, Putri Bintang, dan Garuda Putih yang dibuat oleh Jhoni Lukman. Tak ketinggalan Taguan Hardjo yang merupakan maestro komik dari medan menciptakan saga Kapten Yani. Tokoh- tokoh tersebut merupakan tokoh *superhero* pertama yang muncul pada tahun 1950.

II.3 Komik Superhero Indonesia

Pada tahun 1950 merupakan kemunculan dari karakter-karakter *superhero* Indonesia generasi pertama. Namun kemunduran terhadap komik dengan genre *superhero* di pasar komik Indonesia sempat membuat redup dan menghilangnya komik Indonesia dengan genre *superhero*. Untuk memenuhi permintaan pasar yang terus berkembang terhadap komik-komik dengan genre *superhero*. Maka pada tahun 1960 lahir lah komik-komik dengan genre silat untuk memenuhi permintaan pasar pada saat itu. Salah satu komik silat yang ada saat itu adalah Sibuta dari Goa Hantu. Komik Sibuta ini merupakan komik dengan genre silat sekaligus merupakan eksistensi terhadap budaya Indonesia dan pemerintah pada masa orde lama. (Mugitowiu, 2013, h.28)



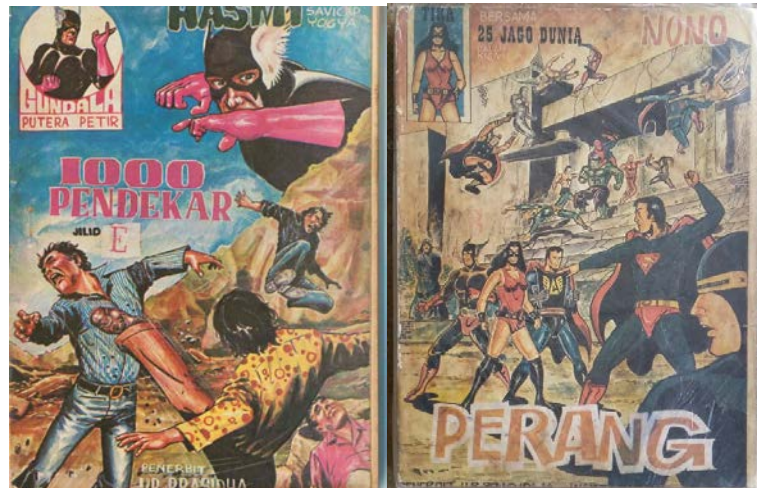
Gambar II.5 Cover Komik Si Buta dari Goa Hantu Karya Ghanes TH

Sumber : <https://www.kaskus.co.id/thread/58919fba507410cd2b8b4567/karakter-quotsi-buta-dari-gua-hantuquot-dari-tahun-ke-tahun/> (Diakses pada 05/01/2019).

Kemudian pada tahun 1970 ketika komik-komik silat sedang menggempur di pasar komik Indonesia. Hasmi seorang komikus muda asal Yogyakarta membuat komik dengan genre yang berbeda. Hasmi membuat komik dengan genre *superhero* yang diadaptasi dari novel grafis Amerika dan dipadukan dengan kearifan lokal ala Yogyakarta. Hal ini menjadi hal yang menarik dari komik ciptaan Hasmi kala itu.

Hasmi menciptakan sebuah komik berjudul Maza Sang Penakluk pada tahun 1968. Kemudian tidak lama setelah itu Hasmi menciptakan komik Gundala Putra Petir pada tahun 1969 dengan genre *superhero*. Tidak butuh waktu lama bagi komik Gundala untuk diterima oleh masyarakat setelah kemunculannya di pasaran. Karakter Gundala dipercayai sebagai awal dari terbentuknya generasi kedua *superhero* Indonesia yang semakin marak pada tahun 1970. Setelah karakter Gundala muncul karakter *superhero* yang meraih kesuksesan yang sama dengan komik Gundala karya Hasmi adalah Godam karakter *superhero* ciptaan Wid.N.S. Komik Gundala dan Godam menguasai pasar komik pada saat itu. Selain Godam hadir pula karakter *superhero-superhero* lainnya seperti Laba-Laba Merah dari Kus Br, Kapten Nusantara karya Koest D, hingga Kapten Halilintar karya Jan Mintaraga (Alkatiri dalam Firdausi, 2019).

Selain muncul dalam komik-komik terpisah, terkadang karakter-karakter *superhero* diceritakan dalam sebuah komik dan muncul secara bersama-sama. Dalam komik kolaborasi antar karakter *superhero* ini biasanya menceritakan para karakter yang saling tolong menolong satu sama lain dalam menghadapi musuh yang tangguh. Beberapa komik yang menceritakan semua tokoh-tokoh tersebut adalah komik Brutal yang dibuat oleh Kus Br, Perang yang dibuat oleh Nono GM, serta 1000 Pendekar karya yang dibuat oleh Hasmi (Alkatiri dalam Firdausi, 2019).



Gambar II.6 Cover 1000 Pendekar karya Hasmi (kiri) dan coper Perang Karya Nono GM (kanan)

- Sumber: 1. <https://oldcomics.wordpress.com/2008/02/08/apa-itu-old-comics/gundala-1000-pendekar-cover/> (Diakses pada 05/01/2019)
 2. <http://www.sastrokomik.com/2016/09/nono-gm-tira-perang.html> (Diakses pada 05/01/2019)

II.4 Komik Gundala

Komik Gundala merupakan komik ciptaan Harya Suraminata yang dibuat setelah komik Maza Sang Penakluk dan Pangeran Mlar pada tahun 1968. Kemudian pada tahun 1969 Hasmi (Harya Suraminata) menciptakan sebuah komik dengan genre *superhero* yaitu Gundala Putra Petir. Ide awal penciptaan karakter Gundala adalah dari tokoh legenda Jawa Ki Ageng Sela. Ki Ageng Sela diceritakan sebagai tokoh legenda yang bisa menangkap petir dengan tangan kosong. Kemudian kostum yang dikenakan oleh Gundala terinspirasi dari karakter yang disukai oleh Hasmi yaitu *The Flash* (Giza, 2012, h.9).

Gundala diceritakan sebagai ilmuwan yang cerdas dan sangat terobsesi dengan penelitian yang sedang ia lakukan untuk menciptakan sebuah serum anti petir. Karena terlalu terobsesi dengan pekerjaannya kekasih Sancaka memutuskaninya. Kemudian Sancaka merasa kehidupan dan kisah cintanya hancur.

Sancaka yang merasakan patah hati tidak tahu harus pergi kemana dan menyusuri jalan tanpa arah. Saat itu tiba-tiba petir menyambar Sancaka dan anehnya petir itu membawa Sancaka menuju sebuah tempat yang disebut Kerajaan Petir. Dikerajaan Petir Sancaka diangkat menjadi anak oleh Kaisar Cronz. Setelah itu

Kaisar Cronz memberikan kekuatan kepada Sancaka untuk membantunya memberantas kejahatan di muka bumi. Dengan kekuatan itu Sancaka dapat berubah menjadi *superhero* yang dijuluki Gundala. Nama Gundala diambil dari bahasa jawa Gundolo yang berarti Petir. Total komik Gundala yang diterbitkan oleh Hasmi dari tahun 1969-1982 adalah 23 judul komik.

Tabel II.1 Serial Komik Gundala Tahun 1969-1982

Sumber: <https://www.facebook.com/bumilangitkomik/posts/sebenarnya-ada-berapa-judul-sih-komik-gundala-yang-udah-ditulis-oleh-pak-hasmi-s/1827957043919692/>

No	Judul Komik Gundala	Tahun Terbit
1	Gundala Putra Petir	1969
2	Perhitungan di Planet Covox	1969
3	Dokumen Candi Hantu	1969
4	Oprasi Goa Siluman	1969
5	<i>The Trouble!</i>	1969
6	Tantangan Bagi Gundala	1969
7	Panik	1970
8	Kunci Pusaka	1970
9	Godam vs Gundala	1970
10	Bentrok Jago-Jago Dunia	1971
11	Gundala Jatuh Cinta	1971
12	Bernapas dalam Lumpur	1972
13	Gundala Cuci Nama	1973
14	1000 Pendekar	1974
15	Dr. Jaka dan Ki Wilawuk	1975
16	Gundala Sampai Ajal	1976
17	Pangkalan Pemusnah Bumi	1977
18	Penganten Buat Gundala	1977
19	Bulan Madu di Planet Kuning	1978
20	Lembah Tanah Kudus	1979
21	Gundala Sang Senopati	1979
22	Istana Pelari	1980
23	Surat dari Akhirat	1982

Tidak hanya komik Gundala, Hasmi juga menciptakan banyak tokoh *superhero* dan penjahat seperti Maza, Pangeran Mlaar, Sembrani, Jin Katumbi, Kalong, Pengkor, Ghazul, Ki Wilawuk, dan Merpati.

II.5 Metode Intertekstual

Intertekstual dapat diartikan sebagai menulis atau membaca suatu budaya, sosial dan sastra yang dituangkan dalam bentuk teks-teks. Sebuah asumsi mengenai sebuah karya tulis tidak mungkin terlahir dari situasi kekosongan budaya. Unsur-unsur budaya koveniensi dan termasuk tradisi yang ada di masyarakat (Luxemburg dalam Nurgiyantoro, 1994, h.50)

Kajian intertektual lahir dalam bidang sastra, namun garis, bidang, warna, dalam karya seni lukisan, susunan nada dalam suara, serta gaya dalam seni bangunan juga merupakan bentuk teks. Hal ini dapat dimanfaatkan dalam studi struktural termasuk dalam bidang seni. Pada dasarnya kajian ini digunakan untuk mencari hubungan antara dua buah teks. Karena pada dasarnya karya seni atau sastra tidak ada yang otonom yang dapat diartikan bahwa tanpa adanya referensi dari dunia lainnya maka sebuah karya seni akan menjadi kosong, dan hal ini tidak mungkin. (Ratna dalam Kasmana, 2018).

Sementara itu sebuah teks yang memiliki hubungan dengan teks lainnya dipahami sebagai istilah intertektual pada umumnya, setiap teks yang merupakan mozaik dari kutipan-kutipan, merupakan transformasi dan sebuah penyerapan dari teks-teks lainnya. Teks lain tersebut dapat berupa unsur-unsur budaya yang ada berkembang dan hidup disekeliling pelaku seni berada (Kristeva dalam Kasmana, 2018, h.31).

Hipogram merupakan sebuah istilah yang berkaitan dengan teori intertektual. Sebuah teks yang dijadikan dasar dari penciptaan dan penggambaran sebuah teks dikemudian hari merupakan *hipogram*. Varian dari *hipogram* yakni matriks, model, dan teks. *Hipogram* adalah unsur dari sastra terdahulu yang dijadikan acuan, dasar, latar, atau model dalam pembentukan suatu sastra dikemudian hari (Hutomo dalam Kasmana, 2018, h.32).

Riffatere dalam Kasmana (2018) menjelaskan bahwa banyak hal yang dapat berupa *hipogram*, hal-hal tersebut yaitu:

- Ekspansi
Sebuah *hipogram* yang mengalami peluasan atau pengembangan.
- Konversi
Sebuah *hipogram* yang diputarbalikan.
- Modifikasi
Sebuah manipulasi kata dalam kalimat atau tokoh dalam plot sebuah cerita.
- Ekserp
Sebuah intisari dari *hipogram* (h.32).

Sebuah sikap pengarang terhadap suatu *hipogram* bisa berupa konvensi yang berlaku sebelumnya, meneruskan, atau menolak. Kemunculan *hipogram* dalam sebuah karya dapat disadari atau tidak disadari oleh pengarang. Kesadaran pengarang akan *hipogram* tersebut merupakan sikap yang muncul dari pengarang (Nurgiyantoro, 1994, h.52). *Hipogram* tidak akan kumplit, akan tetapi hanya bersifat parsial, yang berbentuk tanda teks, atau pengakulturasian unsur tertentu kedalam sebuah bentuk tertentu.

II.6 Teori Karakter

Kehadiran karakter dalam sebuah cerita merupakan penentu jalannya sebuah cerita. Dalam sebuah karya naratif atau drama biasanya dimunculkan orang yang merupakan tokoh cerita. Pembaca akan menafsirkan kualitas moral dan kecenderungan tertentu dari seorang tokoh cerita seperti apa yang dilakukan dan diekspresikan dalam ucapan tokoh (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2010)

Dalam cerita komik yang ada, karakter *superhero* memiliki perbedaan cirikhas masing-masing yang mengalami perkembangan karakter, sehingga tidak sama antara karakter satu dengan yang lainnya. *Superhero* dapat dibagi kedalam dua kategori besar yaitu kategori berdasarkan kekuatan yang dimiliki *superhero* dan kategori istimewa yang dilihat dari sifat dan asal dari kekuatan karakter (Aditya dalam Purbayanti, 2017, h.15).

Kategori *superhero* berdasarkan kekuatan yang dimiliki dikategorikan dalam beberapa jenis yaitu:

- *Super Strength*

Kategori ini merupakan tipe *superhero* yang tergolong klasik. Hal ini karena kekuatan yang dimiliki yaitu lebih kuat dari manusia biasa, kebal, dan pada biasanya dilengkapi dengan kemampuan untuk terbang.

- *Tanker*

Ciri dari *superhero* dengan jenis kekuatan ini adalah postur tubuh yang lebih besar dari manusia biasa. Karakter jenis ini terlihat lebih brutal, kuat dan terkadang berkarakter kasar.

- *Blaster*

Blaster adalah karakter yang memiliki kekuatan untuk melancarkan serangan yang merupakan tembakan yang berasal dari energy murni yang ada didalam tubuh karakter atau mereka yang menggunakan senjata.

- *Gadgeteer*

Tipe ini mengimbangi atau meniru kekuatan *superhero* lain dengan menciptakan sejumlah peralatan yang digunakan untuk menghasilkan kekuatan tersebut.

- *Armored Hero*

Tipe ini mendapatkan kekuatan dengan menggunakan baju tempur atau baju zirah yang dilengkapi teknologi tinggi juga sejumlah persenjataan yang ada dalam baju tempur tersebut.

- *Dominus*

Tipe ini biasanya sebuah karakter yang menjadi pilot dari robot raksasa baik diluar atau didalam robot.

- *Speedster*

Kekuatan yang dimiliki umumnya berupa kecepatan dan gerak reflek yang lebih cepat dari manusia biasa. Ciri khas karakter ini biasanya digambarkan memiliki tubuh yang lebih ramping dibandingkan karakter lainnya.

- *Elementalist*

Kekuatan tipe ini berhubungan dengan elemen-elemen alam. Karakter dengan kekuatan ini bisa mengendalikan elemen alam dan mendapat kekuatan alam.

- *Acrobatic*

Kelincahan, reflek, dan kelenturan tubuh merupakan ciri dari kekuatan tipe ini, sehingga bisa beraksi cepat. Karakter ini sering digambarkan melakukan gerakan akrobatik dalam aksinya.

Selain kategori diatas, menurut Aditya dalam Purbayanti (2017) menjelaskan bahwa asal mula kekuatan karakter dapat menjadi pengkategorian. Berdasarkan asal kekuatannya kategori karakter yaitu:

- *Anti Hero*

Jika *superhero* klasik bertindak berdasarkan nilai moral dan hukum yang ada. Maka tipe ini berbanding terbalik biasanya karakter dengan tipe ini bersikap anti sosial, dan dalam menegakan keadilan karakter bertindak sendiri, tidak segan-segan, cenderung brutal dan kejam.

- *Government Support*

Tipe ini merupakan karakter yang bekerja untuk pemerintah dan mengabdikan untuk kepentingan nasional dalam melindungi bangsanya dari ancaman yang ada. Contohnya dalam komik Praha adalah karakter Kapten Nusantara yang ditugaskan Jokowi untuk menghentikan bentrok para *superhero* dan melindungi warga yang ada disekitar tempat kejadian.

- *Public Hero*

Superhero ini tidak menyembunyikan identitasnya seperti karakter *superhero* lainnya. Identitas mereka diketahui oleh publik secara terang-terangan.

- *Rage*

Tipe ini memiliki sifat yang berlawanan dengan karakternya atau alter-ego. *Superhero* tipe ini biasanya menjadi musuh bagi *superhero* lainnya karena karakter ini digerakan oleh kekuatan yang besar dan bersifat destruktif.

- *Villains Turn To Hero*

Tipe ini merupakan karakter yang diceritakan sebagai penjahat super yang berbalik memihak kebaikan karena kompleksitas kepribadian dan etika moral dari karakter tersebut.

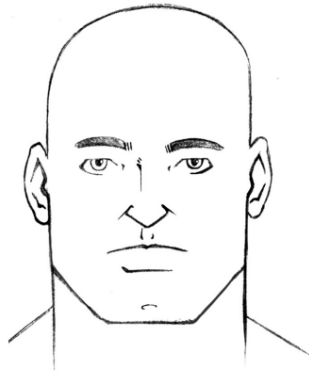
- *Komedi*

Karakter ini merupakan bentuk parody dari karakter *superhero* yang begitu populer dan sangat dikenal.

Pengkategorian karakter diatas dapat membedakan setiap karakter baik secara kekuatan dan asal mula kekuatan yang dimiliki karakter, sehingga memiliki cirikhas masing-masing. Selain kategori diatas merupakan prinsip-prinsip inti dalam proses pembuatan karakter. Sifat kepribadian karakter yang kita identifikasi merupakan perwakilan dari arketif. Untuk membuat perkembangan yang baik terhadap karakter diperlukan sebuah dorongan terhadap cerita. Dalam hal ini adalah kisah pribadi dari masing-masing karakter (Tillman, 2011, h.11).

Visual memainkan peran dalam menyampaikan cerita tentang karakter. Setiap bentuk memiliki makna dibaliknya. Bentuk-bentuk dalam visual karakter merupakan pengembangan dari bentuk dasar dan dapat menjadi cirikhas karakter dalam memunculkan kesan yang ingin disampaikan kepada pembaca. Bentuk merupakan apa yang digunakan secara mendasar untuk mendefinisikan hal-hal tertentu dan untuk apa mereka digunakan (Tillman, 2011, h.74).

Kotak menunjukan kejujuran dan stabilitas. Selain itu kotak dapat diartikan kepercayaan, keamanan, persamaan, dan soliditas. Istilah-istilah ini merupakan hal umum yang dimunculkan oleh bentuk kotak.



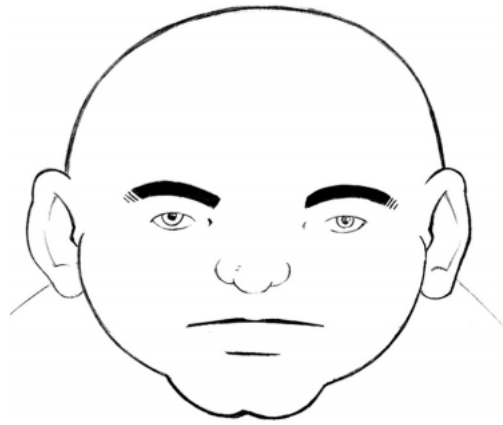
Gambar II.7 Desain Wajah Karakter dengan Bentuk Kotak
Sumber: Buku *Creative Design Character*

Hal yang dapat dimunculkan segitiga adalah dinamis, aksi, agresi, energi, konflik, ketegangan, dan tindakan. Energi yang kuat dan dinamis dapat dimunculkan oleh bentuk segitiga. Ilmu, hukum, dan agama merupakan istilah-istilah lain yang dapat dimunculkan oleh segitiga.



Gambar II.8 Desain Wajah Karakter dengan Bentuk Segitiga
Sumber: Buku *Creative Design Character*

Lingkaran dapat dilihat sebagai kelengkapan, keanggunan, menghibur, dan kesatuan. Pergerakan lingkaran sangat bebas sehingga memberikan kesan dinamis, kecepatan, dan tidak terputus.



Gambar II.9 Desain Wajah Karakter dengan Bentuk Lingkaran
Sumber: Buku *Creative Design Character*

Sebuah bentuk tidak hanya berperan dalam wajah karakter, tetapi juga pada bentuk tubuh karakter. Mengetahui makna pada sebuah bentuk bisa menjadi referensi yang baik dalam pemuatan karakter (Tillman, 2011, h.80). visual karakter dapat menceritakan kisah berbeda terhadap pembaca berdasarkan bentuk apa yang digunakan dalam pembuatan karakter tersebut.



Gambar II.10 Visual Karater Dengan Bentuk Dasar Segitiga Bundar
Sumber: Buku *Creative Design Character*

Ketika menciptakan sebuah karakter hal yang harus diingat adalah makna apa yang diwakili oleh bentuk dasar yang menghiasi dan membuat karakter tersebut menarik. Apapun yang dilakukan pada bentuk dasar tersebut akan menjadi sebuah fitur yang menonjol dari karakter. Salah satu contohnya adalah sebuah karakter dengan bentuk dasar segitiga bundar seperti pada gambar di atas. Hal ini memunculkan karakter yang memiliki makna bentuk perlindungan dan agresif. Perlindungan merupakan makna yang dimunculkan lingkaran dan agresi merupakan makna yang dimunculkan oleh segitiga (Tillman, 2011, h.80).

II.7 Teori *Outfit*.

Menurut Pan (2019) *outfit* merupakan paduan dari beberapa item seperti aksesoris kepala, baju, celana, sabuk, dan lain-lain yang dikenakan untuk menutupi tubuh. Seorang *superhero* mengenakan *outfit* yang menjadikan cirikhas dan pembeda setiap karakter yang satu dengan karakter yang lain. Dalam *outfit* yang dikenakan terdapat terdapat fungsi identitas, kekuatan dan ideologi dari karakter. Sementara itu menurut Brownie dan Graydon (2016) berpendapat bahwa kostum atau *outfit* yang dikenakan *superhero* dirancang untuk menyembunyikan identitas dan melindungi kehidupan pribadi karakter dari petualangan melawan kejahatan.

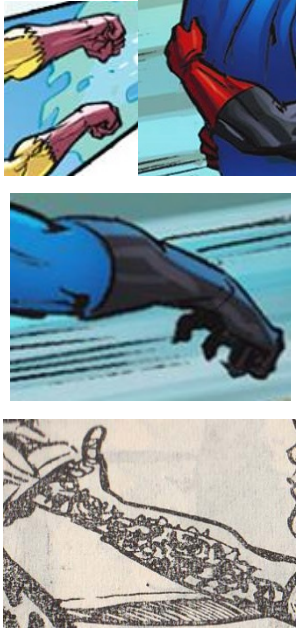
Namun selain melindungi identitas tujuan dari pembuatan *outfit superhero* yaitu untuk membangun identitas dari karakter tersebut. Seperti baju yang dikenakan oleh *superhero* merupakan baju ketat spandex yang membentuk mengikuti bentuk tubuh, atau sebuah celana dalam yang dikenakan di atas celana ketat. Menurut Schwartz seorang editor yang bekerja untuk DC *Comic* dari tahun 1944 menjelaskan bahwa baju yang dikenakan oleh *superhero* terinspirasi dari pemain sirkus dan gulat. Seorang pemain sirkus dan gulat dikenal sebagai orang-orang yang memiliki kemampuan khusus dan kekuatan lebih dari manusia biasa seperti karakter *superhero* (Bhisma, 2018).

Selain baju ketat spandex sebuah karakter *superhero* menggunakan beberapa atribut lainnya yang menjadi pembangun identitas karakter. Berikut ini adalah

outfit yang dikenakan oleh karakter utama *superhero* dalam komik Gundala dan komik Prahara yaitu:

Tabel II.2 Visual Atribut Tokoh Utama *Superhero* Komik Gundala dan Komik Prahara
Sumber: Komik Gundala 1977 dan Komik Prahara 2017

Visual Atribut	Nama Atribut	Keterangan
	Topeng	Topeng menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah penutup muka. Topeng yang dikenakan oleh <i>superhero</i> berfungsi untuk membangun identitas dari karakter <i>superhero</i> dan menyembunyikan identitas pribadi dari karakter tersebut.
	Helm	Helm adalah topi pelindung kepala yang dibuat dari bahan tahan benturan. Helm pada karakter <i>superhero</i> dapat menjadi pembangun identitas karakter dengan bentuk dan makna yang dimunculkan dari bentuk helm tersebut.
	Mahkota	Mahkota menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah hiasan kepala. Dalam beberapa <i>superhero</i> wanita mahkota yang dikenakan memiliki bentuk tersendiri yang memiliki makna dari identitas <i>superhero</i> tersebut.
	Cape	<i>Cape</i> adalah mantel kecil pendek tidak berlungan yang melingkar dari bahu ke bahu. (Pan, 2019).

	Sabuk	Sabuk merupakan ikat pinggang atau tali pengikat yang melingkar dipinggang.
	Sarung Tangan	Jenis sarung tangan yang dikenakan merupakan sarung tangan panjang. Sarung tangan adalah sarung yang dibuat dari wol, sutra, kulit, dan bahan lainnya yang membungkus tangan dan setiap jari.
	Sepatu <i>Boots</i>	Sepatu <i>boots</i> adalah sepatu yang membungkus kaki hingga di bawah lutut, terbuat dari karet, kulit dan sebagainya.