

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

*Superhero* dalam bahasa Indonesia disebut pahlawan super atau bisa disebut jawara adidaya adalah tokoh fiksi atau karakter yang mempunyai kekuatan super. *Superhero* berkekuatan di atas manusia normal, dan mempunyai salah satu kemampuan yang unik yang menjadi ciri khas dari *superhero* tersebut, kadang memakai kostum dan topeng yang unik dan khas serta nama alias, dan digambarkan sebagai penolong bagi kaum yang lemah melawan kejahatan dan pembela kebenaran. Menurut Gunawan (2015, h. 3), “Definisi dari *superhero* bukan hanya pahlawan yang mempunyai kekuatan super. Sebagai genre komik, *superhero* punya struktur tersendiri, seperti adanya alter ego dan pemakaian kostum, misalnya dengan ‘celana dalam diluar’ yang kini mulai ditinggalkan”. *Superhero* yang tidak memiliki kekuatan super bisa disebut sebagai *superhero*, dan biasanya disebut “*Costumed Crime Fighters*” yang merupakan istilah yang sering digunakan untuk *superhero* yang tidak mempunyai kekuatan super akan tetapi menggunakan kostum layaknya *superhero*.

Pada tahun 1936 Lee Falk menciptakan *Phantom* yang merupakan *Superhero* pertama di dunia, serial *Phantom* diterbitkan dalam komik strip koran harian pada tahun 1936, lalu dilanjutkan dalam *Sunday Strip* pada tahun 1939. Dan juga kemunculan karakter *superhero* *Superman* terbitan *DC Comics* di komik Amerika Serikat pada tahun 1938 menimbulkan banyak karakter yang hampir menyerupai diciptakan, dan merupakan era dari banyaknya karakter *superhero* komik yang bermunculan. Salah satunya di Indonesia, genre *superhero* di Indonesia populer hingga saat ini, sudah banyak tokoh tokoh *superhero* yang dibuat komikus Indonesia.

*Superhero* Indonesia merupakan tokoh fiksi berkekuatan super yang ada dalam komik bertemakan *Superhero* yang diciptakan dan diterbitkan oleh komikus di Indonesia. *Superhero* mempunyai kekuatan yang hebat, dan menggunakan kekuatan tersebut untuk membantu orang yang membutuhkan pertolongan dari

kejahatan. Menurut Peter Coogan dalam artikelnya yang berjudul “*The Definition of Superhero*”, Menurut Coogan (2007, h. 21) “*a superhero is “a heroic character” with a mission, super powers and a specific, recognizable identity*”. Dalam Bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai misi, kekuatan dan identitas yang spesifik dan mudah dikenali merupakan karakter atau seseorang yang layak dianggap *superhero*. Sehingga definisi dari *superhero* adalah karakter atau tokoh fiksi pahlawan yang mempunyai misi untuk melindungi kenyamanan khalayak umum dan mempunyai kekuatan yang luar biasa serta menggunakan identitas rahasia untuk melindungi jati dirinya. Menurut Suryono (2015, h. 3), “*Superhero dalam komik Indonesia adalah pahlawan super yang diciptakan oleh komikus Indonesia sesuai dengan ciri-ciri Indonesia: budayanya, kebiasaan sehari-hari, tempat tinggal, dsb. Mereka mempunyai ‘masa jaya’ di jaman dulu, tapi kini juga sudah bangkit kembali lewat tangan komikus-komikus muda jaman ini*”.

Menurut Setiawan (2014) dalam tugas akhir yang berjudul Pembuatan Buku Referensi *Superhero* Indonesia Sebagai Upaya Mengenalkan Produk Budaya Lokal menyimpulkan bahwa, Gagasan pembuatan buku referensi *superhero* Indonesia adalah untuk memperkenalkan *superhero* lokal kepada khalayak Indonesia di kota besar sebagai sebuah produk budaya lokal, *superhero* Indonesia sekarang kurang dikenal dan cenderung tenggelam oleh *superhero* luar negeri. Berbeda dengan perancangan sebelumnya yang menginformasikan karakter *superhero* Indonesia yaitu Gundala, Godam, Aquanus, Merpati dan Putri Bintang melalui media buku ber visual 3D atau disebut 3 dimensi dan ditampilkan melalui *Augmented Reality*. Perancangan yang dibuat penulis menginformasikan 2 karakter ikonik dan mewakili dari 2 jagat bumilangit yaitu jagat patriot atau disebut semesta *superhero* yang diwakili oleh Gundala dan Sri Asih, jagat jawara atau disebut semesta pendekar yang diwakili oleh Si Buta dari Gua Hantu dan Mandala melalui media Buku Ilustrasi yang berisi informasi tentang tokoh *superhero* dan pendekar tersebut.

Dengan perkembangan karakter *superhero* yang semakin meningkat di era sekarang dan semakin menambah semangat para komikus membuat tokoh *superhero* baru,

namun ada beberapa tokoh *superhero* Indonesia yang sudah ada dari jaman dahulu dan merupakan tokoh yang ikonik namun kurang dikenal dan hampir terlupakan pada awal era 2000an dikarenakan bersaing dengan komik yang berasal dari Jepang atau disebut Manga, sehingga remaja pada saat ini kurang mengenal tokoh tersebut. Tokoh-tokoh *superhero* asal Indonesia tersebut direkonstruksi kisahnya ataupun kostumnya namun tetap dipertahankan ciri khas dari tokoh tersebut dan juga tetap diadaptasi dari kearifan lokal. Sehingga tokoh *superhero* tersebut mulai sering diperbincangkan dan dinobatkan sebagai *superhero* atau pahlawan super terbaik dan ikonik di Indonesia dalam banyak aspek di komik ataupun dalam layar kaca dan dibagi 2 pustaka karakter oleh Bumilangit yaitu semesta *superhero* atau jagat patriot meliputi Gundala, Sri Asih. Dan semesta pendekar atau jagat jawara meliputi Si Buta dari Gua Hantu, dan Mandala.

Tokoh tokoh tersebut merupakan tokoh *superhero* yang ikonik mulai dari Gundala tokoh *superhero* yang paling terkenal hingga pada menjadi awal mula *Bumilangit Cinematic Universe*, Sri Asih yang merupakan tokoh *superhero* pertama di Indonesia, Si Buta dari Gua Hantu merupakan pendekar terkenal hingga banyak adaptasi komik dan filmnya, dan Mandala yang merupakan pendekar terkuat dalam kisahnya dengan senjata golok setannya, akan tetapi sebagian masyarakat hanya mengetahui nama dan gambaran tokoh tersebut, masyarakat kurang mengetahui kisah-kisah, penokohan dan perbandingan jagat pusaka dan jagat revolusi tokoh tersebut. Sehingga masyarakat Indonesia perlu mengetahui kisah-kisah dari tokoh-tokoh tersebut, dengan membuat rancangan informasi tokoh *superhero* tersebut dengan judul “Perancangan Informasi Tokoh Gundala, Sri Asih, Si Buta Dari Gua Hantu, dan Mandala Melalui Media Buku Ilustrasi”.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan pada latar belakang masalah dari tokoh ini terdapat beberapa masalah yang mendasar, yaitu:

- Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai kisah-kisah dan perbandingan jagat pusaka dan jagat revolusi dari tokoh Gundala, Sri Asih, Si Buta dari Gua Hantu, dan Mandala.
- Dibutuhkan media informasi yang membahas tokoh tokoh tersebut yang dikemas secara bersamaan dalam satu kesatuan.

## **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan pada latar belakang masalah diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya ialah sebagai berikut:

- Bagaimanakah memberikan informasi mengenai kreator, sejarah, informasi yang jarang diketahui, fakta unik, dan evolusi pada tokoh tersebut?

## **I.4. Batasan Masalah**

Pustaka karakter yang ada pada semesta *superhero* atau jagat patriot dan semesta pendekar atau jagat jawara sangat banyak dari mulai tokoh protagonis hingga tokoh antagonis dalam kisah masing masing tokoh *superhero* dan pendekar tersebut, namun dengan banyaknya tokoh yang ada pada pustaka karakter bumilangit maka dari itu perancangan ini dibatasi dan hanya membahas 2 tokoh ikonik dan legendaris dari kedua semesta tersebut. Menilik latar belakang masalah pada perancangan ini maka dititik beratkan hanya pada 2 tokoh pada 2 semesta tersebut, yaitu semesta *superhero* atau jagat patriot meliputi Gundala dan Sri Asih dan semesta pendekar atau jagat jawara meliputi Si Buta dari Gua Hantu dan Mandala. Pemilihan tokoh tersebut dikarenakan tokoh tersebut merupakan tokoh yang selalu dikedepankan oleh bumilangit dengan julukan “JAGOAN INDONESIA”

## **I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Tujuan dari perancangan media informasi tokoh Gundala, Sri Asih, Si Buta dari Gua Hantu, dan Mandala ialah sebagai berikut:

### **I.5.1 Tujuan Perancangan**

- Memberikan Informasi mengenai kreator, sejarah, informasi yang jarang diketahui, fakta unik, dan perubahan pada jagat revolusi mengenai tokoh tersebut.

### **I.5.2 Manfaat Perancangan**

- Menambah pengetahuan para penggemar, pembaca dan penonton tentang tokoh tersebut mengenai perbandingan jagat pusaka dan jagat revolusi.
- Dengan adanya media informasi ini diharapkan tokoh *superhero* dan pendekar yang diinformasikan dapat lebih dikenal oleh masyarakat, karena merupakan tokoh *superhero* dan pendekar ikonik milik kreator asli Indonesia.