BAB II
TINJAUAN ENSIKLOPEDIA PAHLAWAN SUPER INDONESIA

II.1 Ensiklopedia

Menurut http://www.kamusbahasaindonesia.org/ensiklopedia yang diakses 23 mei 2015, ensiklopedia adalah buku (atau serangkaian buku) yg menghimpun keterangan atau uraian tentang berbagai hal di bidang seni dan ilmu pengetahuan.

II.1.1 Karakteristik Ensiklopedia

Buku ensiklopedia sendiri memiliki karakteristik yang berbeda dengan buku-buku yang lainnya, karakteristik buku ensiklopedia di antaranya :

- Adanya artikel atau topic, sub topic
- Adanya definisi artikel dan diikuti penjelasan umum
- Adanya paragraph, ilustrasi, gambar, grafik
- Disusun secara alfabetis, tematis atau historis-kronologis
- Adanya indeks atau glosarium

II.1.2 Sejarah Ensiklopedia Dunia

Kata Ensiklopedia berasal dari bahasa Yunani yaitu *enkyklios paideia* yang artinya sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Tetapi, ensiklopedia tertua bukanlah berasal dari Yunani tetapi dari Kekaisaran Romawi yang ditulis oleh Marcus Porcius Cato. Bentuk ensiklopedia yang masih ada sampai sekarang dan tertua ditulis oleh Caius Plinius Secundus pada abad 1 masehi yang terdiri dari 38 jilid. Pada era modern kata ensiklopedia secara pertama kali dipakai oleh Paul Scalich, seorang penulis Jerman pada tahun 1559. Tetapi makna kata ensiklopedia baru dipakai dalam artinya seperti hari ini setelah Denis Diderot, seorang penulis dan filsuf Perancis juga memakai kata ini untuk memberi nama proyek yang sedang dikerjannya. Proyeknya yang juga dikatakan proyek abad ke-18 ini berlangsung selama 30 tahun, dari tahun 1750 – 1780.

II.1.3 Ensiklopedi di Indonesia

- Era Klasik

Di Indonesia sendiri, terdapat ensiklopedia tertua yaitu ensiklopedia yang berasal dari Jawa pada kebudayaan Jawa-Hindu dan ditulis pada abad ke 9 Masehi yang bernama Cantaka Parwa. Dalam ensiklopedia ini, berisikan berbagai macam ilmu pengetahuan dan cerita-cerita mitologi. Kemudian pada masa Jawa-Islam, pada abad ke 16-18 muncul karya-karya sastra yang dibuat tidak untuk ensiklopedia namun memiliki sifat-sifat ensiklopedia, karya-karya sastra tersebut diantaranya Serat Centhini dan Serat Cabolang yang berisikan mengenai cerita siswa yang mengembara dan belajar mengenai dunia dimana-mana. Kemudia pada abda ke 19 seorang pujangga yang bernama Ranggawarsita dari Surakarta menulis sebuah karya sastra Pustaka Raja Purwa. Karya sastra ini berisikan tentang cerita-cerita mengenai raja-raja kuno dan lainnya. Tidak lama dari terbitnya buku Ranggawarsita tersebut, muncu karya sastra Bahuwarna yang ditulis oleh Padma Susastra. Dalam buku ini sudah disusun secara abjad.

- Era Kontemporer

Pada dasarnya ensiklopedia Indonesia era moderen telah ada setelah kemerdekaan Indonesia yaitu pada tahun 1953. Setelah kemerdekaan tersebut, terutama pada zaman sekarang ensiklopedia yang cukup terkenal diantaranya ensiklopedia Indonesia yang tediri dari 7 jilid, dan ensiklopedia nasional yang berjilid 18. Setelah itu, pada abad ke 20 muncul ensiklopedia yang bertemakan keagamaan seperti Islam, Katolik dan lain-lain



Gambar II.1. Ensiklopedi Islam terbitan Ichtiar Baru Van Hoeve Sumber : http://www.ibvh.com

II.1.4 Kondisi Ensiklopedi di Indonesia

Sebagian besar ensiklopedia yang beredar di Indonesia sekarang ini, merupakan ensiklopedia-ensiklopedia yang berasal dari luar negeri, yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, dan banyak pula yang tetap menggunakan bahasa Inggris, sedangkan ensiklopedia yang tulisannya pengarang asli Indonesia, sebagian besar bertemakan agama atau religius, terutama tema Al-Qur'an, mengingat sebagian besar mayoritas masyarakat Indonesia beragama Islam. Selain itu ensiklopedia dengan tema pendidikan juga tidak jarang dijumpai.

Ensiklopedia untuk remaja dan anak-anak biasanya disertai dengan ilustrasi dengan warna-warna yang cerah agar tampak menarik dan mampu meningkatkan minat baca. Beberapa contoh di antaranya ialah Ensiklopedia Pengetahuan Populer (6 jilid), Ensiklopedia Seri anak Pintar (8 jilid), Ensiklopedia Dunia Hewan (7 jilid), dan lain sebagainya.



Gambar II.2 Ensiklopedia Anak Kreatif karya Gerry Bailey Sumber: http://jakartacity.olx.co.id/ensiklopedia_anak_kreatif.htm

Gambar untuk ensiklopedia remaja dan anak-anak biasanya menggunakan ilustrasi yang dikartunkan untuk karakter/ tokohnya.

II.2 Pahlawan

Menurut Kristi.2010. Arti Pahlawan. Diakses pada tanggal 2 November 2014 (biokristi.sabda.org/arti_pahlawan), pahlawan adalah sebuah kata benda. Secara etimologi kata "pahlawan" berasal dari bahasa Sanskerta "phala", yang bermakna hasil atau buah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pahlawan berarti orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; pejuang yang gagah berani. Dalam bahasa Inggris pahlawan disebut "*hero"* yang diberi arti satu sosok legendaris dalam mitologi yang dikaruniai kekuatan yang luar biasa, keberanian dan kemampuan, serta diakui sebagai keturunan dewa. Pahlawan adalah sosok yang selalu membela kebenaran dan membela yang lemah.

II.3 Pahlawan super

Menurut Zailani (Majalah Concept Vol 04 Edisi 20 tahun 2007) pahlawan super awalnya dari sebuah cerita gambar atau yang sering disebut dengan komik. Pahlawan super atau yang dikenal dengan *superhero* adalah karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk kepentingan umum. Pahlawan super biasanya disebut dengan pembasmi kejahatan pembela kebenaran berkostum dan memiliki ciri khas masing-masing. Kostum yang biasa dipakai pahlawan super adalah sebagai alat untuk menyembunyikan identitas pribadinya.

II.3.1 Kilasan Pahlawan Super Luar Negeri

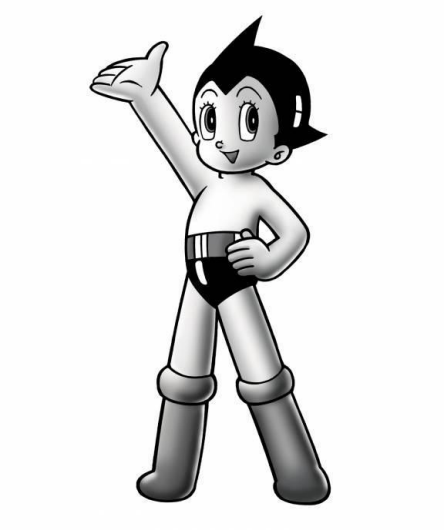
- Menurut Zailani (Majalah Concept Vol 04 Edisi 20 tahun 2007) Superman merupakan salah satu pahlawan super amerika karya dari Joe Shuster dan Jerry Siegel, merupakan *landmark* komik *superhero*. Komik serial Superman diterbitkan oleh DC Comics pada 1 Juni 1938. Superman mulai masuk ke dunia perfilman pada tahun 1948 sampai pada tahun 2013 yang berjuduk "*Man of Steel*". Dalam Ceritanya, Superman bernama asli Clark Kent di planet bumi dan Kal-El di Planet Crypton. Superman memiliki kostum bewarna biru merah dan . memiliki logo dengan inisial "S" di dadanya. Singkatan dari logo "S" tersebut adalah "Shield" dan memiliki bentuk seperti lencana polisi. Superman memiki kemampuan super seperti, kecepatan super, stamina yang luar biasa, daya tahan

yang hebat, panca indra hebat, kecerdasan, regenerasi, umur yang panjang, nafas yang panjang, penglihatan super, penglihatan sinar x dan memiliki kemampuan untuk terbang.



Gambar II.3 Superman tahun 1938
sumber http://www.writeups.org/img/fiche/5719.jpg (7 April 2015)

- Astro Boy merupakan karya dari Osamu Tezuka yang diciptkan pada tahun 1952. Astro Boy mengisahkan tentang seorang anak bernama Tobio yang tewas dalam kecelakaan lalu lintas. Sang ayah yang merupakan ilmuwan ternama pun dalam kesedihannya menciptakan robot yang mempunyai kekuatan dan perlengkapan senjata. Yang membedakan Atom atau robot Tobio adalah, ia memiliki apa yang tidak dimiliki robot lain, yaitu perasaan. Tobio pun hidup kembali setelah itu. Tapi sang ayah yang sudah menciptakannya, merasa tidak puas pun mengerahkan segala kemampuannya yang jenius untuk membuat Astro dengan persamaan fisik menyerupai Tobio, serta melengkapinya dengan teknologi paling mutakhir yang tidak ada duanya serta memiliki banyak kelebihan jika di bandingkan dengan robot pada umumnya.



Gambar II.4 Astro Boy tahun 1952
Sumber http://andamosarmados.com/wp-content/uploads/2013/10/Astro-Boy.jpg (26 mei 2015)

- Asterix dan Obelix adalah karakter pahlawan super yang diciptakan pada tahun 1959 oleh René Goscinny (naskah) dan Albert Uderzo (gambar). Asterix dan obelix menceritakan tentang usaha orang Romawi untuk mencegah sang dukun untuk membuat ramuan ajaib atau memperoleh resep rahasianya untuk kepentingan mereka sendiri. Usaha-usaha tersebut menjadi sia-sia di tangan para pahlawan dalam cerita Asterix, si kecil Asterix yang riang dan cerdik serta teman baiknya, Obelix, yang gendut, baik hati, tapi agak pemalas.

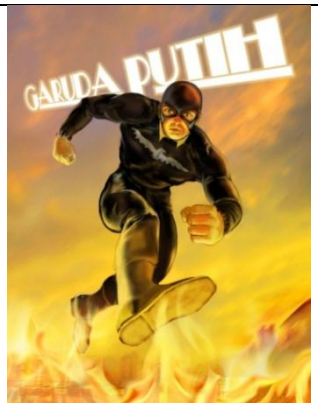


Gambar II.5 Asterix dan Obelix
sumber: https://s-media-cache ak0.pinimg.com/736x/14/95/1c/14951c0a6735217a93a8c7dacea5624a.jpg (26 Apri 2015)

II.3.2 Kilasan Pahlawan Super Indonesia

Tabel II.1 Karakter Pahlawan Super Indonesia

Sumber : http://www.internationalhero.co.uk/i/indonesia.htm (7 April 2015)

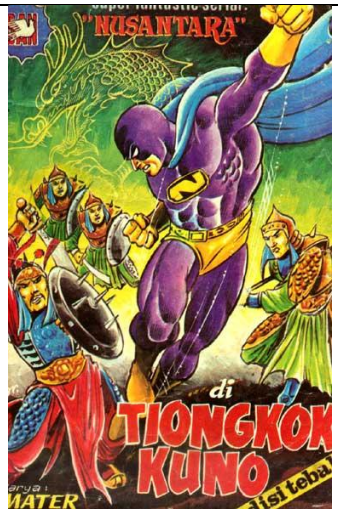
Nama	Gambar	Penerbit	Pencipta
Sri Asih		Melodie Publishing (1953)	R.A Kosasih
Putri Bintang		Melodie Publishing (1954)	Djoni Lukman
Garuda Putih		Melodie Publishing (1954)	Djoni Lukman

Maza		Kentjaba Agung Publishing (1968)	Harya Surya Minata
Aquanus		Kentjaba Agung Publishing (1968)	Widodo Nur Slamet
Jin Kartubi		Kentjaba Agung Publishing (1968)	Harya Suryaminata

Herbintang		Sastra Kumbala Publishing (1972)	Banuarli
Kapten Halilintar		Sastra Kumbala Publishing (1972)	Jan Mintaraga
Pangeran Mlaar		Kentjana Agung Publishing (1969)	Harya Suryaminata

Godam		Kentjana Agung Publishing (1969)	Widodo Nur Slamet
Gundala		Kentjana Agung Publishing (1969)	Harya Suryaminata
Sri Dewi		Maranatha Publishing (1973)	R.A Kosasih

Virgo		Sastra Kumala Publishing (1973)	Jan Mintaraga
Kalong		Prashida Publishing (1973)	Harya Suraminata
Gina		Maranatha Publishing (1973)	Gerdi W.K.

Kapten Kilat		Melodie Publishing (1973)	Djoni Lukman
Sembrani		Pradiha Publishing (1974)	Harya Suminata
Nusantara		Sastra Kumbala Publishing (1974)	Mater

II.3.3 *Differensiasi* Mendasar Visual Pahlawan Super Indonesia dan Luar Negeri

Tabel II.2 *Differensiasi* Superhero Lokal dan Luar Negeri

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2015

Differensiasi	**Lokal**	**Amerika**	**Jepang**	**Eropa**
Gaya visual	Semirealis	Realis	Manga	Kartunis
Postur	Atletis	Bodybuilder	Non-realis	kartun
kostum	Minimalis	Hiperbolic & simbolic	Futuristik	Tradisional

II.4 Gaya Visual Dalam Komik

II.4.1 Ilustrasi (gaya visual)

Fungsi ilustrasi tidak hanya sebagai pelengkap, elemen estetis atau hanya penjelas saja, namun ia berfungsi sebagai media penghubung dan memberikan sebuah ungkapan visual yang juga memiliki fungsi komunikasi antara pembaca dan sang illustrator. Menurut Michael (2011), dalam komik terdapat empat klasifikasi atau aliran gaya gambar utama, diantaranya:

- *Cartoon style* atau gaya gambar lucu. Kartun artinya gambar lucu. Contohnya gaya gambar kartun di Amerika Serikat dan Eropa, antara lain Mighty Mouse, Donald Duck, Asterix & Obelix, Tintin, Bill & Bull, Smurf, dan lain sebagainya. Di Jepang, ada Sin Chan, Kobo Chan, Doraemon, dan lain-lain. Indonesia juga punya tokoh kartun, di antaranya Panji Koming, Timun, Benny & Mice, Kompopilan, dan lainnya.



Gambar II.6 Donald Duck, Kobo Chan dan Benny & Mice dengan gaya gambar *Cartoon style*

Sumber : http://comicbookreflections.files.wordpress.com, http://www.samoedra.com, http://www.bukabuku.com/ (7 April 2015)

- *Semicartoon style* atau ***semirealism style***. Gaya gambar ini merupakan gabungan gaya realis dan kartun. Karikatur adalah ciri paling khas dari gaya ini. Contoh gaya gambar Teen Titans, Batman. Di Jepang contohnya Sailormoon, Dragon Ball, Naruto, dan sebagainya. Adapun semikartun lokal antara lain Sawung Kampret, Doyok, Ali Topan, dan lain-lain.



Gambar II.7 Onepiece, Naruto, Legenda Sawung Kampret dengan gaya gambar *semicartoon style*

Sumber: http://dc.wikia.com, http://www.onemanga.com, http://tokobukukomik.pasarberingharjo.com (7 April 2015)

- *Realism style* atau gaya gambar realis, dimana gaya gambar komik dibuat semirip mungkin (cenderung) mendekati anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah, dan ras manusia atau satwa, tumbuhan dan makhluk cerdas lainnya. Contoh gaya realis dari Amerika dan Eropa adalah komik Kingdom Come, Trigan, Storm, dan Justice. Jepang mempunya gaya realis pada komik Y's, City Hunter, dan Crying Freeman, sedangkan di Indonesia yakni Godam, Gundala, Caroq, Alia, Komodo, dan sebagainya.



Gambar II.8 Tokoh Storm, *Crying Freeman* dan Gundala menggunakan gaya gambar realis
Sumber: http://teambril.com, http://www.dtaweb.com, http://bdarma.multiply.com (7 April 2015)

- *Fine art style*. Gaya gambar *fine art* adalah gaya gambar di mana komikus menggambar sesuai dengan apa yang timbul di pikirannya, tanpa melihat orang tersebut punya latar belakang seni atau tidak. Hasil karyanya cenderung dekoratif atau abstrak.



Gambar II.9 Komik abstrak *"the balloon",* atau *" the rising of the montgolfier*" oleh Francisco José de Goya (1818 – 1819), cat minyak diatas kanvas
Sumber: http://www.drawingsilence.com (7 April 2015)

II.5 Remaja

II.5.1 Pengertian Remaja

Kata "remaja berasal dari bahasa latin yaitu *adolescere* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity* (Golinko, 1984 dalam Rice, 1990). Banyak tokoh yang memberikan definisi mengenai remaja, seperti menurut Hurlock (1973) masa

remaja adalah masa transisi atau peralihan dari masa anak ke dewasa, pada masa ini individu banyak mengalami perubahan-perubahan fisik maupun psikis.

World Health Organization (WHO) mendefinisikan remaja dalam (Sarlito Wirawan Sarwono, 2006: 7) adalah suatu masa ketika :

- Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

II.5.2 Batasan Usia Remaja

Terdapat batasan usia pada masa remaja yang difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku dewasa. Menurut Kartini Kartono (1995: 36) dibagi tiga yaitu :

a. Remaja Awal (12-15 Tahun)

Pada masa ini, remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif, sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun belum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa.

b. Remaja Pertengahan (15-18 Tahun)

Kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan tetapi pada masa remaja ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan badaniah sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis. Maka dari perasaan yang penuh keraguan pada masa remaja awal ini rentan akan timbul kemantapan pada diri sendiri. Rasa percaya diri pada remaja menimbulkan kesanggupan pada dirinya untuk melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang dilakukannya. Selain itu pada masa ini remaja menemukan diri sendiri atau jati dirnya.

c. Remaja Akhir (18-21 Tahun)

Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.

II.6 Khalayak Sasaran

II.6.1 Demografis

- Target Primer

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kelompok Usia : 12-18 tahun

Pendidikan : SMP & SMA

Ekonomi : menengah ke atas

- Target Sekunder

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Kelompok Usia : 45 ke atas

Status : Orang tua

Ekonomi : menengah ke atas

II.7.2 Geografis

Khalayak sasaran dari perancangan ini adalah para remaja laki-laki yang berusia antara 12 sampai 18 tahun yang berada di Indonesia

II.7.3 Psikografis

Remaja usia 12 hingga 18 tahun, yang memiliki psikografis

- Gemar membaca Komik
- Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- Mulai bisa berpikir terhadap keadaan atau kondisi di sekelilingnya

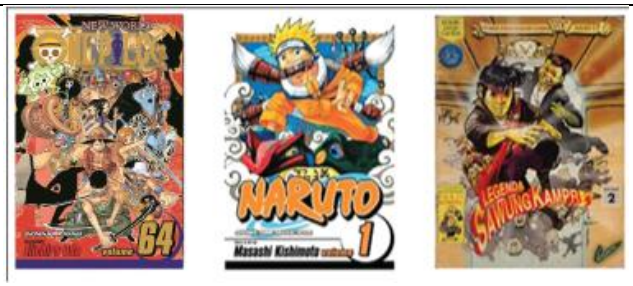
II.7 Data Lapangan

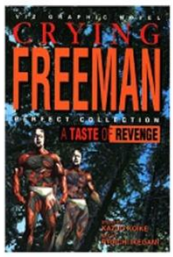
II.7.1 Kuisioner

Kuisioner di sebarkan kepada 30 responden, sesuai dengan usia khalayak sasaran yang dituju, yaitu umur 12 s/d 18 tahun

Tabel II.3 Tabel Kuisioner

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2015

Kategori		Jumlah
Pertanyaan	Jawaban	
Apakah anda suka membaca komik ?	Suka	30
	Tidak Suka	-
Apakah judul komik favorit anda ?	Naruto	11
	Onepiece	19
	Benny & Mince	-
	Gundala	-
	Tin-tin	-
	Donald Duck	-
	Sri Asih	-
	superman	-
pilih gambar favorit anda		22
		3

	  	5
Apakah anda tahu tentang salah satu tokoh yang di sebutkan ini : -Gina -Sri Asih -Caroq -Kalong -Jin Kartubi	Iya	-
	Tidak	30
Apakah anda tertarik membaca komik lokal?	Iya	18
	Tidak	12

Kesimpulan :

- Sebanyak 30 responden menyukai kegiatan membaca komik, sementara 0 responden tidak suka membaca komik, hal ini dapat di simpulkan bahwa minat membaca komik pada khalayak sasaran sangat tinggi.
- Judul komik yang paling sering dibaca adalah komik One Piece hal ini dapat disimpulkan bahwa komik Jepang masih mendominasi / banyak di minati

- Dari pertanyaan nomor 3, dapat terbukti bahwa khalayak sasaran paling menyukai kategori gaya *semicartoon style* atau *semirealism style*

- Dari pertanyaan nomor 4, terbukti *target audience* tidak mengetahui sama sekali karakter atau tokoh *superhero* lokal

- Sebenarnya minat khalayak sasaran terhadap komik buatan lokal cukup tinggi

II.8 Solusi

Perlu adanya media yang mengangkat mengenai *superhero* lokal untuk generasi sekarang (remaja). Seperti yang telah diungkapkan oleh Prof. Dr. Primadi Tabrani dalam buku Bahasa Rupa bahwa pada saat akar budaya dan identitas bangsa ditemukan, dapat dimanfaatkan untuk mendesain masa depan. Rancangan yang akan dibuat dengan menginformasikan, mengingatkan serta menggambarkan karakter *superher*o asli Indonesia tersebut dengan konteks mempertahankan informasi. Media yang dapat menjelaskan sekaligus menggambarkan tokoh atau karakter dalam rancangan ini adalah buku ensiklopedia