BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pahlawan merupakan sosok dari pembela maupun penolong sesamanya dalam hal kebenaran atau kebaikan. Menurut Kamus Besar Indonesia (2008) kata "pahlawan" berarti orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran dan pejuang yang gagah berani. Pahlawan juga dapat disebut *Hero* Menurut Kamus Inggris Indonesia (2003) yang memiliki arti sosok yang membela kebenaran dan pembela yang lemah dan juga kekuatan kemampuan yang luar biasa lebih dari umumnya. Pahlawan super merupakan sebuah sosok fiksi akan tokoh pahlawan dengan kekuatan, keberanian dan kemampuan yang luar biasa yang dapat melakukan hal melebihi manusia biasa, namun sosok pahlawan yang tidak memiliki kekuatan super juga dapat disebut pahlawan super jika sosok tersebut membasmi kejahatan dengan nama dan pakaian yang khas. Pahlawan super juga bisanya memiliki sebuah keperibadian lain yang digunakan saat berbaur dengan masyarakat. Pahlawan super pertama didunia adalah Phantom yang diciptakan oleh Lee Falk pada 17 febuari 1936 pada komik Sunday Strip. (Wizard Indonesia #40, 2005;81)

Salah satu media yang sering menampilkan pahlawan super adalah media komik. Menurut Scott McCloud (1993), komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang posisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik pahlawan super adalah jenis komik yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari pahlawan super dalam menghadapi kejahatan dan menjalani kehidupan sehari-hari. Alur cerita satu komik pahlawan super terkadang juga dihubungkan dengan jalan cerita komik pahlawan super lainnya seperti saat penerbit komik membuat sebuah acara yang menghubungkan dan menggabungkan berbagai pahlawan super dalam satu judul buku komik.

Superman merupakan sesosok tokoh fiksi pahlawan super yang dimiliki oleh Direct Comic perusahaan penerbit komik di Amerika Serikat Serikat. Superman adalah sosok yang terkenal dan muncul diberbagai buku komik, film, serial televisi, dan mainan didunia, tokoh Superman diceritakan sebagai seorang mahluk asing yang dikirim dari planet Kripton ke bumi oleh kedua orangtunya untuk menyelamatkan diri dari kehancuran planetnya. yang kemudian ditemukan dan dirawat oleh mahluk bumi sepasang suami istri keluarga Kent, yang diberi nama Clark Kent dan setelah beranjak dewasa mulai memiliki kemampuan super seperti tubuh yang kuat, terbang di udara, penglihatan sinar *X-Ray*, nafas es, dan saat dewasa memutuskan untuk menggunakan kelebihannya untuk menolong umat manusia dan melawan kejahatan menjadi sosok pahlawan super bernama Superman.

Steven Younis (2015) menjelaskan Superman diciptakan pada tahun 1938 dalam komik pahlawan super Action Comics seri pertama, itu merupakan komik yang ada di era Golden Age saat itu komik berjenis pahlawan super banyak beredar di Amerika Serikat Serikat, dan sejak saat itu Superman mulai banyak muncul pada media lain seperti program radio, serial animasi, juga serial televisi. Setelah itu pada tahun 1956 yang dikenal juga dengan era Silver Age Superman mengalami perubahan dan dibuat ulang cerita dan bentuk visualnya, di era ini Superman pertama kalinya superman muncul pada media film layar lebar. Ditahun 1986 Superman mengalami perubahan kembali, cerita asal Superman dibuat ulang menjadi lebih realistis dan sosoknya dibuat lebih manusawi dan dikenal dengan Superman era Modern Age. Secara popuralitas didunia nyata sosok Superman termasuk dalam 3 besar pahlawan super diperusahaan Direct Comic bersama dengan Batman juga Wonder Women yang menjadikan sosoknya selalu menjadi sorotan utama hal itu juga terjadi dalam cerita dunia komik.

Setelah melakukan wawancara kepada bapak Jerry sebagai pemilik toko hobi Kaos Hero dan bapak Buddy Indrasakti sebagai pengurus komunitas Superman Fans Of Indonesia (SFOI) cabang Bandung pada saat 10 November 2015 dan dilaksanakan dengan dua cara yaitu secara langsung dan *online*, secara langsung

pada tanggal 14 November 2015 dan *online* pada tanggal 15 November 2015, diketahui bahwa masyarakat di Indonesia pada saat ini umunnya hanya sekedar mengenal sosok Superman sebagai pahlawan super dengan tubuh yang berotot juga tinggi dan gagah dengan wajah tampan serta memakai jubah, masyarakat hanya mengenal visual Superman dengan kostum berwarna biru dan merah sebagai pahlwan super Superman memiliki banyak hal lebih dalam bentuk visualnya dan merupakan sosok yang legendaris yang dapat melewati perubahanan jaman, hal ini disebabkan media informasi mengenai Superman di Indonesia lebih sering membahas mengenai sosok Superman dalam film yang memiliki jalan cerita yang lebih pendek dari komik.

Oleh sebab itu diperlukan sebuah media informasi tentang sosok Superman yang mengalami perubahan kostum dari masa-kemasa. Dengan informasi tersebut masyarakat dapat menambah pengetahuan dan lebih mengenal sosok Superman sehingga sosoknya bisa lebih bermanfaat menjadi contoh sosok pahlawan super.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka terdapat masalah-masalah yang muncul diidentifikasi sebagai berikut:

- Perubahan visual pada sosok Superman yang digambarkan melalui perubahan pada kostumnya bukan sesuatu yang mendapat perhatian khusus. Padahal sejak awal kemunculannya hingga saat ini telah mengalami dua puluh dua kali perubahan.
- Sosok Superman sebagai pahlawan super mempunyai karakter yang baik sebagai contoh untuk masyrakat untuk bersikap baik pada sesama juga sebagai karakter dalam komik yang dapat bertahan sejak tahun 1943 sampai sekarang.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana merancang sebuah media yang dapat menginformasikan dengan informatif yang dapat menjelaskan perubahan-perubahan kostum Superman?

I.4 Batasan Masalah

Dalam perancang media informasi ini sosok perubahan dan penjelasan tokoh Superman yang dibahas dan dibatasi pada perubahan visual yang digambarkan dengan perubuhan kostum terjadi pada media komik mulai dari tahun 1943 sampai 2004, rentan waktu ini dipilih karena pada saat ituah sosok Superman lahir dan mulai mengalami perubahan pada cerita dan kostum yang signifikan.

I.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi mengenai sosok Superman beserta perubahan-perubahan yang terjadi meliputi perubahan pada visual kostum, agar masyarakat bisa lebih mengenal dan memahami tokoh Superman.

I.6 Manfaat Perancangan

Dengan hasil perancangan ini masyarakat di Indonesia bisa mengetahui tentang sejarah, perubahan-perubahan serta berbagai bentuk visual kostum dari sosok Superman. Dengan hasil perancangan ini diharapkan dapat berguna untuk pengembangan dalam ilmu desain dalam mengenal dan menciptakan karkter yang dapat berkembang dengan jaman yang dilihat dari perubahan visual kostum yang dapat menambah ilmu dalam hal sejarah dan bentuk visual.