BAB II

GUNDALA SEBAGAI TOKOH KOMIK INDONESIA

II.1 Pengertian Tokoh Dalam Cerita

Menurut Aminudin (2002,79) tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita. Berdasarkan fungsi tokoh dalam cerita, tokoh dapat dibedakan menjadi dua yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan.

- Tokoh sentral adalah tokoh yang banyak mengalami peristiwa dalam cerita. Tokoh sentral dibedakan menjadi dua yaitu
    - Tokoh sentral protagonis yang menyampaikan hal-hal positif
    - Tokoh sentral antagonis yang membawakan perwatakan yang bertentangan dengan protagonis atau menyampaikan nilai-nilai negatif.
- Tokoh bawahan adalah tokoh-tokoh yang mendukung atau membantu tokoh sentral. Tokoh bawahan dibedakan menjadi tiga yaitu
    - Tokoh andalan adalah tokoh bawahan yang menjadi kepercayaan tokoh sentral (protagonis atau antagonis).
    - Tokoh tambahan adalah tokoh yang sedikit sekali memegang peran dalam peristiwa cerita.
    - Tokoh lataran adalah tokoh yang menjadi bagian atau berfungsi sebagai latar cerita saja.

II.2 Pengertian Komik

Peneliti dan para pemerhati komik hingga saat ini masih belum memiliki kata sepakat untuk mengukuhkan definisi dari komik, beberapa dari mereka masih cenderung memiliki definisi sendiri berdasarkan persepsi terhadap media komik ini. Namun intinya, komik adalah bentuk lahir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamnnya melalui bentuk dan tanda (Bonneff, 1998, 16).

Dalam perjalan sejarah komik di Indonesia muncul istilah ‘cergam’ yang merupakan kependekan kata dari ‘cerita bergambar’. Istilah ini mengikuti penyebutan dalam dunia sastra yaitu cerpen atau cerita pendek dan cerbung atau cerita bersambung. Komik lebih dari sekedar cerita bergambar yang menghibur atau bacaan murah pengisi waktu luang seperti pandangan masyarakat secara umum (Maharsi, 2011,7). Lebih dari itu, komik merupakan suatu bentuk komunikasi secara visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara singakat dan mudah dimengerti. Gabungan antara teks dan gambar yang bersatu membuat sebuah rangkaian alur cerita adalah kekuatan dari komik tersebut.

II.3 Komik Indonesia

Di dalam buku karangan Marcel Bonneff yang berjudul “Komik Indonesia” dituliskan jika sejarah perkembangan komik di Indonesia tidak bisa lepas dari relief Borobudur dan Wayang Beber. Dua peninggalan sejarah ini dapat disebut sebagai awal mula komik Indonesia, meskipun bentuknya tidak seperti komik di zaman sekarang namun peninggalan sejarah tersebut menjadi sebuah awal dari munculnya sebuah karya yang disebut komik.

- **Komik Indonesia periode tahun 1930-1970**

  Karakter komik Indonesia pertama kali muncul dalam karakter seorang keturunan Tionghoa yang bernama “Put On” karya Kho Wan Gie. Karakter komik “Put On” terbit rutin di surat kabar Sin Po. Munculnya Put On sebagai karya bangsa sendiri banyak menginspirasi komik strip lainnya sejak tahun 1930 sampai 1970.



Gambar komik Put On

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-mVvhz-4pu-Y/TXwnR63Dx0I/AAAAAAAAJkA/IekSEJjagw4/s1600/put-on12.jpg

Kemudian pada masa tahun 1940 mulai muncul komik karya komikus lokal yang mengadaptasi cerita – cerita dari Cina dan Amerika. Pada masa ini muncul komik silat pertama di Indonesia oleh seorang komikus lokal yang bernama Siaw Tiek Kwei dengan komik karyanya yang berjudul "Sie Djin Koei". Munculnya komik ini menjadi pembangkit komik-komik silat di tahun 1960.

Pada masa ini juga ditandai dengan merebaknya pahlawan super dari luar yang di distribusinya oleh *King Feature Syndicate* membuat komikus lokal membuat superhero berkarakter lokal (Maharsi, 2011, 41). Meskipun begitu tetap dalam proses penciptaannya mengadaptasi tokoh-tokoh yang sudah ada dari karya komikus luar negeri. Di era tahun 1960-an semakin banyak komik barat dan tiruan dari beberapa komikus lokal yang terinspirasi dari karakter dan cerita barat maka muncul berbagai kritikan pedas terhadap komik. Saat itu komik dianggap membawa cara berfikir ataupun gagasan yang berbahaya karena meniru unsur budaya luar, sehingga komik di anggap tidak memberi sumbangan bagi kepribadian bangsa dalam upaya untuk mempertahankan hidup bangsa ini. Sehingga

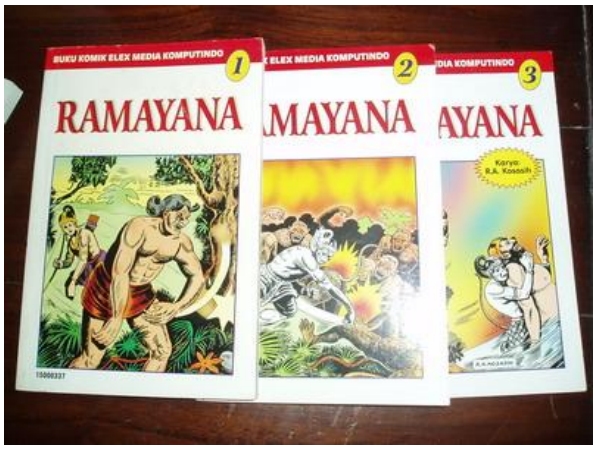
karena alasan itulah maka kemudian muncul komik-komik yang memakai sumber ide dari kebudayaan lokal.

- **Komik Indonesia periode tahun 1980**

Banyaknya komik-komik luar negri membuat dunia komik Indonesia terpuruk. Beraneka ragamnya cerita dan kemasan yang menarik dan disertai dengan ilustrasi yang bagus memberikan banyak pilihan nuansa tampilan yang baru bagi para pembaca komik di Indonesia. Dominasi yang utama pada saat itu terdapat pada komik-komik Jepang dan Amerika. Selain itu pula munculnya sejumlah stasiun televisi swasta pada masa itu semakin membuat komik Indonesia dilupakan oleh para pembacanya. Dengan demikian pada masa tersebut serbuan komik luar negri dengan berbagai macam kelebihan yang dimiliki mampu membuat pembaca komik merasa sangat menikmati komik tersebut.

- **Komik Indonesia periode tahun 1999-2000**

Menurut sebagian besar pemerhati komik menyatakan bahwa generasi tahun 1990-an adalah generasi baru komikus Indonesia. Dikatakan demikian karena pada saat itu ditandai dengan maraknya dunia teknologi terutama komputer, sehingga generasi ini ditandai dengan penguasaan alat tersebut yang bersifat digital. Selain itu munculnya studio-studio komik di berbagai kota yang di mulai dari Bandung mampu menciptakan komik-komik indi yang akan menjadi pembangkit kebangkitan komik di Indonesia.



Gambar Komik Ramayana

Sumber : http://mygoder.files.wordpress.com/2009/09/ramayana.jpg

Komik indie yang awalnya beredar hanya di kalangan terbatas di penghujung tahun 1990 akhirnya ada semacam kerjasama yang mulai terjamin antara beberapa penerbit sehingga para komikus bias menerbitkan komik karya mereka. Pada periode ini juga pemerintah perhatian terhadap perkembangan komik Indonesia. Komik dirasa sebagai sebuah media karya bangsa yang harus di pupuk dan di tumbuhkembangkan kehadirannya sehingga citra komik semakin meningkat (Maharsi, 2011, 48)

II.4 Tokoh - Tokoh Superhero Indonesia Lainnya

Selain Gundala masih banyak terdapat toko-tokoh pahlawan super Indonesia yang mendominasi dunia komik Indonesia antara 1970 sampai 1980 (Hasmi, 2012). Diantaranya adalah:

II.4.1 Godam

Tokoh Godam adalah hasil kreasi dari Widodo Nur Slamet atau yang lebih dikenal dengan Wid NS pertama kali muncul pada tahun 1969 dan termasuk salah satu karakter superhero lokal

pertama dalam dunia komik Indonesia yang dikenal luas oleh masyarakat bersama dengan tokoh Gundala. Ide dibuatnya tokoh Godam adalah hasil kreasi bersama antara Wid NS dan Hasmi, pencipta Gundala Putera Petir. Pada saat itu Hasmi dan Wid NS memang bersahabat dekat dan memutuskan untuk membuat karakter tokoh superhero. Karakter Godam tak lepas dari pengaruh tokoh superhero Amerika, meskipun demikian kekuatan magis, mistis, dan supranatural serta cerita yang berlatar belakang kota Yogyakarta tempat sang pencipta Godam berasal menjadikan tokoh Godam tetap terasa sebagai superhero Indonesia.

II.4.2 Sembrani

Sembrani adalah tokoh komik ciptaan Hasmi. Sembrani muncul pertama kali dalam serial Gundala 1000 Pendekar pada tahun 1974. Mengisahkan tentang seseorang bernama Tangguh yang sedang berada di tepi kawah gas beracun di Dieng, ketika ada sesuatu yang membuatnya tertarik turun ke kawah. Sebuah pesawat angkasa ternyata telah jatuh ke dalam kawah. Kehadiran benda itu rupanya menetralisir racun gas. Lewat proyeksi 3 dimensi, Otohrb, seorang panglima perang yang telah lama mati dalam pertempuran di sistem bintang Ristuty berbicara padanya. Dia memberi Tangguh sebuah kalung yang dapat merubahnya menjadi seorang superhero yang bernama Sembrani.

II.4.3 Aquanus

Aquanus merupakan tokoh komik ciptaan Wid NS yang pertama kali muncul dalam judul Aquanus di Planet Vibhy pada tahun 1968. Komik ini menceritakan tentang penyerangan bangsa Burbur ke planet Zyba, putra angkat raja Sving yang masih bayi dilarikan dengan sebuah roket ke luar angkasa. Roket tersebut jatuh ke

lautan di planet bumi. Keluarga pemburu paus memelihara anak yang bernama Dhanus itu. Bangsa Zyba adalah bangsa yang mampu hidup di darat dan di air, sehingga Dhanus dapat dengan mudah bermain-main ke dasar lautan. Suatu ketika saat menyelam di dasar laut, seseorang yang mengaku berasal dari Zyba menolongnya dari serangan gurita raksasa. Orang itu tewas ditembak para penyelam. Sebelumnya ia memberikan sabuk sinar pelangi kepada Dhanus. Sabuk ini menjadi senjata andalan Aquanus. Nama Aquanus berasal dari Aqua yang berarti air, dan Nus dari Dhanus.

II.4.4 Kalong

Kalong atau Calong adalah tokoh komik ciptaan Hasmi yang muncul pertama kali pada tahun 1972 dalam seri Calong Anak Kelelawar. Menceritakan tentang Agus Supriyadi yang bersembunyi dalam sebuah peti supaya bisa ikut dalam rombongan ekspedisi arkeologi ke pegunungan Dieng yang dipimpin oleh ayahnya. Agus yang sebetulnya tidak boleh ikut oleh orangtuanya terpaksa harus tinggal di sekitar tenda bersama seorang pegawai ayahnya. Seorang anak buah Isman yang lain ikut dalam komplotan yang akan memeras ayahnya. Menyadari bahaya dari orang yang kemudian mengejarnya, Agus berlari dan terperosok ke sebuah jurang dan pingsan. Agus yang bangun dari pingsannya tersesat sampai ke sebuah gua. Di dalam gua yang penuh dengan kelelawar itu, Agus bertemu dengan bangsa manusia kelelawar dari kerajaan Laksa Bantala di ujung gua. Rajanya yang bernama Xamfereet memberinya sebuah benda ajaib yang bila ditempelkan di kening akan merubahnya menjadi superhero cilik yang disebut

Kalong. Kalong kemudian menggagalkan usaha pemerasan anak buah ayahnya. Kalong dapat terbang seperti kelelawar, kebal senjata. Ujung jarinya bisa memancarkan sinar pemaham. Apabila sinar itu dikenakan pada hewan, maka hewan itu bisa mengerti dan berbicara untuk memberi keterangan yang jujur.

II.4.5 Pangeran Mlaar

Pangeran Mlaar adalah tokoh ciptaan Hasmi yang muncul pertama kali dalam serial Gundala "Perhitungan di planet Covox" pada tahun 1969. Pangeran Mlaar adalah putra mahkota suatu kerajaan di planet covox. Setelah terbunuhnya ayah Mlaar oleh komplotan Menteri Telern dan Putri Kepala Perak, Mlaar dilarikan oleh pamannya, seorang ilmuwan jenius. Berkat suatu rekayasa oleh pamannya Mlaar pun mempunyai kemampuan elastisitas.

II.5 Profil Hasmi

Harya Suryaminata atau yang lebih dikenal dengan Hasmi lahir di Yogyakarta, 25 desember 1955. Beliau merupakan salah satu komikus terkenal di Indonesia. Karyanya yang sangat dikenal adalah Gundala Putra Petir, seorang tokoh komik pahlawan super dalam dunia komik nasional. Sebanyak 23 seri komik Gundala telah terbit antara tahun 1969-1982. Hasmi terbiasa menggambar sejak ia masih duduk dibangku SMP, setelah lulus SMA Hasmi bercita-cita menjadi seorang insinyur namun ia gagal melewati tes untuk masuk fakultas teknik di UGM. Pada tahun 1967 Ia mendaftar di Akademi Seni Rupa Indonesia namun masa kuliahnya di ASRI hanya bertahan dua tahun dan berakhir pada 1968. Hasmi memutuskan untuk keluar karena waktunya habis tersita untuk serial Gundala yang sangat digemari kala itu. Pada sekitar

tahun 1971 Hasmi kuliah kembali di Akademi Bahasa Asing pada jurusan bahasa Inggris dan lulus pada tahun 1974.

II.6 Gundala Putra Petir

Awal mula karier Hasmi atau Harya Suryaminata sebagai seorang komikus dimulai dengan membuat berbagai macam komik berjenis silat, setelah sekian lama membuat komik berjenis silat ia ditawarkan oleh sebuah penerbit untuk membuat sebuah komik yang berbeda dengan komik-komik pada waktu itu yang lebih didominasi oleh komik silat dan Hasmi pun menerima tawaran tersebut. Hasmi yang ketika itu sangat terkesan dengan karakter Flash mulai terbayangkan karakter superhero seperti apa yang akan ia munculkan sebagai tokoh superhero barunya itu dengan Flash sebagai inspirasinya. Namun Hasmi berfikir jika kekuatan Flash sangat tidak manusiawi maka ia pun membuat seorang karakter superhero yang mempunyai kekuatan seperti Flash tetapi lebih manusiawi maka tercipta lah Gundala Putra Petir, nama Gundala itu sendiri diambil dari bahasa jawa ‘Gundolo’ yang berarti petir. Ketika sedang tidak menjadi seorang superhero Gundala hanyalah seorang manusia biasa bernama Sancaka yang berprofesi sebagai ilmuwan. Sancaka terlahir dari sebuah keluarga penjuang, ayahnya merupakan pejuang revolusi. Sancaka kecil sudah hidup seorang diri ayahnya yang seorang pejuang meninggal dalam sebuah peristiwa berdarah. Sejak saat itu ia hidup menggelandang di jalanan, hingga suatu ketika sepasang suami istri mengadopsinya menjadi anak hingga Sancaka kecil tumbuh menjadi dewasa. Kemudian menyekolahkannya ke luar negri hingga menjadi seorang ilmuwan. Sancaka akan berubah menjadi Gundala jika ia membuka liontin kalung pemberian kaisar Cronz saat Sancaka berada di planet Covox. Hampir seluruh latar cerita dalam komik Gundala terjadi di daerah kelahirannya yaitu Yogyakarta. Tokoh karakter Gundala sangat digandrungi sekitar tahun 1970-1980 yang pada saat itu dunia komik nasional sedang berjaya.

II.7 Kostum Gundala

Gundala menggunakan kostum berwarna biru gelap berupa kaus yang menutupi seluruh tubuh dan sebagian wajahnya. Di bagian kepala tertutup oleh topeng berwarna biru gelap di kedua sisinya terdapat sayap kecil, memakai sepatu dan sarung tangan berwarna merah. Kostum Gundala itu sendiri terlihat unik dengan kedua sayap yang berada di sisi topengnya hal ini dikarenakan untuk membuat para pembaca mudah mengingat karakter seorang tokoh superhero dilihat dari segi kostum yang menarik. Umumnya karakter komik yang kuat mempunyai kostum yang unik dan khas, selain itu ciri-ciri fisik juga turut memegang peran penting. Semakin kuat ciri khas tokoh superhero tersebut berada di dalam pikiran pembaca, maka akan semakin kuat karakter komik itu dan akan semakin diingat oleh penggemarnya.



Gambar II.5

Sumber :

http://www.iskandarsalim.com/images/art_gundala.jpg&http://www.deviantart.com/download/118290660/Gundala_Putra_Petir_by_JUANCAQUE.jpg

II.8 Musuh Utama Gundala

Seperti halnya dengan tokoh pahlawan super kebanyakan yang mempunyai musuh utama yang selalu bertemu dalam setiap peristiwa Gundala pun memiliki seorang musuh utama yaitu Ghazul. Ghazul adalah seorang sosok penjahat yang kejam, ia tidak segan-segan untuk melukai ataupun membunuh korbannya untuk mendapatkan sesuatu yang ia inginkan. Diceritakan dalam komik ini Ghazul sangat berambisi untuk mendapatkan dokumen hasil penelitian seorang profesor tentang sebuah candi yang di dalamnya terdapat harta karun berlimpah, Ghazul berencana akan menggunakan harta tersebut untuk menguasai dunia. Namun rencana jahat Ghazul dapat segera digagalkan oleh Gundala sehingga situasi dapat terkendali. Dari situlah awal dari perseteruan antara keduanya seakan tidak pernah berhenti di setiap seri komik Gundala.



Gambar II.6 Ghazul

Sumber :http://4.bp.blogspot.com/-r6JWkx9zFKY/TttTIsTGyiI/AAAAAAAACHU/jLgRkV_cXwo/s1600/ghazul.jpg

II.9 Perkembangan Tokoh Komik Gundala

Dalam perkembangannya komik Gundala telah mengalami beberapa peristiwa yang turut mempengaruhi keberadaan komik Gundala dalam dunia komik nasional. Diantaranya adalah diangkatnya tokoh Gundala kedalam sebuah film dan munculnya komik Gundala di dalam sebuah surat kabar.

II.9.1 Komik Gundala Sejak 1982 Hingga Sekarang

Sejak diangakat ke dalam sebuah film pada tahun 1981 komik Gundala terakhir terbit pada tahun 1982 dengan judul "Surat Dari Akhirat". Sejak saat itu komik Gundala berhenti diproduksi dan mulai beralih ke media lain yaitu koran dengan serial yang baru. Dalam koran Jawa Pos edisi tahun 1988 terbitan Yogyakarta komik Gundala diselipkan dalam lembarannya yang saat pada itu berjudul "Nyaris", lalu pada tahun 1996 komik Gundala kembali muncul dalam koran Suara Merdeka terbitan Semarang yang berjudul "4 Patriot". Sejak saat itu komik Gundala tidak pernah lagi terlihat muncul di Koran. Dalam upayanya untuk kembali meraih kejayaan seperti tahun-tahun sebelumnya tokoh Gundala menurut Hasmi pada sekitar bulan September komik Gundala akan kembali muncul di dalam koran harian Suara Merdeka namun semua itu masih dalam tahap rencana. Diharapkan dengan munculnya kembali komik Gundala dalam sebuah surat kabar perlahan-lahan akan membuat komik Gundala kembali digemari oleh masyarakat Indonesia.

II.9.2 Perbandingan Komik Indonesia Dengan Komik Asing

Seiring berjalannya waktu ketika komik-komik asing mulai mengambil alih popularitas komik nasional perlahan-lahan karakter komik

superhero Gundala semakin terlupakan terutama saat memasuki era globalisasi antara tahun 1990-2000 hingga sekarang. Dominasi komik-komik Jepang dan Amerika dengan karakter-karakter yang lebih kuat, meskipun pada mulai periode tahun 1999-2000 banyak bermunculan komik indie namun belum cukup untuk kembali menghidupkan dunia komik nasional. Dalam sebuah toko buku jika dirata-ratakan jumlah komik Indonesia dan komik asing sangat jauh berbeda perbandingannya. Meskipun dalam segi pengemasan dan tampilan komik Indonesia tidak kalah dan mampu bersaing dengan komik asing namun konsumen lebih tertarik dengan komik asing. Komik asing mempunyai karakter yang kuat dalam setiap tokohnya sehingga hal tersebut akan terus diingat oleh para pembaca dan akan terus diikuti perkembangannya. Masih sangat sulit untuk komik Indonesia bersaing dengan komik asing atau sekedar menyamai dalam segi penjualan atau pun jumlah komik yang beredar di dunia komik Nasional. Hal inilah yang membuat komik-komik Indonesia khususnya komik Gundala semakin terlupakan oleh masyarakat pada saat ini. Kurangnya regenerasi dan tidak adanya media informasi mengenai komik Gundala ikut mempengaruhi keberadaan sang Gundala dalam dunia komik nasional. Menurut Hasmi (2012, 3) hal yang paling mampu untuk kembali menghidupkan karakter Gundala adalah media cetak. Jika di suatu halaman terdapat sebuah kolom yang memuat cerita tentang tokoh Gundala dalam setiap harinya memungkinkan para pembaca akan selalu mengingat karakter Gundala.

II.10 Penjelasan Karakter

II.10.1 Sancaka

- Profesi

  Sancaka merupakan seorang ilmuwan lulusan dari sebuah perguruan tinggi di luar negri. Dia disekolahkan ke luar negri oleh ayahnya agar kelak menjadi seorang ilmuwan jenius yang mampu menciptakan sesuatu yang mungkin berguna untuk umat manusia di seluruh dunia.

- Sifat
  - Cenderung tak acuh dengan sesuatu yang sekiranya tidak terlalu penting bagi dirinya.
  - Rasa penasaran yang sangat besar terhadap sesuatu yang baru.
  - Berusaha sekuat tenaga demi mencapai apa yang dia inginkan.
  - Sedikit sombong
- Cara Berpakaian.
  - Rapi tidak berantakan.
  - Dapat menyesuaikan dengan lingkungan sekitar.



Gambar II.7 Sancaka

Sumber : Dokumen Pribadi

II.10.2 Gundala

- Sayap

  Sayap yang terdapat pada kedua sisi topeng Gundala menurut Hasmi sang pencipta Gundala terinspirasi oleh sayap burung Garuda atau dalam bahasa Jawa sering disebut “Gurdo” yang dimana dalam ornamen batik jawa bentuknya seperti sayap. Betapa pun superhero merupakan simbol modernitas dikarenakan Hasmi adalah orang Jawa ia ingin menonjolkan budaya Jawa dalam karakter ciptaannya.
- Topeng

  Topeng digunakan Gundala sebagai alat untuk menutupi identitas asli dari dirinya, karena sebagai seorang pahlawan Gundala tidak perlu menunjukan siapa dirinya ketika berhasil menolong seseorang atau memberantas sebuah kejahatan.

II.11 Segmentasi

- Segmentasi Geografis

  Target pasar yang dituju adalah daerah perkotaan khususnya kota-kota besar di Indonesia.
- Segmentasi Demografis
  - Target Primer : Remaja
  - Target Sekunder : Dewasa
  - Jenis Kelamin : Laki-laki, Perempuan
  - Usia : 11-13
  - Kelas Sosial : Menengah ke bawah
- Segmentasi Psikografis
  - Masyarakat yang gemar membaca komik, khususnya komik-komik superhero
  - Dalam kehidupannya memiliki sebuah sosok pahlawan yang dijadikan sebagai panutan