BAB II. *TOKUSATSU,* GOSHEN MEDIA DAN OPINI MASYARAKAT

II.1 Pengertian Dasar

II.1.1 *Tokusatsu*

Jasper Sharp (2011) menjelaskan bahwa *Tokusatsu* adalah sebuah *genre* film yang berasal dari negara Jepang, *tokusatsu* bisa diartikan sebagai spesial fotografi, trik kamera atau trik fotografi. *Tokushu Gijutsu* atau *Tokusatsu Kantoku* adalah orang yang paling berjasa dan bertanggung jawab atas semua efek yang tersaji dalam tayangan *tokusatsu* (h.263). Masyarakat pada umumnya lebih mengenal *tokusatsu* sebagai serial kepahlawanan, namun nyatanya tidak selalu begitu. Seperti dikutip dari Camille D.G. Mustachio dan Jason Barr (2017), Serial *Tokusatsu* yang pertama kali dibuat bahkan bisa dikategorikan sebagai film *antihero* yang tokoh utamanya tidak lain adalah seekor monster penghancur. Serial *tokusatsu* awalnya terinspirasi oleh sebuah kisah nyata yang menimpa warga negara Jepang pada saat perang dunia ke dua, peristiwa pengeboman nuklir di Hiroshima dan Nagasaki yang kala itu belum genap 10 tahun pasca kejadian masih sangat membekas diingatan warga Jepang. Meski film ini terinspirasi oleh kisah nyata, namun alur cerita dalam film ini dibuat dengan moment dan sudut pandang yang berbeda.

Lebih lanjut Salvador Jimenez Murguia (2016) dalam bukunya yang berjudul *The Encyclopedia of Japanese Horror Films,* menjelaskan bahwa Film *tokusatsu* pertama kali dibuat oleh Eiji Tsuburaya dan Ishiro Honda dibawah naungan Toho Studio pada tahun 1954. Eiji Tsuburaya dikenal oleh penggemar *tokusatsu* dunia sebagai bapak dari *tokusatsu,* karena dia merupakan *Tokushu Gijutsu* atau ahli spesial efek yang baik pada tahun 1950an. *The Mighty Gojira!* Adalah film *tokusatsu* pertama yang Eiji, Ishiro dan Toho Studio buat pada tahun 1954. Serial ini bercerita tentang mahkluk laut yang tertidur selama bertahun tahun lamanya, mahkluk yang digambarkan seperti kadal itu tiba tiba terbangun dan bermutasi menjadi seekor monster raksasa bernafaskan radioaktif akibat terpapar radiasi bom nuklir, hal ini terjadi karena ulah manusia yang melakukan percobaan tenaga atom di laut pasifik. Sejak kemunculan perdananya, film *gojira* ini mendapatkan sambutan yang luar biasa dari masyarakat Jepang dan dunia kala itu berkat

penampilannya yang unik dan memukau. Meski Eiji selaku ahli spesial efek dalam film *Gojira* sangat banyak mendapatkan pujian, namun Eiji Tsuburaya beberapa kali menyebutkan bahwa dirinya sangat terinspirasi dari film *King Kong* garapan Willis H. O'Brien yang tayang perdana pada tahun 1933 (h.92).

Stuart Galbraith IV (2008), menjelaskan bahwa pada tahun tahun berikutnya, Toho Studio dan beberapa rumah produksi baru yang menggeluti usaha serupa dibidang *tokusatsu,* seperti terlalu larut dalam *euphoria.* Tanpa membuat inovasi baru yang berarti, dalam beberapa tahun para pembuat *tokusatsu* terus menciptakan film bergaya serupa dengan *Gojira*, hal ini berdampak langsung dengan menurunnya minat masyarakat dalam menonton *tokusatsu* yang ada saat itu, karena dilanda kebosanan. Hingga sampai pada titik dimana sebuah rumah produksi bernama *Shintoho,* pada tahun 1957 membuat sebuah terobosan baru dengan menggabungkan pakem film tokusatsu dengan tema cerita kepahlawanan. *Shintoho* membuat film *Gekko Kamen* dalam format serial televisi agar daya jangkau dan distribusi film semakin luas, dan respon luar biasa masyarakat kembali *tokusatsu* dapatkan. terbukti serial kepahlawanan *tokusatsu* lebih diminati dan terus mengalami inovasi hingga saat ini. Eiji Tsuburaya kembali membuat terobosan dengan menciptakan serial kepahlawanan *tokusatsu Ultraman* pada tahun 1966. Serial ini pertama kali mengudara di saluran televisi TBS Jepang pada tanggal 17 Juli 1966 hingga 9 April 1967, tayang sebanyak 39 Episode.

Shotaro Ishinomori seorang *mangaka* dan pencipta karakter dari TOEI studio menciptakan *Kamen Rider* dan *Super Sentai* yang lebih dikenal oleh anak anak Indonesia sebagai Kesatria baja hitam dan *power rangers* pada tahun 1970. TOEI *Company Studio* garapan Ishinomori juga menjadi pelopor *tokusatsu metal heroes* pertama yang meluncurkan film berjudul *Uchuu Keijii Gavan* pada tahun 1982. Selain Shotaro Ishinomori, nama Yatsude Saburo juga dikenal sangat berjasa bagi kemajuan produksi serial *tokusatsu* yang dirilis oleh TOEI *company studio.* Hingga sampai lah pada masa dimana *tokusatsu* sudah bisa disebut sebagai budaya *pop culture,* dikarenakan mudahnya tayangan ini dicerna dan diterima oleh masyarakat luas, terlebih oleh anak anak. Kostum pahlawan yang kian berwarna dan terlihat

menarik, serta alur cerita yang kian mudah dipahami dan penayangan serial di siang atau pagi hari merupakan alasan kuat bagaimana *tokusatsu* mudah disukai oleh anak anak (Tokuma Shoten, Hyper Mook, 2010).

Tercatat ada beberapa macam genre dari film *tokusatsu* itu sendiri, berikut ini adalah pemaparannya

a. Serial *tokusatsu Kaiju*

   Steve Ryfle (1998) menjelaskan bahwa *Gojira* atau *Godzilla* (1954) adalah serial *tokusatsu* sekaligus serial *kaiju* pertama yang muncul dalam sejarah *tokusatsu. Kaiju* bisa diartikan sebagai monster raksasa, karakter kaiju biasa diceritakan sebagai pahlawan yang melindungi pulau dan kaumnya sendiri dari gangguan mahkluk lain. Selain *Gojira,* ada juga serial *kaiju* lainnya berjudul *Daimajin* (1966) dan *Gamera* (1966) besutan *Daiei Motion Picture Company*.



Gambar II.1 *The Mighty Godzilla* (1954)
Sumber: https://vignette3.wikia.nocookie.net/fanfiction/images/e/ed/Godzilla-1954.jpg
(Diakses pada 22/10/2017)

b. Serial *tokusatsu Ultraman*

   August Ragone (2007) menjelaskan bahwa *Ultraman* Adalah pelopor serial *tokusatsu* kepahlawanan produksi *Tsuburaya Production.* Diciptakan juga oleh seorang pelopor Efek khusus bernama Eiji Tsuburaya. *Ultraman* sendiri adalah mahkluk luar angkasa yang umumnya meminjam tubuh seorang manusia yang juga merupakan pasukan elit khusus pembasmi mahkluk luar angkasa penghancur bumi. serial *Ultraman* tayang pertama kali pada tahun 1966. Selain *Ultraman,* sebuah rumah produksi bernama P *production* juga sukses

menghasilkan serial serupa dengan memproduksi film *Kaiketsu Lion-Maru* pada tahun 1972.



Gambar II.2 Eiji Tsuburaya dan *Ultraman*
Sumber: https://vignette4.wikia.nocookie.net/ultra/images/1/1f/Tsuburaya.jpg
(Diakses pada 22/10/2017)

c. Serial *tokusatsu Kamen Rider*

Seperti dikutip dari Tokuma Shoten (2011), Serial ini pertama kali diciptakan oleh seorang komikus atau *mangaka* terkenal Jepang bernama Shotaro Ishinomori dan seorang produser bernama Abe Seiji dibawah naungan TOEI *studio company*. Pakem awal cerita *Kamen Rider* ini adalah menggambarkan seorang manusia biasa yang bisa berubah menjadi pahlawan bertopeng dengan bantuan mesin. Mesin ini biasa dipakai dalam bentuk sabuk ataupun gelang. Meski dalam perkembangan lanjutannya, cara tokoh utama dalam melakukan perubahan kerap kali menggunakan alat yang berbeda. Tokoh utama dalam serial ini juga melakukan perubahan dengan mengucapkan kata *Henshin* yang berarti bertransformasi. Corak awal kostum tokoh *Kamen Rider* adalah bermotif serangga, hanya saja dalam realitanya sekarang tema dalam serial ini sudah banyak berubah. Para *rider,* yaitu sebutan bagi tokoh *Kamen Rider* ini umumnya memakai motor sebagai kendaraan pelengkap bertarung. Karakter *Kamen Rider* pertama yang ada didalam sejarah adalah *Kamen Rider Ichigo* yang tayang pada tahun 1971, tepatnya pada tanggal 3 April. Berjumlah 98 episode. Dibuat oleh Shotaro Ishinomori (Tokuma Shoten, Hyper Mook, 2011, (h.6).



Gambar II.3 *Kamen Rider*
Sumber:
http://pm1.narvii.com/5581/db3732c5038e4f790f863ce179786a8e80a2709c_hq.jpg
(Diakses pada 22/10/2017)

d. Serial *tokusatsu Super Sentai*

Kinokuniya (2011) menjelaskan bahwa Serial *Super sentai* umumnya sama saja seperti serial *Kamen Rider*, yaitu menceritakan tentang manusia biasa yang bisa bertransformasi sebagai pahlawan bertopeng. Namun, yang membedakannya ialah dalam hal jumlah personil dan biasanya para anggota *super sentai* ini memiliki robot raksasa sebagai pelengkap bertarung. Serial *super sentai* adalah kelompok pembasmi kejahatan yang beranggotakan minimal 3 personil. Corak dalam pakaian serial *super sentai* memiliki motif dan kesan yang serupa namun berbeda dalam setiap warna anggotanya. Serial *Super Sentai* pertama kali diciptakan oleh Shotaro Ishinomori dan dilanjutkan pengembangannya oleh Yatsude Saburo. Serial *super sentai* diproduksi oleh TOEI studio. Serial ini juga diadaptasi oleh perusahaan produksi *Saban Entertainment* dari Amerika Serikat dan berubah nama menjadi *Power Rangers.*



Gambar II.4 *Aka Super Sentai*
Sumber: https://vignette.wikia.nocookie.net/phobia/images/7/7f/Super_Sentai.jpg
(Diakses pada 22/10/2017)

e. Serial *tokusatsu Metal Heroes*

Seperti dikutip dari Tokuma Shoten (2011) yang memaparkan secara singkat mengenai *Metal Heroes.* Adalah serial *tokusatsu* yang pertama kali digarap oleh TOEI studio, serial ini umumnya menceritakan tentang polisi luar angkasa berlapis pakaian baja. Polisi ini bertugas untuk menjaga kedamaian dunia dari gangguan mahkluk luar angkasa yang ingin menghancurkan bumi. Serial yang sangat terkenal dari film *tokusatsu metal heroes* ini adalah *trilogy Gavan*, *Sharivan* dan *Shaider* yang tayang pada tanggal 8 Maret 1985, ditulis oleh Shozo Uehara. Itoku (2012) pada serial majalah digitalnya menjelaskan bahwa *Winspector* adalah salah satu serial film *tokusatsu Metal Heroes* pertama bertema selayaknya *police resque*, yaitu terbentuknya tim investigasi guna memecahkan kasus kasus kriminal layaknya tim kepolisian negara.



Gambar II.5 *Metal Heroes*
Sumber:
https://vignette1.wikia.nocookie.net/metalheroes/images/0/0f/SuperHeroTaisenZ-MetalHeroes-001.jpg
(Diakses pada 22/10/2017)

f. Serial *tokusatsu Other Heroes*

Other Heroes dalam serial *tokusatsu* dianggap sebagai film yang rancangannya terlihat berbeda dari kelima aliran *tokusatsu* diatas. Serial *Other Heroes* menggabungkan konsep beberapa aliran *tokusatsu*, seperti penggabungan serial *super sentai* dengan serial *kaiju.* Beberapa serial *other heroes*, dari segi kostum dan cerita, ada diantara serial tersebut yang terlihat mengadaptasi konsep serial *super sentai*, namun tidak dimasukan kedalam daftar aliran *tokusatsu* diatas dikarenakan berbeda rumah produksi seperti serial *France Five, Sport Ranger dan Gransazer.* Serial *tokusatsu* adaptasi berjudul *France*

Five, tayang setiap beberapa tahun sekali. Dimulai dari seri pertamanya yang tayanng pada tahun 2002 (Itoku, 2012).



Gambar II.6 *France Five*
Sumber:
https://vignette.wikia.nocookie.net/tokusatsu/images/a/af/FranceFiveTeam.jpg
(Diakses pada 22/10/2017)

II.1.2 *Kamen Rider*

Tokuma Shoten, Hyper Mook (2011) menjelaskan bahwa serial Kamen Rider pertama kali dibuat pada tahun 1971 oleh seorang *Mangaka* Jepang yaitu Shotaro Ishinomori. Shotaro Ishinomori pada awalnya hanya membuat konsep *Kamen Rider* sebagai tokoh fiksi dalam bentuk komik saja, sebelum akhirnya dibuat menjadi serial *tokusatsu* dengan judul yang sama oleh perusahaan TOEI Company. Dengan sebuah jargon yang melegenda yaitu *Henshin,* yang artinya berubah atau bertransformasi, para pemeran tokoh dalam serial *Kamen Rider* tersebut berubah menjadi tokoh pahlawan yang memakai topeng dan menggunakan pelindung *armor* dari besi. Para tokoh ini diceritakan memiliki kekuatan yang luar biasa guna membasmi para monster yang akan menaklukan bumi. Kendaraan umum *kamen rider* adalah motor dan mobil.

Kamen Rider Ichigo, adalah kamen rider pertama yang hadir dalam serial jagoan bertopeng ini. Dengan alur cerita yang mengisahkan tentang seorang ilmuan bernama Takeshi Honggo yang diculik oleh organisasi kejahatan bernama *Shocker*, untuk dijadikan sebuah manusia mesin. Sang pemeran utama dalam cerita ini akan digunakan sebagai senjata dalam misi kelompok *Shocker* untuk menguasai dan menaklukkan negara Jepang. Namun, sebelum proses pencucian otak terjadi, sang tokoh utama diselamatkan oleh seseorang yang tidak lain adalah gurunya sendiri.

Dengan kekuatan yang baru saja didapatkan, Takeshi Hongo akhirnya dapat berubah menjadi *Kamen Rider Ichigo* dan berjuang untuk melawan kejahatan kelompok *Shocker & Gel-Shocker*. Tak lama setelah perilisan film pertama serial *Kamen Rider Ichigo,* muncullah *Kamen Rider Nigo* kemudian *Kamen Rider V3, Riderman, Black, Shin, ZO* sampai *J* di akhir era zaman *Showa*.

Sampailah pada pergantian era kekuasaan dalam sistem pemerintahan Jepang. Setelah era kekuasaan *Showa* mengakhiri jabatannya. *Heisei,* sebagai nama zaman yang baru akhirnya resmi dimulai pada tahun 8 Januari 1989 setelah Kaisar Akihito naik tahta menggantikan Kaisar Hirohito yang mundur pada tanggal 7 Januari 1989. Tahun 1989 juga disebut sebut sebagai tahun awal *Heisei.* Pada era yang baru ini, perusahaan TOEI Company selaku perusahaan produksi serial *Kamen Rider* sempat berhenti untuk memproduksi serial *Kamen Rider* selama kurang lebih 10 tahun. Bukan dikarenakan hal politik, namun dikarenakan biaya yang belum maksimal saat itu. Sebetulnya perusahaan TOEI Company dalam divisi *Kamen Rider* tidak murni hiatus atau menghilang dalam kegiatannya untuk memproduksi film pahlawan bertopeng tersebut. Selain serial *Kamen Rider* yang umumnya dibuat dalam jumlah 25 sampai 50 episode, TOEI Company sering membuat film lepas atau film yang hanya mempunyai jumlah satu episode saja dengan nama *Kamen Rider* juga. Serial *Kamen Rider* era *Heisei* dimulai secara resmi pada tahun 2000 (Tokuma Shoten, 2010), diawali dengan serial *Kamen Rider Kuuga* yang diperankan oleh aktor Joe Odagiri sebagai Yusuke Godai, diceritakan Godai akhirnya memperoleh sabuk *Arcle* untuk berubah menjadi *Kuuga* dan melawan *Grongi,* musuh yang ingin menguasai kota. Serial *Kamen Rider* dalam era *Heisei* terus berlanjut sampai hari ini, dimana serial *Kamen Rider Ex-Aid* yang terhitung sebagai serial ke 18 dalam era *heisei* baru saja menamatkankan penayangannya pada tanggal 27 Agustus 2017.

II.1.3 *Kamen Rider Ex-Aid*

Seperti yang telah dilansir dan dikutip dari halaman resmi situs web dari TV Asahi, telah dijelaskan bahwa *Kamen Rider Ex-Aid* adalah sebuah serial televisi Tokusatsu Jepang yang berdurasi 25 menit per-setiap episodenya, Sebagai serial ke-18 dari era *Heisei Kamen Rider*, dan serial ke-27 jika dihitung secara keseluruhan

dari mulai era *Showa* sampai era *Heisei*. Serial ini ditayangkan pertama kali pada saluran stasiun televisi Asahi dan perusahaan afiliasi stasiun televisi lainnya di seluruh Jepang pada tanggal 2 Oktober 2016. Tema dan latar dalam serial *Kamen Rider* ini adalah seorang dokter, permainan konsol video *game*, dan sebuah kartu memori yang disebut *gashat* untuk media berubah dan melakukan penyimpanan data. Pada serial *Kamen Rider Ex-Aid*, TOEI company kembali menggandeng perusahaan afiliasi langganannya yaitu Bandai dan Namco, dalam hal penjualan mainan dan *merchandise.* TOEI Company dan Bandai selaku pemilik dan pemegang lisensi Serial *Kamen Rider Ex-Aid* membidik dan memfokuskan penjualan *merchandise* dan mainan dalam serial ini kepada khalayak anak anak. Meski pada realitanya para penonton dewasa pun banyak yang telah membeli produk keluaran Bandai tersebut.

Lebih lanjut sebuah perusahaan majalah Jepang bernama Terebi-kun (2016) menjelaskan bahwa serial *Kamen Rider Ex-Aid* bercerita tentang seorang dokter magang yang mempunyai sifat ceroboh namun sangat peduli terhadap pasiennya, terlebih kepada anak anak. Emu Houjou, sang karakter utama dalam serial ini diperankan oleh aktor Hiroki Ijima. Emu Houjou berpraktik Di sebuah Rumah Sakit swasta bernama Rumah Sakit Seito University. Selain kesibukannya sebagai seorang dokter, Emu sang pemeran utama adalah seorang *gamer* jenius. Ketika bermain *video game*, Emu Houjou dikenal dengan nama inisial "M". Kepribadiannya yang ceroboh mendadak berubah menjadi sangat serius dan keren ketika bermain *video game.* Emu terinspirasi untuk masuk ke dalam dunia kedokteran setelah seorang dokter menyelamatkan hidupnya dari kecelakaan beberapa belas tahun yang lalu. Dokter tersebut memberikannya sebuah konsol *video game WonderSwan* sebagai hadiah karena kesembuhannya. Hal itulah yang membuat sang tokoh utama Emu tertarik dan menjadi maniak dalam permainan konsol video. Sebelum mendapatkan sabuk *Kamen Rider*, Pada awalya Houjou Emu lebih sering menangani pasien anak anak. Dengan keahliannya dalam bermain permainan konsol video, pasien anak anak yang ditanganinya tersebut menjadi tidak takut lagi untuk menghadapi dokter.

Sebuah perusahaan *video game* yang dikenal dengan nama Genm Corporation, menyadari akan keberadaan *Bugster*, jenis virus komputer yang terlahir dari *bug software game* ciptaan perusahaan mereka sendiri. *Bugster* adalah musuh utama dari tokoh *Kamen Rider* dalam serial ini. *Bugster* menampakkan diri di dunia fisik dengan menginfeksi manusia yang bermain konsol game buatan Genm Corp. Dengan berbagai tingkatan kehidupan yang diserang, *Bugster* memanifestasikan diri dengan sepenuhnya, manusia yang terinfeksi secara bertahap akan menghilang dari dunia dan berakhir menjadi sebuah data. sebagai konsekuensi akibat masalah yang dialami para pasien. Ketika pasien yang terserang virus *Bugster* tersebut depresi dan beban masalahnya meningkat, maka virus tersebut akan semakin kuat. Tugas Houjou sebagai *Kamen Rider Ex-Aid* adalah mencoba menanyakan dan membantu masalah para pasien terlebih dahulu sebelum para *Bugster* yang berada dalam tubuh pasien tersebut meningkat kekuatan levelnya, karena terpicu masalah yang dihadapi oleh sang pemilik tubuh. Hari demi hari tingkat kekebalan para *Virus Bugster* pun meningkat. Dan Monster *Bugster* lebih mudah mencapai bentuk sempurna. Saatnya *Kamen Rider Ex-Aid* beraksi.

Genm Corp menghadapi ancaman *Bugster* dengan mengembangkan sebuah sabuk yang bisa berubah menjadi seorang *Kamen Rider*. sabuk itu disebut *Gamer Driver*. *Gamer Driver* ini dipadukan dengan serangkaian alat transformasi berupa kartu memori game yang disebut dengan *Gashat*, untuk menambah kekuatan dan variasi serangan dari *Kamen rider* itu sendiri. Beberapa *gamer* yang menjadi seorang *Kamen Rider* ini adalah seorang dokter, termasuk Emu Houjou yang berubah menjadi *Kamen Rider Ex-Aid* untuk menyelamatkan pasiennya dari *virus Bugster*.

Selain *Ex-Aid,* dokter bedah jenius bernama Hiiro Kagami dapat berubah menjadi *Kamen Rider Brave*, ada juga dokter senior yang tidak berlisensi bernama Taiga Hanaya, berubah menjadi *Kamen Rider Snipe* dan terakhir adalah seorang pemeriksa medis yang dapat berubah menjadi *Kamen Rider Lazer*, dia adalah Kiriya Kujō. Selain keempat *rider* tersebut, sebuah *bugster* bernama Asuna Karino atau *Bugster Poppy Pipopapo*, gadis perawat yang bekerja di markas CR *Kamen Rider* inilah yang menjadi navigator para *Rider* dokter dalam mengemban tugasnya.

Asuna Mempunyai dua kepribadian dan sifat yang berbeda. Sewaktu menjadi Asuna Karino, perawat itu menjadi bersifat sangat tenang, kalem dan mempunyai banyak ide ide cemerlang yang sangat membantu dalam menjalankan tugasnya sebagai perawat pasien. Namun setelah kembali kebentuk asalnya, yaitu *Bugster Poppy Pipopapo,* Asuna terlihat sangat berbeda, berdandan layaknya seorang *cosplayer* dengan warna pakaian pink dan corak warna kuning. Asuna yang kembali menjadi *Poppy* bersifat ceroboh, berisik, cerewet dan bersuara kencang. Asuna Karino adalah sebuah karakter dalam sebuah serial permainan konsol *Doremifa beat*. Asuna atau *Poppy* didesain oleh perusahaan pengembang permainan dan gashat GENM corp untuk membantu pihak CR *Kamen Rider.*

Bertemakan sebuah konsol permainan yang dipadukan dengan sifat dokter yang cenderung ceroboh namun penyayang anak anak, membuat serial ini disukai oleh kalangan anak anak di Jepang. Menyuguhkan konsep permainan konsol ala grafik sebuah permainan klasik *8bit* yang didesain dengan warna neon, dan banyaknya karakter yang lucu dan tidak terlihat menyeramkan juga semakin membuat anak anak menyukai suguhan fantasi dalam serial *Kamen Rider Ex-Aid* ini. Penekanan sebuah konsep dalam serial *Kamen Rider* untuk anak ini semakin terlihat dimana tidak adanya karakter yang benar benar mati terbunuh, namun yang terlihat mati terbunuh oleh *Bugster* hanyalah berakhir menjadi sebuah data yang bisa diperbaharui dan dihidupkan kembali.

Selain itu didalam serial *Kamen Rider Ex-Aid,* diperlihatkan bahwa tidak adanya *scene* yang dilakukan di area orang dewasa seperti pertemuan karakter di sebuah bar minuman keras dengan aktifitas di atas meja biliar seperti tempat dan lokasi yang ada didalam serial *Kamen Rider* sebelumnya seperti *Faiz, Kabuto* dan lainnya. Atau tidak adanya pemeran wanita di serial *Kamen Rider Ex-Aid* yang mengenakan baju seksi bikini seperti yang diperlihatkan dalam serial *Kamen rider Fourze* yang berlabel tayangan remaja.

Tingkat stress dan masalah para pasien yang terjangkit virus *Bugster* dalam cerita *Kamen Rider Ex-Aid,* dapat berdampak pada aktivitas monster *Bugster* yang ada

dalam tubuh pasien sehingga dapat bangkit menjadi wujud yang sempurna dengan level yang lebih tinggi. Akibatnya para *rider* dituntut untuk mendengarkan dan membantu terlebih dahulu penyebab para pasien yang stress itu seperti apa sebenarnya, Houjou Emu berkali kali membantu para pasien yang notabennya adalah anak anak dalam hal yang terlihat sederhana namun membekas dan dapat diambil sikap postifnya, seperti membantu memberikan kado kue untuk ibunya yang terlalu sibuk, menghibur anak anak dengan permainan game atau hanya masalah tentang anak yang takut untuk bertemu dokter. Beberapa hal tersebut menjadikan serial *Kamen Rider Ex-Aid* sangat mudah diterima dan disukai oleh anak anak (Terebi-kun, 2016).



Gambar II.7 *Kamen rider Ex-Aid*
Sumber: https://ukiyaseed.webly.com/
(Diakses pada 22/10/2017)

II.1.4 Masuknya Film *Tokusatsu* ke Indonesia

Beberapa pemaparan data yang dihasilkan melalui wawancara dengan Bapak Aria W. Suriadikusuma selaku pendiri komunitas pecinta *tokusatsu* indonesia pertama, yaitu komunitas *Fans Club Tokusatsu Indonesia* atau FCTI. *Tokusatsu* pertama kali muncul di Indonesia pada pertengahan tahun 1980-an, lewat pemutar Video *Betamax* dan *Video Home System.* Serial *Uchuu Keiji Gavan* 「宇宙刑事ギャバン」 adalah serial *tokusatsu metal heroes* bertema polisi luar angkasa pertama yang peredaran filmnya cukup dikenal luas dikalangan anak Indonesia pada saat itu. Meski cukup dikenal luas, namun nyatanya film ini hanya bisa dinikmati terbatas pada beberapa kalangan saja, karena saat itu pemutar video *Betamax* dan *VHS* tersebut dinilai memiliki harga yang cukup mahal, bahkan bisa disimbolkan sebagai barang bergengsi tinggi bagi orang yang memilikinya saat itu.

Pada awal tahun 1990-an stasiun televisi nasional TVRI dan TPI membawa angin segar pada segmen acara alternatif anak anak di Indonesia. Stasiun televisi nasional mulai menayangkan beberapa serial film *tokusatsu* seperti *Sentai Changeman, Ultraseven, Tokkei Winspector, Kesatria Baja Hitam Super-One, Kesatria Baja Hitam RX* dan serial lainnya. Sejak saat itulah kepopuleran *tokusatsu* di Indonesia terus mengalami kemajuan.

Memasuki awal tahun 2000-an, Televisi nasional dan televisi swasta di Indonesia masih terus menayangkan serial *tokusatsu,* film yang ditampilkan semakin beragam setiap tahunnya. Pada saat itu *Tokusatsu* masih populer dan *up to date* di Indonesia, terlihat dari waktu penayangannya yang hanya berselisih satu sampai dua tahun dari perilisan serial aslinya di Jepang, seperti serial *Kamen Rider Agito, Kamen Rider Faiz 555* dan *Kamen Rider Kuuga* yang tayang di stasiun televisi RCTI dan Indosiar. Hingga sampailah pada tahun 2010, dimana serial *tokusatsu* di Indonesia sudah mengalami kemunduran dan mulai kehilangan *rating*-nya. Anak anak generasi 90-an yang sudah mulai tumbuh dewasa dan pihak stasiun televisi yang sedikit demi sedikit tidak lagi memperbaharui tayangan *tokusatsu,* hal ini menjadi salah satu alasan mengapa *tokusatsu* kurang lagi populer dikalangan anak zaman sekarang.

II.1.5 Produk *Tokusatsu*

Sebagai produsen film bertema *tokusatsu*, tentunya perusahaan pembuat film *tokusatsu* tidak cukup hanya berfikir tentang bagaimanakah caranya agar film yang dihasilkan dapat diminati dan terkenal dikalangan masyarakat luas saja. Produsen film *tokusatsu* membutuhkan cara jitu agar uang yang sudah dikeluarkan dari proses pembuatan film, bisa menarik keuntungan lebih banyak dari sektor lain. Salah satunya adalah dengan menjual berbagai macam barang aksesoris atau *merchandise* bertema film *tokusatsu*. Disisi lain, jika film *tokusatsu* tersebut sudah bisa merebut hati para penggemar melalui tayangannya yang bagus, bukan tidak mungkin bagi para penggemar film *tokusatsu* untuk sedikitnya mempunyai keinginan membeli *merchandise tokusatsu* tersebut.

Kotler (1994) (Seperti dikutip Abhinandan K, Jain, 1999) "*Has defined product as anything that can be offered to a market for attention, acquisition, use or consumption that might satisfy a want or a need"* (h.109).

Sebuah perusahaan majalah Jepang bernama TV Magazine (2011) menyebutkan bahwa Anak anak adalah salah satu segmen pasar yang sangat dituju oleh perusahaan *tokusatsu*. Perusahaan *tokusatsu* terkenal di Jepang seperti *TOEI company, Tsuburaya production, Toho company* dan beberapa perusahaan lainnya selalu bekerja sama dengan perusahaan pengembang aksesoris atau *merchandise* dalam menghasilkan produk bertema *tokusatsu* seperti mainan, pakaian, alat tulis dan peralatan anak lainnya. Berbagai produk bertemakan *tokusatsu* sangat mudah sekali ditemui di negara Jepang. Produk produk tersebut tersebar ke beberapa pusat perbelanjaan kecil hingga besar dengan harga yang bervariasi. Sama seperti promosi produk pada umumnya, produk *merchandise* bertemakan *tokusatsu*-pun sering melakukan promo diskon pada saat saat tertentu atau saat hari spesial tiba, misalnya saat perayaan natal, liburan musim panas, perayaan tahun baru dan lain lain (テレビマガジン TV Magazine, 2011)..

Jenis *merchandise tokusatsu* yang beraliansi dengan perusahaan pengembang produk adalah:

1. Produk mainan

   Industri mainan adalah salah satu sektor jual yang sangat vital bagi perusahaan *tokusatsu* (Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ, 2014). Hampir 80% peralatan yang ditampilkan dalam serial *tokusatsu* dijual sebagai mainan. Para pengembang menjual mainan dan aksesoris kedalam berbagai bentuk. Nama nama perusahaan pengembang besar dalam industri mainan *tokusatsu* seperti Bandai, Figma dan Banpresto mengeluarkan berbagai macam varian produk dalam lini mainan ini seperti:

   a. Action Figure

   Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ (2014) menyebutkan bahwa *Action Figure* adalah miniatur tiruan dari sebuah karakter. Biasanya bahan mainan *action figure* terbuat dari material plastik dan bahan lainnya. Terdapat beberapa macam tingkatan pada lini *action figure.* Dimulai dari yang termurah yaitu *candy toys,* Di Jepang mainan ini biasa dijual bersamaan dengan sebuah permen atau makanan ringan lain. Detail dari *candy toys* dibuat sederhana dengan ukuran yang relatif kecil. Selanjutnya ada mainan *Japanese soft vinyl* atau *Sofubi* yang umumnya berbahan dasar polivinil klorida, dibuat dengan detail sedikit lebih unggul dibanding *candy toys*. Adapula mainan *statue,* yaitu *action figure* tanpa artikulasi, contohnya seperti *Hyper Detail Moldling, DXF* dan seri *WCF* yang berkarakter mini. Selanjutnya ada *SHFiguarts, SIC, RAH Medicom* dan *PBM* yang mengisi segmen *action figure* mahal dengan detail yang bagus. Dari beberapa produk yang disebutkan diatas, perusahaan mainan Bandai, Figma dan Banpresto lah yang banyak memproduksinya. Harga jual yang ditawarkan berada dikisaran puluhan ribu rupiah sampai puluhan juta rupiah tergantung detail, ukuran dan ketersediaan masing masing mainan dipasaran. Harga puluhan juta rupiah untuk sebuah mainan biasanya berlaku bagi karakter *action figure* spesial atau langka seperti figur *Ultraman Spacium Ray Premium Grade* yang dibuat khusus sebagai peringatan ulang tahun ke-50 *Tsuburaya Production.* Figur *ultraman* ini

hanya di produksi 50 buah saja dan memakai batu safir asli sebagai bahan pada bagian dada nya.



Gambar II.8 *Ultraman Spacium Ray Premium Grade*
Sumber: https://goo.gl/2oTSCV
(Diakses pada 23/10/2017)

b. Peralatan berubah dan senjata karakter *tokusatsu*

Hyper Mook (2011) menjelaskan bahwa dalam serial *tokusatsu* seperti *Kamen Rider, Super sentai* dan *Ultraman.* Saat ini para tokoh serial tersebut menggunakan berbagai macam aplikasi media untuk berubah. Keberagaman tema cerita sangat berpengaruh terhadap media apa saja yang digunakan karakter tokoh tersebut untuk berubah menjadi pahlawan super. Umumnya karakter *tokusatsu* menggunakan sabuk dan gelang sebagai alat perubahan. テレビマガジン TV Magazine (2011) sebuah majalah Jepang, menyebutkan bahwa perusahaan pengembang mainan Bandai kembali memegang kendali penuh atas produksi aksesoris dan mainan hobi dalam bidang ini. Sama seperti *action figure,* dalam hal ini, Bandai juga memberikan kelas kelas tersendiri dalam produknya. Pada level menengah kebawah Bandai mengeluarkan seri DX atau sering disebut *deluxe henshin belt* yang memulai debut produksinya sejak tahun 1987, meski sebelumnya Bandai juga pernah mengeluarkan seri DX dengan

nama perusahaan *Popy* pada tahun 1971. Seri DX memiliki ukuran yang disesuaikan dengan proporsi tubuh anak anak. Selanjutnya ada seri *Complete selection modification* atau CSM, adalah produk Bandai yang mengisi kelas menengah keatas. Perbedaan seri CSM dengan seri *Deluxe* terlihat pada bahan material pembuatannya, detail yang sedikit lebih unggul dan proporsi ukurannya yang disesuaikan dengan orang dewasa. Seperti yang dilansir dari situs pribadi Bandai dan Kamen Rider, Sektor CSM memang diprioritaskan untuk kolektor dewasa.

Seolah tidak puas dengan kedua level tersebut, Bandai selaku pemegang kendali produk membuat kelas premium pada lini ini, yaitu dengan dibuatnya produk *Complete Selection,* setingkat lebih tinggi dari *Complete Selection modification*. Material yang digunakan untuk produk *Complete Selection* ini memakai bahan plastik yang kuat dan material *stainless steel* terbaik dibeberapa bagian. Detail dari produk *Complete Selection* ini jauh lebih baik ketimbang dua produk sebelumnya. Proporsi ukuran produk *complete selection* dibuat sama persis seperti yang digunakan aktor tokusatsu dalam serialnya. Produk *Premium Complete Selection* ini harganya jauh diatas kedua produk Bandai sebelumnya. Biasanya seri *Complete Selection Modification* dan seri *Complete Selection* dijual dalam beberapa set. Termasuk mainan senjata didalamnya (テレビマガジン TV Magazine, 2011).



Gambar II.9 *Complete Selection Modification Den-O*

Sumber: Tokunation.com

(Diakses pada 23/10/2017)

c. Topeng tokoh serial *tokusatsu*

テレビマガジン TV Magazine (2011) menjelaskan bahwa pada lini produksi helm dan topeng, perusahaan produksi Bandai dan Banpresto selaku perusahaan afiliasinya juga memproduksi topeng *tokusatsu* tersebut dengan berbagai macam varian, salah satunya adalah *Tokusatsu Mask Collection* yang dikhususkan untuk keperluan pajangan dan *Original Mask* untuk keperluan *cosplay* atau hanya sekedar pajangan biasa juga. Sebagai fungsi pajangan, *Tokusatsu Mask Collection* ini dibuat dalam bentuk kecil namun dengan detail yang baik. Pajangan helm ini berbahan dasar plastik. Dalam beberapa edisi, Bandai biasanya membuat paket khusus seperti *Tokusatsu selected mask collection,* didalamnya berisi beberapa buah helm dengan karakter *tokusatsu* langka, dijual dengan harga yang lebih mahal ketimbang produk *Tokusatsu Mask Collection* biasa. Dan dalam beberapa seri, Bandai membuat fitur lebih pada *Tokusatsu Mask Collection* ini dengan hadirnya lampu yang bisa menyala dalam pajangan helm tersebut.

Original Mask dibuat dengan menyesuaikan ukuran kepala pemakainya, dimulai dari ukuran anak anak sampai orang dewasa dengan harga yang berbeda disetiap karakternya. (テレビマガジン TV Magazine, 2011).



Gambar II.10 *Kamen Rider Mask Sellection vol.3*
Sumber: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61JxcvfHOaL.jpg
(Diakses pada 23/10/2017)

2. Produk pakaian dan aksesoris sehari hari

   Berdasarkan hasil data melalui wawancara dengan Bapak Aria W. Suriadikusuma selaku pendiri komunitas pecinta *tokusatsu* indonesia pertama, yaitu komunitas *Fans Club Tokusatsu Indonesia* atau FCTI dan *creative content manager* dari perusahaan Goshen Media. Lini pasar pada segmen ini lebih ditujukan kepada anak anak, karena barang yang dijual sangat erat kaitannya dengan anak anak, maka yang sering membeli dan memakai barang sehari hari ini adalah anak anak. Perusahaan besar *tokusatsu* Jepang seperti TOEI Ishimori pro, Tsuburaya production, Toho Studio dan lain lain lebih banyak menjual lisensi dibidang ini. Perusahaan *tokusatsu* Jepang sebagai pemilik lisensi membebaskan perusahaan manapun didunia yang ingin bekerja sama dalam mengembangkan bisnisnya bersama perusahaan *tokusatsu* tersebut. Beberapa produk sehari hari yang berlisensi resmi perusahaan *tokusatsu* dan dijual dipasaran diantaranya adalah produk pakaian anak yang diproduksi oleh perusahaan yang berafiliasi dengan Dream Express Dex co. ltd Thailand, produk permen *Kamen Raida Gummy* produksi Bandai, produk sandal dan sepatu yang diproduksi oleh perusahaan Chappy Thailand, produk Jaket dan kaos oblong yang diproduksi oleh Ishinomori pro, tempat peralatan menulis yang juga diproduksi oleh Ishinomori pro dan masih banyak lagi varian produk lainnya.



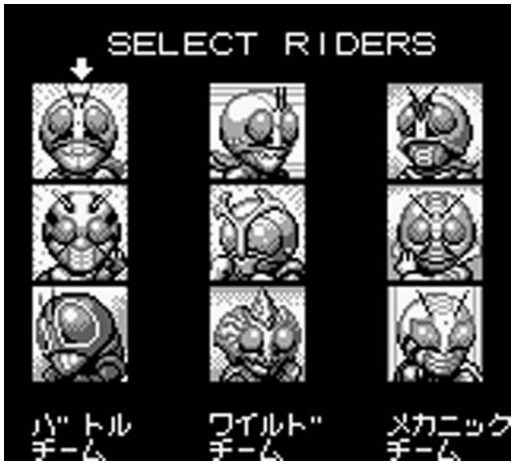
Gambar II.11 Produk berlisensi resmi dari perusahaan *tokusatsu* Jepang

Sumber: Dokumentasi Goshen Media

(Diakses pada 19/10/2017)

3. Produk *tokusatsu* di bidang permainan konsol

   Famicom Tsushin (1999) Menjelaskan bahwa sejak tahun 1990-an, perkembangan film *tokusatsu* juga mengikuti perkembangan konsol game yang ada saat itu. Perusahaan game besar Jepang bernama Nintendo merilis sebuah game balap bertema *tokusatsu* pada platform *Game Boy classic* pada tahun 1993. Game besutan Yutaka Shinsei Manufacturing ini berjudul *Kamen Rider SD: Hashire! Mighty Riders.*



Gambar II.12 *Kamen Rider HD: Hashire! Mighty Riders*
Sumber: https://gamefaqs.akamaized.net/screens/3/d/2/gfs_7823_1_6.jpg
(Diakses pada 22/10/2017)

Seperti dikutip dari Bandai Report edisi tahun 2006 menyebutkan bahwa seiring dengan berkembangnya zaman, perusahaan pengembang *game console* terus menjadi pelanggan setia serial *tokusatsu.* Pengembang *game* notabennya memproduksi permainan yang beralur cerita sama dengan serial film *tokusatsu* tersebut. Dalam sektor permainan konsol, Bandai berafiliasi dengan perusahaan pengembang permainan video dan komputer bernama Namco, kedua perusahaan itu lalu mendirikan perusahaan gabungan bernama Bandai Namco Games dan berubah nama menjadi Bandai Namco Entertainment dibawah bendera Bandai Namco Holdings yang terbentuk pada tahun 2005. Serial *tokusatsu* bisa dimainkan dalam berbagai macam konsol seperti Nintendo, Playstation dan *platform game* lainnya (Bandai Report, 2006).

II.2 Objek Penelitian

II.2.1 Goshen Media

Beberapa data yang akan dipaparkan dibawah ini merupakan hasil wawancara dengan Bapak Aria W. Suriadikusuma selaku *Creative Content Manager* dari perusahaan Goshen Media.

Goshen Media adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang bisnis *entertainment,* media, *licensing* dan pemasaran. Sejak tahun 2005, Goshen Media mulai melebarkan sayap menuju ranah internasional dengan menjalin bisnis resmi dan membuka cabang di wilayah negara Singapura, Australia dan Jepang. Goshen Media percaya bahwa setiap hal yang ditangani dengan baik dan kreatif akan membawa dampak yang berkesan positif bagi *client* dan orang lain yang ikut terlibat didalamnya. Misi dari perusahaan goshen media adalah memperkuat komunitas dan lapisan masyarakat, dengan menciptakan sebuah wadah atau tempat khusus dimana moment magis bisa menjadi kenangan yang berharga dan terus diingat sampai kapanpun. Visi dari perusahaan Goshen Media adalah menjadi perusahaan hiburan yang maju dan mendunia, secara positif dapat mengubah dan membuat komunitas yang dilayani menjadi lebih baik dengan cara memperkuat ikatan antara anak anak dan keluarga.

Goshen Media adalah sebuah perusahaan *entertaintment* yang berafiliasi resmi dengan perusahaan *tokusatsu* TOEI Company Jepang. Goshen Media selaku pemilik sebuah perusahaan event tahunan spesialis bernuansa Jepang dan Asia bernama Popcon Asia, tercatat sudah beberapa kali menyelenggarakan *event* bersama dengan perusahaan TOEI Company, salah satunya adalah dengan mengayakan acara perayaan ulang tahun ke35 serial *tokusatsu Uchuu Keiji Gavan* yang diberi tagline *Segede Gaban* dengan mendatangkan langsung para pemerannya ke Jakarta. Goshen Media juga pernah mendatangkan pemeran asli Yui Kanzaki dalam serial *Kamen Rider Ryuki* untuk berbincang bincang secara langsung di acara Popcon Asia. Goshen Media meyakini bahwa strategi pemasaran yang bagus adalah dengan membuat sebuah acara langsung dimana semua masyarakat yang terkait didalamnya dapat bertatap muka secara nyata dengan orang

orang terbaik. Kekuatan ingatan dan kenangan yang dihasilkan manusia dalam merasakan pengalaman secara langsung, jauh lebih mendalam daripada sesuatu yang dibaca atau dilihat masyarakat melalui media biasa. Hal yang sama berlaku pada klien Goshen Media. Divisi Pemasaran dan divisi konten perusahaan Goshen Media telah bekerja dengan keras untuk memposisikan diri sebagai jembatan yang menghubungkan dunia ke Asia Tenggara dengan menampilkan konten berkualitas. Perusahaan Goshen Media juga melibatkan pengalaman ritel dan menciptakan keterlibatan diri yang bermakna bagi khalayak umum dan rekan bisnis di seluruh Asia Tenggara.



Gambar II.13 Logo Goshen Media
Sumber: http://www.goshen-media.com/wp-content/uploads/2016/10/logo01.png
(Diakses pada 22/10/2017)

II.2.2 Goshen Media dan *Tokusatsu*

Bapak Aria W. Suriadikusuma selaku *Creative Content Manager* dari perusahaan Goshen Media, lebih lanjut menjelaskan bahwa semenjak berafiliasi dengan perusahaan TOEI Company dan membeli perusahaan berbasis event tahunan bernama Popcon Asia, perusahaan Goshen Media semakin memfokuskan beberapa tema dalam kegiatan perusahaan dengan hal hal yang berbau *tokusatsu.* Beberapa kegiatan dan acara bertema *tokusatsu* yang sudah perusahaan Goshen Media lakukan diantaranya adalah:

a. Perusahaan Goshen Media menyelenggarakan event *tokusatsu* dengan mengundang secara langsung orang yang terlibat didalamnya. Berdasarkan data yang diperoleh melalui hasil wawancara dan penjelasan dari halaman *website* resmi perusahaan Goshen Media, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

   Pada tanggal 30 Juli 2017, Perusahaan Goshen Media melalui Popcon Asia menyelenggarakan acara bertajuk *JOUCHAKU & RYUKI HENSHIN*

CHALLENGE! Yang bertempat di Food Court Electronic City Indonesia, Jakarta. Acara tersebut berisi tantangan dari pihak Goshen Media untuk melakukan gaya *Henshin!* atau gaya berubah tokoh yang ada dalam serial *Kamen Rider Ryuki.* Para pemenang tantangan tersebut akan berkesempatan untuk bertemu secara ekslusif dengan Ayano Fujisawa, pemeran Yui Kanzaki sang pembuat monster di dunia *Kamen Rider Ryuki,* pada gelaran acara tahunan Popcon Asia yang diselenggarakan pada tanggal 5 sampai 6 Agustus 2017. Para pemenang tantangan juga akan mendapatkan hadiah menarik dari pihak Goshen Media.

Masih dalam perhelatan yang sama, acara tahunan yang diadakan di *Jakarta Convention Center* tersebut juga menyelenggarakan sebuah *event* berjudul *Segede Gaban*. Acara ini diselenggarakan atas dasar peringatan ulang tahun ke 35 serial *tokusatsu* legendaris *Uchuu Keiji Gavan.* Acara ini juga menjadi salah satu *tagline* utama dalam helatan Popcon Asia 2017. Perusahaan Goshen Media mendatangkan langsung pemeran utama dalam serial *Uchuu Keiji Gavan,* yaitu Kenji Ohba sebagai tokoh *Gavan 1982* dan Yuma Ishigaki sebagai pemeran *Gavan* baru pada film *Uchuu Keiji Gavan the Movie* yang rilis pada tahun 2012. Acara *Segede Gaban* tersebut berhasil menyita perhatian masyarakat dan penggemar serial *Uchuu Keiji Gavan* yang ada diseluruh Indonesia.

Para tamu yang hadir dalam acara ini notabennya adalah para penggemar yang menghabiskan masa kecilnya di era tahun 1980-an, tepat dimana serial *Gavan* populer. Yang tidak kalah menarik dari acara *Segede Gaban* ini adalah ketika pihak TOEI company selaku perusahaan *tokusatsu* Jepang, secara khusus membawakan set kostum lengkap *Gavan* asli yang telah dipakai oleh suit actor dan Kenji Ohba sendiri pada tahun 1982. Diikuti dengan pencatatan dari *Guinness Book of Record* untuk koleksi *Gavan* terbanyak yang melibatkan seluruh penggemar *Gavan* di Indonesia. Acara *Segede Gaban* ini didukung penuh oleh perusahaan Electronic city, Komunitas Metal heroes Indonesia dan Aniki Cosplay.



Gambar II.14 Kenji Ohba pada acara press conference Popcon Asia
Sumber: https://goo.gl/hthxjn
(Diakses pada 22/10/2017)

b. Perusahaan Goshen Media menjual produk bertemakan *tokusatsu*

Merujuk kepada data yang telah diberikan melalui hasil wawancara dengan Bapak Aria W. Suriadikusuma selaku *Creative Content Manager* dari perusahaan Goshen Media. Sebagai perusahaan yang mendapatkan lisensi resmi dari TOEI company studio Jepang, Goshen Media memiliki hak khusus untuk menjual berbagai aksesoris kebutuhan dan *merchandise* bertemakan *tokusatsu* buatan TOEI company. Dengan hadirnya tokoh utama serial *Uchuu Keiji Gavan* di Indonesia, tentunya hal ini adalah peluang bisnis yang menjanjikan bagi perusahaan Goshen Media. Terlebih, jika melihat respon dan animo penggemar serial *Gavan* diseluruh Indonesia yang sangat antusias dan telah mempersiapkan kedatangan idolanya dari jauh jauh hari. Ada beberapa produk bertema *tokusatsu* dari Goshen Media yang sudah dijual resmi di pasaran yaitu:

- *LIMITED: Bust 1/4 Uchu Keiji Gavan*

  Sebuah miniatur patung dada berukuran tinggi sekitar 20cm berbahan dasar *Polystone* Resin, yang hanya dicetak 35 buah saja sebagai perayaan ulang tahun ke 35 serial *Gavan*. Produk resmi ini dijual seharga Rp.2.750.000.



Gambar II.15 *LIMITED: Bust 1/4 Uchu Keiji Gavan*
Sumber: Dokumentasi Goshen Media
(Diakses pada 25/10/2017)

- *DVD Original Space Sheriff GAVAN with English & Indonesian Subtitle*
  Goshen Media menghadirkan produk *DVD Box Set* berisi 44 episode serial *Gavan* berbahasa Jepang, dengan pilihan teks Bahasa Indonesia dan Inggris. Goshen Media memberikan kesempatan bagi 35 orang pembeli pertama *DVD Box Set* ini untuk bertemu dan berbincang bincang secara langsung dengan Kenji Ohba sang pemeran utama serial *Gavan.* Selama berlangsungnya acara *Segede Gaban*, para pembeli juga bisa mendapatkan tanda tangan Kenji Ohba pada produk *DVD Box Set* tersebut. Produk unggulan yang dijual seharga Rp 875.000 ini terjual habis selama acara berlangsung. Namun, Goshen Media masih mempunyai persediaan produk apabila ada konsumen yang ingin membeli produk *DVD* tersebut diluar acara *Segede Gaban.*



Gambar II.16 Desta membeli DVD *Gavan* bersama dengan Kenji Ohba
Sumber: Dokumentasi Goshen Media
(Diakses pada 25/10/2017)

- Kartu *D-tap* bergambar legenda *tokusatsu* dan penyanyi *soundtrack* lagu terkenal Jepang era 80-an.

  Goshen Media Bekerjasama dengan perusahaan telekomunisasi Indosat Ooredoo untuk menghadirkan sebuah produk yang berfungsi sebagai media pembayaran. Kartu *D-Tap* dari Indosat ini bisa digunakan untuk keperluan berbelanja di Alfamart, Kereta *Commuter Line*, MRT, dan masih banyak lagi. Dalam satu set kartu Indosat *D-Tap* ini, berisi empat buah kartu *D-tap* bergambar Kenji Ohba (Pemeran dalam serial *Uchuu Keiji Gavan*), Hiroshi Watari (Pemeran dalam serial *Uchuu Keiji Sharivan*), Akira Kushida (Pengisi *soundtrack* dalam serial *Uchuu Keiji Gavan*) dan Mitsuko Horie (Pengisi soundtrack dalam album musikal *Kamen Rider Stronger No Uta*). Kartu *D-tap* ini dijual satu set seharga Rp 300.000.



Gambar II.17 Kartu D-Tap Indosat Ooredoo
Sumber: Dokumentasi Goshen Media
(Diakses pada 25/10/2017)

- *DVD* ekslusif Hiroshi Watari berjudul XSOL

  Goshen Media memproduksi *DVD* film klasik dari Hiroshi Watari berjudul XSOL, *DVD* ini dijual seharga Rp 200.000. Hiroshi Watari adalah pemeran utama *Sharivan* dalam serial *tokusatsu* berjudul *Uchuu Keiji Sharivan.*



Gambar II.18 *Cover* depan *DVD* film XSOL
Sumber: Dokumentasi Goshen Media
(Diakses pada 25/10/2017)

II.2.3 Goshen Media dan Produk Lainnya

Seperti yang telah dijelaskan melaui halaman resmi *website* Goshen Media dan data hasil wawancara dengan Bapak Aria W. Suriadikusuma selaku *Creative Content Manager* dari perusahaan tersebut, Goshen media adalah perusahaan industri hiburan, mempunyai beberapa konten lain yang menarik dan tidak hanya berfokus diranah *tokusatsu*. Meskipun demikian, tetap saja dalam konten umum tersebut masih banyak bahasan yang kembali membahas tentang seluk beluk *tokusatsu.* Berikut ini adalah beberapa konten umum yang dibuat oleh perusahaan Goshen Media.

- GOSH!NEWS

  Gosh!News adalah sebuah portal berita yang didalamnya khusus membahas tentang berita terbaru mengenai tokusatsu. Portal berita *Gosh!News* juga sering mempublikasikan acara atau kegiatan yang akan dilaksanakan oleh Goshen Media maupun Popcon Asia. Sebelum perusahaan Goshen Media membeli perusahaan event bernama Popcon Asia, bahan berita yang dipublikasikan oleh portal berita *Gosh!News* lebih beragam dalam segi pembahasan, *Gosh!News* sering kali membahas berita terkini mengenai perkembangan grup idola wanita lokal JKT48, berita terkini tentang penyanyi soundtrack terkenal Jepang dan berita mengenai budaya Jepang lainnya.



Gambar II.19 Logo portal berita *Gosh!News*
Sumber: Dokumentasi Goshen Media
(Diakses pada 25/10/2017)

- GOSH!TOYS

  Selain memproduksi mainan dan aksesoris bertema *tokusatsu*. Perusahaan Goshen Media juga menjalankan lini produknya sendiri. Dalam lini *Gosh!Toys*, perusahaan Goshen Media sudah memproduksi satu buah figur karakter mainan, seorang tokoh yang namanya cukup fenomenal di Indonesia. Produk *Action figure* Basuki Tjahja Poernama atau yang lebih dikenal sebagai Pak Ahok, sebuah projek kolaborasi antara perusahaan Goshen Media dengan Panji Mahardika seorang *illustrator* asal Indonesia dan Carlo Andrada Cacho seorang *sculptor* asal Filipina. Karya mainan yang terbuat dari resin setinggi 10cm ini dirilis pertama kali pada gelaran acara *Comic Con 2016.* Patung bergaya karakter seorang *Jedi* dalam film *Star Wars* ini dijual dengan harga Rp.1.188.000 dan hanya dibuat 50buah saja.



Gambar II.20 Logo produk mainan *Gosh!Toys*
Sumber: Dokumentasi Goshen Media
(Diakses pada 25/10/2017)

- GOSH!TV

  Sama seperti perusahaan media hiburan lainnya, perusahaan Goshen Media pun turut ikut dalam meramaikan ranah konten videografi. Konten informasi dan hiburan yang ditampilkan oleh *Gosh!TV*, di unggah secara resmi di saluran situs Youtube dan dihalaman sosial media *facebook* Goshen Media. *Gosh!TV* dalam salurannya banyak membahas mengenai kegiatan komunitas komunitas hobi di Indonesia seperti komunitas *S.H.Figuarts*, komunitas *Superman* dan lain lain. Selain membahas mengenai komunitas,

Gosh!TV juga sering membuat video mengenai *review* barang barang *tokusatsu* dan video liputan acara yang diselenggarakan oleh Goshen Media maupun Popcon Asia sendiri.

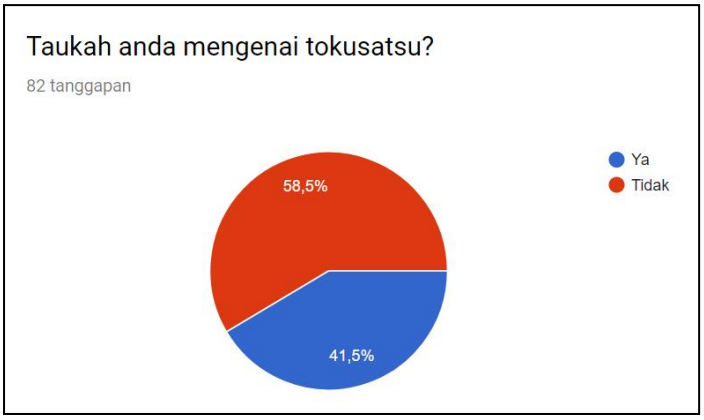


Gambar II.21 Logo *Gosh!TV*
Sumber: Dokumentasi Goshen Media
(Diakses pada 25/10/2017)

II.3 Analisa

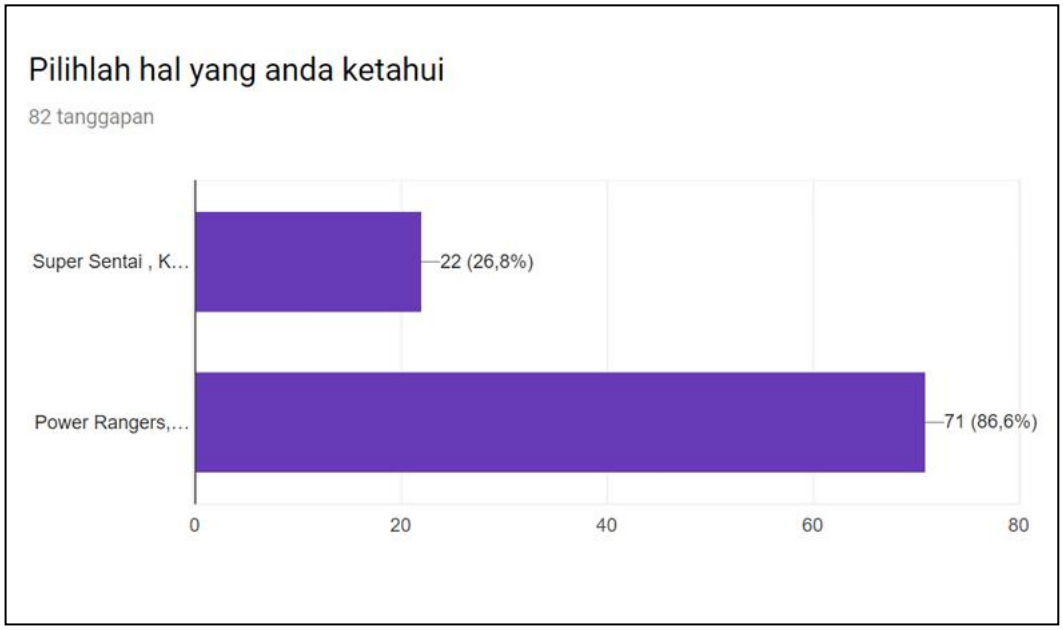
II.3.1 Survey Kuesioner

Dengan adanya penjabaran permasalahan mengenai menurunnya kepopuleran tayangan *tokusatsu* di kalangan anak Indonesia pada zaman ini, maka diperlukan adanya data mengenai keterlibatan *tokusatsu* dengan opini para responden dari berbagai usia. Dua buah soal kuesioner dibuat untuk mengetahui bagaimanakah tanggapan dan respon masyarakat mengenai keberadaan *tokusatsu* di Indonesia. Satu buah soal kuesioner digital khusus dibuat untuk responden yang berada pada rentang usia 20 sampai 30tahun, disebar secara acak kepada kalangan umum pemuda pemudi yang ada dikota Bandung, Jakarta dan Bogor melalui penyebaran via sosial media. Sehingga dapat diperoleh data dengan total responden berjumlah 82 tanggapan. Satu buah soal kuesioner terakhir dibuat secara manual untuk memudahkan responden menjawab soal yang telah dibuat. Soal kuesioner terakhir ini ditujukan kepada responden yang berada pada kisaran umur 6 sampai 13 tahun. Soal kuesioner ini disebar secara langsung kepada 60 anak yang berasal dari tiga sekolah yang berbeda. Selebaran kuesioner ini disebar disaat jam istirahat sekolah dan sebagian lagi disebar ketika anak anak sedang bermain diluar rumah. Berikut ini adalah hasil data riset yang telah dilakukan:



Gambar II.22 Diagram pengetahuan mengenai tokusatsu
Sumber: Dokumentasi pribadi
(Diakses pada 25/10/2017)

Dengan total responden yang berjumlah 82 orang. 58,5% persentase atau sekitar 48 orang yang berada pada kisaran umur 20 sampai 30 tahunan tidak mengetahui apa itu *tokusatsu.* Hanya sekitar 34 orang dari 82 responden saja yang mengetahui apa itu *tokusatsu.*

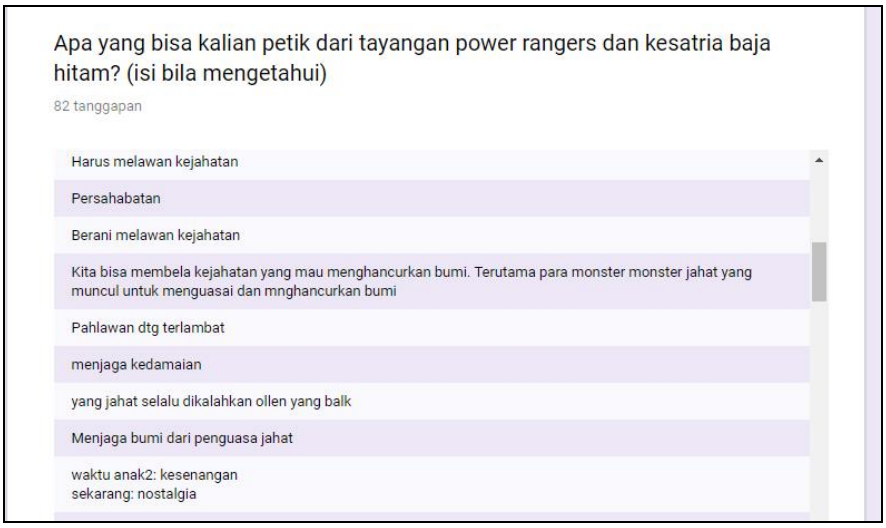


Gambar II.23 Diagram mengenai karakter *tokusatsu*
Sumber: Dokumentasi pribadi
(Diakses pada 25/10/2017)

Namun pada soal kuesioner yang kedua, dengan soal yang berjudul ‘pilihlah hal yang anda ketahui’ para responden banyak yang menjawab pilihan kedua, jawaban pilihan ganda yang bertuliskan “*Power Rangers*, Ksatria Baja Hitam dan Gaban” dipilih oleh sekitar 70 orang responden dengan persentase sebesar 86,6% tanggapan, penulisan nama serial film pada soal kuesioner kedua ini sengaja ditampilkan dengan menyebutkan nama adaptasi serial yang diberikan oleh stasiun televisi nasional Indonesia, hal ini dimaksudkan agar responden cukup mudah untuk mengingat tayangan populer era 90-an yang tak lain adalah bagian dari serial bertema *tokusatasu*. bisa disimpulkan bahwa 70 orang responden tersebut mengenal apa itu *tokusatsu* namun tidak tahu apa artinya.

Pada soal kuesioner berikutnya, tertulis “Rindukah kalian dengan tayangan ksatria baja hitam dan *power rangers* yang selalu mengisi masa kecil kalian dulu? (isi bila mengetahui)” dan 85,2% responden menjawab ya. Ada sekitar 69 orang dari 82 orang responden yang merindukan tayangan *tokusatsu.* Sisanya 14,8% responden atau sekitar 12 orang penjawab memilih opsi tidak, karena sudah tidak merindukan lagi tayangan *tokusatsu.* Berlanjut ke pertanyaan terakhir dimana soal kuesioner bertanya kepada responden mengenai “Apa yang bisa kalian petik dari tayangan *power rangers* dan ksatria baja hitam? (isi bila mengetahui)”. Jawaban dalam soal kali ini dijawab dengan teks.

Bermacam macam jawaban keluar pada poin pertanyaan ini, namun semua jawaban masih mengarah kepada hal yang positif seperti film yang mengajarkan kebaikan, sosok pahlawan pembela kebenaran, mengajarkan pentingnya membantu teman dan saudara, film yang mengajarkan anak untuk saling tolong menolong, pahlawan dengan semangat juang yang tinggi dan hal hal baik lainnya dijelaskan dalam jawaban soal tersebut.

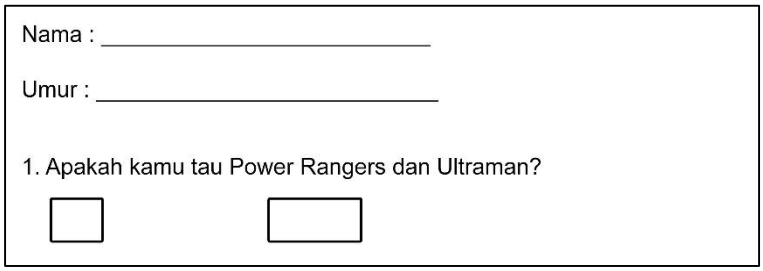


Gambar II.24 Soal Kuesioner mengenai kesan terhadap film *tokusatsu*
Sumber: Dokumentasi pribadi
(Diakses pada 26/10/2017)

Dari semua data dan jawaban yang telah didapat melalui kuesioner digital mengenai tanggapan *tokusatsu* menurut masyarakat yang berada di kisaran usia 20 sampai 30 tahun. Bisa ditarik kesimpulan bahwa serial *tokusatsu* sangat menghibur masa kecil para responden dahulu, bahkan 69 orang responden merindukan tayangan heroik tersebut.

kuesioner kedua adalah sebuah soal kuesioner manual yang mempunyai 4 poin pertanyaan didalamnya. Kuesioner ini ditujukan kepada 60 anak yang mendiami wilayah Bandung Timur. Sebanyak 60 lembar soal kuesioner disebar secara acak pada beberapa tempat yang berbeda. 30lembar soal diantaranya disebar kepada anak anak yang berada didalam lingkungan SD Negeri Cibiru 050, para siswa yang diberikan kertas kuesioner ini, mengisi soal tersebut pada saat jam pergantian mata pelajaran di sekolah. 15 lembar soal berikutnya disebar diwilayah komplek perumahan Permata Biru, Cinunuk, Kabupaten Bandung. Selanjutnya, 15 lembar soal terakhir disebar disekitar wilayah komplek perumahan yang ada disepanjang jalan Manisi sampai jalan Jati Pasirbiru, kecamatan Cibiru, Kota Bandung pada jam pulang sekolah.

Berikut ini adalah pemaparan hasil kuesioner terhadap 60 anak yang mendiami wilayah Cibiru, Cipadung dan Cinunuk, Bandung Timur. Soal pertama berjudul "Apakah kamu tau *Power Rangers* dan *Ultraman*?". Soal ini dibuat dengan tujuan agar mengetahui berapakah jumlah responden atau anak yang mengetahui serial *tokusatsu.* Pertanyaan ditulis langsung dengan menyertakan judul film *tokusatsu* yang populer. Tidak menggunakan alih alih kata *tokusatsu* didalamnya, agar lebih memudahkan anak anak dalam menjawab soal kuesioner. Hasilnya 56 orang responden yang berada pada rentang usia 6 sampai 13 tahun menjawab "ya" dan 4 orang responden sisanya menjawab "tidak". Para responden yang menjawab "ya" berkata bahwa mereka pernah melihat karakter *tokusatsu* tersebut di televisi, Internet dan majalah. Dari jawaban yang sudah diperoleh, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa anak anak pada rentang usia 6 sampai 13 tahun masih banyak yang mengetahui tentang tayangan *tokusatsu*.



Gambar II.25 Soal pertama kuesioner mengenai kesan terhadap film *tokusatsu*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Soal kedua adalah soal dengan 4 pilihan jawaban. Soal kedua tersebut berbunyi "Menurut kamu siapakah *Power Rangers*, *Ultraman* dan Bima Satria Garuda itu?". Tulisan serial Bima Satria Garuda ditambahkan kedalam kolom pertanyaan guna mendapatkan jawaban yang lebih spesifik dari responden, karena serial Bima Satria Garuda adalah serial lokal *tokusatsu* yang penayangannya berakhir pada Agustus 2015. Lebih memungkinkan bagi anak untuk menilai film serial Bima Satria Garuda, karena tayangan yang tayang setiap hari minggu pada pukul 08:30 WIB di stasiun televisi RCTI tersebut, masih mengudara di zaman mereka. Hasilnya adalah sekitar 24 orang anak menjawab bahwa karakter *Power Rangers, Ultraman* dan Bima Satria Garuda adalah seorang penolong umat manusia, 16 orang anak lain

menjawab bahwa karakter *Power Rangers*, Ultraman dan Bima Satria Garuda adalah seorang pahlawan, disusul 16 responden selanjutnya menjawab bahwa karakter tersebut adalah seorang pembasmi monster dan 4 orang responden sisanya mengatakan bahwa mereka tidak mengetahui siapakah itu tokoh *Power Rangers*, *Ultraman* dan Bima Satria Garuda. Dapat disimpulkan bahwa kebanyakan responden pada soal kedua menganggap ketiga tokoh serial *tokusatsu* tersebut adalah seorang karakter yang senang membantu kesulitan manusia.



Gambar II.26 Soal kedua kuesioner mengenai kesan terhadap film *tokusatsu*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Soal selanjutnya adalah soal yang kembali menegaskan anak anak mengenai pengetahuan tentang serial *tokusatsu.* Soal ketiga ini adalah soal yang berbunyi "Kamu tau yang mana?" disusul pemberian opsi dalam jawaban dengan variasi gambar atau objek, agar anak terbayang dengan visual yang sedang ditampilkan dalam opsi jawaban. Elizabeth B, Hurlock (1980) dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Perkembangan* mengatakan bahwa: "Anak anak senang dibacakan dan melihat gambar gambar dari buku" (h.122). Hal tersebut bisa dimanfaatkan sebagai alat perangsang otak anak dalam mengingat sesuatu yang ada didalam objek atau gambar tersebut.

Hasilnya adalah 26 responden menjawab mengetahui serial *tokusatsu Super Sentai* atau *Power Rangers*, 1 responden menjawab mengetahui serial *tokusatsu Power Rangers* dan Ksatria Baja Hitam, 1 responden lagi menjawab mengetahui serial Ksatria Baja Hitam dan Bima Satria Garuda, 12 responden menjawab hanya mengetahui serial Bima Satria Garuda, 12 responden lainnya menjawab mengetahui ketiganya dan 8 responden terakhir hanya mengetahui serial *Power rangers* dan Bima Satria Garuda. Setelah ditanya dari manakah mereka mengetahui serial *Power*

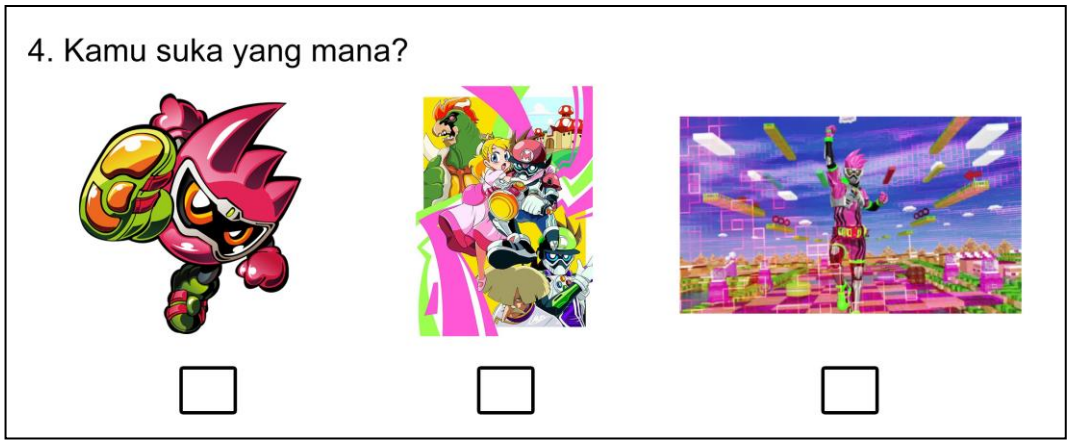
Rangers, para responden menjawab “karena warna nya bagus dan menarik, jadi pas liat pertama kali langsung inget. Pernah liat di Youtube” (Pembicaraan dengan salah satu responden, 25 Oktober 2017.)



Gambar II.27 Soal ketiga kuesioner mengenai kesan terhadap film *tokusatsu*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Berikutnya adalah soal terakhir yang ada dalam Kuesioner. Soal keempat tertulis pertanyaan “Kamu suka yang mana?” diikuti beberapa opsi gambar atau objek sebagai jawaban. Ketiga objek tersebut adalah karakter dari serial *tokusatsu Kamen Rider Ex-Aid* dengan berbagai macam gaya. Pilihan sebelah kiri, adalah maskot *Kamen Rider Ex-Aid* yaitu *Mighty Action X!*, dengan gaya gambar *Chibi* atau karakter gambar manga dengan proporsi tubuh yang digambarkan kecil atau pendek, biasanya diikuti dengan penggambaran bagian kepala yang besar. Opsi yang ada ditengah, adalah karakter *Kamen Rider Ex-Aid* bercampur dengan gaya visual konsol permainan terkenal *Super Mario Bross.* gaya penggambaran objek ditengah ini adalah gaya penggambaran *digital*, seperti gaya gambar yang sering digunakan dalam karakter film *anime* maupun grafik permainan. Dan opsi jawaban terakhir adalah karakter original dari serial *Kamen Rider Ex-Aid* yaitu *Kamen Rider Ex-Aid Level 2*, digambarkan dengan gaya visual *semi reallism.* Hasil yang didapat dari soal terakhir ini adalah, 19 orang responden lebih menyukai gaya gambar *Chibi*, 3 orang responden lebih memilih gaya gambar *semi realism*, 4 orang responden memilih dua gaya gambar, yaitu gaya penggambaran *anime* dan *semi realism*, 5 orang responden selanjutnya memilih gaya gambar *chibi* dan *anime*, serta 1 orang responden memilih ketiganya. Pilihan opsi jawaban terbanyak pada soal terakhir ini adalah pada gaya gambar *anime* saja, yang dipilih oleh 28 orang responden. Pemilihan tiga gambar dengan visual yang berbeda disetiap opsinya tersebut,

dilakukan untuk meninjau gaya visual seperti apakah yang sebenarnya anak kecil sukai.



Gambar II.28 Soal keempat kuesioner mengenai kesan terhadap film *tokusatsu*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Mengacu pada keinginan pihak TOEI Company Jepang selaku perusahaan *tokusatsu* yang berafiliasi resmi dengan perusahaan Goshen Media. Serial *Kamen Rider Ex-Aid* ini adalah serial yang cocok bagi pangsa pasar anak anak Indonesia.

II.3.2 Analisis Hasil Wawancara

Melakukan kegiatan wawancara dengan narasumber yang terpercaya dalam bidang *tokusatsu,* wawancara dengan Aria Suriadikusuma. Seorang *Creative Content Manager* yang bekerja di perusahaan Goshen Media, sekaligus pendiri dan koordinator dari komunitas penggemar *tokusatsu* pertama di Indonesia bernama *Fans Club Tokusatsu Indonesia*. Aria W. Suriadikusuma juga merupakan redaktur dari perusahaan majalah *tokusatsu* berbahasa Indonesia pertama di Indonesia yaitu Majalah Henshin.



Gambar II.29 Majalah *Henshin!* Yang terbit pada tahun 2006
Sumber: https://s2.bukalapak.com/img/231157132/m-1000-1000/Majalah%20Tokusatsu%20Henshin.jpg
(Diakses pada 26/10/2017)

Sebagai mantan jurnalis, editor dan *associate producer* dari stasiun televisi TRANS7 dan KOMPASTV. Aria W Suriadikusuma mengetahui secara betul bagaimana perkembangan serial *tokusatsu* dan pentingnya peran televisi bagi anak anak yang ingin mengetahui apa itu serial *tokusatsu.* Melalui pengalaman bertahun tahun dibidang pertelevisian Indonesia, Aria W Suriadikusuma mengetahui alasan dibalik menurunnya kepopuleran *tokusatsu* di Indonesia. Menurutnya, "ini merupakan hal yang klasik, kembali lagi ke masalah hitung hitungan bisnis pihak televisi dengan perusahaan *tokusatsu."* (Pembicaraan dalam wawancara, 10 Oktober 2017.) Lebih lanjut Aria W Suriadikusuma menyatakan bahwa slot tayangan *tokusatsu* masih dirasa mahal bagi pihak televisi nasional, sehingga berdampak pada menipisnya jumlah tayangan *tokusatsu* dari tahun ke tahun. Tidak seperti konten tayangan lain diluar *tokusatsu* yang notabennya bekerjasama dengan sistem peninjauan selama beberapa bulan terlebih dahulu untuk melihat *rating*, sebelum membeli lisensi tayangan secara penuh.

Pihak perusahaan *tokusatsu* Jepang saat itu lebih menekankan pihak stasiun televisi manapun untuk membeli slot tayangannya terlebih dahulu. Hal inilah yang membuat pihak stasiun televisi di Indonesia merasa kurang tertarik dengan acara *tokusatsu.* Pada sesi wawancara yang dilakukan di perusahaan Goshen Media tersebut, Aria W Suriadikusuma lebih lanjut menerangkan bahwa "Bisnis di lini pertelevisian pada zaman sekarang itu sudah turun secara pemasokan dari iklan dan

brand. Karena brand sudah dialih fungsikan penjualannya ke digital. Jadi pihak stasiun televisi lebih Selektif lagi membeli produksi dan program yang ditayangkan." (Pembicaraan dalam wawancara, 10 Oktober 2017). Beliau juga mengatakan bahwa selalu ada dampak positif dan peluang lain dalam menjalankan suatu hal. Keberadaan internet yang dinilai cukup masif pada zaman sekarang ini membuat kemudahan tersendiri, terlebih pada upaya Aria W Suriadikusuma selaku *Creative Content Manager* perusahaan Goshen Media dalam mengembalikan kembali kepopuleran *tokusatsu* di Indonesia.

Sebagai penutup dalam rangkaian wawancara, Aria W Suriadikusuma mengatakan bahwa "Promosi pada zaman ini bisa dari *online* dan *offline*. Keduanya sama sama penting, *Online* sebagai penaik *hype*. Lewat pemberian Info menarik *tokusatsu* secara umum, dan dari segi offline, kita bisa memberikan materi promosi ke mall dengan desain menarik. Pihak Toei yang mengapprove dan kita yg merancang semua. Dan itu bisa terjadi" (Pembicaraan dalam wawancara, 10 Oktober 2017.)

II.4 Resume

Tokusatsu adalah sebuah aliran film yang berasal dari Jepang. Serial kepahlawanan *tokusatsu* sempat populer dikalangan anak Indonesia yang menghabiskan masa kecilnya ditahun 1983 sampai awal tahun 2000-an. Serial ini menjadi populer karena pada zaman tersebut tayangan *tokusatsu* masih sering ditayangkan dengan varian serialnya yang beragam. Berbeda dengan apa yang terjadi pada zaman ini, dimana serial *tokusatsu* seperti dilupakan oleh anak anak karena stasiun televisi lokal sudah tidak lagi menayangkannya dengan alasan bisnis. Menurut data survey yang dilakukan melalui kuesioner dan wawancara. Serial *tokusatsu* masih diingat dan memberikan kenangan positif diantara para responden yang berusia kisaran 20 sampai 30 tahun. Hasil yang berbeda terlihat dari jawaban kuesioner kedua dimana anak anak yang berusia kisaran 6 sampai 13 tahun rata rata hanya mengetahui dan menggemari serial *tokusatsu* lokal Bima Satria Garuda yang tayang terakhir pada tahun 2014 di RCTI. Goshen Media adalah salah satu perusahaan media yang berafiliasi secara resmi dengan perusahaan *tokusatsu* TOEI company Jepang. Perusahaan *tokusatsu* TOEI company Jepang ingin bekerjasama dengan perusahaan

Goshen Media untuk menyelenggarakan sebuah acara besar bertema serial *tokusatsu Kamen Rider Ex-Aid* di Indonesia. Perusahaan Goshen Media belum bisa menyanggupi keinginan tersebut, dikarenakan kondisi pasar *tokusatsu* anak sedang menurun di Indonesia. Demi mensukseskan sebuah acara kerjasama perusahaan *tokusatsu Jepang* dan pihak perusahaan Goshen Media, maka dibutuhkannya sebuah perancangan promosi berisi informasi dan konten menarik bertema serial *tokusatsu Kamen Rider Ex-Aid* dari perusahaan Goshen Media bagi anak Indonesia zaman sekarang.

II.5 Solusi Perancangan

Dari beberapa masalah yang dipaparkan pada tulisan diatas, melalui hasil diskusi dan wawancara secara langsung dengan pihak Goshen Media. Maka solusi perancangan yang diperlukan adalah sebuah media informasi pengenalan yang merujuk pada acara yang akan diselenggarakan oleh pihak perusahaan *tokusatsu* TOEI company Jepang. Setelah berbincang bincang mengenai peranan desain dalam rangka memecahkan masalah promosi tersebut, pihak perusahaan Goshen Media memberikan suatu saran dengan dibuatkannya sebuah media promosi berbasis komik digital yang didalam ceritanya terdapat arahan bagi anak anak untuk mengunjungi halaman khusus dari acara tersebut. Isi dari halaman dan akhir cerita dalam komik tersebut adalah ajakan untuk bertatap muka secara langsung dengan karakter dan tokoh heroik *Kamen Rider Ex-Aid* di acara *tokusatsu* yang akan dibuat oleh perusahaan TOEI company Jepang dan perusahaan Goshen Media.