

## 2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

### 2.1. Tinjauan Literatur

#### 2.1.1. Tinjauan Tentang Karakter Superhero Indonesia

*Superhero* disebut sebagai tokoh fiksi yang digambarkan sebagai pembasmi kejahatan dan penolong kaum lemah. Sejak kemunculan *superhero* pertama yang diciptakan oleh Lee Falk bernama *Phantom* tahun 1936 dan kemudian *Superman* tahun 1938 di Amerika yang berupa serial komik, banyak karakter *superhero* serupa yang mulai bermunculan. Tidak hanya di Amerika saja, tapi juga di negara-negara yang terpengaruh dengan budaya populer itu, salah satunya Indonesia (Mauren, 2011). Indonesia memiliki karakter-karakter *superhero* yang sangat digemari masyarakat pada tahun 1969 hingga tahun 1980-an. Beberapa kreator komik yang menciptakan karakter *superhero* yang terkenal saat itu antara lain adalah Harya Suraminata, Wid .N.S, dan R.A Kosasih. Saat itu kemunculan karakter *superhero* Gundala Putra Petir dan Godam Manusia Besi adalah yang paling laris di pasaran. Gundala Putra Petir adalah tokoh *superhero* asli Indonesia yang diciptakan oleh Harya Suraminata, atau lebih akrab dipanggil Hasmi pada tahun 1962. Lahir di Yogyakarta, 25 Desember 1955 merupakan salah satu komikus terkenal di Indonesia. Selain itu Hasmi juga menciptakan berbagai karakter *superhero* lainnya. Seperti Pangeran Mlaar, Sembrani, Merpati, Kalong, Maza dan Jin Kartubi. Ada juga karakter *superhero* ciptaan Wid N.S adalah Godam dan Aquanus. Dimana semua karakter *superhero* ini mempunyai bagian pada 23 jilid komik Gundala (Awaluddin, 2013).

##### 1. Gundala Putra Petir

Cerita Gundala Putra Petir berawal dari seorang peneliti jenius bernama Sancaka yang berambisi untuk menemukan serum anti petir. Tenggelam dalam ambisinya sebagai seorang ilmuwan, Sancaka melupakan hari ulang tahun Minarti, kekasihnya, yang berakibat

putusnya hubungan mereka. Sancaka yang patah hati berlari di tengah hujan deras. Tiba-tiba sebuah petir menyambarnya. Dalam keadaan koma ia ditarik oleh suatu kekuatan dari planet lain dan diangkat oleh raja Kerajaan Petir yang bernama Kaisar Kronz, sekaligus diberkati kemampuan super, yaitu bisa memancarkan petir dari telapak tangannya. Raja Taifun dari kerajaan Bayu memberinya kekuatan untuk dapat berlari secepat angin. Sejak itulah, pada waktu-waktu tertentu, Gundala tampil sebagai superhero penumpas kejahatan dengan berkostum hitam ketat dengan sepatu dan celana berwarna merah, wajahnya menggunakan topeng yang hanya menampakkan mata dan mulut, di sisi kiri dan kanan topengnya juga terdapat hiasan seperti bulu angsa (Awaluddin, 2013). Petualangan Gundala diawali dari buku pertamanya, yaitu “Gundala Putra Petir” terbitan Kentjana Agung, 1969. Dan cerita Gundala diakhiri dengan buku terakhir yang berjudul “Surat dari Akherat” terbitan Prashida pada tahun 1982. Total judul seri komik Gundala berjumlah 23 seri.



Gambar 2.1: Gundala Putra Petir  
Sumber: [www.zilliun17.com](http://www.zilliun17.com)

## 2. Pangeran Mlaar

Pangeran Mlaar adalah tokoh komik ciptaan Hasmi. Mlaar adalah Putra Mahkota di suatu kerajaan di planet Covox. Setelah terbunuhnya ayah Pangeran Mlaar oleh para komplotan Menteri Telern dan Putri Kepala Perak, Pangeran Mlaar dilarikan oleh pamannya yang

merupakan salah seorang ilmuwan jenius. Berkat suatu rekayasa oleh pamannya, Pangeran Mlaar mempunyai kemampuan elastisitas yang bisa membuatnya mulur dalam batas tertentu. Tampil pertama kali pada “Perhitungan di Planet Covox” pada tahun 1969 (Awaluddin, 2013). Pada cerita Perhitungan di Planet Covox ini, Pangeran Mlaar bertemu dengan Gundala yang akhirnya membantu Pangeran Mlaar untuk mengembalikan tahtanya yang direbut oleh Menteri Telern.



Gambar 2.2: Pangeran Mlaar  
Sumber: [www.zilliun17.com](http://www.zilliun17.com)

### 3. Sembrani

Sembrani adalah tokoh komik ciptaan Hasmi. Muncul pertama kali dalam serial Gundala “1000 Pendekar” tahun 1974. Seorang pemuda bernama Tangguh 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 menetralkan racun gas. Lewat proyeksi, Otohrb, seorang panglima perang yang telah mati dalam pertempuran di sistem bintang Ristuty berbicara padanya. Dia memberi Tangguh sebuah kalung yang dapat merubahnya menjadi seorang *superhero* bernama Sembrani. Sembrani mempunyai kemampuan untuk mengendalikan medan magnet, dan menetralkan racun (Awaluddin, 2013).



Gambar 2.3: Sembrani  
Sumber: [www.zilliun17.com](http://www.zilliun17.com)

#### 4. Merpati

Merpati adalah tokoh komik ciptaan Hasmi. Sedhah adalah seorang wartawati yang sedang menolong ayahnya yang diculik kemudian Sedhah terjatuh ke dalam sebuah jurang dan ditolong oleh segerombolan merpati yang kemudian membawanya ke Ratu Merpati. Ratu Merpati memasukkan Sedhah kedalam suatu ramuan ajaib yang membuat Sedhah memiliki kekuatan super dan dikenal dengan sebutan Merpati (Awaluddin, 2013). Merpati merupakan tokoh yang masuk pada serial Gundala. Ia mulai muncul pada serial Gundala “Pangkalan Pesmunah Bumi” tahun 1977. Merpati merupakan kekasih Gundala yang kemudian menikah. Mereka bertemu saat Merpati sedang berusaha menyelamatkan ayahnya yang sedang diculik.



Gambar 2.4: Merpati  
Sumber: [www.zilliun17.com](http://www.zilliun17.com)

## 5. Kalong

Kalong adalah tokoh komik ciptaan Hasmi. Muncul pertama kali dalam serial Gundala pada tahun 1972 dalam “Calong Anak Kelelawar”. Agus Supriyadi 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 mengejanya, 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 Xamefreet 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 kejujuran. Apabila sinar itu dikenakan pada makhluk hidup, maka siapapun yang terkena sinar itu akan berbicara untuk memberi kesaksian yang jujur (Awaluddin, 2013).



Gambar 2.5: Kalong anak kelelawar  
Sumber: [www.zilliun17.com](http://www.zilliun17.com)

## 6. Jin Kartubi dan Maza

Jin Kartubi dan Maza adalah tokoh komik ciptaan Hasmi pada tahun 1968. Maza adalah tokoh superhero pertama ciptaan Hasmi. Tokoh Maza diceritakan sedang menolong seekor ular bernama Schobin untuk menemukan sebuah mutiara biru dan putrinya yang bernama Vatienc yang telah dicuri oleh penyihir jahat Rahczor yang tinggal di Pulau Tengkorak Hitam. Ketika Maza bertemu penyihir itu, dia meminta tebusan berupa tengkorak harimau putih bertanduk tiga. Orang-orang dari suku Galar kemudian membantu Maza menemukan benda tersebut. Tapi meski sudah memenuhi syarat, Maza tetap menemui rintangan untuk mendapatkan mutiara biru itu karena kecurangan yang dilakukan Rahczor. Kartubi adalah jin raksasa hamba Maza. Apabila Maza memerlukannya, ia tinggal menggosok pisau belatinya dan kemudian Kartubi akan muncul. Kartubi sebenarnya adalah pangeran di negeri jin yang disebut kerajaan Mbegadud. Ayahnya adalah raja Mansuk Lezus. Saudara-saudaranya yang jahat memasukkannya ke dalam botol dan membuangnya. Ia memasuki mimpi Kanigara bahwa ia akan mengabdikan kepadanya dan masuk ke dalam belatinya. Wujud raksasa Kartubi sering dipergunakan Maza dalam menghadapi ancaman raksasa seperti Xephros dan siluman-siluman raksasa di pulau hantu. Kemampuannya untuk terbang sangat dimanfaatkan para superhero yang tidak dapat terbang untuk transportasi udara (Awaluddin, 2013).



Gambar 2.6: Jin Kartubi  
Sumber: [www.zilliun17.com](http://www.zilliun17.com)



Gambar 2.7: Maza  
Sumber: [www.zilliun17.com](http://www.zilliun17.com)

## 7. Aquanus

Aquanus adalah tokoh komik ciptaan Wid NS. Muncul pertama kali dalam judul “Aquanus di planet Vibhy” pada tahun 1968. Ketika terjadi penyerangan bangsa Burbur ke planet Zyba, putra angkat raja Sving yang masih anak-anak dilarikan dengan sebuah roket ke luar angkasa. Roket tersebut jatuh ke lautan di planet bumi. Keluarga nelayan dan 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. Sebelum tewas 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 (Awaluddin, 2013).



Gambar 2.8: Aquanus  
Sumber: [www.zilliun17.com](http://www.zilliun17.com)

## 8. Godam Manusia Besi

Godam adalah tokoh komik ciptaan Wid Ns. Muncul pertama kali dalam judul “Memburu Doktor Setan” pada tahun 1969. Godam berasal dari dimensi lain yang terdapat negeri yang bernama Godam. Dikarenakan perlawanannya terhadap kekejaman Ratu Candalani,

Godam yang masih anak-anak dari putra bangsawan negeri Godam menjadi buronan sebagaimana kedua orang tuanya yang dianggap memberontak terhadap kekuasaan Candalani. Musuh bebuyutan Godam adalah Roh Doktor Setan yang berwujud kalung berliontin batu permata. Permusuhan mereka dimulai sejak sebelum Awang dipilih menjadi tubuh manusia Godam. Banyak sekali peristiwa-peristiwa dengan Roh Doktor Setan ini, seperti dalam kasus "Mencari Jejak Mayat". Sering dalam petualangannya melawan kejahatan ia bekerja sama dengan jagoan lainnya seperti Gundala, Aquanus, Maza, Tira, Sembrani, dan lainnya. Mereka bahu membahu menghadapi Roh Setan, Ztulos si Bocah Atlantis, Penyihir Solsoldola sampai Sang Kolektor di angkasa luar. Kelompok GAS pimpinan Empu Selamawa hampir melumpuhkan semua jagoan yang melawan mereka. Pada tahun 1996 Godam, Gundala, Aquanus dan Maza muncul dalam suatu serial komik Patriot (Awaluddin, 2013).



Gambar 2.9: Godam Manusia Besi  
Sumber: [www.zilliun17.com](http://www.zilliun17.com)

### 2.1.2. Tinjauan Karakter Superhero Indonesia Saat Ini

Meskipun tokoh karakter-karakter *superhero* Indonesia ini begitu terkenal pada tahun 1960 hingga 1980an, saat ini tokoh *superhero* Indonesia telah hilang dan tidak mengalami evolusi dan eksplorasi. Media yang pernah digunakan oleh para karakter *superhero* ini hanyalah 23 jilid komik yang dicetak pada tahun 1969 dan dicetak ulang oleh PT.Bumi Langit pada tahun 2005. Adapun film Gundala yang pernah dibuat pada

tahun 1981 yang disutradarai oleh Lilik Sudijo. Tetapi itupun hanya Gundala, tidak dengan *superhero* Indonesia yang lainnya.



Gambar 2.10: Komik seri Mata sinar-x kolaborasi Hasmi dan Wid N.S  
Sumber: [www.duniaku.net](http://www.duniaku.net)

Berbeda dengan karakter *superhero* luar negeri, misalnya *Captain America* milik Marvel yang mengalami berbagai evolusi pada penampilan karakternya. Sejak pertama kali *Captain America* muncul pada tahun 1941 hingga tahun 2016 ini, *Captain America* mengalami 7 kali perubahan desain karakter dan 2 kali perubahan desain perisai. Berdasarkan pendapat Ryan Meinerding sebagai *concept artist* tokoh *Captain America*, perubahan ini kebanyakan tidak berdasarkan pada kebutuhan cerita, tetapi dipicu oleh selera modern dan opini para penggemar, untuk melakukan ekspansi pengenalan karakter *Captain America* secara universal (Daniels, 1991:37). Tidak berhenti hingga pada desain kostum saja. Perusahaan Funko dan *Hot Toys* yang bekerja sama dengan Marvel juga *mengeluarkan* *Captain America* versi *chibi* untuk target pasar anak-anak. Sehingga pada saat ini, sosok *Captain America* dikenal oleh berbagai macam orang dengan beragam umur.



Gambar 2.11: Evolusi *Captain America*  
Sumber: [www.desdehollywood.com](http://www.desdehollywood.com)



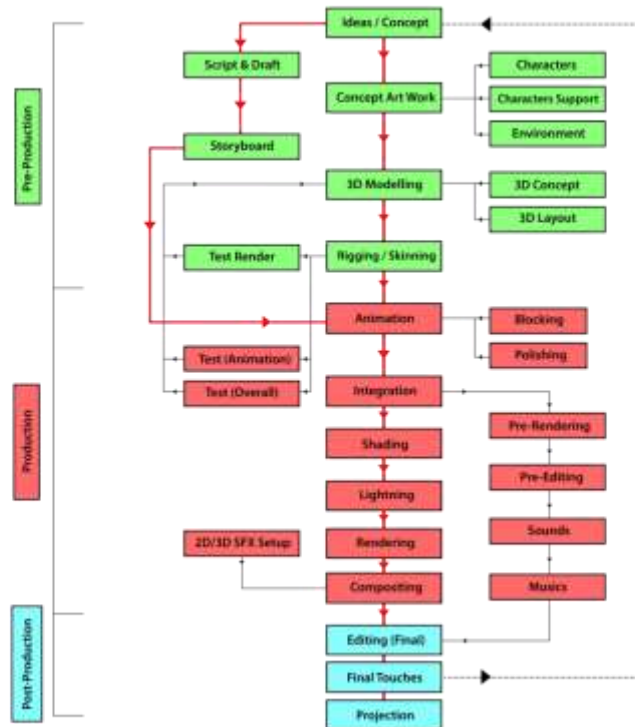
Gambar 2.12: Marvel *Cosbaby* dari *Hot Toys*  
Sumber: [Hottoys.com.hk](http://Hottoys.com.hk)

Melihat hal ini, pengemasan karakter *superhero* Indonesia saat ini hanyalah komik dan film dengan gaya gambar dan visualisasi yang lama tanpa eksplorasi karakter sedikitpun. Pernah juga dibuat beberapa versi mainan *superhero* Gundala, tetapi hingga saat ini mainan tersebut hanya berupa prototipe. Sehingga makin lama generasi muda tidak tahu dan menyebabkan karakter *superhero* Indonesia terancam untuk hilang.

### 2.1.3. Pengertian *Concept Art*

Desain Karakter, atau yang lebih umum dikenal di dunia produksi sebagai *Concept art*, adalah sebuah ilustrasi atau grafis 3D yang digunakan sebagai representasi visual dari berbagai macam ide, seperti contohnya desain kendaraan ataupun keadaan, sebelum dibuat produk atau hasil akhirnya. Seorang *Concept artists* adalah orang-orang yang membuat visualisasi pra-produksi untuk menggambarkan ide-ide dan *mood* atau suasana sebuah produk atau karakter, terutama dalam sebuah film, animasi atau game. Juga untuk menunjukkan pada calon klien/produser, bagaimana *final product* dari film/game tersebut, bahkan jauh sebelum proses produksi dimulai. *Concept art*, setelah disetujui akan dapat digunakan untuk pembuatan model secara 3D, kadang disesuaikan atau direvisi kembali pada tahap tersebut, dan digunakan kemudian sebagai referensi tambahan pada model final, yang ditekstur sehingga menyerupai hal yang nyata.

*Concept art* melingkupi dari sketsa yang sangat dasar sampai lukisan yang fotorealistik. Desain konsep tersebut dapat direalisasikan maupun tidak. Meski direalisasikan, namun dalam jangka waktu yang lama, dan banyak juga desain yang akhirnya tidak dipakai pada hasil akhir film atau game tersebut. *Concept art* adalah jenis ilustrasi yang digunakan pada tahap pra-produksi suatu *project*, untuk memvisualisasikan dan menyesuaikan hasil akhirnya. Dalam pembagian kerjanya sendiri, film, animasi maupun game dibagi ke dalam 3 tahap serupa. Yaitu pra-produksi, produksi, kemudian pasca-produksi. *Concept art* menjadi suatu elemen wajib dan paling awal dalam proses pra-produksi untuk pembuatan film, animasi, maupun game. *Concept art* selalu berfokus kepada pembuatan karakter yang akan dibangun dan ciri khasnya, seperti senjata, kemampuan, karakteristik, dan sebagainya. Dan juga beberapa ilustrasi adegan yang merupakan elemen-elemen dasar yang penting yang akan dibawa pada tahap berikutnya (Carrotacademy, 2014).



Gambar 2.13: *Workflow* Animasi 3D  
 Sumber: Flaxman, 2008.

#### 2.1.4. Sejarah *Concept Art*

Seni konseptual atau yang disebut juga sebagai *conceptual art*, sedikit banyak memiliki pengaruh terhadap definisi istilah *concept art* yang digunakan saat ini. Seni konseptual adalah setiap bentuk seni dimana ide untuk suatu benda seni dianggap lebih penting daripada hasil akhirnya. Teori tersebut dieksplorasi oleh Marcel Duchamp pada tahun 1910, namun istilah tersebut baru digunakan pada akhir tahun 1950 oleh Edward Kienholz. Pada tahun 1960 dan 1970an, bidang seni tersebut menjadi suatu pergerakan yang besar dan memasuki skala internasional. Seni konseptual sangat fundamental bagi benda-benda seni yang dibuat di akhir abad 20 (Migliorini, 1971).

Sedangkan istilah *concept art* yang dikenal dan digunakan sekarang ini mengacu kepada seni konseptual yang diterapkan pada bidang film dan animasi pada tahun 1930, dimana istilah seni ini digunakan untuk mendeskripsikan gambar, ilustrasi, *look*, desain, keadaan adegan-adegan film ataupun objek. Sejarah *concept art* itu sendiri sama tuanya dengan sejarah film. Hal ini disebabkan oleh karena setiap benda seni yang akan dibuat, diperlukan konsepnya terlebih dahulu (Carrotacademy, 2014). Bidang *concept art* ini sangat erat hubungannya dan sangat diperlukan dalam pembuatan terutama film, animasi maupun game.



Gambar 2.14: *Up character concept art*  
Sumber: Pixar.com

Menurut George Hull, yang merupakan salah satu *concept artist* film *The Matrix*, sutradara selalu menunjuk pada poin-poin di dalam naskah dan meminta ide kepada para *concept artist*. Sutradara terkadang

memberi deskripsi singkat dan *concept artist* harus mengetahui kemana dan bagaimana adegan tersebut akan dibawa atau ditampilkan. Maka ia harus benar-benar mengerti *genre* film yang akan dibuat. Sejarah seni/desain konsep yang juga disebut dengan *concept art* tidak lepas dengan perkembangan film, animasi dan game hingga saat ini.

Di era film bisu, film fantasi yang terkenal saat itu adalah *The Thief of Bagdad* karya *Douglas Fairbanks* dan *Die Nibelungen* oleh *Dritz Lang* pada tahun 1924. Di sini *concept art* digunakan secara kasar, tidak detail, dan hanya menggambarkan secara umumnya saja. Mengikuti mereka, dimulailah era film yang bersuara. Pada tahun 1930, *Disney* pertama kali membuat *concept art* untuk film *Three Little Pigs*, yang cukup digemari anak-anak pada era itu. Tahun 1940an film fantasi berwarna mulai muncul, seperti *Jungle book* yang diproduksi *Alexander Korda*.



Gambar 2.15: *The Jungle Book*-Korda  
Sumber: viz.dwrl.utexas.edu

Tahun 1950an banyak bermunculan film-film fantasi seperti *Darby O'gill and The Little People* dan *The 5000 Fingers of Dr.T* yang dibuat oleh *Dr.Seuss*. Film yang patut diapresiasi lainnya dari era ini yang memiliki elemen-elemen yang fantastik dan diklasifikasikan sebagai fantasi adalah *Harvey*, *Scrooge* (adaptasi tahun 1951 dari novel oleh *Charles Dickens* yang berjudul *A Christmas Carol*), dan *The Seventh Seal*, *masterpiece* dari *Ingmar Bergman* pada tahun 1975. *Alice in Wonderland*, film animasi yang dibuat oleh *Disney* juga merupakan film fantasi yang klasik. Tahun 1980an, dirilis film fantasi historikal berjudul *Indiana Jones*

and *The Raiders of the Lost Ark*, yang menjadi inspirasi banyak film fantasi pada abad 21.



Gambar 2.16: Indiana Jones *landscape concept art*  
Sumber: [www.moviegazetteonline.com](http://www.moviegazetteonline.com)

Pada tahun 1983, nama Frank Frazetta mulai dikenal. Karirnya yang dimulai dari ilustrator dan komikus, ditarik untuk menjadi *concept artist* film animasi berjudul *Fire and Ice* yang berkolaborasi dengan Ralph Bakshi. Gaya ilustrasi Frazetta yang menggabungkan gaya lukisan klasik dengan seni fantasi modern banyak diminati oleh orang-orang. Gaya gambar tersebut yang kemudian menginspirasi banyak film fantasi pada tahun-tahun selanjutnya. Setelah itu ada juga film *Tron* yang disutradarai oleh Steven Lisberger. Film fantasi tersebut dikatakan sebagai film *CGI (Cyber Graphic Integrated)* pertama yang menjadi standar untuk semua film *CGI* setelahnya. Seorang *concept artist* yang memiliki peran dalam film itu adalah Syd Mead. Syd Mead mendesain bermacam-macam kendaraan, mesin-mesin, setting, ruangan-ruangan dan berbagai *setting* dan *mood* sebuah adegan. Ia memiliki sejarah panjang berperan sebagai *concept artist* di banyak film. Beberapa diantaranya adalah *Star Trek* (1978), *20th Century FOX Aliens* (1985), *Forbidden Planet* (1994), *Dreamworks The Island* (2004).

Film-film lain yang *groundbreaking* pada masa itu, salah satu contohnya adalah *Star Wars* yang muncul pada tahun 1977 oleh George Lucas. Para audiens kagum akan visual dan efek yang luar biasa. Banyak hal-hal yang sebelumnya belum pernah dibayangkan oleh penonton. *Lightsaber*, pesawat luar angkasa yang canggih, dan sebagainya. *Concept artist* yang membantu menciptakan semua itu adalah Ralph McQuarrie

(yang juga menangani *conceptual art* film *Jurassic Park* pada tahun 1993). Namun selepas *trilogy* pertama *Star Wars*, peran *concept artist* dipegang oleh Ryan Church dan Iain McCaig. Kontribusi McCaig sebagai *concept artist* terlihat dalam *trilogy Star Wars* episode 1-3, *Harry Potter and the Goblet of Fire* (2005), *Charlotte's Web* (2006), *Outlander* (2006). Sedangkan selain *Star Wars*, Ryan Church yang dikenal akan desain kendaraan, planer dan *environment*-nya, terlibat dalam film *War of the Worlds* (2005) dan *Avatar* (2009) yang adalah film kombinasi *live-action* dan *CG* oleh James Cameron.



Gambar 2.17: Star Wars AT-AT *concept art*  
Sumber: Lucasfilm.com



Gambar 2.18: Avatar *character concept art*  
Sumber: [www.biography.com/jamescameron](http://www.biography.com/jamescameron)

Film yang tidak kalah dengan itu adalah *Jurassic Park* oleh Steven Spielberg pada tahun 1993. Tidak ada yang menyangka jika dinosaurus yang terlihat sangat realistis dapat dibuat pada jaman itu. *Concept artist* yang menjadikan film tersebut terasa nyata adalah Mark 'Crash' McCreery dari Stan Winston Studio. Dia juga menangani berbagai film yang terkenal, antara lain adalah *Congo* (1995), *The Relic* (1997), *The Lost World: Jurassic Park* (1997), *Dreamcatcher* (2003), *Van Helsing* (2004), *The Village* (2004), *Lady in the Water* (2006). Juga film revolusioner yang muncul pada tahun 1999, yaitu *The Matrix*, yang mengubah dunia sinematis setelah dirilis. Karya desain konsep George Hull, Simon Murton, James Martin, Darek Gogol, Yerant Douvalian dan Marc Gabbana ini dipuji keindahan visualnya oleh penonton. Tidak lupa juga film yang melekat di hati audiens, yang diangkat dari novel klasik J.R.R.Tolkien, yaitu *trilogy Lord of The Rings* (2001-2003). John Howe berperan dalam memvisualisasikan *Middle-earth*, desain naga, setting dan lainnya bersama dengan Alan Lee yang menambahkan visual autentik pada dunia yang sinematik. Pada tahun tersebut, dirilis juga *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (2001) adaptasi dari novel oleh J.K.Rowling. Ravi Bansal, Gert Stevens, Rob Bliss, Vladimir Todorov mengerjakan desain konsep yang digunakan dalam film tersebut. Tahun 2003-2007 Disney merilis film fantasi *trilogy Pirates of the Caribbean* dengan desain konsep dikerjakan oleh James Carson, Tim Flattery, Warren Manser.



Gambar 2.19: *Mermaid concept* dari *pirates and caribbean*  
Sumber : <http://i.kinja-img.com>



Gambar 2.20: *Mandrake concept art - Harry Potter creature*  
 Sumber: <http://nerapproved.com/creaturevault>



Gambar 2.21: *Jurassic park concept art - environment*  
 Sumber: [www.themeparkinsider.com](http://www.themeparkinsider.com)

### 2.1.5. Tinjauan *Concept Art* Berdasarkan Gaya Gambar

*Concept art* sendiri terbagi ke dalam beberapa jenis atau gaya penggambaran menurut kategorinya. Antara lain adalah Realis, simbolik, kartun, *anime*, *hard-surfaces*, *organic*, dan *environment* (Withrow, 2007:56).

#### 1. Realis

Realis atau realism, merupakan salah satu gaya gambar dimana mengutamakan kesesuaian dengan keadaan yang sesungguhnya di

dalam kehidupan nyata. Realis yang sempurna memiliki tingkat kemiripan yang sangat akurat dengan obyek aslinya, hal ini juga bisa disebut dengan *photorealism*, yang berarti memiliki penampilan yang hampir sama dengan foto.



Gambar 2.22: Contoh *concept art* realis – *Dishonored*  
Sumber: <http://41.media.tumblr.com>

## 2. Simbolik

Simbolik, merupakan gaya gambar dimana *concept artist* melambangkan sesuatu secara simbolis, sehingga tidak bisa diketahui makna gambarnya bila tidak membaca penjelasan tentang gambar tersebut.



Gambar 2.23: Contoh *concept art* simbolik – *Final Fantasy*  
Sumber: [www.vignette2.com](http://www.vignette2.com)

### 3. Kartun

Kartun atau *cartoon* merupakan gaya gambar yang lucu dan menghibur, yang biasanya disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkaian cerita baik berupa komik maupun animasi. Penggambaran jenis ini lebih banyak diidentikan secara humor dan karikatur. Oleh sebab itu figur kartun lebih sering digambarkan bebas tanpa mempedulikan bentuk nyata yang proporsional.



Gambar 2.24: Contoh *concept art* kartun – Kung Fu Panda  
Sumber: [www.academyofart.com](http://www.academyofart.com)

### 4. *Hard-Surfaces*

Gaya gambar *hard-surfaces* merupakan sebuah definisi untuk segala sesuatu buatan manusia, misalnya, mesin, robot/*mecha* dan lain-lain. *Hard-surfaces* sendiri memiliki arti secara literal yaitu permukaan yang keras. Dalam dunia *concept art* saat ini, istilah *hard-surfaces* sering dipakai untuk penggambaran robot/*mecha*.



Gambar 2.25: Contoh *concept art hard-surfaces* – Metal Slug  
Sumber: [www.snk/metalslug.com](http://www.snk/metalslug.com)

## 5. Organic

*Organic* merupakan sebuah definisi untuk penggambaran *fantasy* realis seperti monster, *elf*, *orc*, dan sebagainya. Istilah ini lebih sering digunakan untuk karakter hidup non manusia (*non-humanoid*).



Gambar 2.26: Contoh *concept art organic* – *Art of Monster*  
Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

## 6. Environment

*Environment* merupakan penggambaran *concept art* yang mencakup tentang *landscape*, setting cerita dan suasana. Mengabaikan porsi dari pengolahan karakter, *environment concept art* lebih memantapkan pada lingkungan yang akan digunakan atau berhubungan dengan karakter yang akan muncul nantinya. Gaya gambar ini lebih memiliki tujuan untuk mendukung cerita. *Environment concept art* sendiri biasanya dibuat setelah *character concept art* selesai dibuat.



Gambar 2.27: Contoh *concept art environment* – *Metal Slug*  
Sumber: [www.snk/metalslug.com](http://www.snk/metalslug.com)

## 7. Anime / Manga

Merupakan cara gambar bergaya Jepang yang diperkenalkan oleh Osamu Tezuka pada awal 1960an. Serupa dengan gaya kartun, yaitu penggambarannya yang lucu dan menghibur. Hanya saja gaya *anime / manga* lebih mengutamakan pada pembawaan warna dan karakternya, serta menggunakan sedikit elemen garis. Gaya gambar *anime / manga* lebih sering mempertahankan proporsi anatomi manusia, berbeda dengan gaya kartun yang bebas mendeformasi suatu karakter. Penggambaran gaya *anime / manga* ini awalnya lebih banyak ditujukan untuk anak-anak, karena sifat gambarnya yang lucu dan kekanak-kanakan. Namun demikian, seiring berkembangnya jaman gaya gambar ini juga mulai banyak digunakan untuk orang remaja dan dewasa.



Gambar 2.28: Contoh *concept art anime/manga* – Astro Boy  
Sumber: [www.tetsuyanokono.com](http://www.tetsuyanokono.com)

Gaya gambar *chibi* sendiri sebenarnya tidak terdeskripsi secara langsung pada pembagian gaya-gaya gambar *concept art* di dalam buku *Character Design* milik Steven Withrow, melainkan *chibi* adalah gaya gambar yang bercabang dari kategori *anime / manga*. *Chibi* merupakan istilah dari bahasa Jepang (*chibi*=kecil), biasa digunakan dalam istilah Jepang untuk menyebut anak-anak, orang yang pendek, binatang kecil, dan sebagainya. Selain itu istilah *chibi* juga digunakan untuk mengkonotasikan sesuatu yang lucu atau mungil.

Gaya gambar *chibi* pertama kali digunakan oleh komikus Jepang Momoko Sakura dalam *Chibi-Maruko-Chan*, 1986. Secara umum, penggambaran *chibi* membawakan karakternya dengan ukuran kepala yang bulat besar (*oversized*), dan badan yang kecil, membuat karakternya menjadi seperti anak kecil. Gaya gambar ini dibuat sedemikian rupa karena memang mengutamakan pada pembawaan ekspresi dan emosi karakternya dengan cara yang berlebihan (*exaggerated*).



Gambar 2.29: Karakter *Chibi-Maruko-Chan*  
Sumber: idn.wakuwaku-japan.com



Gambar 2.30: Perkembangan gaya gambar *chibi* saat ini  
Sumber: idn.wakuwaku-japan.com

Setelah gaya *chibi* ini digunakan oleh Momoko Sakura dalam komik *Chibi-Maruko-Chan* terkenal di Jepang, mulai bermunculan *fan art* yang mendeformasi karakter-karakter *anime* atau *manga* Jepang dengan menggunakan gaya *chibi*. Sehingga beberapa saat semenjak itu, *chibi* menjadi salah satu cabang dalam gaya gambar karakter yang terkenal dari Jepang hingga saat ini (Togashi, 2005). Gaya gambar *chibi* ini sangat meminimalisir penggunaan garis dan menampilkan karakternya sesimpel mungkin tetapi masih kaya akan ekspresi sehingga lebih mudah diserap

anak-anak. Bahkan penggunaannya sekarangpun telah banyak digunakan di luar Jepang, seperti perusahaan Funko (Amerika) dan *Hot toys* (China) yang mengaplikasikan gaya *chibi* dalam desain mainannya.



Gambar 2.31: Deformasi *Chibi* karakter manga *Shingeki no Kyojin*  
Sumber: store.d7vg.com



Gambar 2.32: Karakter manga *Shingeki no Kyojin*  
Sumber: store.d7vg.com.com



Gambar 2.33: gaya gambar *chibi* pada tokoh *Avengers*  
Sumber: www.desdehollywood.com

#### 2.1.6. Tinjauan *Concept Art* Berdasarkan Teknik Pembuatan.

Pada awal dikenalnya, *concept art* dibuat berupa sketsa kasar manual, tetapi semenjak 1995, di mana *Toys Story* milik Pixar mulai terkenal. Banyak *concept artist* yang langsung mengadaptasi *concept art* mereka melalui *3D modeling*, beberapa *concept artist* berpendapat bahwa hal ini berguna untuk mempercepat *workflow* pekerjaan pada tahap pra-produksi. Tetapi meskipun begitu bukan berarti sketsa manual ditinggalkan (Withrow, 2007:82).

### 1. 2D sketch Concept art

Cara pembuatan *concept art* yang selalu digunakan hingga saat ini. Di mana *concept artist* membuat sebuah detail dari konsep karakternya dengan menggunakan sketsa manual. Yang kemudian akan dibawa untuk proses 3D *concept art* dengan 3D *modelling*.

### 2. 3D modeling concept art

Figur atau karakter dibuat langsung atau berdampingan dengan cara manual di komputer dengan menggunakan *polygon*. 3D *modeling* sendiri adalah sebuah proses untuk menciptakan objek 3D dengan bentuk visual nyata (benda mati maupun hidup), melalui program khusus pengolah 3D yang dapat dikeluarkan dalam berbagai *output*. Mulai dari gambar 2D dengan melalui proses *rendering*, gambar foto realis, bahkan benda nyata melalui proses 3D printing. Menurut Frank Thomas dan Ollie Jhonson, cara yang fleksibel ini membuat banyak *concept artist* pada jaman ini langsung mengkonsep karakternya secara 3D, terutama untuk mempercepat *workflow* pekerjaan.



Gambar 2.34: Contoh *concept art* secara 2D dan 3D  
Sumber: [klumeartpage.files.wordpress.com](http://klumeartpage.files.wordpress.com)

### 2.1.7. Prinsip *Character Concept Art*

*Concept art* sendiri berhubungan dengan dua disiplin ilmu, yaitu film yang berakar pada basis fotografi dan animasi yang berakar dari basis ilustrasi. Menurut buku *The little oxford dictionary*, *concept art* memiliki suatu peranan krusial dalam awal pembuatan film, animasi atau game.

Prinsip dasar *character concept art* adalah memungkinkan karakter yang diciptakan dapat bergerak dan hidup wajar dalam arti yang dapat diterima oleh akal manusia, meskipun karakter tokoh ciptaan ini merupakan hasil imajinasi yang tidak dapat diterima secara rasio. Prinsip *concept art* ini mencoba melogikakan sesuatu yang imajinatif dengan mencoba mengikuti hukum fisik yang berlaku, meskipun ada beberapa karakter yang dilebih-lebihkan untuk memberikan penekanan ekspresi tertentu agar tampak lebih mudah dipahami oleh penonton terutama anak-anak. Dalam buku *Character design* milik Steven Withrow, terdapat tiga prinsip dasar *concept art*.

#### 1. *Identity*

Penggambaran karakter haruslah menarik dan sesuai dengan ciri khas masing-masing karakter. Apabila karakter yang heroik, karakter itu akan digambarkan dengan kesan yang gagah dan kuat, begitu pula sebaliknya. Namun, penggambaran karakter bukan hanya berdasarkan pada kesan menarik, tetapi ketepatan karakter juga harus diperhatikan dalam pembuatan *concept art*.

#### 2. *Functionality*

Setiap karakter atau konsep yang dibuat harus memiliki kejelasan fungsi (terutama untuk tema mekanik), atau setidaknya memiliki suatu alasan mengapa hal tersebut ada, atau perlu digambarkan. Sehingga tidak terdapat informasi kosong yang disampaikan dari suatu karakter. Ada baiknya bila setiap elemen visual karakter membangun konsep karakter yang akan dibawakan menjadi satu- kesatuan.

### 3. *Personality*

Karakter tokoh akan lebih kuat, bermakna dan hidup apabila dipahami lebih dahulu segala sesuatunya tentang karakter tersebut, seperti fisik, sifat, latar belakang, ataupun historisnya. Sehingga dapat dideskripsikan dengan baik bentuk karakter yang akan dikembangkan.

#### 2.1.8. Fungsi *Concept Art*

*Concept art* berfungsi sebagai kunci utama untuk pedoman dari setiap karakter yang akan digunakan dalam produksi film, animasi, maupun game. Di mana *concept art* menyimpan berbagai macam detail informasi dari setiap karakter tersebut. Seperti misalnya ekspresi wajah, gestur gerak tubuh, kepribadian, relasi antar tokoh, kemampuan, senjata, dan lingkungannya (Withrow, 2007). Pada tahun 1960-1980an, *concept art* hanya digunakan hingga tahap produksi. Di mana semua karakter sudah diolah sebagai film, animasi, maupun game, dan siap memasuki tahap paska-produksi. Sehingga *concept art* sudah tidak terpakai lagi. Tetapi seiring berkembangnya jaman, strategi menggunakan *concept art* sebagai salah satu media pendukung promosi film atau game makin sering dilakukan. Dengan mengemas *concept art* menjadi sebuah *artbook*, *concept art* ini dapat menjadi salah satu media promosi untuk mendukung publikasi film atau game yang dirilis.



Gambar 2.35: *Artbook* milik Pixar yang berisi kumpulan *concept art*  
Sumber: [www.parkablogs.com](http://www.parkablogs.com)

## **2.1.9. Tinjauan Mengenai Anak Usia 3-12 Tahun**

### **2.1.9.1. Pengertian Anak**

Anak-anak dapat didefinisikan sebagai seorang laki-laki atau perempuan yang belum dewasa. Istilah ini juga merujuk pada perkembangan mental seseorang pula. Perkembangan seorang anak usia dini tentunya mengarah pada kegiatan bermain dan pendidikan yang menentukan arah berkembangnya anak. Sehingga, merencanakan dan melaksanakan pendidikan menjadi sebuah keharusan yang tidak boleh disepelkan atau ditelantarkan. Karena jika tidak diarahkan, masa depan kualitas generasi penerus bangsa akan semakin mundur, dan tentunya hal ini akan ikut berdampak pada mundurnya taraf sosial budaya negara yang bersangkutan. Di Indonesia sendiri, hal ini sudah harus diperhatikan. Melihat generasi penerus makin terpengaruh budaya global, kalah jauh disbanding dengan negara-negara lain yang selalu sigap dalam mempersiapkan generasi andalannya di era kompetisi global saat ini (Asmani, 2009:15).

### **2.1.9.2. Psikologi dan Perilaku Anak**

Seorang anak akan mengalami banyak perubahan perilaku dan psikologi sepanjang hidupnya sampai mencapai tahap dewasa. Pada saat mulai mencapai usia 3 tahun, anak tersebut telah memiliki kemampuan dalam menggunakan verbal, dan juga mengikutkan bahasa tubuhnya. Pada usia inipun, anak-anak memiliki sifat mendasar yang serupa, yaitu menirukan dan mencontoh, serta anak pada usia ini akan mulai pandai berinteraksi. Selain itu, ego seorang anak juga sangat besar. Apapun yang ia inginkan harus terpenuhi, seperti contohnya apabila si A menginginkan mainan milik si B, maka si A akan mati-matian merengek untuk mendapatkannya. Jika tidak memperoleh apa yang ia inginkan, akibat umumnya adalah menangis. Tetapi perhatian anak kecil juga seringkali mudah untuk dialihkan ketika anak tersebut menemukan sesuatu yang lain, yang lebih menarik bagi mereka (Adinugraha, 2010). Secara umum

dalam perkembangannya, psikologis dan perilaku anak-anak 3-12 tahun adalah:

- Tidak dapat berkonsentrasi untuk waktu yang lama, diperlukan sebuah pengalaman untuk memberikan hasil pada awal dan akhir logika. Diperlukan sebuah hal yang dapat membiarkan anak untuk dapat ikut serta dengan mudah di dalamnya (secara visual maupun verbal) untuk memberi sebuah *impact* pada anak.
- Cerita, lagu dan bentuk-bentuk yang memakai memori yang sederhana akan lebih mudah untuk mereka terima.
- Mengulang kata-kata dan nama-nama, atau suatu keadaan dari apa yang mereka lihat.
- Mengenali dan meniru pola serta ritme, memori pada anak mulai menghasilkan ingatan pada sebuah pola.
- Menyukai warna-warna terang.
- Terbuka dan memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap hal-hal baru.
- Preferensi dan selera masih belum terbentuk secara sempurna, masih dalam tahap pemilihan apa yang mereka suka dan tidak.

#### 2.1.10. Tinjauan Studio Animasi Hompimpa



Gambar 2.36: *Studio Animasi Hompimpa*  
Sumber: Hompimpa.com

Studio animasi Hompimpa bertempat di Jalan Dharmawangsa No.70, Surabaya. Studio animasi Hompimpa didirikan pertama kali oleh Risma Suherdja pada tanggal 7 Desember 2012 dengan nama PT.

Hompimpa Mulia Production. Studio Hompimpa berpusat kepada bidang 3D, terutama animasi, *character development*, *video tracking*, *visual effect*, visualisasi *3D construction*, *motion graphic*, dan sebagainya. Adapun visi dan misi perusahaan ini:

Visi : Berkomitmen mengembangkan industri animasi 3D di Indonesia dengan standard internasional, dengan memproduksi film-film animasi 3D yang berkualitas yang dapat memberi warna baru pada dunia film untuk anak-anak di Indonesia ini.

Misi : -Komitmen memberikan solusi dan kualitas karya konten animasi terbaik.

- Fokus akan pengembangan kualitas konten animasi yang kreatif dan inovatif sebagai hiburan yang baik untuk anak Indonesia.
- Membentuk etos kerja tim dengan keahlian yang memadai untuk memproduksi karya dengan taraf internasional.

Selama 5 tahun ini, studio animasi Hompimpa memiliki beberapa proyek dan pencapaian, antara lain:

Proyek independen :

- PanPan dan Bruci (animasi serial).
- Pesawat Kertas (animasi serial).
- *Knight of Damascus* (animasi serial).
- Gob and Friends (animasi serial) – meraih dua piala IFTA (Indonesian Film Trailer Awards) 2015.

Proyek dari klien :

- Trailer *Shallahuddin the Wise Conquerror* – klien: Rashvan Films.co, India.
- Trailer film animasi *Crazy Bird* – klien: Dokter Toy Indonesia.
- Visualisasi 3D, Mobil serbaguna – klien: ITS Surabaya.
- Visualisasi 3D Mobil Listrik Nasional – klien: ITS Surabaya.
- Visualisasi 3D Kapal Bossegoro – klien: PT. Bossegoro Indoyard Consortium.

- Visualisasi 3D pembangunan Pabrik Semen Indonesia – klien: PT. Semen Indonesia.
- Serial animasi Plentis Kentus (*Work In Progress*) – klien: Visual expert dan Trans TV Indonesia.
- Dan beberapa *unofficial project* lainnya dari Eropa dan India.

## 2.2. Tinjauan Permasalahan

### 2.2.1. Latar Belakang Pemikiran

Melihat realita budaya-budaya populer saat ini seperti karakter-karakter *superhero* Marvel, DC, dan *Anime* Jepang semakin merajalela di generasi muda Indonesia sekarang, membuat konten-konten lokal khususnya *superhero* Indonesia semakin terlupakan. Karakter-karakter dari luar negeri ini dikemas dalam berbagai gaya dan bentuk untuk dapat terus diminati dan memenuhi selera konsumennya. Berbeda dengan upaya dari luar negeri ini untuk melestarikan dan menghidupkan karakter-karakter *superhero* ciptaanya, dengan gencarnya karakter-karakter populer dari luar negeri yang masuk ke Indonesia, masih minimnya usaha untuk melestarikan konten-konten lokal Indonesia yang tersisa ini. Padahal Indonesia sendiri memiliki banyak karakter-karakter *superhero* yang dapat menjadi aset dunia hiburan di Indonesia. Bila karakter *superhero* Indonesia tidak dieksplorasi lebih lanjut, hal ini dapat menyebabkan salah satu potensi konten lokal, yaitu *superhero* Indonesia lenyap dan dilupakan. Selain itu melihat *trend superhero* ini juga dapat menjadi salah satu kesempatan pula untuk membangkitkan karakter *superhero* Indonesia.

Bekerja sama dengan studio animasi Hompimpa dan telah berkonsultasi dengan Harya Suraminata sebagai salah satu pencipta karakter *superhero* Indonesia, mereka merekomendasikan untuk membuat sebuah *self project* untuk melestarikan karakter-karakter *superhero* Indonesia dengan membuat desain karakter *superhero* yang baru untuk film animasi 3D *superhero* Indonesia.

Seperti yang telah diketahui sebelumnya bahwa proses film, animasi, maupun game melalui tahap pra-produksi, produksi dan pasca-

produksi. Dan tahap paling awal yang perlu dibuat adalah pembuatan *concept art* atau desain karakter dari karakter-karakter *superhero* Indonesia tersebut. Melihat target audiens anak usia 3-12 tahun, tentunya akan diperlukan desain karakter *superhero* Indonesia yang sesuai dengan selera dan daya tangkap anak usia tersebut. Karena itulah pendekatan gaya *chibi* digunakan, dengan pembawaan gaya gambar yang simpel dan menarik, akan lebih sesuai dan bisa diserap oleh ingatan anak-anak.

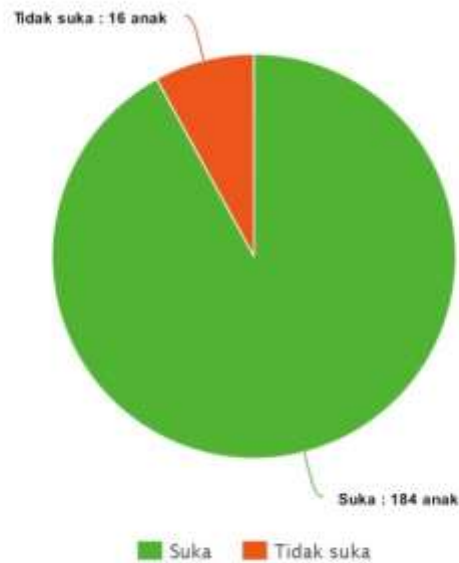
Target audiens dari film animasi ini adalah anak usia 3-12 tahun, dengan pertimbangan bahwa anak usia 3-12 tahun lebih mudah untuk dimasuki pengaruh baru. Sedangkan pada usia 14 tahun ke atas di mana selera dan preferensi mereka sudah terbentuk, menyebabkan sulitnya untuk membangkitkan *superhero* Indonesia melalui target remaja. Target audiens anak-anak juga dipilih dengan harapan bahwa anak usia 3-12 tahun yang sudah mengenal karakter *superhero* Indonesia dapat membawanya terus pada saat tumbuh remaja dan dewasa nantinya.

## **2.3. Analisis Data Lapangan**

### **2.3.1. Analisis Target Audiens**

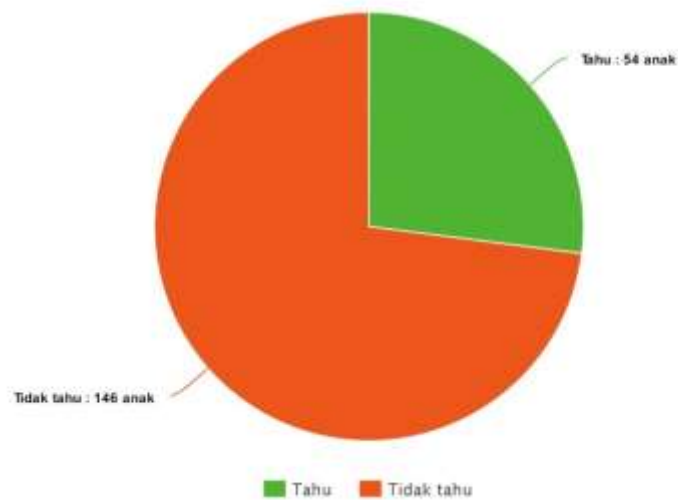
Proses survey dan kuesioner dilakukan pada anak-anak TK A dan B dan SD kelas 1-6 di TK dan SD Kristus Raja, di jalan Wisma Permai Tengah 1, Surabaya. Populasi dari TK dan SD Kristus Raja sebanyak 287 anak. Diambil 200 sampel yang terdiri dari 25 anak TK A, 25 anak TK B, 25 anak SD kelas 1, 25 anak SD kelas 2, 25 anak SD kelas 3, 25 anak SD kelas 4, 25 anak SD kelas 5, dan 25 anak SD kelas 6. Adapun pertanyaan sederhana yang diajukan dalam kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Apa kamu suka dengan karakter *superhero* ?
2. - Siapa karakter *superhero* yang kamu suka ?  
- Kenapa kamu menyukai karakter *superhero* itu ?
3. - Kamu tahu tidak karakter *superhero* dari Indonesia ?  
- Jika tahu, sebutkan...
4. Model gambar yang menarik buatmu ?



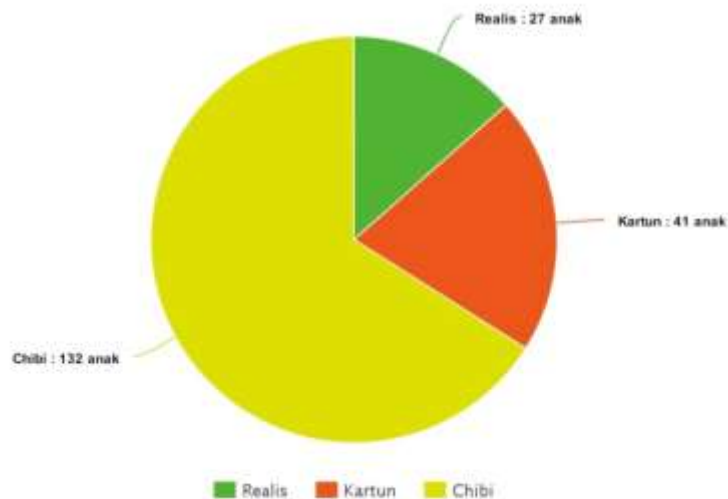
Gambar 2.37: *Pie-chart* dari minat anak terhadap *superhero*  
 Sumber: SD dan TK Kristus Raja

Berdasarkan hasil survey, sebagian besar anak suka dan tertarik dengan karakter-karakter *superhero*. Terutama semacam *Superman*, *Ironman*, *Batman*, *Naruto*, dan sebagainya. Contohnya pada hasil survey menunjukkan bahwa sebanyak 184 orang anak-anak ternyata berpendapat bahwa karakter-karakter *superhero* itu keren, hebat, dan menarik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pada umumnya anak-anak usia 3-12 tahun mengidolakan karakter-karakter *superhero*.



Gambar 2.38: *Pie-chart* pengetahuan anak terhadap *superhero* Indonesia  
 Sumber: SD dan TK Kristus Raja

Dari hasil yang diperoleh, bisa dikatakan sekitar 70% anak-anak tidak mengetahui karakter *superhero* Indonesia, bahkan tidak tahu jika Indonesia memiliki karakter *superhero*. Beberapa dari mereka ada menjawab tahu, tetapi yang mereka sebut adalah Gatotkaca, dan beberapa tokoh pewayangan lain. meskipun tidak salah untuk menyebut karakter ini sebagai *superhero*, tetapi sebenarnya karakter ini merupakan tokoh pewayangan. Tidak sedikit juga yang menyebut tokoh-tokoh sejarah sebagai *superhero*. Sama sekali tidak dijumpai nama-nama *superhero* Indonesia seperti Gundala. Melalui hasil survey ini dapat disimpulkan bahwa pemahaman anak-anak usia 3-12 tahun terhadap karakter *superhero* Indonesia terbilang sangat rendah, bahkan hampir nol.



Gambar 2.39: *Pie-chart* selera anak terhadap beberapa macam gaya gambar  
 Sumber: SD dan TK Kristus Raja

Sedangkan dari segi penggambaran karakter, anak-anak terbilang menyukai dan memiliki minat terhadap gaya gambar *chibi*, sebanyak 27 anak memilih gaya gambar realis, sebanyak 41 anak memilih gaya gambar kartun, dan sebanyak 132 anak memilih gaya gambar *chibi*. Selain itu peluang untuk memperkenalkan *superhero* Indonesia kepada anak-anak cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pendapat anak-anak ketika ditanya, yaitu tentang karakter *superhero* yang menarik untuk mereka. Kebanyakan dari mereka menyebutkan asal gambarnya menarik dan kekuatannya keren.

Hasil lain yang didapat dari observasi, survey dan kuesioner. Anak-anak cenderung menyukai visual karakter-karakter yang imut, lucu dan jenaka, serta modern. Pada usia ini, anak-anak mayoritas menyukai karakter-karakter seperti *Naruto*, *One Piece*, dan karakter *anime / manga* lainnya. Sedangkan bentuk visual realis seperti contohnya yang banyak ditemui pada visual komik Gundala jaman dahulu kurang disukai.

Ketika melakukan Tanya-jawab dengan Risma Suherdja sebagai *founder* Hompimpa. Beliau berpendapat bahwa anak-anak dalam tahap ini memang berada dalam masa mengembangkan kemampuan kognitifnya, mereka sudah sadar akan pengetahuan-pengetahuan, namun anak-anak masih terbatas pada tahapan tertentu. Anak-anak lebih memahami sesuatu yang merujuk kepada kata realis, daripada diberi istilah realis itu sendiri secara langsung. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa visualisasi karakter yang cocok untuk anak-anak usia 3-12 tahun adalah yang cenderung sederhana, literal, dapat mereka bayangkan dan ingat, dan dekat dengan keseharian mereka.

### **2.3.2. Analisis 5W1H**

#### *What*

Karakter *superhero* Indonesia telah ada semenjak 1960an dan sangat digemari masyarakat saat itu, kini telah tertutup oleh budaya populer dari luar negeri seperti karakter-karakter hero dari Amerika dan Jepang.

Selama ini media yang digunakan hingga saat ini adalah komik lama. Ditambah tidak adanya evolusi dan eksplorasi karakter secara kreatif untuk mempertahankan keberadaan karakter tokoh-tokoh *superhero* Indonesia.

#### *Who*

Karakter tokoh *superhero* Indonesia seperti Gundala, Pangeran Mlaar, Sembrani, Merpati, Kalong, Maza dan Jin Kartubi, Godam dan Aquanus. Sudah tidak lagi dikenal oleh generasi muda saat ini, yang

mengenal tokoh-tokoh *superhero* ini kebanyakan adalah generasi-generasi lama yang bersamaan dengan era keemasan *superhero* Indonesia dulu. Karena itu perlunya diperkenalkan kembali karakter tokoh *superhero* Indonesia pada generasi muda terutama anak-anak.

#### *Where*

Saat ini, akses tentang *superhero* Indonesia hanya bisa didapat dari komunitas-komunitas penggemar, dan kreatornya sendiri. Meskipun bisa juga dijangkau melalui internet, tetapi informasi yang bisa didapat mengenai *superhero* Indonesia sangat minim.

Melihat fungsinya, tokoh-tokoh *superhero* ini perlu diperkenalkan kembali di Indonesia, dimana tokoh-tokoh karakter *superhero* ini lahir di Indonesia, tetapi dilupakan oleh negaranya sendiri.

#### *When*

Karakter tokoh-tokoh *superhero* Indonesia yang pernah digemari dulu, perlu diperkenalkan kembali supaya tidak tertutup oleh karakter populer dari luar negeri. Melihat juga *trend* saat ini dimana karakter-karakter *superhero* luar negeri banyak bermunculan dan genre *superhero* yang sedang *booming* pada generasi muda saat ini, dapat dilihat sebagai salah satu peluang untuk memperkenalkan kembali karakter tokoh-tokoh *superhero* Indonesia.

#### *Why*

Salah satu penyebab tokoh *superhero* Indonesia mulai terlupakan adalah minimnya eksplorasi secara visual dan pengembangan dari karakter *superhero* itu sendiri, sehingga semakin lama, konten lokal ini tergeser oleh budaya populer luar. Yang menyebabkan hilangnya tokoh *superhero* Indonesia dari generasi muda saat ini. berdasarkan hasil observasi juga, banyak anak-anak berpendapat bahwa visualisasi dari komik Gundala tidak menarik, dan terkesan seram.

Karakter tokoh *superhero* Indonesia perlu diperkenalkan kembali, karena hal ini dapat menjadi salah satu aset kreatif milik Indonesia, bila tidak dipertahankan, maka aset kreatif ini akan hilang. Berbeda dengan karakter-karakter *superhero* dari luar negeri yang benar-benar diolah oleh pihaknya masing-masing.

#### *How*

Anak-anak saat ini mempunyai minat yang cukup tinggi pada karakter *superhero*, di mana anak-anak mengidolakan sebuah sosok pembela kebenaran yang menarik di mata mereka.

Minat dan pengetahuan generasi muda sekarang terhadap karakter-karakter tokoh *superhero* Indonesia sangatlah minim. Dari hasil survey dan observasi, mayoritas anak-anak tidak menyukai visualisasi komik Gundala, padahal hanya komik inilah yang menjadi media penyalur *superhero* Indonesia secara massal yang ada saat ini.

## **2.4. Kesimpulan**

Dari seluruh pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa :

- Karakter tokoh-tokoh *superhero* Indonesia sudah tidak dikenal lagi oleh generasi muda dan terancam untuk hilang dan tertutup oleh karakter-karakter *superhero* populer dari luar negeri. Perlunya sebuah pengolahan karakter secara visual yang menarik sehingga dapat memicu minat generasi muda.
- Untuk memperkenalkan kembali *superhero* Indonesia, dipilih target audiens anak-anak usia 3-12 tahun. karena pada usia ini selera mereka masih bisa dipengaruhi dan masih terbuka akan semua hal, sehingga dapat menjadi kesempatan bagi karakter *superhero* Indonesia untuk dikenal dan diingat oleh mereka.
- Dengan dipilihnya target audiens anak-anak usia 3-12 tahun. Tentunya perlu desain karakter *superhero* Indonesia yang sesuai

dengan selera dan daya tangkap mereka. karena itulah gaya *chibi* dimanfaatkan. Selain gaya gambar *chibi* ini sedang populer dan banyak diaplikasikan, serta disukai oleh anak-anak. gaya gambar ini yang lebih menampilkan suatu karakter secara *iconic* akan memenuhi fungsinya untuk memasukkan karakter *superhero* Indonesia ke dalam ingatan anak-anak.

- Desain karakter atau *concept art* merupakan hal krusial dan dibutuhkan pada tahap paling awal keseluruhan proses pembuatan animasi 3D. sehingga perancangan ini dibuat sebagai tahap pra-produksi dalam 3 tahap proses produksi animasi. realisasi produksi animasi akan dilanjutkan oleh studio animasi Hompimpa.