

4. PROSES DESAIN

4.1. Penjaringan Ide

4.1.1. Studi Karakter

4.1.1.1. Gundala

Secara keseluruhan karakter Gundala cukup kaya akan ekspresi, mulai dari kepintarannya yang dapat terlihat dari pekerjaannya sebagai ilmuwan, tetapi dia kikuk dan pelupa, tidak hanya lupa terhadap ulang tahun pasangannya saja, tetapi dia juga lupa hal-hal seperti membawa kunci pintu, dompet, atau hal-hal kecil lainnya yang terlihat di dalam beberapa komiknya. Gundala juga mudah depresi, hal ini terlihat di dalam serial “Gundala Bernafas Dalam Lumpur”, di mana dia dituduh melakukan berbagai macam tindak kriminal yang tidak dilakukannya, bukannya langsung menuntaskan masalah itu, dia malah depresi berat dan tidak mau keluar rumah dan tidak selera makan selama beberapa hari.



Gambar 4.1: Gundala (Sancaka) yang malah depresi sebelum bertindak saat dia dituduh melakukan kejahatan pada serial “Gundala Bernafas Dalam Lumpur”

Sumber: dbkomik.com

Gundala juga humoris dan tidak terlalu serius dalam suatu suasana, ini terlihat ketika Gundala sedang menolong Pangeran Mlarr dalam cerita “Perhitungan di Planet Covox”. Saat pertama kali bertemu dengan Mlaar, Gundala menghiburnya dengan berbagai macam candaan, dan pada beberapa seri setelahnya, jika Gundala bekerja sama dengan *superhero* lain, dia selalu melontarkan komentar santai yang mencairkan suasana.



Gambar 4.2: Gundala yang bersenda gurau dengan anggotanya ketika beraksi
 Sumber: dbkomik.com

Kostum Gundala adalah topeng dan pakaian *overall* ketat berwarna hitam dan menggunakan celana, sarung tangan, dan *boot* berwarna merah dengan sabuk kuning – emas. Hal yang khas dari kostum Gundala adalah sepasang sayap angsa putih di sisi kiri dan kanan kepalanya. Kekuatan utamanya adalah kemampuan berlari dan petirnya.



Gambar 4.3: Gundala saat menggunakan petirnya.
 Sumber: dbkomik.com



Gambar 4.4: Salah satu cover dari serial komik Gundala
 Sumber: dbkomik.com

4.1.1.2. Pangeran Mlaar

Bersifat naif, polos (mudah percaya) dan baik, hal ini terlihat dalam cerita “Perhitungan di Planet Covox”. Di tengah usahanya untuk merebut kembali tahtanya, Pangeran Mlaar tertipu oleh komplotan menteri Telern yang menyamar sebagai sahabatnya yaitu putri Kepala Perak, padahal pamannya sudah berkata untuk hati-hati terhadap orang itu. Hingga akhirnya Pangeran Mlaar bertemu dengan Gundala, dan Gundala membantunya untuk menyelesaikan permasalahan di planet Covox ini bersama dengan Pangeran Mlaar. Dari kejadian ini, Pangeran Mlaar sangat mengagumi dan berterima kasih kepada Gundala.



Gambar 4.5: Pangeran Mlaar yang sedang ditipu oleh musuhnya, dalam serial “Perhitungan di Planet Covox”
Sumber: dbkomik.com

Sifat tersembunyi dari Pangeran Mlaar adalah kecerobohnya yang jenaka, diperlihatkan secara kecil-kecilan, ketika berniat untuk membantu Gundala bertarung dengan anak buah Telern, Pangeran Mlaar beberapa kali salah memukul dan hampir mengenai Gundala dan Kawan-kawannya.



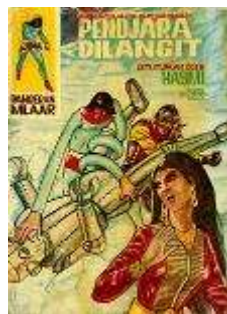
Gambar 4.6: Pangeran Mlaar yang tidak sengaja menyerang Gundala
Sumber: dbkomik.com

Sebagai seorang pangeran, dia cukup kaya, tetapi tidak terlalu memahami dunia luar. Terlihat pada cerita salah satu cerita pendek yang ada pada akhir serial Gundala “Lembah Tanah Kudus”. Diceritakan ketika Gundala, Maza, dan Mlaar sedang minum di andok jamu, dan sewaktu membayar, Mlaar tidak membayar menggunakan uang, tetapi menggunakan gelang emasnya, sehingga Gundala dan Maza kewalahan megurusi Pangeran Mlaar saat itu.



Gambar 4.7: Salah satu ilustrasi dalam cerita pendek “Andok Jamu”
Sumber: dbkomik.com

Kostum Pangeran Mlaar adalah pakaian *overall* ketat berwarna biru toska dan sebuah *coat* kecil berwarna merah yang menutupi leher hingga dadanya, dan juga celana dan *boot* berwarna merah, Pangeran Mlaar tidak menggunakan sarung tangan untuk memudahkan dia menggunakan kemampuannya. Hasmi mengatakan bahwa dasar pembuatan karakter Pangeran Mlaar terinspirasi dari relik Mesir.



Gambar 4.8: Cover “Penjara Langit”
Sumber: dbkomik.com



Gambar 4.9: Relik Mesir yang dijadikan sebagai inspirasi dari karakter Pangeran Mlaar
Sumber: www.polyvore.com

4.1.1.3. Sembrani

Sembrani adalah seorang mahasiswa bernama Tangguh, Tangguh memiliki hobi iseng mengutak-atik mesin dan alat-alat elektronik, dan membuat barang-barang aneh dari mesin-mesin bekas. Sembrani juga pintar seperti Gundala, karena hobinya yang dekat dengan mesin dan suka membuat penemuan. Tetapi Sembrani diperlihatkan sering melamun, hal ini terlihat dalam cerita “1000 Pendekar”, ketika dia diajak berbicara oleh kedua temannya, Tangguh malah melamun melihat keluar jendela daripada mendengarkan percakapan temannya, dan ketika sedang memata-matai musuhnya bersama dengan Gundala, Sembrani malah melamun melihat langit, dan tidak mendengarkan perkataan Gundala.



Gambar 4.10: Sembrani (Tangguh) yang melamun melihat langit pada serial “1000 Pendekar”

Sumber: dbkomik.com

Kostum Sembrani adalah pakaian *overall* ketat berwarna kuning, warna topeng, sarung tangan, celana, dan *boot* sembrani adalah hijau. Sembrani juga memakai sebuah penutup mata yang dapat menganalisis kekuatan medan magnet di sekitarnya, dan Sembrani sendiri dapat mengendalikan kekuatan magnet tersebut



Gambar 4.11: Sembrani yang menggunakan kekuatan magnetnya
Sumber: dbkomik.com



Gambar 4.12: Cover serial “Lonceng Byzantium”
Sumber: dbkomik.com

4.1.1.4. Merpati

Merpati adalah wujud *superhero* seorang perempuan bernama Sedhah, Selain jago bela diri, kekuatan Merpati adalah kemampuan terbangnya, dan kemampuannya untuk selalu bisa menentukan arah di mana dia berada, seperti seekor burung Merpati. Meskipun merupakan karakter yang cukup berperan, Merpati tidak memiliki komik tersendiri yang menceritakan kisah perjuangan heroiknya, seluruh aksinya berperan sebagai superhero pendamping para tokoh utama, seperti contohnya dalam komik serial Gundala dan Godam. Salah satu sifat Merpati yang terlihat adalah, sifatnya yang ekonomis, terlihat pada cerita “Pengantin Buat Gundala”, sewaktu Sancaka dan Sedhah sedang berbelanja, Sedhah selalu

memilih tempat yang murah, padahal Sancaka menawarkan tempat yang lebih mahal. Dia juga diceritakan pintar memasak.



Gambar 4.13: Gundala (Sancaka) dan Merpati (Sedhah) yang bersama temannya sedang makan bersama dari masakan Merpati
Sumber: dbkomik.com



Gambar 4.14: Sifat ekonomis Merpati yang terlihat dalam cerita
Sumber: dbkomik.com

Kostum Merpati adalah pakaian *overall* berwarna krem-putih, dan sebuah mantel kecil yang menutupi punggungnya. Dia juga mengenakan sarung tangan dan *boot* berwarna merah, Merpati juga menggunakan helm perak yang menyerupai burung merpati.



Gambar 4.15: Kekuatan terbang dan “arah” milik Merpati.
Sumber: dbkomik.com

4.1.1.5. Kalong

Kalong atau Calong, adalah wujud *superhero* dari seorang anak yang bernama Agus. Agus duduk di bangku SD kelas 4. Sebagai seorang anak, saat itu Agus memiliki kecerdasan diatas rata-rata anak seumurannya, sehingga dia mendapat perlakuan istimewa yang menyebabkan dia sulit untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Sering

terlihat Agus bermain sendirian, seperti bermain layang-layang di belakang rumahnya dari pagi hingga siang, dan bermain kelereng sendiri.

Semenjak mendapat kekuatannya sebagai *superhero* Kalong, seperti layaknya binatang kalong aslinya, Kalong menjadi lebih aktif di malam hari, dan sering terlihat mengantuk di siang hari, dia juga akrab dengan binatang, karena Kalong sering menggunakan sinar kejujurannya kepada binatang, sehingga kurang lebih dia sering berbicara kepada binatang. Kostum Kalong adalah topeng dengan tanduk kecil seperti kelelawar, dan pakaian *overall* ketat berwarna biru. Menggunakan sarung tangan dan *boot* berwarna kuning. Sepasang sayap kelelawar (kalong) yang ada di punggungnya dapat digunakan untuk *gliding* di udara.



Gambar 4.16: Kalong dalam serial “Pangkalan Pemusnah Bumi”
Sumber: dbkomik.com



Gambar 4.17: Kalong saat baru mendapat kekuatannya
Sumber: dbkomik.com

4.1.1.6. Maza

Maza adalah wujud *superhero* dari seorang pria bernama Kanigara yang berprofesi sebagai pelukis. Sifat maza yang paling terlihat adalah bertindak sebelum berpikir, Maza juga banyak berkomentar, terutama bila berdiskusi dengan *superhero* lain. Dan dia juga sangat mudah terbawa suasana atau mudah mengganti pendapatnya sendiri. Salah satunya terlihat pada cerita “Gundala Bernafas dalam Lumpur”, dan “Gundala Cuci Nama”. Sebelum mendengarkan penjelasan Gundala atas berbagai macam

kejahatan yang tidak dilakukannya, didorong oleh rasa keadilannya yang tinggi, Maza langsung mengajaknya bertarung tanpa peduli keadaan Gundala. Ketika kejahatan Gundala terbukti palsu, Maza langsung meminta maaf pada Gundala tanpa sungkan, berbeda sekali dengan sifat yang dia tunjukkan saat menuduh Gundala, pada saat itu Gundala sampai enggan untuk berbaikan dengan Maza. Dia juga diperlihatkan banyak berteriak keras ketika beraksi.



Gambar 4.18: Maza yang sering memotong pembicaraan
Sumber: dbkomik.com



Gambar 4.19: Gundala yang kesal dengan Maza
Sumber: dbkomik.com



Gambar 4.20: Maza sering berteriak keras dalam aksinya
Sumber: dbkomik.com



Gambar 4.21: Kanigara yang berubah menjadi Maza
Sumber: dbkomik.com

Maza bisa dibilang tidak menggunakan kostum khusus, hanya sosoknya saat berubah, akan menjadi sedikit lebih besar dan kekuatannya bertambah dari sosok manusianya. Maza juga menggunakan kain penutup di pinggangnya sambil membawa belatinya yang dapat digunakannya sebagai senjata secara langsung atau untuk memanggil Jin Kartubi.

4.1.1.7. Jin Kartubi

Kartubi adalah seorang bangsawan dari negeri Jin. Kartubi memasuki dan mengabdikan diri dalam belati Maza, Jin Kartubi sendiri tidak banyak diceritakan dalam cerita aslinya, karena Jin Kartubi sendiri merupakan perwujudan kekuatan milik Maza. Tetapi masih terlihat sifatnya yang loyal kepada Maza yang telah menyelamatkannya, dan Kartubi sendiri sangat benci dengan cara licik dan kebohongan, karena hal ini mengingatkan Kartubi akan perlakuan saudara-saudara yang pernah menjebaknya.



Gambar 4.22: Jin Kartubi yang mengabdikan pada Maza
Sumber: dbkomik.com



Gambar 4.23: Jin Kartubi saat melawan robot raksasa
Sumber: dbkomik.com

Layaknya Maza, Jin Kartubi sendiri tidak berkostum, wujudnya besar dan memiliki rambut berikat kuda. Dia mengenakan aksesoris gelang emas di tangan kiri dan kanannya sebagai segel kekuatannya.

4.1.1.8. Aquanus

Aquanus sendiri bersifat sebagai seorang pekerja yang keras, terlihat ketika dia setiap hari membantu keluarga nelayan dan pemburu paus yang mengambil dan merawatnya sejak kecil. Dan semua peralatan dan markas besar canggih yang diduplikasinya dari planet Zyba, tidak dia gunakan begitu saja, Aquanus mengembangkan dan merekonstruksinya sendiri dengan harta miliknya yang didapat dari planet Zyba.

Aquanus juga selalu memasang senyum yang khas /cool dalam tiap penampilannya, jarang sekali terlihat dia merubah ekspresi wajahnya. Aquanus sendiri juga jarang berbicara, selain terlihat pada saat dia

menolong sahabat mending ayahnya, tampak juga pada cerita “Gundala Cuci Nama”. Pada saat itu Aquanus menangkap Gundala palsu, bersama dengan Godam, Mlaar, dan Maza, di seluruh adegan ini, Aquanus lebih banyak langsung bertindak sebelum tanya, berbeda dengan kawan-kawannya yang banyak berkomentar terlebih dahulu.



Gambar 4.24: Aquanus yang selalu terlihat tersenyum di berbagai penampilannya dalam beberapa serial
 Sumber: dbkomik.com



Gambar 4.25: Aquanus dapat menyelam dan bernafas dalam air
 Sumber: dbkomik.com

Aquanus menggunakan kostum *overall* ketat berwarna hijau yang dilapisi sisik ikan yang diceritakan terbuat dari bahan yang sangat keras yang berasal dari teknologi mutakhir milik planet Zyba. Dia juga menggunakan sarung tangan, *boot*, dan celana berwarna putih – silver.



Gambar 4.26: Aquanus saat menggunakan sabuk sinar pelanginya
Sumber: dbkomik.com

4.1.1.9. Godam

Sifat Godam agaknya kebalikan dari Aquanus, dimana Aquanus selalu memasang wajah tersenyum dan jarang berbicara, ekspresi wajah Godam terbilang kaku dan kurang senyum, tetapi sebenarnya memiliki hati yang baik. Hal ini terlihat pada cerita “Gundala Bernafas dalam Lumpur”, dan “Gundala Cuci Nama”. Ketika seluruh *superhero* lain menuduh Gundala mentah-mentah atas kejahatan yang tidak dilakukannya, hanya Godam dan Pangeran Mlaar yang mau mencoba mendengar penjelasan Gundala dan membelanya.

Godam juga suka/tertarik kepada binatang seperti anjing dan kucing, tetapi binatang-binatang itu takut kepada Godam, karena Godam sendiri merupakan perwujudan arwah. Sehingga binatang yang sensitif terhadap keberadaan arwah sering menjauhi Godam. Hal ini terlihat pada awal setelah Godam memasuki tubuh Awang, Godam mendekati kucing yang belum pernah dia lihat di planet asalnya, tetapi kucing itu langsung mencakar Godam dan lari. Hal ini membuat Godam kecewa saat itu.

Kostum Godam adalah pakaian *overall* biru tua dengan sarung tangan, celana dan *boot* hitam, serta jubah merah tua. Di dadanya terdapat

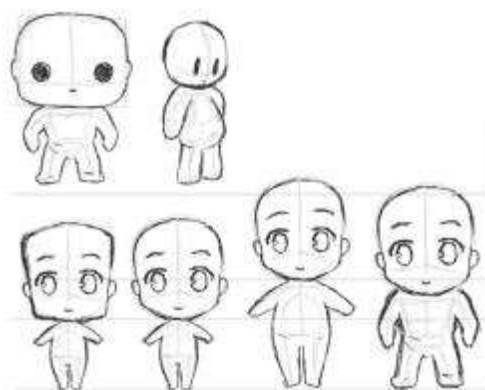
simbol huruf G dari nama Godam, dan di sebelah huruf G itu terdapat simbol sayap emas di kiri dan kanannya.



Gambar 4.27: Godam yang sering memasang ekspresi serius dan jarang tertawa di tiap penampilannya dalam berbagai serialnya.
Sumber: dbkomik.com

4.1.2. Desain Karakter Dalam Gaya Chibi

4.1.2.1. Basis Bentuk Karakter



Gambar 4.28: Thumbnail bentuk dasar karakter



Gambar 4.29: Bentuk dasar karakter yang terpilih sebagai final

4.1.2.2. Desain Final Karakter



Gambar 4.30: Hasil deformasi Gundala ke dalam gaya *Chibi*



Gambar 4.33: Hasil deformasi Merpati ke dalam gaya *Chibi*



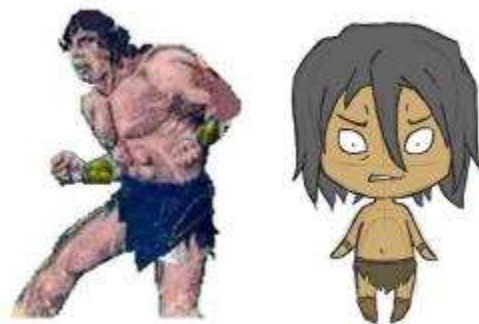
Gambar 4.31: Hasil deformasi Pangeran Mlaar ke dalam gaya *Chibi*



Gambar 4.34: Hasil deformasi Kalong ke dalam gaya *Chibi*



Gambar 4.32: Hasil deformasi Sembrani ke dalam gaya *Chibi*



Gambar 4.35: Hasil deformasi Maza ke dalam gaya *Chibi*



Gambar 4.36: Hasil deformasi Jin Kartubi ke dalam gaya *Chibi*

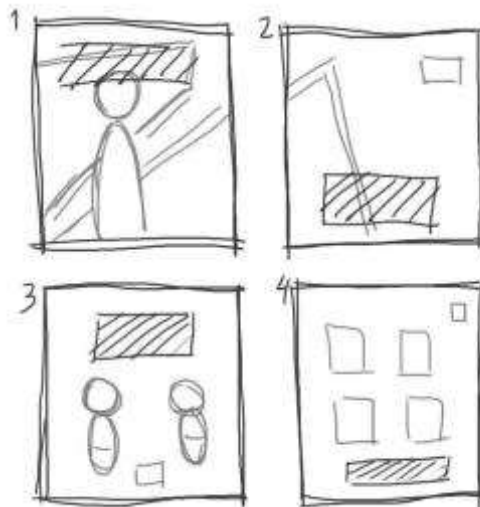


Gambar 4.38: Hasil deformasi Godam ke dalam gaya *Chibi*

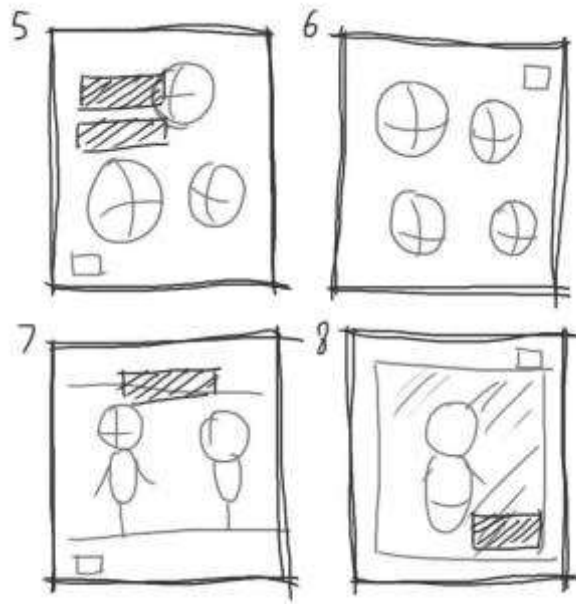


Gambar 4.37: Hasil deformasi Aquanus ke dalam gaya *Chibi*

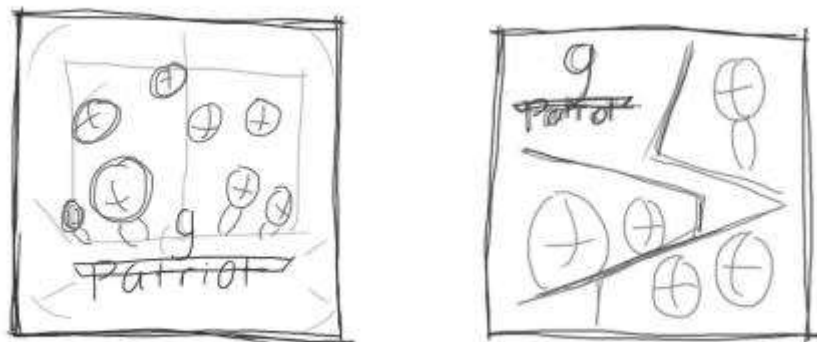
4.1.3. Layout Artbook



Gambar 4.39: Sketsa *layout* isi *artbook*

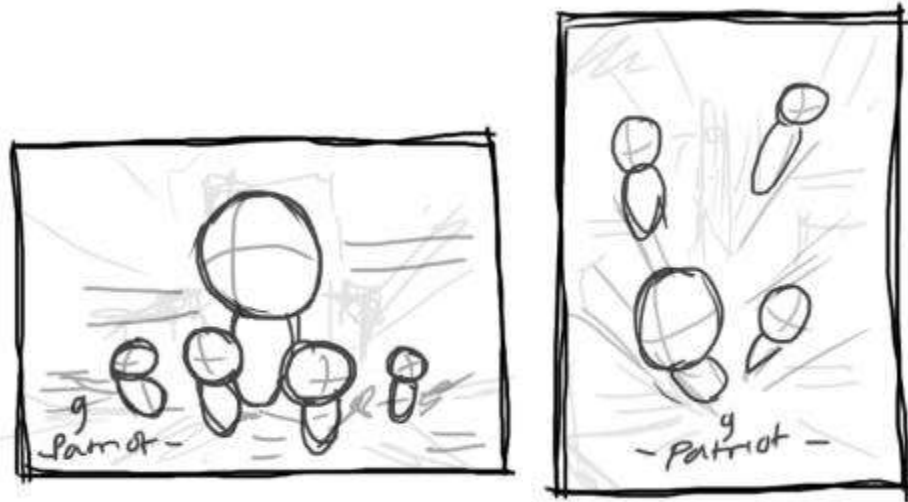


Gambar 4.40: Sketsa *layout isi artbook*

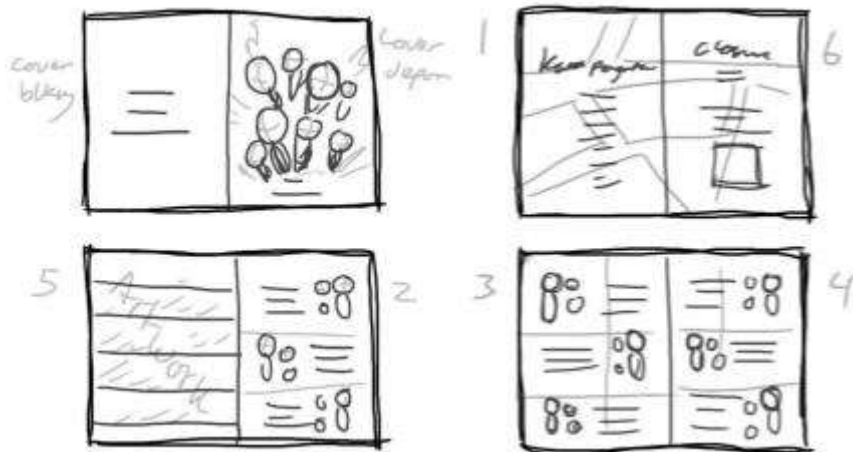


Gambar 4.41: Sketsa *cover artbook*

4.1.4. Sketsa Poster dan Katalog



Gambar 4.42: Sketsa poster



Gambar 4.43: Sketsa katalog

4.1.5. Hasil Media



Gambar 4.44: Hasil studi karakter 9 patriot



Gambar 4.45: Artbook 9 Patriot



Gambar 4.46: Poster karakter 9 Patriot



Gambar 4.47: Pin karakter 9 Patriot



Gambar 4.48: Gantungan kunci karakter 9 Patriot



Gambar 4.49: *Papercraft toys* karakter 9 Patriot