

KEMUNCULAN KOMIK ADIPAHLOWAN INDONESIA DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA

Rendya Adi Kurniawan

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
Email: rendyakurniawan@gmail.com

ABSTRACT

Comic is a visual product that is quite popular in Indonesia. The popularity of comics in Indonesia cannot be separated from the development of comics in the West. One effect felt was the emergence of comics with the superhero genre. However, superheroes in the West and adipahlwan in Indonesia are the result of a dynamism of very different creative processes. Superheroes emerged in the West as a new form of mythology for their people, while the Indonesian adipahlwan emerged precisely by exploring the values of classical mythology that had long existed in Indonesia. These traditional values are explored to be used as basic ideas for the design of a super hero character in Indonesia. This research tries to apply the visual methodology of Gillian Rose to examine how this super hero emerged as a comic genre in Indonesia and what factors influence it.

Keyword : Comics, Superhero, Character Design, Mithology, Visual Methodology

ABSTRAK

Komik merupakan suatu bacaan yang cukup populer di Indonesia. Kepopuleran komik di Indonesia tidak bisa dilepaskan dengan perkembangan komik di Barat. Salah satu pengaruh yang dirasakan adalah munculnya komik dengan genre superhero. Namun begitu, superhero di Barat dan adipahlwan di Indonesia merupakan hasil dari suatu dinamika proses kreatif yang sangat berbeda. Superhero muncul di Barat sebagai suatu bentuk mitologi baru bagi masyarakatnya, sedangkan adipahlwan Indonesia muncul justru dengan menggali nilai-nilai mitologi klasik yang sudah lama ada di Indonesia. Nilai-nilai tradisi tersebut digali untuk dijadikan gagasan dasar perancangan desain karakter adipahlwan di Indonesia. Penelitian ini mencoba mengaplikasikan metodologi visual dari Gillian Rose untuk mengkaji bagaimana adipahlwan ini muncul menjadi genre komik di Indonesia dan faktor apa saja yang mempengaruhinya.

Keyword : Komik, Superhero, Desain Karakter, Mitologi, Metodologi Visual

Pendahuluan

Baru beberapa waktu yang lalu, publik dunia khususnya para penggemar superhero dan komik dihebohkan dengan euforia pemutaran film *Avangers : Endgame*. Film yang digadang-gadang sebagai proyek paling ambisius dari Marvel dan Walt Disney tersebut nampaknya sukses membuat para audience nya tidak bisa nyenyak tidur dan gagal move on setelah melihat ending dari film tersebut. Hal serupa

juga melanda sebagian besar audience *Avangers : Endgame* di Indonesia. Audience di Indonesia, serupa dengan para audience lain dari seluruh belahan dunia lainnya, ikut terlarut dalam euforia yang menggila pasca pemutaran film ini. Baik audience yang mempunyai latar belakang pengetahuan komik yang mumpuni hingga audience yang hanya sekedar ingin tau dan ikut-ikutan *hype* atas film ini, nampaknya sepakat bahwa film ini merupakan sebuah karya yang fenomenal.

Belum selesai hati para pecinta komik di Indonesia dibuat campur aduk oleh Marvel dan Walt Disney, proyek ambisius lain yang menyangkut dunia perkomikan di Indonesia dihembuskan dengan kancangnya. Proyek Film Gundala Putra Petir arahan sutradara Joko Anwar sudah siap rilis. Hal yang pastinya sangat dinantikan oleh para penggemar komik di Indonesia. Terlebih Gundala adalah salah satu tokoh superhero asli Indonesia yang paling populer. Tokoh adipahlawan (Padanan kata untuk superhero dalam Bahasa Indonesia) ciptaan Hasmi ini memang ditunggu versi movienya setelah tarikh Panjang mengenai cerita, desain dan pemerannya.

Dilihat dari contoh diatas, nampaknya segala hal yang berbau adipahlawan sedang menjadi komoditas yang cukup laris untuk diobrolkan. Saat ini di Indonesia, superhero barat maupun adipahlawan Indonesia menjadi dua hal yang nampaknya mulai disejajarkan. Harapan bahwa Indonesia mampu memproduksi segala produk visual tentang superhero Indonesia yang bisa bersaing dengan superhero barat nampaknya sedang membumbung tinggi di benak tiap penggemarnya saat ini. Hal itu tidak bisa diabaikan begitu saja, mengingat Indonesia sebenarnya mempunyai banyak superhero yang bisa diolah lebih jauh lagi. Walaupun kemudian paradigma bahwa produk superhero Indonesia merupakan hasil duplikasi dari superhero Barat masih menggema, namun sudah mulai ada usaha untuk menghilangkan paradigma tersebut. Salah satu usaha yang nampak adalah dengan melihat desain karakter dari Gundala arahan Joko Anwar. Secara mendasar, desain karakter Gundala versi Joko Anwar sangatlah berbeda dengan desain karakter Gundala versi Hasmi. Banyak pendapat muncul, pro dan kontra pun mewarnai kolom komentar media sosial tempat visualisasi desain karakter Gundala yang baru itu dipublikasikan. Namun akhirnya semua harus setuju bahwa desain karakter tersebut dibuat untuk memperbarui citra Gundala agar leb-

ih klop dengan alur cerita Gundala versi Joko Anwar. Sadar atau tidak, perdebatan macam itu juga muncul ketika Marvel atau DC mempublikasikan desain karakter superhero mereka dengan konsep baru yang digunakan dalam movie atau produk visual lainnya. Selalu saja ada pro dan kontra, namun diakhir pemutaran film akhirnya kata mufakat terjadi. Terlepas dari itu semua, bagaimana genre ini bisa muncul dalam dunia perkomikan di Indonesia?

Tinjauan Pustaka

Demam superhero di Indonesia bukan hanya terjadi saat ini. Superhero masuk ke Indonesia melalui karya-karya komik strip Amerika pada medio tahun 40-50'an. Superhero sendiri sudah mulai terkenal di Amerika sejak empat dekade pertama di abad ke 20. Publik Amerika sudah mengenal karakter Zorro melalui novel dan serial televisi, The Green Hornet melalui siaran radio dan The Phantom melalui komik strip. Penyebaran komik strip Amerika di Indonesia tak lepas dari peran sindikat besar distributor komik. Sebagai contoh, King Feature Syndicate mulai menerbitkan komik strip Tarzan di harian Keng Po pada tahun 1947. Hal ini terus berlanjut hingga pada awal tahun 50'an, audience di Indonesia mulai terbiasa dengan komik-komik Amerika seperti Rip Kirby karya Alex Raymond, Johny Hazard karya Frank Robbins, The Phantom karya Wilson McCoy dan lain sebagainya (Bonneff, 1998).

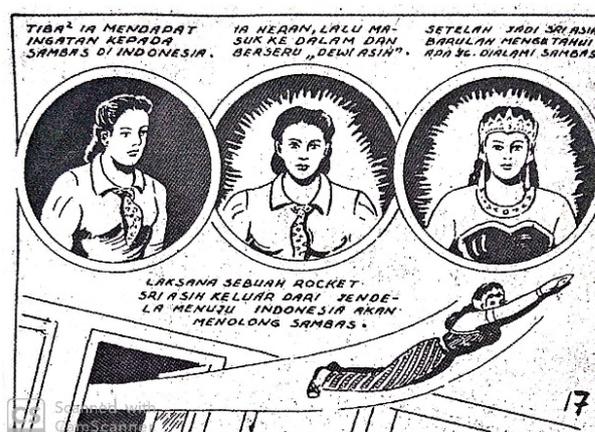
Istilah 'superhero' terkadang sangat membingungkan bagi kita, masyarakat awam. Kata 'superhero' sebenarnya sudah dikenal dan digunakan oleh publik Amerika Serikat pada sekitar tahun 1917. Kala itu, kata tersebut digunakan untuk merujuk pada public figure yang mempunyai talenta atau prestasi besar. Orang bisa saja menyebut Michael Jordan, Tiger Woods atau David Beckham sebagai superhero. Penggunaan istilah ini menjadi mengaburkan definisi yang sebenarnya dari superhero atau adipahlawan itu sendiri. Maka dari itu diperlukan defi-

nisi yang cukup jelas, agar penggunaan istilah superhero menjadi jelas. Superhero bisa didefinisikan sebagai salah satu genre komik yang menceritakan tentang sosok figure yang mempunyai misi, kekuatan dan identitas. (Coogan, 2006). Ketiga elemen itulah yang mengokohkan inti dari apakah sebenarnya superhero itu.

Misi dari superhero sendiri cenderung mengarah ke misi yang altruistic, yaitu cenderung hanya mempedulikan orang lain dibanding dirinya sendiri. Bisa dikatakan mereka rela mengalami cedera hanya untuk menyelamatkan keselamatan orang lain. Elemen kedua adalah kekuatan. Kekuatan super yang bisa dimiliki akibat dari ledakan, kecelakaan yang dialami, pendatang dari planet lain, kekuatan ghaib atau bahkan karena sumber daya yang ia miliki untuk bisa menjadi seorang superhero. Kemudian yang menarik adalah tentang identitas, yang secara umum bisa dibagi menjadi dua bagian yaitu kostum dan identitas rahasia atau alter ego. Superhero setidaknya diharuskan menggunakan kostum yang meredefinisikan darimana kekuatan mereka berasal dan lebih sebagai branding diri akan keberadaan mereka. Konsep yang menarik justru ada pada konsep identitas rahasia. Konsep ini sebenarnya sudah digunakan sejak awal abad ke-20 oleh karakter-karakter seperti Scarlet Pimpernel dan Zorro. Seiring dengan mulai berkembangnya komik dengan karakter pembasmi kejahatan, maka konsep identitas rahasia semakin umum digunakan, dan nampaknya menjadi suatu template wajib yang digunakan oleh sebagian besar komik genre superhero.

Tahun 1954 menjadi tonggak sejarah lahirnya genre adipahlawan Indonesia dalam bentuk karya komik. Pada tahun itu, komikus Indonesia menyadari bahwa konsep yang ditawarkan komik Amerika cukup berhasil merebut pasar komik di Indonesia. Mereka pun mencoba untuk mentransposisikan cerita dari komik Amerika tersebut dengan cara mengindonesiakan

tokoh-tokoh yang populer untuk disesuaikan dengan lingkungan lokal. Dari hasil transposisi itulah kemudian lahir karakter adipahlawan pertama Indonesia, yaitu Sri Asih. Sri Asih merupakan buah karya dari R.A Kosasih, sebelum beliau merubah haluannya ke komik wayang. Komik yang diterbitkan pada tahun 1954 oleh penerbit Melodi di Bandung itu bercerita tentang petualangan seorang wanita super bernama Sri Asih. Sri Asih sendiri digambarkan mempunyai kekuatan seperti Superman namun tetap mempertahankan penampilan layaknya gadis Jawa tradisional, berkain jarik dan berkemben. Jika dilihat sekilas, karakter ini mengingatkan kita pada karakter Wonder Woman, namun menggunakan kostum wayang orang. Selain Kosasih, komikus Johnlo juga melahirkan karakter adipahlawan bernama Puteri Bintang dan Garuda Putih (Bonneff, 1998).



Gambar 1. Aksi Sri Asih karya R.A Kosasih (sumber : Ajidarma, 2011)

Salah satu penciri yang sangat menonjol dari komik khas Amerika adalah para tokoh utamanya adalah sosok yang sangat superior, tidak terkalahkan. Hal itu pun nampaknya juga mempengaruhi penokohan dari komik adipahlawan Indonesia. Dalam Sri Asih, Putri Bintang dan Garuda Putih, hingga Siti Gahara, para adipahlawan tersebut selalu berhasil menaklukkan misi berbahaya di daerah yang asing dan penuh misteri. Di dunia yang dibangun dalam

komik tersebut, rasionalitas kadang diabaikan dan nilai-nilai kemanusiaan bisa dengan mudah direndahkan. Unsur utama dalam penceritaan komik tersebut adalah tentang tekad, keberanian dan kekuatan fisik. Hal itu nampaknya membuat konsep komik Amerika dapat dengan mudah diterima oleh pasar Indonesia. Namun bukan berarti tidak menimbulkan gejolak. Akhirnya di tahun yang sama dengan terbitnya Sri Asih, para pendidik di Indonesia mulai menentang komik yang berasal dari Amerika. Sri Asih, adipahlawan pertama Indonesia pun mereka anggap sebagai produk hasil imitasi pengaruh Barat. Mereka menganggap bahwa komik Barat sangatlah tidak mendidik dan membawa gagasan yang berbahaya bagi pembacanya. Berangkat dari hal tersebut, Kosasih akhirnya memutuskan untuk mulai fokus pada komik wayang, dimana nilai-nilai budaya asli Indonesia dapat digali.

Periode pertengahan tahun 50'an hingga 60'an, genre adipahlawan bukan menjadi genre yang digemari pasar komik di Indonesia. Genre tersebut mulai kembali menggeliat ketika muncul komik Panji Tengkorak pada tahun 1968. Walaupun komik ini sebenarnya masuk pada komik genre silat, namun konsep alter ego khas superhero Amerika mulai naik daun kembali. Hingga akhirnya pada tahun 1969, Komik Gundala Putra Petir diterbitkan dan menjadi salah satu adipahlawan yang paling populer di Indonesia hingga saat ini. Gundala diciptakan oleh Harya Suraminata atau sering dipanggil Hasmi. Hasmi sendiri sebelum Gundala juga sudah menciptakan tokoh adipahlawan bernama Maza. Setelahnya ia menciptakan banyak sekali karakter adipahlawan Indonesia seperti Mlaar, Aquanus, Kalong dan Sembrani. Bisa dikatakan pada tahun itulah merupakan periode emas komik adipahlawan Indonesia.

Penjelasan dari Bonneff tersebut memang cukup lengkap, namun tidak bisa serta-merta menjelaskan bagaimana konsep genre adipahlawan

bisa muncul dalam dunia perkomikan Indonesia. Teori *Visual Methodologies* dari Gillian Rose (2001) dapat digunakan untuk melacak bagaimana genre ini muncul di Indonesia. Metodologi ini memungkinkan kita melihat suatu produk visual dapat dikaji dari tiga sudut pandang yang berbeda, yaitu sisi produksi suatu karya visual tersebut, sisi karya visual itu sendiri dan sisi audience yang menikmati karya visual tersebut.

Lahirnya Konsep Superhero Amerika

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, bahwa Superhero didefinisikan memiliki tiga aspek utama agar bisa disebut sebagai superhero, yaitu misi, kekuatan super dan identitas rahasia. Penggabungan dari ketiga elemen di atas nampaknya menjadi suatu ramuan yang mujarab dalam penciptaan komik dengan genre superhero. Pada tahun 1936, bisa dikatakan sebagai tahun munculnya superhero bertopeng yang melawan kejahatan dengan munculnya komik *The Clock*. Baru pada tahun 1938, dua tahun setelah kemunculan *The Clock*, menjadi awal untuk era keemasan dari genre ini dengan munculnya Superman oleh DC Comics. Sejak saat itu, Superman menjadi suatu tokoh yang populer hingga saat ini. Keberadaannya memunculkan idealisme seorang superhero. Secara fisik haruslah berbadan atletis dan berwajah tampan dengan rambut yang klimis. Idealisme penggambaran visual superhero tersebut akhirnya mulai bergeser menjadi gambaran realistik dari bagaimana lelaki seharusnya tampil dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Cover Action Comics dimana Superman menjadi variant covernya

(sumber : Morrison, 2011)

Komik Superman sendiri, yang terbit pada tahun 1938, merupakan sebuah penggabungan visual dan pemikiran yang menjadi jawaban atas keadaan Amerika Serikat pada tahun itu. Kemunculan Superman adalah 9 tahun dari peristiwa *The Wall Street Crash of 1929*. *The Wall Street Crash* sendiri adalah peristiwa ambuknya bursa saham di Amerika Serikat, yang menyebabkan sebuah era yang disebut Depresi Besar di negara itu, bahkan dunia secara umum (*Catastrophic Worldwide Depression*). Kejadian itu memicu banyak kejadian tidak menyenangkan di Amerika Serikat, bank-bank banyak yang ditutup, orang-orang kehilangan pekerjaan dan rumah atau bahkan dalam kasus

yang cukup ekstrim, direlokasi ke shelter-shelter kecil di pinggiran kota secara paksa. Permasalahan pun tidak hanya muncul dari dalam negeri saja, di sisi lain muncul ancaman dari Eropa, dimana Kanselir Jerman yang ambisius, Adolf Hitler telah menyatakan dirinya sebagai diktator Jerman setelah meraih kemenangan pada pemilu lima tahun sebelumnya. Karena latar belakang itu, Superman dianggap sebagai respon imajinatif dari dunia dalam menghadapi tekanan-tekanan yang ada. (Morrison, 2011)

Terbitnya komik Superman membawa kesuksesan besar bagi DC Comics. Tak lama setelah itu, mereka pun menelurkan karakter-karakter superhero lain seperti The Crimson Avenger, The Sandman dan Batman yang juga mendapat sambutan positif dari masyarakat Amerika pada waktu itu. Terinspirasi dari kesuksesan DC Comics, akuntan DC Comics bernama Victor Fox memutuskan untuk membuat perusahaan komik sendiri dan memperkenalkan karakter superhero bernama Wonder Man. Namun karena memiliki kemiripan dengan Superman, maka Fox pun akhirnya digugat. Setelah itu mulai banyak superhero lain bermunculan. Namun pesaing berat DC Comics baru muncul pada tahun 1939 dengan nama Timely Comics, yang nanti pada akhirnya berganti nama menjadi Marvel Comics.

Karakter dari Marvel Comics yang mungkin mendapat perhatian lebih adalah Captain America yang muncul pada tahun 1941. Untuk bersaing dengan Superman, Marvel nampaknya benar-benar menanamkan nilai-nilai Amerika yang benar-benar ideal pada waktu itu. Bahkan ada pendapat yang mengatakan bahwa Captain America telah menjadi simbol unik dari nilai-nilai yang menopang Amerika Serikat dengan memvisualkan cita-cita kebebasan dan keadilan Amerika yang hakiki (Weiner, 2009). Jika Superman sendiri bisa dibilang mewakili kaum imigran Amerika (ya, Superman bukan merupakan penduduk asli Bumi, ia berasal dari

Planet Krypton) yang sedikit kasar dan individualistis dan memiliki etos kerja yang baik maka Captain America bisa dikatakan menyimbolkan masyarakat Amerika pada umumnya yang bisa berubah menjadi pahlawan super melalui suntikan serum super soldier yang menyimpan cita-cita ideal bangsa Amerika. Sebagai imigran, Superman “rela” memperjuangkan prinsip-prinsip Amerika, sedangkan Captain America dianggap “represent the best aspects of America”. (Dittmer, 2005).



Gambar 3. Potongan Cover Captain America #1 tahun 1941

(sumber : Marvel Comics)

Salah satu kesamaan antara Superman dan Captain America adalah keduanya muncul pada masa perang dunia ke-2. Kemunculan Superman dianggap sebagai respon atas kekhawatiran public Amerika terhadap keadaan dalam negeri akibat Wall Street Crash dan adanya gejolak di Eropa akibat munculnya kediktatoran Hitler di Eropa. Superman muncul sebagai suatu utopia yang memberikan harapan kepada masyarakat Amerika. Sedangkan Captain America, walaupun Kirby selaku ilustrator menyatakan bahwa di dalam komiknya tidak menyimpan pesan-pesan tersembunyi apapun, namun penulis cerita original Captain America, Simon, menyatakan bahwa karakter tersebut dan kisah-kisah yang menampilkannya, secara sengaja menggambarkan propaganda pemerintah secara kontemporer yang merepresentasikan keterlibatan Amer-

ika Serikat dalam Perang Dunia II (Weiner, 2009). Namun, walau demikian, pemahaman tentang superhero dapat disederhanakan menjadi sebuah figure yang ideal, gagah, dan mencerminkan nilai-nilai Amerika tentang kekuasaan dan moralitas yang tidak terbatas (Dittmer, 2013). Hal ini menyiratkan bahwa superhero adalah sebuah konsep mitologi baru bagi kebudayaan Amerika Serikat, yang di dalamnya terkandung nilai-nilai ideal, cita-cita dan utopia dari bangsa Amerika.

Konsep Adipahlawan di Indonesia

Perkembangan karakter adipahlawan di Indonesia, sangat dipengaruhi dengan perkembangan komik di Indonesia itu sendiri. Sedangkan perkembangan komik di Indonesia, sangat erat kaitannya dengan perkembangan komik dari Barat. Bahkan dalam sebuah catatan yang diterbitkan oleh harian Kompas, Arswendo Atmowiloto pernah menyatakan bahwa komik Indonesia lahir dari bungkus ikan asin. Ia mencontohkan Kho Wan Gie, pencipta Put On, terinspirasi oleh seri Bringing Up Father, Zam Nuldyn terinspirasi oleh karya Harold Foster. Abdulsalam oleh Alex Raymond, Teguan Harjo oleh serial Li'l Abner dan Walt Disney, yang kesemuanya muncul sebagai kertas bungkus. (Ajidarma, 2014).

Melihat dari hal tersebut, sangatlah masuk akal jika dikatakan bahwa pertumbuhan komik di Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan komik di Barat. Bahkan ketika komik dianggap sebagai barang yang tidak mendidik dan berbahaya dari segi konten di Barat pada tahun 50'an, hal yang serupa juga terjadi di Indonesia. Komik yang dianggap berbahaya secara konten dan tidak mendidik, juga dilabeli sebagai bentuk kolonialisme baru karena komik merupakan adaptasi dari kebudayaan Barat. Pada saat itu, semangat nasionalisme di Indonesia sedang membunyah paska kemerdekaan. Walaupun begitu, pertumbuhan genre adipahlawan menjadi sebuah anomali karena adanya faktor tersebut.

Pertumbuhan komik adipahlawan Indonesia justru berkebalikan dengan pertumbuhan komik superhero dari Barat. Jika Superhero dari Barat muncul sebagai sebuah gagasan baru, mitos baru yang sengaja dibuat agar menampilkan kesan bahwa komik tidak berbahaya, maka komik adipahlawan justru muncul dengan mengadopsi unsur-unsur mitologi lama, tradisi dan unsur-unsur budaya yang sudah lama ada di Indonesia. (Ajidarma, 2014)

Mitologi-mitologi yang diambil tersebut menjadi suatu tolak ukur yang mampu menjadikan komik adipahlawan menjadi suatu genre yang khas di Indonesia. Sosok adipahlawan pertama yang muncul dalam industri komik Indonesia adalah Sri Asih. Jika kita melihat desain karakter dari tokoh adipahlawan ini, tentunya kita akan segera teringat dengan tokoh-tokoh wayang wanita yang kerap tampil dalam pertunjukan wayang orang. Desain karakter dari Sri Asih ini sungguh unik, tidak mengenakan suit spandek ketat layaknya superhero pada umumnya. Kreator dari Sri Asih, R.A Kosasih, justru memilih merancang kostum sosok adipahlawannya dengan perpaduan kemben dan kain jarik khas Jawa.

Kasus lain dapat kita lihat dalam Desain Karakter dari Gundala Putera Petir karya Hasmi yang muncul pada tahun 1969. Sempat ramai karena dianggap sebagai bentuk tiruan The Flash dari DC Comics. Nyatanya Gundala merupakan suatu desain karakter adipahlawan yang benar-benar baru. Tidak ada kesamaan yang benar-benar presisi antara Gundala dengan The Flash. Asal kekuatan dan kekuatan utama yang dimiliki pun berbeda. Dalam versi komik, kekuatan utama The Flash adalah kecepatannya (speed force), sedangkan kekuatan utama Gundala adalah ia mampu menembakkan petir dengan intensitas yang bisa ia atur sedemikian rupa sehingga tembakan tersebut mampu menimbulkan efek yang bervariasi kepada musuh-musuhnya. Memang benar Gundala

mempunyai kekuatan berupa kecepatan super, namun itu hanya menjadi kekuatan tambahan saja, berbeda dengan Flash yang menjadikan kecepatan menjadi senjata utamanya, Gundala tidak tergantung dengan kecepatan yang ia miliki (Kurniawan, 2017). Lalu dimana unsur mitologi klasik Indonesia yang bisa kita temukan dalam Gundala? Secara visual tentu kita bisa melihat Gundala lebih menyerupai superhero barat yang menggunakan kostum ketat dan bertopeng. Namun apabila kita lihat lebih dalam lagi, ternyata dasar pemilihan kekuatan super dari Gundala ini benar-benar diambil dari mitologi klasik Indonesia. Kemampuan Gundala yang mampu menembakkan petir, diambil dari mitologi tokoh Ki Ageng Selo yang mampu mengendalikan petir.

Contoh Superhero lain yang membawa gagasan mitologi klasik, tradisi dan kearifan local Indonesia adalah Carooq. Secara visual, Carooq sangat superhero Barat sekali. Namun, coba kita perhatikan secara seksama kostum dan senjata yang ia gunakan. Sangat terlihat jelas bahwa kostumnya diadaptasi dari pakaian adat yang digunakan oleh masyarakat Madura. Begitu pun senjata yang ia gunakan, Celurit. Kita juga bisa melihat bagaimana desain karakter para adipahlawan yang lahir dari studio Supermoon Comic di Solo begitu kental dengan kearifan lokal yang dijadikan sebagai ide dasar penciptaan tokoh adipahlawan. Karakter adipahlawan GatokacaReo yang mewarisi kekuatan Gatokaca, Punakawan Warriors yang terinspirasi dari karakter Punakawan dalam pewayangan Jawa atau tokoh Javas, adipahlawan yang mempunyai alterego seorang bangsawan Kraton Solo.

Contoh lebih kompleks bagaimana kearifan lokal asli Indonesia diterapkan dalam perancangan desain karakter adipahlawan Indonesia adalah dalam komik Nusa V karya komikus Indonesia Sweta Kartika. Unsur lokal tidak hanya digunakan sebagai pemanis dalam visualnya saja, tapi juga menjadi latar belakang

kehidupan para tokoh utamanya. Dalam komik ini kita bisa melihat contoh bagaimana local content tidak hanya berupa wayang namun juga bisa muncul dalam bentuk hewan khas Indonesia. Tokoh utama dalam komik Nusa V adalah 5 pemuda yang berasal dari 5 pulau besar di Nusantara, yaitu Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan Papua. Perwujudan adipahlawan dari kelima tokoh tersebut juga mengambil wujud dari 5 hewan khas yang mewakili pulau-pulau tersebut.

Terlepas dari bagaimana cara untuk dimasukkan ke dalam komik adipahlawan Indonesia, mitologi klasik, kebudayaan dan kearifan lokal Indonesia akan selalu menjadi suatu dasar, suatu ide gagasan yang mengilhami banyak karakter adipahlawan di Indonesia. Jika kita melihat pola diatas, maka konsep dasar mitologi klasik, kebudayaan dan kearifan lokal Indonesia dapat dimasukkan ke dalam unsur-unsur penyusun desain karakter Superhero. Secara umum, dalam menyusun desain karakter diperlukan tiga aspek yang dapat membentuk desain karakter tersebut secara keseluruhan, yaitu aspek *inner life*, *visual distinction* dan *expressive traits*. Menurut McCloud, dalam bukunya *How to Make a Comic* (2007) ketiga aspek tersebut dapat digunakan untuk membangun sebuah desain karakter yang baik dan benar. *Inner life* adalah sisi dalam kejiwaan suatu karakter, *visual distinction* adalah aspek visual yang dapat dilihat oleh mata, sedangkan *expressive traits* adalah sikap-sikap ekspresif yang khas dari sebuah desain karakter. Untuk menyusun apa saja aspek yang mempengaruhi bagaimana desain karakter superhero itu dibuat, maka ketiga aspek tersebut masing-masing dipecah menggunakan elaborasi dari teori superhero milik Peter Coogan dan Stan Lee menjadi subvariabel yang lebih kecil. Aspek *Inner Life* dipecah menjadi subvariabel riwayat hidup, misi, momen menentukan dan sifat. Aspek *Visual Distinction* dipecah menjadi bentuk fisik, bentuk kepala, dan kostum. Aspek *Expressive Traits* dipecah

menjadi subvariabel kebiasaan, kekuatan dan cara kerja kekuatan (Kurniawan, 2017).

Melihat dari contoh-contoh diatas, kita dapat memetakan bagaimana mitologi klasik, kebudayaan, tradisi dan kearifan lokal Indonesia dapat dimasukkan konsep dasar penciptaan desain karakter adipahlawan di Indonesia. Desain karakter Sri Asih dan Carooq merupakan contoh yang sangat bagus untuk memperlihatkan bagaimana mitologi dan kebudayaan lokal Indonesia dapat masuk ke dalam unsur adipahlawan melalui aspek *visual distinction* subvariabel kostum. Gundala adalah contoh bagaimana mitologi klasik dapat dimasukkan kedalam unsur adipahlawan melalui aspek *expressive traits* subvariabel kekuatan. Desain karakter superhero dari Supermoon Comics, seperti GatotkacaReo dan Punakawan Warriors dapat menjadi rujukan bagaimana aspek tradisi dapat dimasukkan ke dalam unsur adipahlawan melalui aspek *inner life* subvariabel asal kekuatan, dan Javas dalam subvariabel riwayat hidup. Sedangkan Nusa V, adalah suatu contoh kompleks bagaimana mitologi, budaya dan kearifan lokal Indonesia dapat masuk kedalam semua aspek penyusun adipahlawan. Maka dari itu, bisa dikatakan tepat jika konsep dasar penciptaan adipahlawan Indonesia, kebanyakan menggunakan kembali mitologi klasik, kebudayaan, tradisi dan kearifan lokal Indonesia sendiri.

Kemunculan Adipahlawan di Indonesia.

Kemunculan komik dengan genre adipahlawan di Indonesia bukanlah suatu hal yang terjadi secara kebetulan. Sebagaimana produk-produk visual lainnya, fenomena ini dapat dikaji dari 3 sudut pandang yang penting, yaitu *the site of the production of an image*, *the site of the image itself* dan *the site where it is seen by various audience*. (Rose, 2001). Apabila diterjemahkan, maka akan didapatkan suatu pola dimana sisi produksi komik dan sisi komik itu sendiri akan sangat dipengaruhi oleh sisi audience yang mengkonsumsi komik.

Komik adipahlawan Indonesia tidak serta merta muncul dengan sendirinya. Ada riset panjang yang mungkin dilakukan oleh para komikus pada waktu itu. Kemunculan Sri Asih pada tahun 1954 didahului dengan kemunculan komik-komik action fantasi dari Amerika. Kemunculan Gundala dan banyak karakter adipahlawan pada medio 70-an juga diawali dengan makin banyaknya komik-komik terjemahan (yang resmi ataupun tiruan) superhero dari Marvel dan DC Comics yang masuk ke Indonesia. (Boneff, 1998). Begitupun dengan komik-komik adipahlawan dengan gaya penggambara khas manga seperti Nusa V, juga dipengaruhi karena tingginya animo penikmat komik terhadap manga Jepang.

Faktor audience menjadi sangat penting disini. Karena bagaimanapun industry komik adalah industri yang sangat tergantung dengan pasar. Maka, para kreator komik atau komikus komik berlomba-lomba bagaimana menarik hati para audience mereka. Pada tahun 1954, audience sudah sangat terbiasa menikmati komik-komik action dan fantasi macam Rip Kirby, Johnny Hazard dan Phantom. Melihat fenomena tersebut, maka sangat dimungkinkan Kosasih melihat peluang bagaimana komik yang sedang laku di pasaran. Maka lahirlah Sri Asih, dengan tetap menggunakan mitologi klasik Indonesia sebagai ide dasar penciptaan desain karakter superheronya. Begitupun dengan generasi adipahlawan yang muncul pada medio tahun 70-an. Walaupun tidak bisa dibilang bahwa para adipahlawan tersebut merupakan produk tiruan dari superhero Barat, tapi secara visual, desain karakter yang ditampilkan mempunyai kemiripan dengan superhero Barat. Hal itu menandakan bahwa para creator komik tersebut bisa dipastikan pernah melihat bentuk visual dari karakter desain superhero Barat yang lebih dulu terbit di Indonesia. Kreator yang pada waktu itu juga menjadi audience komik superhero Barat, akhirnya menyalurkan konsep dasar superhero barat yang dibarengi dengan ide dasar mitologi

klasik Indonesia. Begitupun dengan para komikus yang mempunyai dasar gaya gambar manga. Mereka menyadari betul terjadinya peralihan konsumen komik ke komik terjemahan.

Perilaku pasar atau konsumen di Indonesia menjadi sumberdaya lingkungan untuk dijadikan sebagai sumber gagasan penciptaan desain karakter adipahlawan di Indonesia. Salah satu sumberdaya lingkungan yang berpengaruh penting adalah budaya massa serta keyakinan dan tradisi dari pembaca komik (Soewardikoen, 2015). Masuknya budaya massa hasil industri komik Barat, membentuk identitas diri dari pembaca komik, sehingga karakter-karakter komik Barat tersebut berusaha ditiru oleh audience. Komikus yang tentunya juga menjadi audience komik tersebut, akhirnya menjadikan gagasan karakter superhero tersebut menjadi gagasan untuk visualisasi desain karakter adipahlawan ciptaannya. Sedangkan untuk faktor keyakinan dan tradisi, polanya hampir sama dengan faktor budaya massa. Masyarakat Indonesia terbiasa mengidentifikasi karakter seperti wayang dan dewa-dewa yang memiliki karakter khas. Maka dari itu, unsur tradisi dan keyakinan dapat dijadikan gagasan untuk visualisasi desain karakter adipahlawan Indonesia.

Simpulan

Perkembangan komik yang saling berkaitan antara Amerika dan Barat ternyata justru membawa suatu dinamika yang justru berbeda satu dengan yang lainnya. Penolakan komik di Amerika justru membawa babak baru dalam komik itu sendiri dengan memunculkan suatu genre komik baru yaitu komik superhero. Genre komik ini muncul untuk meredam isu bahwa komik memunculkan suatu gagasan berbahaya dengan melibatkan kekerasan dalam setiap penceritaannya. Genre ini pula yang akhirnya membawa suatu utopia baru dalam kehidupan bermasyarakat di Amerika, bagaimana desain karakter superhero menjadi suatu tolak-ukur standar hidup masyarakat yang sesuai dengan

nilai-nilai ke-Amerikaannya.

Komik Indonesia berkembang ke arah yang lain. Jika komik Amerika menemukan suatu mitologi baru, komik Indonesia justru kembali menggali mitologi-mitologi lama untuk gagasan pembuatan komik. Hal itu juga berpengaruh dalam penciptaan desain karakter adipahlawan di dunia perkomikan di Indonesia. Desain karakter adipahlawan yang lahir kemudian memunculkan kekhasan tersendiri dalam khasanah superhero di Dunia. Bahwa bentuk adipahlawan dalam komik Indonesia tidak hanya mentransposisikan karakter superhero Barat yang lebih dulu terkenal, namun juga membentuk suatu gaya adipahlawan yang mengedepankan nilai-nilai mitologi klasik, tradisi, budaya dan kearifan lokal sebagai gagasan visualisasi desain karakter adipahlawan Indonesia.

Nilai-nilai mitologi klasik, tradisi, budaya dan kearifan lokal Indonesia dapat dimasukkan ke berbagai aspek dalam perancangan desain karakter adipahlawan Indonesia. Nilai-nilai tersebut dapat dengan luwes dijadikan suatu gagasan dasar yang dimasukkan ke dalam tiap unsur penyusun desain karakter superhero. Nilai-nilai tersebut dapat dilihat dalam aspek inner life seperti pada adipahlawan karya studio Supermoon Comics, dalam aspek visual distinction seperti pada Sri Asih dan Carooq, dalam aspek expressive traits seperti pada Gundala atau dapat dilihat dalam semua aspek tersebut, seperti pada Nusa V.

Kemunculan Adipahlawan yang sudah terbentuk seperti sekarang ini, tidak terlepas dari pola dinamika pasar dan audience yang mempengaruhinya. Hal ini disebabkan karena bagaimanapun juga sisi produksi komik (*the site of production of an image*) dan sisi komik itu sendiri (*the site of image itself*) sangat dipengaruhi oleh audience yang menikmati komik tersebut (*the site where it is seen by a various audience*), ketiga saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan begitu saja (Rose, 2001).

Maka dapat dikatakan bahwa kemunculan adipahlawan yang bergagasan dasar dari nilai-nilai mitologi klasik, tradisi, budaya dan kearifan lokal asli Indonesia dikarenakan adanya pengaruh dari audience sendiri yang sudah terbiasa mengkonsumsi komik-komik Barat yang lebih dulu masuk ke Indonesia dipadukan dengan kebiasaan masyarakat Indonesia yang pada umumnya mengidentifikasi suatu bentuk tradisi menjadi salah satu bagian dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar Acuan

Buku :

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia
- Bonneff, Marcel. 2008. *Komik Indonesia*. Cetakan III. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia
- Coogan, Peter. 2006. *Superhero : The Secret Origin of a Genre*. Austin : Monkey-Brain Books.
- Dittmer, Jason. 2013. *Captain America and The Natioanlist Superhero : Metaphors, Narratives, and Geopolitics*. Philadelphia : Temple University Press.
- Morrison, Grant. 2011. *Supergods*. New York: Spiegel and Grau
- McCloud, Scott. 2007. *How to Making Comics*. Jakarta : Gramedia
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2015. *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 Edisi 2*. Yogyakarta : Capulis

Laporan Penelitian/Jurnal ilmiah :

Dittmer, Jason. 2011. *Captain Britain and The Naration of Nation*. Geographical Review. 101, 1, 71-87

Kurniawan, R.A., 2017. *Metode Perbandingan Karakter Komik Superhero Indonesia Dengan Amerika: Studi Kasus Gundala dengan The Flash* (Doctoral dissertation, PPS ISI Yogyakarta).

Kurniawan, R.A., 2017. *Kebudayaan Lokal dalam Komik Superhero Indonesia*. INVENSI, 2(1), pp.9-15.

Weiner, Robert. G, Christopher J. Hayton and David L. Albright. 2009. *Captain America and The Struggle of Superhero : Critical Essay. 1st ed*. United States of America : McFarland and Company Inc.

Internet :

<https://sains.kompas.com/read/2019/04/26/235948123/pene-muan-yang-mengubah-dunia-super-hero-dari-dc-hingga-marvel?page=all> diakses pada 18 Juni 2019

<https://jurnalruang.com/read/1502361483-dari-identitas-rahasia-hingga-identitas-tradisi-komik-amerika> diakses pada 18 Juni 2019

<https://jurnalruang.com/read/1499955397-komik-dulu-sekarang-dan-nanti#> diakses pada 18 Juni 2019