

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan penelitian ini adalah membuat buku referensi superhero Indonesia sebagai upaya mengenalkan produk budaya lokal. Hal ini didasarkan pada semakin maraknya film superhero Amerika yang dikhawatirkan akan melemahkan kesadaran anak-anak dan remaja tentang superhero Indonesia. Padahal ini penting untuk melestarikan produk budaya lokal.

Sejak tahun 60-an, Superhero Indonesia sangat digemari. Hal ini dibuktikan dengan munculnya Superhero Indonesia seperti Gundala Putra Petir karangan Hasmi, Godam karangan Wid NS, dan masih banyak lagi pada era tersebut. Dengan dibuatnya buku referensi ini diharapkan Superhero lokal dapat dikenal oleh masyarakat luas terutama pada anak-anak dan remaja.

Menurut Wibowo (2012:281-454), dalam dunia komik Indonesia, superhero muncul dalam empat gelombang yang berbeda. Gelombang pertama terjadi pada periode tahun 1953-1956 yang menampilkan sejumlah superhero yang mirip dengan superhero populer Amerika seperti Superman, Tarzan, dan Flash Gordon yang menjadi inspirasi beberapa komikus Indonesia. Diawali dengan munculnya Sri Asih, superheroine karangan RA Kosasih yang begitu populer karena menampilkan tema yang relatif baru dalam dunia komik Indonesia dengan pemahaman arketipe budaya lokal seperti wiracarita wayang yang berkembang di pulau Jawa.

Gelombang kedua terjadi pada periode tahun 1956-1963, pada masa ini beberapa komikus melakukan kompromi budaya dengan menghadirkan tokoh wirawan dari wiracarita dan cerita rakyat sebagai superheronya. Karena pada periode gelombang pertama, komik superhero dianggap oleh opini umum mewakili kepentingan ideologi liberal dan kapitalisme Amerika. Kisah-kisah seperti Ramayana, Mahabharata, Ulam Sari, atau Gatutkaca Sewu lahir seolah-olah ingin menegaskan bahwa superhero Indonesia lebih kuat, gagah, atau sakti dibandingkan superhero Amerika.

Gelombang ketiga berlangsung antara tahun 1968-1980 dimana para komikus seperti Ganes TH, Jan Mintaraga, Hans Jaladara, Teguh Santosa, Djair Warni, Man, Widodo Nur Slamet (alias Wid N.S.), dan Hasmi mempunyai peranan penting. Berkat kreativitas mereka selama satu dasawarsa lebih masyarakat Indonesia dibanjiri oleh superhero-superhero yang beragam.

Gelombang keempat dirintis pada pertengahan tahun 1990-an. Di tengah maraknya *anime*, tokoh-tokoh kartun yang baru, *video games*, dan manga pada masa itu, rupanya masih ada harapan dalam dunia komik Indonesia untuk menghadirkan sosok superhero muda yang lebih kuat, energetik, dan tangkas. Maka beredarlah komik superhero yang dihasilkan sejumlah orang muda kreatif di beberapa pusat kota seperti Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta. Media pemasaran komik yang mereka hasilkan melalui poster, brosur, katalog, *post card*, *t-shirt*, pin, dan *merchandising* lainnya juga diperhatikan dengan serius.

Pemilihan Superhero Indonesia sebagai point of interest-nya didasari oleh begitu banyaknya jejak historis yang seharusnya dapat dipelajari dan digali lebih dalam sebagai sebuah warisan yang cukup berharga dalam sejarah kebudayaan bangsa. Buku referensi superhero Indonesia ini menggunakan kategori superhero Indonesia gelombang ketiga dari 4 kategori yang disebutkan oleh Wibowo. Hal ini didasari oleh masa gelombang ketiga penokohan superhero telah mencapai puncak keemasannya. Superhero tidak lagi dimaknai sebagai tokoh-tokoh yang dibalut dengan *spandex* atau otot-otot yang gempal seperti yang ditampilkan *DC Comics* dan *Marvel*. Ada semacam keugaharian untuk menafsirkan segala bentuk budaya dengan kaca mata yang lebih segar termasuk superhero. Bagi para komikus dalam gelombang ketiga ini, superhero dapat berwujud siapapun termasuk golongan pendekar lokal yang hidup di waktu lampau. Di samping itu, penekanan terhadap *local values* cukup begitu kental sehingga dengan begitu mudah kita menemukan banyak tokoh protagonis yang berasal dari berbagai daerah dan benua sebanyak tokoh antagonis yang menjadi lawan utama mereka (Wibowo, 2012:287).

Menurut Wibowo (2012:305), ada tiga warisan berharga di dalam komik superhero kategori gelombang ketiga yang perlu di selidiki lebih lanjut, yaitu penggunaan bahasa Indonesia yang komunikatif, tema cerita yang begitu beragam, dan ruang jejaring sosial yang egaliter. Penggunaan bahasa yang komunikatif pada komik-komik gelombang ketiga menjadi salah satu keistimewaan yang dapat diapresiasi dengan lebih baik. Penggunaan prinsip bahasa komunikatif ini terlihat pada penggunaan bahasa sehari-hari sebagai deskripsi cerita atau dialog para tokoh. Bahasa yang digunakan begitu terikat kepada kaidah bahasa Indonesia

yang secara gramatika baik, teratur, dan secara kontekstual benar dan santun sebagaimana disyaratkan Lembaga Bahasa Nasional.

Keragaman tema dapat terlihat pada komik *Si Buta dari Goa Hantu* dan *Jaka Sembung* yang memiliki sejumlah sekuel episode petualangan dan perjalanan di kepulauan Indonesia. Hal ini membuat tokoh-tokoh ini bertemu dengan sejumlah pendekar-pendekar lokal yang tersebar di Indonesia sehingga tema ceritanya menjadi beragam. Sebelum munculnya jejaring sosial modern seperti saat ini, komik merupakan sebuah ruang komunikasi yang memungkinkan gagasan para pembacanya tertuang pula disana. Mereka dapat memberikan masukan kepada komikus melalui hubungan surat-menyurat pribadi di dalam sebuah komunitas penggemar. Hubungan yang akrab tidak hanya terjadi antara komikus dan penggemarnya, bahkan salam, tanggapan, dan pesan juga terjadi antar komikus lewat komiknya.

Maraknya kemunculan komik-komik superhero Indonesia yang sebenarnya memiliki potensi naratif yang cukup kreatif dan meyakinkan tetap tidak bisa mengimbangi popularitas superhero yang dihasilkan *DC Comics* dan *Marvel* yang dapat menjadi idola dari waktu ke waktu di berbagai belahan dunia. Hal ini dikarenakan komik superhero Indonesia tidak pernah digarap serius dan bahkan cenderung ditelantarkan. Begitu banyak superhero yang datang dan pergi dalam rentan waktu yang begitu pendek. Superhero seolah-olah hanya menjadi selingan dari beragam teks populer dalam budaya massa yang menawarkan tema-tema picisan dan tidak berbobot. Akibatnya, sebagaimana disebutkan oleh Goenawan Mohamad (dalam Wibowo, 2012:304), para superhero Indonesia itu tidak pernah

menjadi topik pembicaraan yang menarik di kalangan masyarakat. Bahkan, bagi sebagian generasi masa kini, superhero itu sama sekali tidak meninggalkan jejak apapun.

Selain komik, Superhero juga kerap muncul pada iklan sebagai bagian dari kampanye pemasaran produk, seperti iklan sabun Lux pada pertengahan Mei 2006, Lux menampilkan sosok superheroine atau figur superhero perempuan sebagai ikon tujuh varian kemasan sabun Lux dengan visualisasi kecantikan yang menghadirkan kekuatan superheroine. Iklan susu Appeton Weight Gain juga menampilkan sosok superhero yang sekilas memiliki kemiripan bentuk dengan Superman yang telah dikenal oleh masyarakat.

Namun menurut opini publik, sosok seperti ini tidak pantas dipandang sebagai superhero karena postur tubuh model yang tidak sesuai dengan gambaran superhero pada umumnya yang bertubuh kekar dan berotot. Model susu ini berbadan kurus bagai tripleks yang mudah terbawa oleh angin. Tidak seperti susu Appeton Weight Gain, Bank BCA menampilkan sosok Batman yang menjadi legenda dalam dunia komik dan film pada kartu kreditnya di tahun 2006.

Dengan demikian, diperlukan suatu cara untuk mengenalkan superhero Indonesia kepada masyarakat khususnya generasi masa kini. Pemilihan buku referensi sebagai media untuk mengenalkan superhero Indonesia ini adalah salah satu cara agar masyarakat Indonesia dapat mengenal sosok superhero yang pernah ada di Indonesia bahkan tak kalah hebatnya dengan superhero luar. Dengan tujuan mengangkat kembali salah satu warisan sejarah kebudayaan bangsa ini dari keterpurukannya.

Media ini dipilih karena buku tetap menjadi salah satu rujukan untuk sumber informasi bagi masyarakat baik konsumen biasa maupun peneliti ditengah maraknya media saat ini. Serta buku memiliki ISBN sebagai dokumentasi yang jelas. Disisi lain, sampai saat ini belum ditemukan buku yang membahas secara mendalam tentang superhero Indonesia khususnya dalam kategori gelombang ketiga dengan visual yang menarik.

Dari pernyataan di atas, buku ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat Indonesia terhadap Superhero lokal yang terlupakan serta warisan budaya berharga yang terdapat pada komik tokoh-tokoh ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka perumusan masalah ini adalah: *Bagaimana membuat buku referensi superhero Indonesia sebagai upaya mengenalkan produk budaya lokal?*

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang dirumuskan di atas maka batasan dari permasalahan yang digunakan dalam perancangan ini adalah:

1. Penelitian ini terbatas pada superhero Indonesia dalam kategori gelombang ketiga. Batasan ini demi mempertahankan konsistensi informasi dalam buku referensi agar menjadi lebih fokus dan terarah.

2. Kategori superhero yang digunakan sebagai tokoh dalam buku referensi ini adalah superhero gelombang ketiga antara lain: Gundala Putra Petir, Godam, Aquanus, Merpati, dan Putri Bintang.
3. Karakter superhero indonesia menggunakan teknik visual 3D dan menggunakan teknik media visual *augmented reality* untuk bisa diakses di komputer berkamera dan gadget berbasis operasi sistem iOS dan *android*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a) Untuk membuat buku referensi superhero Indonesia sehingga dapat memperkenalkan produk warisan budaya lokal kepada masyarakat.
- b) Untuk memberikan informasi tentang superhero Indonesia kategori gelombang ketiga kepada masyarakat.
- c) Untuk melestarikan produk budaya lokal yang kini mulai ditinggalkan.

1.5 Manfaat

- a) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sumber referensi pengertian dan pemahaman tentang superhero Indonesia, sehingga dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan superhero Indonesia.

b) Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi buku referensi yang mengenalkan superhero Indonesia sebagai salah satu produk budaya lokal kepada masyarakat.

