

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penelitian ini telah menemukan jawaban atas pertanyaan mengenai metode perbandingan yang menyeluruh dan pertanyaan mengenai anggapan bahwa karakter *superhero* Indonesia yang mengimitasi karakter *superhero* dari Amerika. Menurut Bonneff, *superhero* Indonesia sejak awal kemunculannya telah memiliki kemiripan dengan *superhero* Amerika. Hal itu mengindikasikan bahwa *superhero* Indonesia mengimitasi *superhero* Amerika (Bonneff, 2008). Sebagai akibat dari pernyataan tersebut, maka muncul stigma negatif untuk *superhero* Indonesia yang kemudian memunculkan adanya suatu tindakan untuk membandingkan atau mencari kemiripan antara *superhero* Indonesia dengan *superhero* Amerika. Namun seperti yang kita ketahui, bahwa perbandingan yang ada selama ini menggunakan metode yang kurang menyeluruh. Kebanyakan perbandingan yang ada, hanya menitikberatkan pada aspek visual atau aspek riwayat karakter tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode perbandingan yang lebih menyeluruh, untuk membandingkan satu karakter *superhero* dengan karakter *superhero* yang lain. Metode perbandingan pada penelitian ini menggunakan metode perbandingan yang tidak hanya mencakup aspek visual suatu karakter *superhero* dalam komik, namun juga mencakup aspek nonvisual yang melingkupinya. Hal itu dikarenakan seharusnya aspek visual dan aspek nonvisual dalam karakter komik tidak begitu saja dapat dipisahkan.

Metode perbandingan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada teori karakter dari McCloud, dimana suatu karakter yang baik harus memiliki tiga instrumen penting di dalamnya, yaitu kejiwaan karakter, ciri khas visual dan sikap ekspresif (McCloud, 2007). Dengan menggunakan metode ini, peneliti diharuskan untuk mendalami ketiga instrumen tersebut. Tidak hanya menitikberatkan pada aspek visual saja. Untuk mempermudah pengoperasian metode ini, ketiga instrumen tersebut dijadikan sebagai variabel pembeda yang kemudian akan dipecah lagi menjadi subvariabel yang lebih kecil sehingga mudah untuk dicari. Variabel kejiwaan karakter akan dipecah menjadi subvariabel riwayat hidup, misi, momen menentukan dan sifat. Variabel ciri khas visual akan dipecah menjadi subvariabel fisik, bentuk kepala dan kostum. Sedangkan variabel sikap ekspresif akan dipecah menjadi subvariabel kebiasaan, kekuatan dan cara kerja kekuatan. Penggunaan ketiga variabel utama dalam penelitian ini penting karena juga dapat menentukan apakah karakter pertama mengimitasi karakter yang lain.

Sebagai contoh pengoperasian metode perbandingan tersebut, penelitian ini menggunakan studi kasus Gundala dengan The Flash. Pengambilan studi kasus tersebut dikarenakan Gundala dianggap memiliki banyak kemiripan dengan The Flash dan Gundala dianggap mengimitasi The Flash. Namun ternyata setelah proses perbandingan selesai dilakukan terdapat banyak perbedaan dari kedua karakter *superhero* tersebut. Adanya persamaan hanya terdapat pada detil-detil kecil dari kedua karakter tersebut. Perbedaan tersebut terdapat pada variabel riwayat hidup, momen menentukan, sifat, fisik, bentuk kepala, kostum, kebiasaan, kekuatan dan cara kerja kekuatan, sedangkan

persamaannya hanya terdapat pada misi keduanya. Hal ini dianggap wajar karena keduanya merupakan superhero yang memang seharusnya mempunyai misi yang sama yaitu membela kebenaran.

Untuk mengatakan bahwa suatu karakter mengimitasi karakter lain, diperlukan dua syarat utama. Syarat yang pertama adalah karakter yang diduga diimitasi haruslah muncul terlebih dahulu daripada karakter yang diduga mengimitasi. Syarat yang kedua adalah setelah melewati proses perbandingan, kedua karakter tersebut haruslah memiliki perbedaan pada variabel kejiwaan karakter, namun memiliki kesamaan pada ciri khas visual dan *expressive traits*.

Kejiwaan karakter menjadi suatu instrumen penting disini karena berfungsi untuk membedakan sisi dalam kejiwaan dari kedua karakter *superhero* tersebut. Kejiwaan karakter membuat pembaca mengenali dan mengidentifikasi siapakah yang berada di dalam kostum *superhero* tersebut. Walaupun dengan kostum yang sama, gestur yang sama bahkan kekuatan yang sama, pembaca mampu mengidentifikasi apakah *superhero* tersebut adalah yang asli atau bukan melalui variabel kejiwaan karakter tersebut.

Dalam penelitian ini, Gundala bisa dikatakan tidak mengimitasi The Flash karena Gundala hanya memenuhi syarat yang pertama. The Flash sudah muncul terlebih dahulu daripada Gundala, tepatnya The Flash muncul pada tahun 1956 sedangkan Gundala muncul pertama kali pada tahun 1969. Namun Gundala tidak memenuhi syarat kedua untuk dikatakan sebagai produk imitasi dari The Flash, karena perbedaan antara keduanya tidak hanya terdapat pada

variabel kejiwaan karakter, namun juga di variabel yang lain. Sehingga Gundala bukan merupakan imitasi dari The Flash.

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa karakter dalam komik adalah suatu penggabungan antara aspek kejiwaan karakter, ciri khas visual dan sikap ekspresif yang saling berkaitan pada suatu tokoh dalam komik. Ketiga aspek tersebut saling mempengaruhi satu sama lain dan memegang peranan penting dalam penyampaian ide cerita dalam komik. Selain itu, ketiga aspek tersebut juga dapat menentukan keorisinalitasan suatu karakter jika dibandingkan dengan karakter yang lain.

Maka, dengan adanya temuan diatas, penelitian ini bisa memberikan suatu gambaran pada kita tentang bagaimana suatu karakter yang proposional. Karakter tersebut haruslah mempunyai tiga aspek yang perlu dimengerti oleh komikus, yaitu kejiwaan karakter, ciri khas visual dan sikap ekspresif yang saling berhubungan. Kedua, dengan adanya temuan dalam penelitian ini, perbandingan antar karakter *superhero* menjadi semakin terbuka. Metode perbandingan yang digunakan dalam penelitian ini akan membuat peneliti semakin mendalam dalam melihat suatu sosok *superhero*, serta tidak lagi sembarangan menganggap bahwa *superhero* yang satu mengimitasi *superhero* yang lain. Ketiga, akhirnya kita bisa, menyimpulkan bahwa pernyataan Bonnef yang mengatakan bahwa *superhero* Indonesia adalah hasil imitasi *superhero* Amerika tidak bisa dibenarkan begitu saja. Perlu adanya penelitian yang mendalam dengan membandingkan secara mendalam antara *superhero* yang dinggap mengimitasi dan *superhero* yang dianggap diimitasi. Bukan hanya

secara visual saja, namun juga secara nonvisual, karena karakter komik dan komik pada umumnya terdiri dari dua aspek tersebut.

B. Saran

Setelah menyelesaikan penelitian dengan menghasilkan jawaban dari pertanyaan seputar metode yang menyeluruh dalam perbandingan karakter *superhero*, maka penulis juga mencantumkan saran-saran yang mungkin akan berguna untuk pembaca ataupun penelitian lain yang akan muncul setelah hasil penelitian ini diterbitkan.

1. Metode penelitian ini tidak hanya terbatas digunakan pada karakter *superhero* dalam komik saja. Metode ini juga bisa diterapkan pada karakter *superhero* yang muncul dalam film dan yang hanya muncul dalam bentuk tertulis saja, seperti dalam novel. Tantangan yang akan dihadapi dalam menganalisis karakter *superhero* yang muncul dalam novel adalah peneliti harus bisa menterjemahkan bagaimana wujud dan visualisasi karakter tersebut yang notabene hanya dapat dibaca.
2. Metode perbandingan yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai batasan, yaitu hanya dapat membandingkan karakter *superhero*. Dengan adanya keterbatasan itu, tidak menutup kemungkinan bagi peneliti lain untuk dapat menyempurnakan metode yang digunakan sehingga bisa digunakan untuk membandingkan karakter yang lebih luas lagi.
3. Peneliti juga mengusulkan agar pembagian hasil perbandingan yang dihasilkan dapat dikembangkan lagi dengan gradasi yang lebih spesifik. Contohnya adalah jika hasil perbandingan Gundala dengan The Flash

menunjukkan bahwa Gundala adalah karakter yang baru. Kebaruan dalam diri Gundala, bukan merupakan kebaruan yang sempurna, karena tetap masih ada persamaan dalam detail-detail tertentu. Maka diperlukan adanya tolok ukur baru untuk menentukan sejauh mana kebaruan dari karakter *superhero* tersebut. Hal itu juga berlaku pada hasil lainnya. Sebagai contoh seperti misalkan variabel “baru” bisa dipecah lagi menjadi baru sempurna, baru sedang dan baru tidak sempurna.

4. Dalam penelitian ini, penggunaan istilah terinspirasi dianggap terlalu luas dalam pengaplikasiannya untuk proses penciptaan karakter. Maka dengan adanya metode perbandingan ini, akan diperoleh pernyataan yang lebih spesifik tentang bagaimana proses penciptaan karakter tersebut.
5. Dalam penelitian ini, pernyataan Bonnef yang menganggap bahwa *superhero* Indonesia adalah produk imitatif dari *superhero* Barat dinyatakan tidak sepenuhnya benar. Untuk menghasilkan jawaban yang lebih mutlak, maka diperlukan penelitian untuk membandingkan *superhero* Indonesia dengan *superhero* Barat yang lebih kompleks kembali. Misal Laba-Laba Merah dengan Spiderman, Kapten Mar dengan Batman dan Sri Asih dengan Wonder Woman.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak : Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Bonnef, Marcel. 2008. *Komik Indonesia*. Cetakan III. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia
- Coogan, Peter. 2006. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin : MonkeyBrain Books
- Eisner, Will. 1985. *Comic and Sequential Art*. Florida : Poorhouse Press
- Fox, Gardner. F, Geoff Johns, Carmine Infantino. 2015. *The Flash : A Celebration of 75 Years*. DC Comics
- Hasmi. 1973. *Komik Gundala : Bernapas Dalam Lumpur*. Jakarta : Prasadha
- Lee, Stan. 2013. *Stan Lee's How To Draw Superheroes*. Watson-Guptill Publications. E-pub.
- McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comic*. New York: HarperCollins Publisher
- McCloud, Scott. 2007. *Making Comics*. Jakarta : Gramedia
- Neuman, W. Lawrence. 2016. *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Edisi 7 (Terjemahan)*. Jakarta: Indeks
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2015. *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 Edisi 2*. Yogyakarta : Calpulis

Artikel Ilmiah :

- Ajidarma, Seno Gumira. 2010. *Manusia Laba-Laba Proyek Identitas dalam Dunia Komik*. Makalah. Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia. 1-25
- Ariesta, Olvyanda. 2013. *Kebudayaan Lokal Sebagai Potensi Dalam Berkarya Komik*. Bercadik. 01,(01), 95-110
- Aryani, Dewi Isma dkk. 2013. *Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokemon Series Gen. I-V*. ITB J. Vis. Art & Des. 5, 2, 155-175
- Bayly, Heather Jane. 2013. *Professional Wrestling and Contemporary Photography : The Case of Dulce Prinzon's The Real Story of Superheroes*. *Revue de Recherche en Civilisation Americaine*. 4, 1-11
- Chandra, Nandini. 2012. *The Prehistory of The Superhero Comics in India (1976-1986)*. Thesis Eleven. 113, 1, 57-55
- Carney, James, Robin Dunbar, Anna Machin, Tamis David-Barrett, Mauro Silva Junior. 2014. *Social Psychology and The Comic-Book Superhero: A Darwinian Approach*. *Philosophy and Literature*. 38, 1A, 195-215
- Coogan, Peter. 2007. 'The Definition of Superhero' in Haslem, Wendy et al. (eds)

- Super/Heroes: From Hercules to Superman. Washington D.C.: New Academia Publishing.21-36
- Dittmer, J; (2011) Captain Britain and The Naration of Nation. Geographical Review. 101, 1, 71 – 87
- Dwiantoro, Edi. 2016. *Kemiripan Karakter Gundala dengan Karakter The Flash*. Wajah Desain Komunikasi Visual: Antara Ruang Publik dan Kepentingan. 35-46.
- Enlivena, Dhevi. 2016. *Gaya Manga dalam Komik Garudayana Karya Is Yuniarto*.Dewa Ruci. 8, 3, 412-425
- Figueiredo, Sergio. 2011. *Building Worlds for an Interactive Experience: Selecting, Organizing, and Showing Worlds of Information Through Comics*.Journal of Visual Literacy 30.1
- Hafiar, Hanny dan Oji Kurniadi. (2008).*Geliat Komik Indonesia*. MediaTor. 09, 359-364
- Hižman, Goran. 2016. *Ancient and Modern Superheroes: A Comparison of Characters and Themes in Literature and Comic Books/Graphic Novels*. Diss. Josip Juraj Strossmayer University of Osijek. Faculty of Humanities and Social Sciences
- Jurriëns, Edwin. 2013. *Social Participation in Indonesian Media and Art: Echoes from the Past, Visions for the Future*.Journal of the Humanities & Social Sciences of Southeast Asia & Oceania / Bijdragen tot de Taal-, Land- en Volkenkunde. 169, 1, 7-36.
- Mataram, Sayid. 2015.*Bahasa Rupa Komik Wayang Karya R.A. Kosasih*. Gelar. 13, 13-21
- Nuswantoro, Aloysius Ranggabumi. 2014. *Konservasi Media: Memori Kultural pada MediaMedia Lama*. Jurnal Ilmu Komunikasi. 11, 2, 111-120
- Putra, R. Masri Sareb. 2011. *Komik Indonesia dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya TetapBerkanjang di Era The New Media*. Ultimart. 4, 2,146-154
- Ramadhana, Avisenna E, Alvanov Z. Mansoor dan Naomi Haswanto.2013. *Kajian Daya Tarik Visual pada Desain Karakter Pokemon*. Wimba. 5, 2, 93-105
- Sanjaya, Andi dkk. 2016. *Analisis Perubahan Bentuk Karakter Son Goku Dalam Film Animasi Dragon Ball*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016. STMIK AMIKOM. 13-18
- Sayono, Stevanus Indraguna, Wibowo Wibowo, and Hendro Aryanto. 2013. *Perancangan Action Figure Gundala Putra Petir*.Jurnal DKV Adiwarna 1.2: 1-12
- Schneider, Greice. 2010. *Comics and Everyday Life: From Ennui to Contemplation*. European Comic Art. 3, 1, 37-64
- Soedarso, Nick. 2015. *Komik : Karya Sastra Bergambar*. Humaniora. 6, 4, 496-506

Widi, Mikha dkk. 2011. *Kajian Visualisasi Karakter Dalam Seri Komik Garudajana*. Wimba. 5, 2, 55-72

Webtografi :

<https://planetsuperhero.wordpress.com>

