

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia komik Indonesia, atau yang biasa disebut cergam (cerita bergambar) saat ini didominasi oleh komik-komik yang berasal dari luar negeri seperti komik Jepang, komik Korea, komik Cina dan lain sebagainya. Cergam saat ini, menurut Toni Masdiono, seorang komikus profesional sudah mulai bergerak maju. Hanya saja, terkadang masyarakat Indonesia khususnya remaja tak menyadari atau tidak tahu mengenai cergam tersebut.

Sangatlah disayangkan, karena sekitar tahun 1970an hingga tahun 1980an, menurut Toni Masdiono cergam berada di puncak kejayaan. Salah satu cerita yang berada pada masa tersebut adalah mengenai pahlawan super.

Tokoh pahlawan super akan selalu menjadi idola di mana pun ia berada. Baik remaja bahkan orang dewasa pun ikut mengidolakannya. Contoh Spiderman, Superman, Batman, Ironman, Ben 10, dan lain sebagainya. Tak hanya komik dan film saja yang dikoleksi namun segala pernik pernik yang berbau tokoh pahlawan super tersebut turut diburu oleh penggemarnya.

Sebagian besar penduduk Indonesia begitu mengidolakan pahlawan super dari Amerika (*Marvell, D.C Comics*, dan lain-lain), Jepang, dan lain sebagainya yang berasal dari luar negeri. Namun, bagaimana dengan tokoh pahlawan super Indonesia sendiri? Tokoh pahlawan super Indonesia pernah merajai dunia cergam di Indonesia. Seiring berkembangnya jaman mereka pun semakin tenggelam menjadi sebuah kenangan karena yang mengembangkan karakter-karakter tersebut hanyalah satu orang saja.

Dampaknya adalah anak-anak yang lahir setelah masa kejayaan cergam, mereka tidak mengenal tokoh-tokoh seperti Godam, Gundala, Gina, Aquanus, dan lain sebagainya. Hal ini didukung dengan munculnya komik dari Hongkong dan Jepang pada tahun 1990.

“Invasi manga memang luar biasa, hingga cergam-cergam kita sendiri jadi tergulung. Pangsa lapangan komik kita masih dikuasai manga” keluh Gerdi (Concept, vol 04, edisi 20, 2007 : 31). Begitupun dengan Armin yang mendukung serta menyesalkan sikap penerbit yang menerbitkan cergam sesuai selera pasar.

Beng Rahardian, cergamis dari Akademi Samali Jakarta dalam majalah Concept vol 04 memiliki pendapat yang berbeda. Menurutnya, manga dapat mendominasi karena selain biaya produksi yang dikeluarkan sangat murah (biaya untuk mencetak dan membeli *copywrite*), cerita yang ditawarkan pun lebih dekat dengan kehidupan kita sendiri. Contohnya, tokoh *superhero* yang digambarkan manga lebih terlihat manusiawi karena ia dapat menangis, bertingkah konyol, bahkan dapat mengalami kekalahan.

Tokoh-tokoh pahlawan super Indonesia perlu dikenal oleh generasi muda karena mereka merupakan bagian dari sejarah cergam dan juga merupakan salah satu warisan budaya. Seperti ungkapan “Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarahnya” (Concept, vol 04, edisi 20, 2007 : 20).

Seperti yang telah diungkapkan oleh Prof. Dr. Primadi Tabrani dalam buku Bahasa Rupa bahwa pada saat akar budaya dan identitas bangsa ditemukan, dapat dimanfaatkan untuk mendesain masa depan dan mencegah bangsa lain untuk mencuri dan menjadikan keuntungan bagi mereka.

Selain sebagai warisan budaya, tokoh-tokoh pahlawan super perlu dikenalkan kembali karena para komikus Indonesia saat ini sangat terpengaruh oleh manga. Diharapkan komikus Indonesia saat ini menjadi terpacu kembali untuk menciptakan cergam-cergam yang beridentitas Indonesia, tidak mengarah pada manga.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis akan merumuskan pokok-pokok masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

- Bagaimanakah cara untuk mengenalkan tokoh-tokoh pahlawan super cergam lama Indonesia melalui gaya dan penyampaian yang hampir sama dengan gaya yang digunakan para cergamis Indonesia ketika masa kejayaan cergam agar diterima oleh para remaja masa kini?
- Bagaimanakah menggambarkan dan memaparkan keunikan pahlawan super Indonesia sebagai warisan budaya untuk mendukung berkembangnya cergam di kalangan remaja masa kini?

Sesuai dengan permasalahan di atas, penulis akan memaparkan garis besar yang akan dicapai dalam pembahasan:

- Cara mengenalkan tokoh-tokoh pahlawan super cergam lama tahun 1960an hingga 2000an melalui gaya dan penyampaian yang hampir sama dengan gaya yang digunakan para cergamis Indonesia ketika masa kejayaan cergam agar diterima oleh para remaja penggemar komik usia 15 hingga 18 tahun masa kini.
- Penggambaran dan pemaparan keunikan pahlawan super Indonesia sebagai warisan budaya untuk mendukung berkembangnya cergam di kalangan remaja.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk memperkenalkan karakter dan kisah setiap tokoh pahlawan super cergam sekitar tahun 1960an hingga 2000an sehingga generasi muda Indonesia agar dapat mengembangkan industri cergam. Serta untuk mengingatkan para penggemar cergam masa lalu mengenai pahlawan super cergam sekitar tahun 1960an hingga 2000an

Media yang dipakai untuk pengenalan pahlawan super Indonesia untuk remaja adalah buku ensiklopedia. Selain terdapat ilustrasi tokoh pahlawan super tersebut, terdapat pula biografi pahlawan super tersebut beserta sedikit mengenai pembuat tokoh-tokoh pahlawan super tersebut.

### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik penelitian yang digunakan penulis adalah studi pustaka, wawancara dengan pihak terkait. Studi Pustaka dilakukan dengan mencari data dari internet ataupun dari studi komik-komik Indonesia yang ada.

Tujuan metode studi pustaka adalah mencari data pasti yang dibuat oleh atau seseorang atas penelitian yang dilakukan, dan mendapatkan pengetahuan dari data tersebut. Tujuan digunakan metode wawancara adalah agar data yang didapat jelas, digunakan untuk membandingkan dari hasil penelitian studi pustaka.

### 1.5 Skema Perancangan



