



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada tahun 1940-an sejak buku komik Superman telah dirilis. Buku-buku bertema *superhero* sudah banyak menyebar di seluruh pelosok Amerika Serikat. Popularitas dari buku komik bertema *superhero* telah mendefinisikan buku komik jaman modern. Pengaruh dari buku Superman membawa buku komik menjadi industri besar dan membentuk komik sebagai bentuk seni *mainstream*. (Gabilliet,2010,hal.20)

Pada zaman sekarang genre *superhero* sudah berkembang sampai tidak ada akhir. Superhero zaman modern ini memiliki berbagai bentuk seperti *superheroine* yaitu perempuan yang memiliki kekuatan super, *Ethnic superheroes* yakni orang etnis minoritas yang memiliki kekuatan super dan *child superheroes* yaitu anak kecil yang memiliki kekuatan super. Superheroes bukan cuma manusia yang memiliki kekuatan super melainkan ada makhluk lain yang memiliki kekuatan super bisa menjadi superhero. Contohnya adalah superdog yaitu sebuah anjing yang memiliki kekuatan super seperti superman. (hal.56-58)

Membuat karakter superhero bukan berarti semua superhero harus memiliki kekuatan super melainkan ada superhero yang tidak memiliki kekuatan super untuk melawan para-orang jahat. Contoh superhero yang tidak menggunakan kekuatan

super adalah Batman. Batman adalah superhero yang terkenal setelah superman. Batman tidak menggunakan kekuatan super untuk melawan antagonis seperti superman tetapi Batman menggunakan teknologi special dan taktik unik untuk melawan musuhnya. (Zehr, 2009;hal.xi)

Alasan dari komik *superhero* populer karena penyatuan unsur verbal dan visual yang berada dalam media komik . Komik *superhero* menggunakan penggabungan antara cerita epik dan karakter unik diekspresikan dalam karya gambar membentuk visualisasi fantasi yang membawa pembaca untuk merasa kagum pada karakter *superhero*. (Wandtke, 2012;hal.34-36)

Berdasarkan *survey* sementara yang dilakukan di SMPK Penaburan, para remaja menyukai *superhero* karena keahlian dan cerita. Membuat *superhero* yang unik diperlukan kemampuan yang unik dan cerita yang menarik bukan hanya pada sekedar sisi penampilan yang unik. Komik *superhero* yang baik adalah komik yang bisa menarik pembaca untuk berhubungan dengan protagonis *superhero*. (Edwards, 2004;hal.165)

Untuk membuat komik *superhero* itu diperlukan kreativitas dan imajinasi. Komik bisa menjadi kreatif dengan berpikir melalui imajinasi. Teknologi modern seperti komputer bisa membantu pembuat komik untuk menciptakan gambar lebih ekspresif dan unik supaya bisa menarik pembaca. Pembaca lebih mudah menangkap

pesan melalui visual gambar daripada dialog dalam membaca komik. (Goel, 2012;hal.755)

Membuat cerita dalam komik *superhero* tidak mudah. Cerita yang baik harus memiliki alur plot yang tepat. Di setiap halaman komik terdiri dari berbagai panel. Panel tersebut berisi sebuah gambar. Untuk membuat cerita *superhero* yang efektif panel harus memiliki *plot twist* dan konfusi untuk bisa menarik para pembaca. (Packer, 2009;hal.135)

Komik *superhero* adalah komik tentang orang yang memiliki kekuatan super. Komik *superhero* adalah komik dimana sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin karena komik *superhero* adalah fantasi para remaja. Para remaja berfantasi menjadi *superhero* supaya bebas dari beban kehidupan dan masalah-masalah lainnya. (Rosenberg;hal.139)

Komik *superhero* dibuat dengan tujuan mempelajari anak remaja untuk berpikir kreatif dan perkembangan sosial. Cerita yang menarik dan visual yang mengangumkan dalam media komik bisa mendorong para remaja menjadi kreatif. Komik *superhero* membantu anak-anak untuk mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah melalui berpikir dengan melihat bagaimana *superhero* menghadapi tantangan yang mustahil dengan kekuatan super. (Nutbrown&Clough, 2014;hal.154)

Komik *superhero* bukan cuma melatih anak-anak bukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tetapi juga melatih anak untuk menumbuhkan etika moral di dalam diri anak-anak. Pertumbuhan etika moral sangat penting untuk menavigasi apa yang baik dan yang jahat. (Rosenberg, 2013,hal.33)

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dari latar belakang di atas adalah bagaimana perancangan komik bergenre *superhero* berjudul “Evanman” sebagai bacaan remaja untuk mendorong kreativitas ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah acara pembuatan komik bergenre *superhero* adalah demografi laki-laki remaja berusia 11-17 tahun karena anak-anak remaja gemar dalam membaca komik buku *superhero*.

1.4. Tujuan & Manfaat Masalah

Tujuan pembuatan komik bergenre *superhero* berjudul “Evanman” untuk mendorong kreativitas remaja. Manfaat dari pembuatan komik tersebut adalah memberikan inspirasi anak-anak tentang nilai heroisme melalui membaca buku komik.

1.5 Metode pengumpulan data

Untuk membuat perancangan komik *superhero* diperlukan data-data sebagai bahan utama penelitian dan hasil dari wawancara dengan narasumber.

Dari hasil pengamatan dan dokumentasi lapangan didapatkan data-data yang diperlukan untuk membuat komik fantasi sebagai berikut. Data tersebut dibagi menjadi dua jenis data.

Data Kuantitatif

Data ini berisi tentang pertanyaan kuisisioner mengenai *superhero*

Data Kualitatif

Data ini berisi wawancara dengan Narasumber

1.6 Metode perancangan

Metode perancangan pembuatan komik bertema *superhero* ini dibagi menjadi beberapa tahap-tahap sebagai berikut.

1.6.1 Tahap Pengamatan

Tahap awal dalam membuat pembuatan komik bertema *superhero* adalah megamati sumber-sumber yang berhubungan dengan *superhero* .Gambar-gambar *superhero* seperti *superpower* ,*villain* dan lain-lain adalah sumber pengamatan utama.disertai dengan wawancara dengan narasumberyang berkaitan dengan *superhero* . Hasil-hasil pengamatan data tersebut akan diorganisir ke tahap berikutnya.

1.6.2 Tahap Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dari hasil pengamatan akan diorganisir menjadi dua tipe data, data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi data hasil wawancara dengan narasumber dan data kuantitatif meliputi survey-survey dan gambar-gambar hasil pengamatan.

1.6.3 Tahap Analisis

Data yang dikumpulkan akan dianalisis dan diambil konsep-konsep yang penting dalam perancangan membuat komik bertema *superhero*.

1.6.4 Tahap Perancangan

Pada tahap akhir ini konsep-konsep yang diambil akan menjadi bahan utama dalam sebuah desain perancangan pembuatan komik bertema *superhero* dan dibentuk menjadi sebuah proposal untuk perancangan membuat komik bertema *superhero* berjudul Evanman pahlawan ibu kota.

U
M
N

SKEMATIKA PERANCANGAN

Perancangan Komik *Superhero* berjudul “Evanman”

