

Kajian Proporsi untuk Gambar Manusia dalam Penerapannya di Dunia Desain Karakter dengan fokus Gundala Putra Petir

Juniar¹⁾, Vera Vellina²⁾

Desain Komunikasi Visual, Institute Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jl. Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta Timur 13210
Email: juniar@kalbis.ac.id

Abstract: Visual become the important part for many idea development and design in science, knowledge, and technology including design, art, technic and applied science. human proportion principle applied in character design ideally, have mathematical ratio in some human proportion case and applied work. this research emphasize in gundala character design case. the purpose is to analyze gundala proportion, hopefully solving unspecific proportion problems in gundala putra petir character design made by mr. hasmi. the method is to analyze with modern human proportion methods application. hopefully with this documentation of this character design proportion, the gundala character design have much more detailed information.

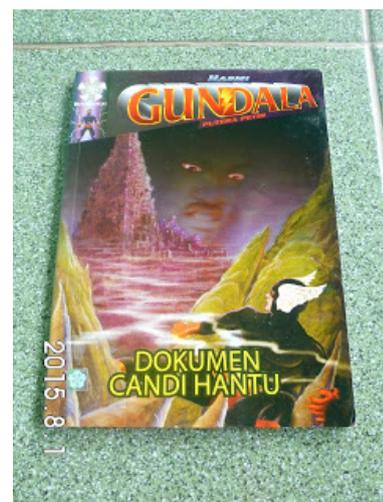
Keywords: character design, gundala, human proportion, visual

Abstrak: Gambar menjadi bagian penting bagi pengembangan dan perancangan berbagai ide dalam iptek, termasuk desain, seni, pengaplikasian berbagai tehnik dan keilmuan. dalam penerapannya, prinsip proporsi manusia diterapkan dalam perancangan karakter desain idealnya memiliki berbagai rasio matematika dengan beberapa kasus dan pengaplikasian. penelitian ini menekankan pada studi kasus desain karakter gundala. Dengan tujuan menganalisa proporsi gundala, diharapkan memecahkan masalah proporsi yang tidak spesifik pada karakter desain Gundala Putra Petir karya bapak Hasmi. Metodenya adalah analisa dengan menggunakan penerapan proporsi manusia modern. Diharapkan dengan adanya dokumentasi proporsi karakter desain ini, pembuatan karakter desain Gundala memiliki informasi yang lebih detail.

Kata kunci: gambar, gundala, karakter desain, proporsi manusia

I. PENDAHULUAN

Karakter desain merupakan suatu terminologi yang diterapkan pada suatu objek yang hiperrealis. Dalam Teori Umberto Eco, hiperrealis jenis ini dikategorikan sebagai *Ghost Town*, dimana karakter tersebut ada/real tapi kita mengetahui bahwa itu tidak ada. Istilah ini muncul ketika industri *entertainment* Barat memiliki beberapa spesialis yang memiliki pekerjaan sebagai pembuat karakter desain. Di Indonesia sendiri, istilah ini baru muncul di tahun 1990an dimana industri televisi masuk, sementara karakter desain sendiri sebetulnya sudah banyak diterapkan pada berbagai medium. Salah satunya adalah komik. Pada generasi 1960-1970, Bapak Hasmi menciptakan karakter desain bernama Gundala Putra Petir. ¹ Beberapa ciptaannya seperti komik dengan judul *Dokumen Candi Hantu* yang diterbitkan oleh penerbit Bumi Langit seperti Gambar 1 adalah salah satu contohnya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1 Komik Gundala Putra Petir[1]

A. Karakter Desain

Karakter desain menurut Docwendigo adalah sebuah proses dimana memunculkan pembentukan karakterisasi dalam rangka mendefinisikan suatu

ciptaan tokoh karakter melalui penampilan fisiknya. [2]. Analisa karakter desain meliputi beberapa bagian berdasarkan standar proporsi manusia yang sudah dibuat agar dapat diterapkan dan diaplikasikan pada berbagai proyek pembuatan karakter desain, dimana meliputi: (a) Kepala beserta bagiannya; (b) Torso; (c) Tangan; (d) Kaki.

Kesemua deskripsi tersebut perlu ditampilkan jelas dan dapat diterjemahkan dalam visual yang dapat diaplikasikan. Saat ini pembuatan karakter desain umumnya diaplikasikan pada komik, game, animasi, maupun graphic novel.



Gambar 2 Halaman 35 komik Gundala Putra Petir[1]

B. Proporsi Manusia menurut para Maestro

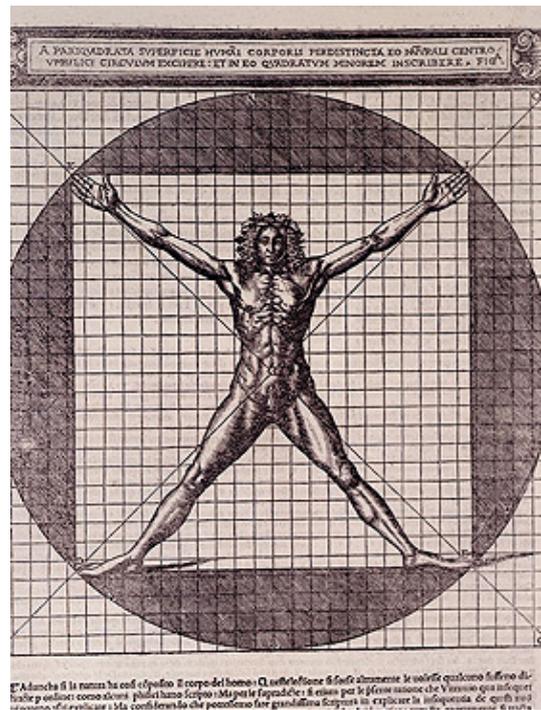
Ada banyak teori membahas tentang proporsi manusia, salah satunya adalah buku yang dibuat oleh Vitruvius, seorang arsitektur Roma Kuno dan dicatat pada 20 – 30 SM pada Gambar 3 Ini adalah tulisan awal dimana arsitektur/desain memiliki koneksi dengan tubuh manusia.[3]

Begitu juga maestro pada Gambar 4 seperti Albrecht Durer membuat standar proporsi manusia untuk kekaryaannya dengan meneliti ukuran manusia.

Banyak beragam proporsi manusia di jaman modern ini diciptakan dan distandarisasi agar dapat dipergunakan untuk menjadi standar dalam menggambar manusia terutama pada industri kreatif.

C. Hasmi dan Gundala Putra Petir

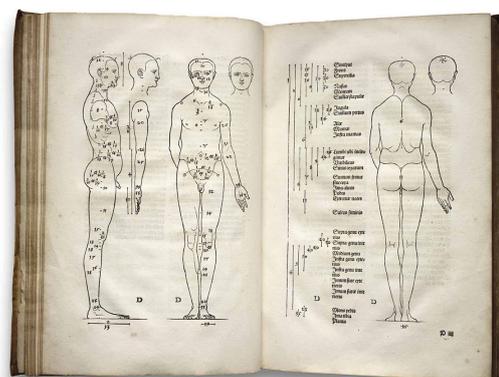
Bapak Hasmi menurut artikel terlahir di Yogyakarta pada 25 Desember 1946 dengan nama



Gambar 3 The ten books on architecture. [4]

Isman Surasa Dharmaputra. Karena sering sakit, nama kecil itupun diubah oleh orangtuanya menjadi Harya Suraminata. Orang-orang ketika itu meyakini bahwa anak yang sering sakit adalah karena ‘keberatan’ nama. Di kalangan teman-temannya, Hasmi lebih dikenal dengan panggilan Nemo.

Pencapaian komiknya sendiri adalah: (1) Gundala Putera Petir (1969) dilampirkan pada gambar 5, Gambar 6 dan Gambar 7 merupakan komik pertamanya; (2) 2. Perhitungan di Planet Covox (1969). Edisi ini Gundala bertemu Pangeran Mlaar, seorang superhero yang dapat memanjangkan tubuhnya seperti karet. Pangeran Mlaar juga adalah tokoh superhero karya Hasmi. Dokumen Candi Hantu (1969). Ini adalah pertemuan pertama Gundala dengan musuh besarnya, Ghazul; (3) 3. Operasi Goa Siluman (1969); (4) The Trouble! (Kerusuhan) (1969). Edisi ini tidak dicetak ulang oleh Penerbit Bumi Langit karena kendala hak cipta; (5) Kemunculan Perdana Gundala Putra Petir, Tantangan buat Gundala (1969);



Gambar 4 Proporsi manusia oleh Albrecht Durer [5]

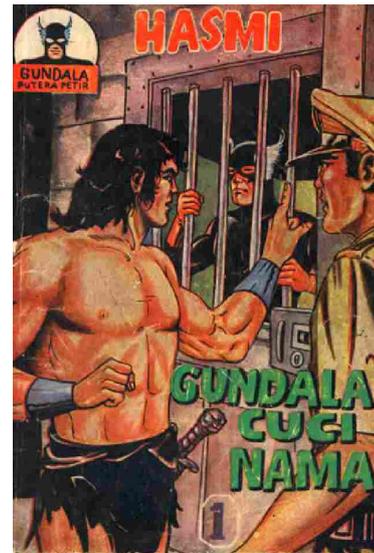
(6) Panik (1970) & Kunci Petaka (1970); (7) 7. Godam vs Gundala (1971). Gundala dan Godam dikisahkan tertukar kostum dan kekuatan super, keduanya kemudian bertarung karena menyangka satu sama lain adalah palsu. Edisi ini merupakan crossover antara Gundala karya Hasmi dengan Godam karya Wid NS; (8) Bentrok Jago-jago Dunia (1971). Edisi ini tidak dicetak ulang oleh Penerbit Bumi Langit karena kendala hak cipta. Dalam edisi ini terdapat berbagai tokoh komik luar negeri seperti Thor, Hulk, Cyclops dan lain-lain; (9) Gundala Jatuh Cinta (1972). Dikisahkan bahwa Gundala jatuh cinta kepada Cakti, mahasiswi semester 2 ABA asal Pasuruan, Jawa Timur. Namun Cakti menolak cintanya dan membuat Gundala gulana karena patah hati; (10) Bernafas dalam Lumpur (1973); (11) Gundala Cuci Nama (1974). Muncul Gundala palsu buatan Pengkor, salah satu musuh bebuyutan Gundala. Akibatnya nama baik Gundala jadi tercemar dan diburu oleh teman-temannya sesama superhero pada Gambar 2 dan Gambar 7; (12) 1000 Pendekar (1974); (13) Dr. Jaka dan Ki Wilawuk (1975); (14) Gundala sampai Ajal (1976). Pangkalan Pemunah Bumi (1977). Gundala diceritakan bertemu untuk pertama kali dengan Sedhah Esti Wulan, yang kemudian akan menjadi istrinya. Punya kemampuan beladiri yang mumpuni, Sedhah nantinya juga akan dikenal sebagai superhero perempuan bernama Merpati; (15) Penganten buat Gundala (1977); (16) Bulan Madu di Planet Kuning (1978); (17) 17. Lembah Tanah Kudus (1979). Gundala dan istrinya, Merpati (fan-made endruthapeman/deviantart); (18) Gundala Sang Senapati (1979). Horyona, mertua Kaisar Kronz yang jahat, mengutus cucunya untuk menuntut tahta Kerajaan Petir. Ayah angkat Gundala tersebut kemudian mengutus Thirhapy untuk membantu sang Putra Petir menghadapi Athon, raksasa dengan kapak petir; (19) Istana Pelangi (1980); dan (20) Surat dari Akherat (1982).[7]



Gambar 5 Cover komik Gundala



Gambar 6 Edisi Gundala bentrok jago-jago dunia [6]



Gambar 7 Cover Gundala cuci nama

Karya dari bapak Hasmi adalah karakter desain yang dinamai Gundala Putra Petir dimana merupakan tokoh superhero pertama kali muncul dalam bentuk komik pada tahun 1969 dengan judul Gundala Putra Petir dan diterbitkan oleh Penerbit Kentjana Agung. Ide kekuatan Gundala yang berupa petir, menurut Hasmi terinspirasi dari tokoh legenda Jawa, Ki Ageng Selo, yang mampu menangkap petir dengan



Gambar 8. Karakter desain Gundala

tangannya. Sedangkan desain fisik dan kostum Gundala sendiri terinspirasi dari sosok The Flash, karangan Gardner Fox yang diterbitkan oleh DC Comics.[8]

Berdasarkan latar belakang dari identifikasi masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk: Mengenal proporsi karakter desain ciptaan bapak Hasmi yaitu Gundala Putra Petir; Agar menjadi dasar standar dari improvisasi dan pengembangan karakter desain Gundala; dan Sebagai referensi pustaka karya pada dunia *pop culture* terutama komik/animasi.

Manfaat dari penelitian ini adalah: Mengenal karakter desain Gundala; dan Mendapatkan proporsi tepat pada Gundala.

II METODE PENELITIAN

Dalam tulisan ini, penulis menganalisa proporsi dengan mengambil referensi dari beberapa gambar dikomparasi dengan gambar lain dengan menggunakan metode perspektif dan rasio proporsi yang didapatkan dengan melihat objek yang ada di sekitar karakter Gundala. Objek penelitian yang dipilih adalah: Karakter Desain Gundala pada Gambar 8; dan Proporsi pada Karakter Desain Gundala pada Gambar 8

A. Observasi lewat referensi visual Gundala

Survei langsung dilakukan penulis dengan menggunakan beberapa visual Gundala yang ada dalam beberapa komik, cover atau posternya yang kemudian dibandingkan dengan objek latar atau objek sederhana yang dapat diduga ukuran standarnya.

B. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan artikel-artikel yang berhubungan dengan Studi literatur dan penelusuran melalui internet dilakukan untuk mendapat data sekunder. Penulis menggunakan pendekatan visual dengan menganalisa proporsi karakter Gundala. Semua dilakukan untuk mengumpulkan artikel-artikel serta tulisan tentang Gundala tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Ciri dari Karakter Gundala

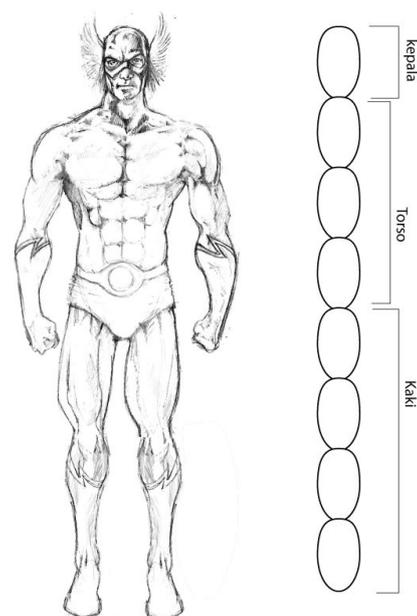
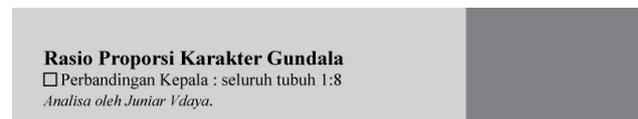
Karena banyak terinspirasi oleh karakter desain dari komik Amerika, Torso Gundala atletis dan terlihat perkasa, dan menggunakan celana pendek diluar celana panjangnya. Sifat yang dibuat oleh bapak Hasmi untuk Gundala adalah sifat penyabar,

rendah hati, dan dikenal pandai dalam ketenangannya. Mungkin referensi karakter dari kombinasi karakter Mahabharata Yudhistira dan Arjuna menjadi referensi. Kekuatan yang didapat adalah dapat mengeluarkan petir, dapat menduplikasi diri seperti Gatot Kaca. Kecepatannya pun tak kalah dengan karakter Flash.

Musuh utamanya adalah Pengkor, karakter yang memiliki kemampuan mencipta namun tidak di jalan benar. Tujuannya adalah mencoba menghancurkan dunia. Tampangnya sendiri buruk rupa sehingga menjadi representasi dari manusia yang terzalimi dan sakit.

B. Kajian Proporsi manusia pada Karakter Desain Gundala

Setelah karakter Gundala digambar (Gambar 9) Didapatkan bahwa perbandingan kepala dengan seluruh Badan adalah 1 banding $7^{1/2}$ Dimana 1:8 adalah Gundala dengan sepatu boot. Dugaan penulis, Hasmi tidak mematok proporsi detail pada Gundala, namun berdasarkan gambar dari lembar cover komik Gundala Cuci Nama (Gambar 7) tinggi Gundala berdasarkan teori perspektif tinggi, karakter yang ada dalam cover dapat diasumsikan sebagai polisi umumnya di atas 165 cm karena aturan mereka menerima Brigadir Polisi pada gambar 1.2 dan gambar 1.7 Dari cover tersebut karakter Gundala terlihat kurus dan tinggi dan dapat diasumsikan tingginya berkisar antara 175-179 cm.



Gambar 9 Analisa rasio proporsi karakter Gundala

Kepala Gundala menggunakan Topeng seperti Karakter Batman, asesoris yang digunakan adalah kuping yang berbentuk sayap, diasumsi terinspirasi dari karakter Hawkman dari DC dan juga menggunakan sarung tangan merah atau kuning terlihat pada Gambar 8, Baju dan celana menggunakan jenis ketat, dan menggunakan celana pendek berwarna merah dengan ikat pinggang buckle kuning yang cukup besar seperti koboi.

IV. SIMPULAN

Setelah menganalisa karakter desain ini, penulis berharap dapat membuat beberapa data proporsi dari beberapa karakter dari Indonesia lainnya agar dapat memiliki standar dalam membuat karakter desain.

V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] <http://paksrimo-2.blogspot.co.id/2015/08/komik-gundala-putra-petir-dokumen-candi.htm>. <http://www.alabn.com/sejarah-komik-indonesia-kejayaan-dan-kemundurannya/> diunduh 10 Desember 2017
- [2] <https://docwendigo.deviantart.com/journal/Character-Design-An-introduction-350359690>
- [3] <http://www.bl.uk/learning/cult/bodies/vitruvius/proportion.html> diunduh 2 Januari 2018
- [4] The Ten Books on Architecture. <http://www.bl.uk/learning/cult/bodies/vitruvius/proportion.html>
- [5] Four Books on Human Proportion (Hierinn sind begriffen vier Bücher von menschlicher Proportion) Nuremberg: Agnes Dürer, 1532, 1534
- [6] www.planetsuperhero.wordpress.com <http://geo03.blogspot.co.id>
- [7] <http://www.alabn.com/hasmi-kepopuleran-gundala-dan-jodoh-yang-tertunda/> diunduh 10 Desember 2017
- [8] <http://www.alabn.com/sejarah-gundala-kendala-hak-cipta-dan-film-terbaru/> diunduh 10 Desember 2017