

MEMBANGUN JIWA PATRIOTISME DAN NASIONALISME DALAM WUJUD PERANCANGAN VISUAL KARAKTER PAHLAWAN PATRIOT PANCASILA

Graciela¹ & Edy Chandra²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: graciela.315180017@stu.untar.ac.id

²Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta*
Email: edyc@fsrd.untar.ac.id

ABSTRACT

Comics are a form of visual communication that is useful for conveying information and has the advantage of being easy to understand. Indonesian comics first known in the comic strip type was Put On which was published in the weekly magazine Sin Po in 1931-1960. After that, many other Indonesian comic artists created comics with images of characters inspired by American superheroes. One of the first known is the comic Sri Asih by Raden Ahmad Kosasih in 1953. After the emergence of various types of comics with superhero characters, Indonesian physical comics reached their glory in the 1960s to 1970s. A number of characters who triumphed at that time we have often heard their names such as Gundala Putra Petir, Si Buta dari Gua Hantu, and Godam. At that time, Indonesian comics and their characters and stories had characteristics that were very liked by the public. Over time, the creation of Indonesian superhero characters began to decrease. Therefore, in an effort to re-develop the character of Indonesian superheroes, one of Indonesia's political figures, A.M. Hendropriyono, wanted to create an Indonesian superhero character called Patriot Pancasila through a novel book that he wrote himself. To find out about character creation, this research uses qualitative research methods, namely by conducting interviews with certain parties. It can be concluded that the results of this study are the need to prepare a mature concept of the psychological character of a character and need accuracy in finding references to Indonesian trends and circumstances according to the predetermined timeline

Keywords: Character Design, comics, superhero

ABSTRAK

Wujud rasa patriotisme dan nasionalisme terhadap tanah air, sering diwujudkan oleh figur sosok karakter kepahlawanan yang muncul dalam cerita pada media komik dan film serial televisi. Seniman grafis dari Amerika yang menjadi pelopor dalam pengembangan figur karakter dengan tema kepahlawanan. Diantaranya beberapa figur karakter yang sangat dikenal secara internasional, yaitu *Flash Gordon*, *Phantom*, *Wonder Woman* sampai *Captain America* yang mana kesemuanya itu merupakan figur pahlawan penyelamat dalam skenario cerita pada buku komik cetak yang beredar di belahan dunia. Para seniman grafis terinspirasi dengan para figur kepahlawanan di Amerika Serikat dalam penciptaan karyanya seperti tokoh Sri Asih yang terinspirasi dari *Wonder Woman* dan Gundala Putra Petir yang terinspirasi dari *Flash Gordon*. Melalui ide kreatif dari seorang purnawirawan Jenderal A.M Hendropriyono yang berkeinginan untuk mewujudkan konsep patriotisme dan rasa nasionalisme terhadap tanah air Indonesia dengan merancang karakter kepahlawanan yang diberi nama Patriot Pancasila. Dalam proses diskusi kali ini akan ditempuh dengan metode penelitian kualitatif dan metode pengumpulan data observasi virtual dan wawancara eksklusif dengan narasumber. Proses ide dan visualisasi pada akhirnya tergabung dalam sebuah cerita fiksi sosok kepahlawanan Patriot Pancasila melawan segala bentuk kejahatan yang mengganggu kedaulatan di Indonesia pada masa nostalgia tahun 1960.

Kata Kunci: Desain karakter, komik, karakter kepahlawanan

1. PENDAHULUAN

Negara Amerika Serikat di tahun 1940an menjadi pelopor penciptaan karakter kepahlawanan (*Super Hero*) di dunia yang pada akhirnya menjadi inspirasi penciptaan (desain) karakter kepahlawanan di seluruh dunia. Karya-karya seniman Amerika yang legendaris dan sangat dikenal, seperti *Flash Gordon*, *Phantom*, *Tarzan*, *Captain Comet* bahkan *Superman* dan *Batman* merupakan koleksi dari *National Comic* (saat ini bernama *D.C Comic*) di Amerika. Penciptaan karakter kepahlawanan saat itu dituangkan dalam

media cetak komik, yang awalnya dijadikan materi visual sisipan pada surat kabar dan kemudian diproduksi secara mandiri menjadi buku komik cetak yang lebih digemari oleh kaum muda di seluruh belahan dunia. Komik sisipan ada surat kabar dan buku komik cetak pada akhirnya menjadi sebuah media publikasi untuk memperkenalkan cerita dan karakter kepahlawanan pada berbagai belahan dunia.

Di Indonesia pada awalnya belum memiliki metode untuk mengembangkan visualisasi wujud karakter kepahlawanan Indonesia, hingga pada akhirnya di awal tahun 1940an mulai dikenal adanya karakter kepahlawanan asal Indonesia. Dimulai dari karakter kepahlawanan Sri Asih (inspirasi dari *Wonder Woman*) ciptaan R.A Kosasih hingga karakter kepahlawanan Gundala Putra Petir karya Hasmi yang kesemuanya merupakan produk karakter kepahlawanan asli dari Indonesia dan di ciptakan oleh seniman profesional Indonesia.

Di era tahun 60-70an kalangan pendidik dan pengkritik budaya mendorong kepada para seniman grafis untuk berupaya mencari dan mengembangkan konsep karakter kepahlawanan dari berbagai daerah di Indonesia untuk dapat ditampilkan sejajar dengan berbagai figur karakter kepahlawanan seperti Sri Asih dan Gundala Putra Petir. Selanjutnya R.A Kosasih menciptakan karakter kepahlawanan yang sosoknya asli dari cerita rakyat wayang Indonesia, seperti “Mahabharata” hingga komikus Ganes TH sang pencipta karakter kepahlawanan “Si Buta Dari Gua Hantu”.

Perkembangan selanjutnya di era tahun 1990 hingga saat ini perkembangan komik sebagai media komunikasi visual figur kepahlawanan bertransformasi ke media digital dan aliran dari gaya visualisasi karakter kepahlawanan hanya berkiblat ke Amerika (*comics*) dan Jepang (*manga*). Dominasi gaya cerita dan karakter kepahlawanan dari Amerika dan Jepang telah mendorong para generasi penerus seniman grafis terbaik di Indonesia bekerja dan berkarya untuk menghasilkan karya visual cerita dan karakter kepahlawanan dari Amerika dan Jepang.

Rekam jejak keberhasilan para seniman Indonesia menciptakan karakter kepahlawanan di Indonesia yang semakin berkurang jumlahnya sehingga situasi ini menjadi inspirasi tersendiri bagi Jenderal TNI Prof. Dr. Abdullah Mahmud Hendropriyono, S.T., S.H., M.H atau sering disebut A.M. Hendropriyono untuk berupaya menciptakan karakter kepahlawanan Indonesia yang akan membangkitkan rasa patriotisme dan nasionalisme bangsa Indonesia, khususnya pada generasi milenial yang saat ini. A.M Hendropriyono memiliki sebuah ide untuk membangun sebuah karakter kepahlawanan yang diberi nama Patriot Pancasila.

Rumusan Masalah adalah sebagai berikut: konsep figur imajinasi seorang pahlawan dengan profil seorang patriot divisualisasikan berdasarkan imajinasi A.M. Hendropriyono sebagai seorang purnawirawan TNI di masa lalu. Namun dalam perkembangannya beliau mengalami kendala untuk mewujudkan imajinasinya menjadi sebuah wujud visual figur pahlawan, sehingga beliau berupaya untuk menjalin kerjasama dengan desainer karakter yang bernama Graciela untuk mewujudkan imajinasinya. Proses selanjutnya dalam penulisan ilmiah ini akan dilakukan proses diskusi dan pembahasan proses perancangan visual karakter kepahlawanan yang bernama Patriot Pancasila.

2. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan paradigma studi literatur terhadap linimasa data-data yang terkait dengan informasi karakter kepahlawanan yang ada sebelumnya. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi virtual terhadap linimasa dan karya-karya besar seniman grafis ternama di Indonesia pada masa lalu serta melakukan penggalian informasi seputar sosok keterkaitan konsep patriot pancasila dengan Narasumber. Selain itu untuk memperkuat konsep penciptaan visual karakter kepahlawanan. Dilakukan proses wawancara bersama A.M. Hendropriyono sekaligus sebagai narasumber inisiator Patriot Pancasila dan konsultasi dengan seorang ilustrator senior Toni Masdiono terkait perancangan karakter kepahlawanan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Perancangan Karakter Kepahlawanan Indonesia. Komik merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi dan mempunyai kelebihan berupa mudah dimengerti. Pada awalnya proses pengenalan sosok pahlawan tersebut hanya disampaikan dalam sebuah cerita sejarah wiracarita atau epos dari mulut ke mulut dalam masyarakat. Pengenalan sosok pahlawan belum diperkenalkan dalam bentuk visualisasi diri secara massal ke seluruh penjuru dunia melalui media cetak komik.

Pada tahun 1940 dimulailah ekspansi media visual komik dari Amerika ke seluruh penjuru dunia yang memberikan pengaruh secara tidak langsung. Media visual komik disisipkan dalam sebuah media surat kabar yang terbit mingguan. Melalui sisipan komik yang menceritakan sosok seorang pahlawan dalam sebuah cerita bertema peristiwa kriminal yang sedang tren di Amerika saat itu. Visualisasi sosok pahlawan yang terkenal di Amerika, yaitu *Flash Gordon*, *Tarzan*, *Johnny Hazard* dan *Phantom*, pada akhirnya menjadi sebuah inspirasi bagi para seniman grafis di seluruh dunia termasuk Indonesia untuk menciptakan sebuah sosok karakter pahlawan di negara masing-masing.

Di Indonesia lahir seorang komikus yang berbakat dikenal dengan nama *Siaw Tik Kwei*. Dengan kemahirannya dalam menggambarkan figur manusia, ia berhasil merancang karakter kepahlawanan yang diadaptasi dari legenda pahlawan Tiongkok “*Sie Djin Koei (Xue Rengui)*”. Karakter kepahlawanan akhirnya *Sie Djin Koei* yang tertuang dalam komik lokal berhasil melampaui besarnya jumlah pembaca komik “*Tarzan*” di Indonesia. Popularitas tokoh-tokoh komik asing mendorong upaya mentransformasikan beberapa karakter pahlawan super itu ke dalam selera lokal. Raden Ahmad Kosasih (R.A Kosasih), yang kemudian dikenal sebagai Bapak Komik Indonesia. R.A. Kosasih terinspirasi pada tokoh komik asing, yaitu *Wonder Women*, yang selanjutnya terciptalah karakter kepahlawanan wanita Indonesia yang bernama Sri Asih. Selanjutnya menciptakan karakter kepahlawanan Wanita Indonesia yang lain, yaitu Siti Gahara di tahun 1953 (Hasian, 2017).

Selain R.A. Kosasih, terdapat seniman Indonesia lainnya, yaitu Djoni Lukman alias John Lo di yang menciptakan karakter kepahlawanan wanita Indonesia, yaitu Puteri Bintang dan karakter kepahlawanan lainnya yaitu Garuda Putih di tahun 1954. Di Indonesia juga mengenal sosok karakter kepahlawanan Gundala Putra Petir yang dirancang oleh almarhum Harya Suraminata alias Hasmi mulai tahun 1969. Figur Gundala Putra Petir divisualisasikan dalam komik Indonesia sebanyak 23 edisi

Para pakar budaya melakukan kritik terhadap karya-karya seniman grafis di Indonesia yang hanya menghasilkan figur visual pahlawan yang hanya terinspirasi dari tokoh komik negara barat saja. Pada akhirnya R.A.Kosasih berupaya untuk mengangkat tokoh dalam cerita-cerita wayang, yang terkenal salah satunya adalah "Mahabharata". Karakter kepahlawanan lainnya yang dikenal menjadi bagian dari legenda rakyat Indonesia adalah figur "Si Buta Dari Gua Hantu" karya dari Ganes Thiar Santosa (*Thio Thiauw San*) yang dikenal dengan nama Ganes TH.

Era tahun 1990an merupakan keterbukaan akses informasi Ditandai oleh dimulainya kebebasan informasi lewat internet dan kemerdekaan penerbitan, seniman grafis mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi gayanya pada masing-masing karyanya dengan mengacu kepada banyak karya figur pahlawan luar negeri yang lebih mudah diakses sebagai referensi untuk mencari ide. Selain itu beberapa penerbit besar mulai aktif memberikan kesempatan kepada seniman grafis muda untuk mengubah image karakter kepahlawanan dalam komik Indonesia yang selama ini terkesan terlalu serius menjadi lebih segar dan muda.

Ada dua aliran utama yang mendominasi Karakter kepahlawanan dalam komik modern Indonesia, yaitu Amerika (lebih dikenal dengan *comics*) dan Jepang (dengan *stereotype manga*). Kedua aliran tersebut akhirnya menjadi acuan dasar bagi para seniman grafis di Indonesia untuk berkembang dengan karya-karya karakter kepahlawanan (Kurniawan, 2017).

Patriotisme Sebagai Konsep Karakter Patriot Pancasila. A.M Hendropriyono merupakan salah satu tokoh penting dalam Badan Intelijen Indonesia, dimana beliau berpengalaman sebagai Kepala Badan Intelijen Negara semasa pemerintahan kabinet gotong royong. Beliau merupakan sosok pertama di dunia sebagai seorang guru besar di bidang intelijen. Pengalaman berharga dalam sebagian besar hidupnya sebagai seorang TNI, menjadikan cara berpikir dan pemahaman terhadap rasa patriotisme dan nasionalisme pada Pancasila sebagai simbol ideologi negara sangat kuat.

Doktrin kuat terhadap ideologi Pancasila selama hidupnya serta dorongan kuat atas keberhasilan prestasinya semasa menjadi TNI di Indonesia (Hendropriyono, 2017) pada akhirnya membuahkan sebuah pemikiran dan ide visual tentang figur pahlawan yang dapat diterima oleh para kaum muda melalui sebuah tokoh pahlawan yang diberi nama Patriot Pancasila. Perkembangan rasa patriotisme dan nasionalisme yang kuat pada kaum muda akan menjadi solusi dari berbagai krisis dan permasalahan kebangsaan (Suasridewi, 2021).

Ide penciptaan karakter kepahlawanan Patriot Pancasila diawali dengan bayangan sosok figur "*Captain America*" yang merupakan sosok imajinasi karakter kepahlawanan di Amerika Serikat.

Sosok "*Captain America*" merupakan stereotip pahlawan super yang maskulin (Bethari, 2018). Di sisi lain sosok "*Captain America*" merupakan gambaran sosok heroik (Fitriani, 2018)

Selanjutnya A.M Hendropriyono terdorong untuk bekerjasama dengan Graciela (penulis) untuk mengarahkan dan menggambarkan profil Patriot Pancasila secara utuh sebagai sosok pahlawan maskulin tentara memiliki perisai (tameng) dengan simbol burung

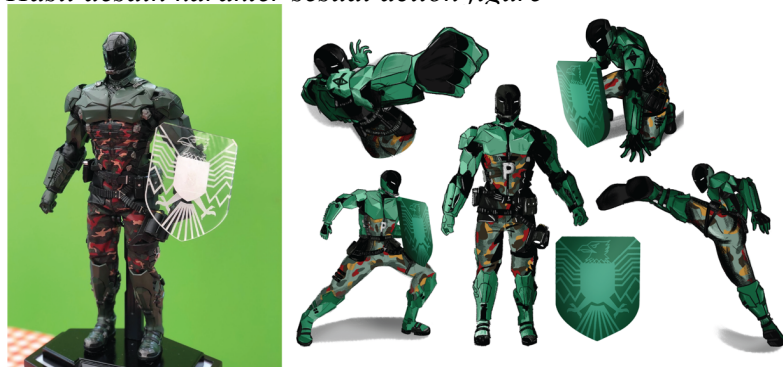
Garuda Pancasila. A.M Hendropriyono berharap karakter kepahlawanan Patriot Pancasila dapat disampaikan melalui media buku komik novel di masa mendatang.

Proses Perancangan Profil dan Karakter Kepahlawanan. Dalam perancangan karakter sesuai dengan skenario cerita, terdapat total 7 karakter yang dibagi menjadi 4 karakter pendukung dan 2 karakter utama. Karakter pendukung terdiri dari Jonni Huang, Radhen Badrika, Runa Kaisiepo dan Fransiskus Leo.

Sedangkan karakter utama terdiri dari Pahlawan Patriot Pancasila dan Komodor. Dalam proses menggambar tentunya setiap karakter sudah disesuaikan dengan alur waktu Indonesia di tahun 1960-an. Mulai dari pakaian, model rambut, hingga pose tertentu yang menggambarkan kepribadian dari setiap karakter. Proses kerja visualisasi karakter kepahlawanan Patriot Indonesia diwujudkan melalui proses ilustrator dalam komik digital konten digital sehingga sarana penyampaian pun menggunakan platform digital (Siahaan, 2021).

Gambar 1

Hasil desain karakter sesuai action figure

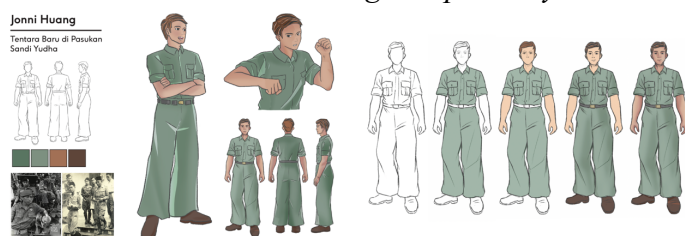


Sumber Gambar. Graciela (2022).

Karakter Pendukung Jonni Huang. Untuk karakter pendukung pertama bernama Jonni Huang yang merupakan tentara baru keturunan *Chinese* di pasukan Sandi Yudha dengan usia 26 tahun yang memiliki kepribadian terbuka, ramah, memiliki semangat tinggi sehingga ia dihormati dan mudah disukai oleh para taruna lain.

Gambar 2

Desain karakter Jonni Huang dan prosesnya



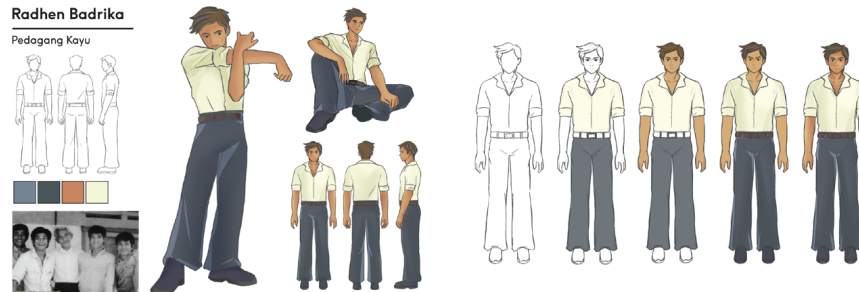
Sumber Gambar. Graciela (2022).

Karakter pendukung Radhen Badrika. Radhen Badrika merupakan Pahlawan Patriot Pancasila yang menyamar menjadi pedagang kayu. Ia memiliki kepribadian yang cukup misterius karena ia tertutup dan suka menyendiri. Ia kehilangan ayahnya, seorang tentara

saat ia masih kecil. Ayahnya sendiri dipercaya sebagai salah satu tentara terbaik yang memiliki kekuatan misterius.

Gambar 3

Desain karakter Radhen Badrika dan prosesnya



Sumber Gambar. Graciela (2022).

Karakter pendukung Runa Kaisiepo. Runa Kaisiepo merupakan seorang anak perempuan berusia 22 tahun dari salah satu perwira di akademik tempat Jonni Huang belajar. Ia merupakan wanita soleha berpendidikan yang mengajar menjadi dosen di Universitas Islam Negeri. Ia juga memiliki paras manis dan sedang menjalin hubungan asmara dengan Jonni Huang sejak ia masih kuliah.

Gambar 4

Desain karakter Runa Kaisiepo dan prosesnya

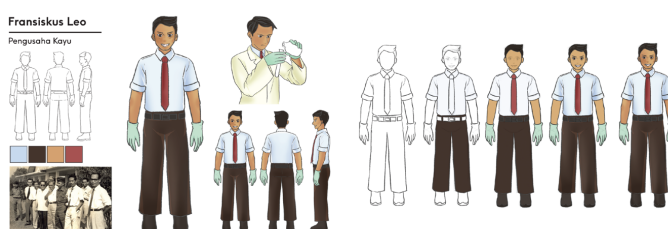


Sumber Gambar. Graciela (2022).

Karakter pendukung Fransiskus Leo. Fransiskus leo merupakan pria berusia 45 tahun yang menjadi pengusaha kayu dan penjahat utama. Ia memiliki kepribadian licik dan serakah karena ingin menguasai Indonesia. Sebelumnya ia pernah menjadi profesor di bidang *science* dengan kemampuan tingginya. Namun karena keserakahannya ia akhirnya dikucilkan dan sempat menghilang.

Gambar 5

Desain karakter Fransiskus Leo dan prosesnya

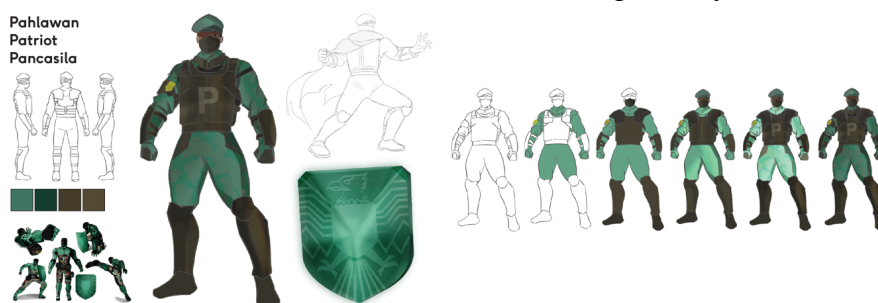


Sumber Gambar. Graciela (2022).

Karakter Utama Pahlawan Patriot Pancasila. Pahlawan Patriot Pancasila merupakan tokoh superhero utama yang memiliki kekuatan super berupa tenaga yang sakti dan sangat kuat. Selain itu ia juga memiliki tameng Pancasilanya yang seringkali ia gunakan saat berperang membela keadilan. Identitas asli Pahlawan Patriot Pancasila adalah Radhen Badrika.

Gambar 6

Desain karakter Pahlawan Patriot Pancasila dan prosesnya



Sumber Gambar. Graciela (2022).

Karakter Utama Komodor. Karakter terakhir yang diciptakan adalah Komodor, yang merupakan monster ciptaan Fransiskus Leo. Sebelumnya identitas asli Komodor adalah anak laki-laki Fransiskus Leo yang berusia 16 tahun bernama Jamie Leo. Saat pertempuran terjadi, karena merasa terpojok Fransiskus Leo menyuntikan ramuan campuran *DNA* Komodo miliknya ke tubuh anaknya sendiri sehingga menyebabkan Jamie Leo berubah menjadi monster Komodo ganas yang haus akan darah.

Gambar 7

Desain karakter Komodor dan prosesnya



Sumber Gambar. Graciela (2022).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada akhirnya proses perancangan karakter kepahlawanan Patriot Pancasila dapat dilakukan sesuai dengan rencana yang disampaikan oleh A.M. Hendropriyono, dimana dalam penciptaan karakter, terdapat beberapa figur tokoh dan sinopsis yang saling terkait satu dengan lainnya. Simbolisasi visual burung Garuda Pancasila ditampilkan pada perisai Patriot Pancasila diwujudkan sebagai tanda kekuatan dan kedaulatan Bangsa Indonesia dalam melawan berbagai serangan dari luar. Dimasa mendatang karakter Patriot Pancasila diharapkan dapat dikembangkan lebih luas lagi dalam sebuah serial cerita yang dapat dikemas dan disampaikan kepada seluruh Bangsa Indonesia dalam bentuk buku komik novel yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat sebanyak-banyaknya.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberikan kontribusi terhadap penulisan artikel.

REFERENSI

- Bethari, A. B. (2018). *Stereotip pahlawan super dalam karakter superman di buku komik the death of superman*. Universitas Komputer Indonesia.
- Fitriani, R., Hafiar, H., & Prastowo, A. A. (2018). Hegemoni Amerika Serikat di seri komik captain america steve rogers. *Jurnal Ilmu Komunikasi Acta Diurna*, 14(1).
- Hasian, I., & Mardika, A. S. (2017). Pengaruh komik asing terhadap visualisasi perkembangan komik di Indonesia. *Magenta Official Journal STMK Trisakti*, 1(01), 1-23.
- Hendropriyono, A. M. (2017). *Operasi sandi yudha – menumpas gerakan klandestin*. Penerbit Buku Kompas.
- Kurniawan, R. A. (2017). Kebudayaan lokal dalam komik superhero Indonesia. *INVENSI (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni)*, 2(1), 9-15.
- Lubis, I. (2009). Komik Fotokopian Indonesia 1998-2001. *Jurnal Visual Art & Desain*, 3(1), 57-78.
- Masdiono, T. (1999). Keberadaan tema fantasi dan fiksi sains dalam ilustrasi. *Nirmana*, 1(1).
- Siahaan, Y. T. H., & Tanti, D. S. (2021). Penggambaran ulang pahlawan pewayangan gatotkaca dalam komik digital@ garudayana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Komunikasi*, 2(2), 101-124.
- Suasridewi, D. G. (2021). Analisa nilai-nilai patriotisme dalam film Tjokroaminoto untuk menumbuhkan semangat patriotisme generasi muda. *Journal of Urban Sociology*, 4(1), 41-52.