

TREN DESAIN KARAKTER *SUPERHERO* BERDASARKAN PERSEPSI SISWA TAMAN KANAK- KANAK SHAFIRA DI SURABAYA

SUPERHERO CHARACTER DESIGN TRENDS BASED ON THE PERCEPTION OF SHAFIRA KINDERGARTEN STUDENTS

Mahimma Romadhona¹, Aileena Solicitor C. R. E. C.²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas
Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

e-mail: mahimma.dkv@upnjatim.ac.id¹, aileena.dkv@upnjatim.ac.id²

Abstrak

Superhero atau pahlawan super adalah hal istimewa bagi anak-anak. Anak usia Taman Kanak-Kanak yaitu usia 4 sampai dengan 6 tahun memiliki karakter *superhero* favorit yang sering mereka lihat di serial televisi, film atau lingkungan sekitarnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tren karakter *superhero* berdasarkan persepsi anak usia Taman Kanak-Kanak. Metode yang dilakukan yaitu metode penelitian kualitatif, yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Perolehan data dalam bentuk dokumen, gambar, foto dan video yang dihasilkan di lapangan selama penelitian dilakukan. Proses penelitian meliputi pengumpulan data primer dan data sekunder, wawancara semi-struktur kepada siswa Taman Kanak-kanak Shafira di Surabaya. Teknik penentuan sampel menggunakan *Non-Random Sampling-Purposive Sampling*. Hasil akhir penelitian adalah dapat diketahui gambaran desain karakter *superhero* yang disukai oleh siswa Taman Kanak-Kanak saat ini. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam perancangan desain karakter bertema *superhero* untuk anak-anak.

Kata Kunci: Pahlawan Super, Persepsi, Trend Desain, Kanak-kanak

Abstract

Superheroes are special things for children. Kindergarten-age children, ages 4 to 6, have favorite superhero characters that they often see in television series, films or the surrounding environment. This study was conducted to determine the trends of superhero characters based on perceptions of kindergarten age children.

The method used is qualitative research methods. Obtaining data in the form of documents, images, photos, and videos produced in the field during the research was conducted. The research process included the collection of primary data and secondary data, semi-structured interviews with Safira kindergarten students in Surabaya. The sampling technique uses Non-Random Sampling-Purposive Sampling. The final result of the study is that it can be seen the description of the design of superhero characters that are favored by kindergarten students today. The results of this study can be used as a reference in designing superhero-themed character designs for children.

Keywords: *Superheroes, Perception, Design Trend, Children*

PENDAHULUAN

Setiap anak usia pra sekolah rata-rata memiliki karakter *superhero* favorit. Karakter *superhero* ini melekat dalam keseharian anak-anak. Kecintaan anak pada *superhero* favoritnya tampak pada tingkah laku mereka mengikuti segala hal tentang *superhero*, seperti memakai kostum, menirukan aksi, serta menirukan cara bicara. Karakter *superhero* ini sering mereka jumpai di televisi, bioskop, kanal *youtube*, *merchandise* atau lingkungan sekitar mereka. Keberhasilan karakter *superhero* yang populer di kalangan anak-anak menjadi tolak ukur keberhasilan penciptaan desain karakter *superhero* tersebut.

Indonesia memiliki beberapa karakter *superhero* asli ciptaan anak bangsa, demikian halnya dengan *superhero* yang lahir dari produksi luar negeri pun juga sangat banyak disaksikan di media massa. Desain karakter *superhero* Indonesia tak dapat dipungkiri sedang bersaing dengan karakter besutan luar negeri untuk menarik perhatian anak-anak. Dalam kurun waktu belakangan ini, tak banyak karakter *superhero* produksi dalam negeri yang dapat disaksikan anak-anak. Bima Garuda, Wiro Sableng, dan Gundala adalah 3 karakter *superhero* yang tayang di bioskop Indonesia dalam beberapa tahun ini. Karakter "Bima Garuda" diproduksi oleh MNC media (Indonesia) & Ishimori *Production* (Jepang) pada tahun 2013 sebagai serial TV dan tayang dalam film pada tahun 2017. Wiro sableng adalah karakter pendekar jago bela diri karya Bastian Tito yang populer lewat serial novel di tahun 1989 dan 1994. Kemudian, cerita fiksi ini diangkat ke layar lebar pada tahun 2018 dengan judul film "212 Warrior".

Minimnya karakter *superhero* yang diproduksi dalam negeri ini tidak menutup kemungkinan akan mengakibatkan desain karakter Indonesia kalah bersaing dengan ciptaan luar negeri di masa yang akan datang. Untuk itu, perlu adanya penelitian tentang tren desain karakter *superhero* berdasarkan persepsi anak-anak khususnya siswa taman kanak-kanak, baik desain karakter buatan dalam negeri maupun luar negeri.

Pembahasan mengenai tren berarti membahas tentang gaya mutakhir saat ini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran desain karakter *superhero* yang disukai oleh anak-anak, khususnya siswa Taman Kanak-Kanak saat ini. Peneliti ingin mengetahui persepsi anak-anak tentang *superhero* dalam benak mereka. Seperti apa dan bagaimana imajinasi anak-anak tentang *superhero* keinginan mereka. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam

perancangan desain karakter bertema *superhero* untuk anak-anak, khususnya anak Indonesia sehingga dapat memperkaya khazanah budaya visual Indonesia.

KAJIAN TEORI

Desain Karakter

“Karakter merupakan representasi ideologis dari pembuat komik dan animasi yang dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan *audience* secara lebih intim dan intensif melalui bahasa visual tertentu” (Ardiyansah, 2019). Seringkali desainer merancang rupa sebuah karakter berdasarkan perspektif desainer semata. Padahal jika menilik lebih dalam dari teori di atas bahwasannya esensi penciptaan karakter adalah agar mampu berkomunikasi dengan audiensnya. Jika sebuah desain karakter *superhero* tertentu memiliki audiens anak-anak, berarti agar karakter tersebut dapat diterima oleh anak-anak maka karakter tersebut mestinya harus sesuai dengan keinginan anak-anak. Perspektif ini yang melandasi penelitian ini.

Ilustrasi memegang peranan penting dalam sebuah media buku cerita anak. “Ilustrasi karakter adalah karya seni yang berfokus pada suatu karakter yang bertujuan bukan hanya untuk menentukan rupa karakternya, tetapi juga perilaku dan pembawaannya. Ketika menciptakan ilustrasi sebuah karakter, ilustrator harus mempertimbangkan kepribadian karakter tersebut” (Pardew, 2004:153). Desain karakter sering dijumpai di banyak media visual salah satunya adalah buku dongeng (*picture book*). “Istilah “cergam” atau “picture book” biasanya dipakai untuk menyebutkan buku-buku yang bercerita dengan mengutamakan ilustrasi, dengan beberapa baris teks pendukung” (Salisbury, 2004:74). Untuk itu, penelitian tentang bagaimana ilustrasi sebuah karakter *superhero* berdasarkan persepsi anak-anak menjadi penting karena kreativitas dan imajinasi anak-anak tidak terbatas. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran tentang karakteristik anak usia dini yaitu: memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, dan sebagai bagian dari makhluk sosial (Aisyah, dkk 2014).

Tren desain karakter *superhero* disimpulkan juga dari gambar hasil goresan anak-anak yang disebut *wimba*. *Wimba* adalah obyek yang dicandera (digambar atau dideskripsikan). *Wimba* berhubungan dengan cara *wimba* yaitu bagaimana cara obyek tersebut digambar sehingga memiliki cerita. *Wimba* ada 2 yaitu isi *wimba* (*image content*) dan cara *wimba* (*image way*). Isi *wimba* adalah obyek yang digambar. Sedangkan Cara *wimba* adalah cara obyek tersebut digambar (Tabrani 2005:101-102). Teori ini menjadi dasar acuan peneliti dalam menarik kesimpulan dari hasil gambar responden tentang bagaimana bentuk karakter *superhero* imajinasi mereka.

Persepsi

“Persepsi adalah pengamatan tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan” (Jalaludin Rakhmat, 2007:51). Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah

sebagai berikut : a. Faktor internal: perasaan, sikap dan kepribadian individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi. 12 b. Faktor eksternal: latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidak asingan suatu objek” (Thoha, 2003:154).

Berdasarkan kajian ilmu tentang persepsi di atas dapat dijadikan bahan peneliti untuk dapat memahami dan menarik kesimpulan akhir penelitian ini.

METODOLOGI

Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

“Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu” (Moleong, 2009:186).

Wawancara Semi-terstruktur, dengan ciri-ciri:

- Pertanyaan terbuka, namun ada batasan tema dan alur pembicaraan.
- Kecepatan wawancara dapat diprediksi
- Fleksibel tetap terkontrol
- Ada pedoman wawancara yang dijadikan patokan dalam alur, urutan dan penggunaan kata
- Tujuan wawancara adalah untuk memahami suatu fenomena

Metode ini dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada responden yaitu siswa TK Shafira.

2. Studi Literatur. Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan berbagai referensi mengenai ilustrasi desain karakter dan psikologi anak.

3. Dokumentasi. Metode dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang dilakukan dengan kategorisasi dan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan objek permasalahan. Dokumentasi berupa foto dan video kegiatan selama wawancara kepada responden.

Teknik Penentuan Sampel

Purposive Sampling (Non-random Sampling). Teknik ini digunakan untuk menentukan responden yang akan digunakan untuk penelitian. Caranya, peneliti menentukan kriteria mengenai responden mana saja yang dapat dipilih sebagai sampel. Kriteria yang dimaksud menggambarkan demografi responden, misalnya dari aspek usia, jenis kelamin, karakteristik, aspek kognitif, dan kemampuan bahasa. Peneliti mengambil subyek penelitian di sekolah TK Shafira Kecamatan

Gunung Anyar Kota Surabaya. Jumlah sampel responden untuk menggali tren desain karakter yang disukai anak TK adalah 9 anak dengan komposisi 4 anak TK A dan 5 anak TK B.

Teknik Analisa Data

Analisis data kualitatif merupakan proses sistematis yang berlangsung terus-menerus bersamaan dengan pengumpulan data. Teknik analisa data penelitian ini menggunakan 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why and How*). Jawaban dari pertanyaan tersebut digunakan untuk merumuskan tren desain karakter yang disukai responden.

PEMBAHASAN

Tren desain karakter *superhero* diketahui melalui studi literatur tentang apa saja film/animasi *superhero* yang sedang tayang saat ini atau beberapa tahun ini, serta observasi karakter *superhero* yang banyak ditemui pada *merchandise* atau lingkungan sekitar anak. Berikut ini 10 karakter *superhero* yang dijadikan bahan wawancara kepada responden:

Tabel 1 Jadwal Tayang Animasi Superhero Terpopuler. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

No	Nama Karakter	Produksi	Jadwal Tayang
1	Boboiboy	Animonsta Studios, Malaysia	Boboiboy The movie (2016), Indonesia TV Series di MNC TV (2017)
2	Wiro Sableng	Lifelike Pictures 20th Century Fox & Indonesia	Movie (2018)
3	Bima Garuda	MNC media (Indonesia) & Ishimori Production (Jepang)	Serial di RCTI (2013), Movie (2017)
4	X-Men Wolverine	20th Century Fox, Amerika	Movie (2009)
5	Superman	Based on character of DC Comics, America	Movie: Man of Steel (2013)
6	Spiderman	Based on characer of Marvel Comics, Amerika	Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018)
7	Batman	Based on character of DC Comics, America	Movie: Batman begins (2005)
8	Big Hero 6	Walt Disney Animation Studios	Movie (2014), TV series (2017) on Disney Channel
9	Wonder Woman	Based on character of DC Comics, America	Movie (2017)
10	Paw Patrol	Guru Studio, Canada	TV Series di Global TV setiap Senin-Jumat jam 8.30 WIB

Adapun daftar pertanyaan wawancara beserta jawaban dari ke 9 responden, yakni sebagai berikut:

1a. What: Apa yang dimaksud *superhero*?

Kesimpulan jawaban dari pertanyaan nomor 1 adalah 77% responden mengetahui arti atau makna dari *superhero*.

1b. What: Apa tugas *superhero*?

Kesimpulan jawaban dari pertanyaan nomor 2 adalah 77% responden mengerti tugas *superhero*, yaitu orang yang suka menolong orang lain dan mengalahkan orang jahat.

2a. Who: Siapakah nama *superhero* dibawah ini?

- a. Boboboi
- b. Bima Satria Garuda (BSG)
- c. Wiro Sableng
- d. X-Men Wolferine
- e. Superman
- f. Spiderman
- g. Batman
- h. Wonder Woman
- i. Big Hero 6
- j. Paw Patrol

Diantara kesepuluh *superhero* diatas ada yang populer dan tidak populer di kalangan anak-anak. *Superhero* yang populer yaitu yang memiliki prosentase lebih dari 50%, sebaliknya *superhero* yang kurang populer memiliki prosentase kurang 50%. Artinya, kurang dari 50 responden tidak dapat menebak nama *superhero* yang ditampilkan. Karakter *superhero* yang populer di kalangan anak-anak yaitu boboiboy, superman, spiderman, batman, wonder woman, dan paw patrol. Sedangkan karakter yang kurang populer yaitu Wiro Sableng, Bima Satria Garuda, X-Men Wolverine, dan Big 6 Heroes. Karakter-karakter *superhero* ini memang tayang di bioskop atau serial TV, namun jarang dijumpai pada *merchandise* anak-anak atau di lingkungan sekitar mereka, sehingga tidak populer di kalangan anak-anak. Asal negara pemroduksi animasi tersebut tidak berpengaruh pada kepopuleran karakter tersebut. Dapat ditarik kesimpulan bahwa karakter *superhero* yang populer di kalangan anak-anak adalah karakter yang sering mereka lihat di televisi maupun di bioskop. Selain itu juga, karakter-karakter tersebut sering mereka jumpai di *merchandise* yang mereka miliki atau yang sering mereka jumpai di lingkungan sekitar mereka.

2b. Who: Siapa *superhero* kesukaanmu?

Kesimpulan jawaban dari pertanyaan nomor 3 adalah karakter *superhero* favorit

bervariasi, gender cenderung mempengaruhi pilihan. Responden laki-laki menyukai *superhero* laki-laki, responden perempuan menyukai karakter *superhero* perempuan.

3. Where: Dimana kamu melihat *superhero* itu?

Kesimpulan jawaban responden adalah mereka melihat *superhero* tersebut di televisi, bioskop, kanal *youtube* dan lingkungan sekitar mereka.

4. When: Kapan kamu melihat *superhero* itu?




Kesimpulan jawaban responden adalah mereka menonton serial TV setiap hari dan sesekali melihat bioskop.






5. Why: Mengapa kamu suka *superhero* itu, apa alasannya?



Kesimpulan jawaban dari pertanyaan nomor 4 adalah 90% responden menyukai *superhero* favoritnya karena kekuatan yang dimilikinya.

6. How: Bagaimana gambaran *superhero* favoritmu? Kita gambar yuk! (Responden diminta menggambar *superhero* sesuai imajinasi mereka. Selesai menggambar responden diminta untuk menjelaskan maksud gambar tersebut dengan bahasa mereka, kemudian peneliti mencatat keterangan yang mereka ungkapkan di kertas gambar yang mereka buat). Berikut ini adalah hasil gambar responden:

Tabel 2 Hasil Gambar Responden (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

No	Hasil Gambar	Responden	Penjelasan
1		Nama: Zena Usia: 5 th siswi TK A	Responden bernama Zena menggambar beberapa obyek diantaranya gambar orang, matahari, rumah-rumah <i>superhero</i> . Hasil gambarnya tidak menunjukkan bentuk karakter yang jelas, hanya berupa goresan bentuk sederhana.
2		Nama: Faza Usia: 6 th	Gambar <i>superhero</i> imajinasi dari responden bernama Faza, menggambar karakter animasi kereta api Thomas. Menurutnya, Thomas adalah karakter <i>superhero</i> .
3		Nama: Fakhry Usia: 6 th	Fakhry menggambar pada 2 lembar kertas. Gambar pertama ia menggambar <i>superhero</i> yang bersifat baik, memiliki 4 lubang di wajahnya. Masing-masing lubang memiliki fungsi sendiri-sendiri, yaitu untuk menembak, minum, dan makan nasi. Kakinya berjumlah 7 dan memiliki kekuatan seperti Ultraman. Gambar kedua, tampak sebuah karakter musuh yang bersifat jahat, yaitu monster yang sedang makan kacang dan petis.

4		Nama: Raffa Usia: 5 th siswa TK A	Raffa menggambar beberapa karakter superhero berupa binatang.
5		Nama: Bening Usia: 6 th siswi TK B	Bening menggambar seorang anak perempuan bernama Yaya. Diceritakan oleh Bening bahwa Yaya pulang dari sekolah dengan hati gembira sesuai terima rapor. Yaya memiliki kekuatan super gelembung bola. Jika monster (musuh) menyentuh gelembung bola tersebut, maka ia bisa hancur seperti pasir.
6		Nama: Fati Usia: 5 th siswa kelas TK A	Fati menggambar superhero besar seperti Hulk yang sedang menghancurkan kulkas. Fati ingin jadi superhero yang memiliki kekuatan listrik yang keluar dari telapak tangannya.
7		Nama: Bian Usia: 6 th siswa TK B	Bian menggambar pada 2 lembar kertas. Gambar pertama berupa tokoh Spiderman beragama Islam berbaju dan bersarung hijau hendak sholat. Tangannya dapat mengeluarkan tali dan bisa memanjat atap. Tubuhnya kuat dan jago memukul. Imajinasi tersebut mengandung ide cemerlang karena mengandung kearifan lokal, yaitu sarung sebagai pakaian laki-laki yang biasa dipakai masyarakat muslim Indonesia ketika sholat. Gambar kedua, ia menggambar tokoh Superman yang memiliki sayap dan bisa terbang. Ia dapat mengeluarkan lava dari matanya untuk mengalahkan penjahat. Dan gambar binatang-binatang yang berteman baik dengan Superman, seperti monyet, kucing, burung unta, singa laut, dan jerapah.
8		Nama: Kinan Usia: 6 th siswa TK B	Kinan menggambar pada 2 lembar kertas. Gambar pertama berupa tokoh Iron Man berkaki banyak yang suka makan jajan, sehingga tubuhnya gemuk. Ia mengalahkan penjahat dengan cara mendorong dan menyundulnya memakai kepala.

			<p>Gambar kedua berupa seorang penjahat bernama Head Man. Tangannya bisa memanjang dan bisa makan dengan sangat cepat tanpa dikunyah. Bahkan rel kereta api Thomas pun juga ia makan.</p>
9		<p>Nama: Redi Usia: 6 th siswa TK B</p>	<p>Berikut ini adalah gambar dari Redi, yaitu berupa beberapa superhero yang sedang terbang dengan tengkurap. Responden sangat suka superhero Batman dan Thor karena bisa melompat, terbang dan punya senjata berupa palu.</p>

SIMPULAN & REKOMENDASI

Kesimpulan hasil penelitian tentang tren karakter superhero berdasarkan persepsi siswa TK Shafira adalah *superhero* yang kuat dan sehat serta memiliki kekuatan super seperti bisa melompat atau merayap, terbang, mengeluarkan cahaya atau listrik, dan menembak. Gender memiliki kecenderungan dapat mempengaruhi pemilihan karakter favorit *superhero*. Anak perempuan cenderung menyukai *superhero* perempuan, dan anak laki-laki cenderung menyukai superhero laki-laki. Karakter superhero baik jenis manusia maupun binatang tidak berpengaruh pada pemilihan karakter favorit. Karakter favorit yang dipilih anak-anak tergantung pada kekuatan yang dimiliki oleh *superhero* tersebut.

Penulis merekomendasikan desain karakter *superhero* yang mengusung kearifan lokal. Imajinasi anak-anak terkadang memiliki orisinalitas dan spontanitas yang unik dan cemerlang. Ide tentang sarung dan hijab atau atribut kearifan lokal lainnya sebagai kostum *superhero* dapat dijadikan ide desain karakter *superhero* khas Indonesia. Desainer perlu lebih peka dan menggali lebih dalam tentang kearifan lokal masyarakat Indonesia sebagai inspirasi dalam penciptaan desain karakter *superhero*. Urgensi ini bukan hanya untuk kepentingan desainer semata, melainkan seharusnya menjadi kewajiban moral seorang desainer untuk turut serta menanamkan nasionalisme kepada anak Indonesia agar mencintai Indonesia sejak dini melalui karya-karya desain karakter *superhero* asli Indonesia. Jika tujuan studi terjawab, penulis perlu dapat menceritakan atau menjabarkan potensi dan pengembangan dari studi yang dapat dilakukan oleh penulis ataupun oleh penulis lain dengan mengacu pada hasil studi penulis.

Jika tujuan studi tidak terjawab, penulis dapat menjelaskan mengenai kenapa tujuan tersebut tidak tercapai. Penulis juga dapat memberikan saran atau rekomendasi kepada penulis lainnya untuk dapat melakukan studi serupa agar dapat memperoleh hasil yang berbeda dari apa yang penulis dapatkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Ibu Sandra selaku kepala TK Shafira, Kec. Gunung Anyar, Surabaya yang telah mendukung proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Amini, M., Chandrawati, T., & Novita, D. (2014). Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini.
- Ardiyansah. (30 Agustus 2019), Desain Karakter Komik Dan Animasi Di Indonesia Dalam Pergulatan Wacana. Retrieved from https://www.academia.edu/8145317/Desain_Karakter_dalam_Komik_dan_Animasi_Indonesia_dalam_Pergulatan_Wacana
- Consuelo. (1993). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Daymon, Christine & Holloway, Immy. (2002). *Qualitative Research Methods in Public Relations & Marketing Communications*. Terjemahan: Cahya Wiratama. Bandung. Mizan Media Utama.
- Moleong, Lexy J. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pardew, Les. (2004). *Beginning illustration and Storyboarding for Games*. New York: Delmar Cengage Learning.
- Rakhmat, Jalaludin. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusdinal & Elizer. (2005). *Pengelolaan Kelas di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Salisbury, Martin. (2004). *Illustrating Children Books*. Singapore: Page One.
- Tabrani, Primadi. (2005). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Thoha, Miftah (2003). *Kepemimpinan dalam Manajemen*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.