

REPRESENTASI KOSTUM *SUPERHERO* DALAM FILM “GUNDALA”

Michael Timothy Ferrari Lukman¹, Obed Bima Wicandra²,
Asthararianty³.

Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Siwalankerto, Wonocolo, Surabaya, Indonesia
Email: m42416017@john.petra.ac.id

Abstrak

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana representasi kostum *superhero* dalam film “Gundala”. Hal ini dilatarbelakangi munculnya film-film *superhero* lokal. Hal ini menarik untuk diteliti karena tren pembuatan film *superhero* dilatarbelakangi Amerika yang ingin mempropagandakan ideologinya sebagai negara adidaya dan memamerkan superioritasnya dibanding bangsa-bangsa lain sesuai Perang Dunia II. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pemahaman bahwa film adalah representasi dari suatu ideologi yang dikemas dengan makna-makna konotatif dan denotatif. Teori Semiologi Roland Barthes (yang terdiri dari denotasi, konotasi, dan mitos) serta Teori Representasi Stuart Hall akan digunakan untuk mempermudah pembongkaran tanda-tanda yang dimuat dalam film Gundala. Teknik menganalisis dilakukan dengan cara mengumpulkan data dalam film Gundala kemudian dianalisis dengan Teori Mimikri Homi Bhabha, yakni usaha Timur untuk memimik Barat yang dipandang superior, modern, dan maskulin, yang kontras dengan Timur (non-Barat) yang dipandang inferior, tradisional (baca: barbar), dan feminin. Dari deskripsi yang dianalisis menggunakan teori akan memunculkan ideologi yang direpresentasikan dalam film Gundala.

Kata kunci: Semiologi, Representasi, Poskolonial, *Third-Space*.

Abstract

Title: *Representations of superhero's Costume in “Gundala” film*

This research is conduct to find out how the "Gundala" film portrays the superhero's costume. The reason for this is the release of local superhero movies. This is interesting because the trend of superhero film production started after the Second World War, where America is promoting their propaganda about their superiority. This research uses a descriptive qualitative method by knowing that movie is a representation of an ideology packed with connotative and denotative meanings. Roland Barthes' Semiology Theory (which consists of denotation, connotation, and myth) also Stuart Hall's Representation Theory will be applied to ease deconstruction of the sign. The technique of collecting data from Gundala's film was then analyzed with Homi Bhabha's Mimicry Theory. Moreover, the Eastern world effort to mimic the Western world which seen as superior, modern, and masculine, which contrasts with the Eastern world which is seen as inferior, traditional and feminine. From the analyzed description through the theory will emerge the ideology which is represented in Gundala.

Keywords: Semiology, Representation, Post-colonial, *Third-Space*.

Pendahuluan

Dalam kehidupan bermasyarakat, cerita kerap digunakan sebagai sarana penyampaian pesan. Baik sekadar memaparkan kejadian yang baru saja terjadi, maupun sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan moral. Seiring berkembangnya zaman, bentuk cerita berkembang menjadi berbagai macam bentuk, contohnya: cerita pendek, komik, dan film berseri.

Salah satu bentuk cerita paling populer untuk semua kalangan usia adalah film *superhero*.

Maraknya film *superhero* dilatarbelakangi peristiwa Perang Dunia II, negara-negara mulai menyuarakan ideologi mereka melalui dunia perfilman, salah satu negara yang paling lantang menyuarakan adalah Amerika Serikat. Volosinov (1973) berpendapat bahwa ranah ideologi berhubungan erat dengan arena tanda, karena tanda selalu merujuk pada ideologi

(Barker, 2000). Dalam film yang dibuat, tampak negara Amerika mempromosikan dirinya sebagai negara bermoral tinggi dan sudah maju sampai-sampai segala permasalahan global dapat diselesaikan oleh sekelompok kecil atau bahkan seorang *superhero* dari Amerika Serikat. Dalam desain kostumnya, para *superhero* Amerika menegaskan ideologi tersebut dengan hadirnya corak warna corak warna bendera Amerika Serikat dalam kostum, seperti: *Captain America*, *Superman*, *Spiderman*, serta *Wonder Woman*.

Pada akhir tahun 2019, Studio Bumilangit melahirkan film *superhero*-nya sendiri yang berjudul “Gundala”. Studio komik dari Indonesia ini telah menciptakan berbagai tokoh-tokoh *superhero* seperti Gundala, Godam, Aquanus, serta Maza. Bahkan saat ini, salah satu komik *superhero* diadaptasi menjadi sebuah film yang disutradarai oleh Joko Anwar. Tokoh yang menjadi sorotan dalam film pertama ini adalah Gundala.

Kostum Gundala menarik dibahas karena mengalami perubahan dari desain kostum di komik dengan di film yang baru saja dirilis tahun 2019. Terdapat banyak perubahan pada kostum Gundala yang layak untuk dicatat. Semula desain kostum Gundala memiliki desain pakaian dalam di luar layaknya *superhero-superhero* khas pada masanya, namun dalam adaptasi film tidak tampak ada pakaian dalam di luar kostum. Kedua, kini Gundala memakai kacamata padahal sebelumnya Gundala hanya memiliki lubang mata pada topeng kostumnya. Ketiga, karena Gundala pada film lebih sering bertengkar secara fisik melawan musuh bersenjata tajam, akhirnya kostum Gundala memiliki *armor*, atau pelindung tubuh, padahal sebelumnya hanya mengenakan baju ketat berwarna hitam. Keempat, mulut Gundala ditutupi masker merah sesuai dengan warna keseluruhan kostumnya (Ilhamdi, 2019).

Triningsih (2011, p.28) berargumen:

Sistem pemaknaan yang membantu mengartikan dunia atau realita tersebut serta membuat penelitian tentang dunia adalah ideologi. Ideologi inilah yang mempengaruhi suatu acara di media. Oleh karena itu, suatu tayangan yang ditampilkan oleh media tidak pernah netral karena mengusung ideologi yang dianut oleh media tersebut. Dari ideologi inilah nantinya akan melahirkan proses representasi.

Ideologi itulah yang hendak ditemukan dalam penelitian ini.

Metode Penelitian

Penelitian akan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Metode deskriptif menitikberatkan pada gambaran suatu objek

penelitian melalui data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Sedangkan kegiatan analisis data kualitatif adalah mengelola data sedemikian rupa untuk menemukan pola sehingga dapat diceritakan kepada orang lain. Setelah pola ditemukan dari metode analisis deskriptif kualitatif tersebut ditemukan, maka akan dilakukan analisis lanjutan guna menyelesaikan rumusan masalah yang ada (Santoso, 2017).

Dari pola-pola yang ditemukan tersebut akan dicari makna dibalik pola-pola tersebut menggunakan teori Semiotika Roland Barthes. Semiotika / Semiotika Visual ini sendiri adalah bidang studi yang secara spesifik menyelidiki makna-makna yang disampaikan melalui gambar-gambar visual (Budiman, 2011). Pemilihan teori tersebut dikarenakan adanya ideologi, atau yang disebut Barthes sebagai mitos, yang hendak dicari. Mitos ini sendiri ditemukan dengan proses tahapan signifikansi ganda. Signifikansi pertama ditujukan untuk menemukan makna denotasi dari elemen-elemen visual atau tanda-tanda dalam film yang kemudian akan dianalisis lebih lanjut untuk menemukan makna konotasinya. Berbeda dari teori Semiotika Peirce, walau teori Semiotika Peirce dapat membongkar makna berlapis, namun dalam rumusan masalah yang ada lebih menitikberatkan pada ideologi atau mitos di balik kostum Gundala.

Pembahasan

“Gundala” adalah film superhero yang dirilis oleh Bumilangit Studio pada bulan Agustus 2019 disutradarai oleh Joko Anwar. Tokoh Gundala dalam film ini mengambil inspirasi dari tokoh Gundala Putera Petir dari seri komik karangan Harya Suraminata, atau kerap disapa akrab sebagai Hasmi.

Deskripsi Hasil Penelitian

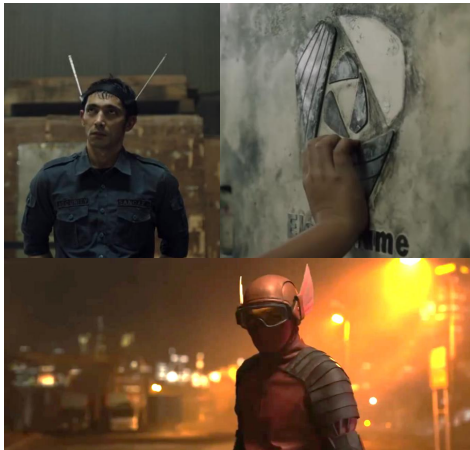
Kostum Gundala secara garis besar terbagi menjadi tiga area: area kepala, badan, serta tungkai. Pada daerah kepala terdapat antena, helm, kacamata pilot, serta masker *full-face*. Pada daerah badan, Gundala mengenakan jaket, *shoulder pad*, pelindung siku, serta sepasang sarung tangan. Terakhir, di bagian tungkai, Gundala mengenakan celana panjang, sabuk berkantung, pelindung lutut, serta sepasang sepatu.



Gambar 1. Kostum Gundala: tampak depan, belakang, dan samping

1. Helm dan Kacamata Pilot

Denotasi

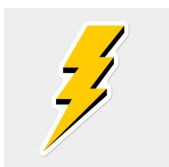


Gambar 2. Proses pembuatan antena Gundala

Helm Gundala memakai model helm sepeda motor berbahan kulit warna merah tua dengan model mirip helm pilot pada masa Perang Dunia II, dengan kacamata pilot khas yang melekat pada helm. Kacamata pilot memiliki fungsi yang berbeda dengan kacamata yang dipakai sehari-hari untuk membaca atau memperbaiki penglihatan yang lemah. Kacamata tersebut memiliki busa di sisi dekat wajah guna menghambat udara berkecepatan tinggi yang dapat mengganggu penglihatan sang pilot ketika bermanuver di udara. Yang membedakan kacamata Gundala dengan kacamata pilot adalah warna film kuning pada kacamata Gundala.



Gambar 3. Helm sepeda motor berbahan kulit dan helm pilot perang dunia II



Sumber: <https://www.designbyhumans.com/shop/sticker/lightning-bolt/1323731/>

Gambar 4. Simbol Petir

Pada area kepala, Gundala mengenakan sebuah antena yang berbentuk sayap terbuat dari plat besi dari logo sebuah mesin cetak koran. Gundala memakai antena tersebut untuk menyerap kekuatan petir dengan maksimal. Namun antena ini menjadi bahan pembicaraan karena dinilai mirip dengan sayap helm milik the Flash (Junita, 2019). Namun secara bentuk, antena Gundala tampak lebih mirip dengan sayap helm Asterix seorang *superhero* Viking dari seri komik Asterix. Lebih tepatnya desain helm Gundala seperti kombinasi antara helm the Flash dengan Asterix.



Gambar 5. Perbandingan helm the Flash, Gundala, dan Asterix

Konotasi

Pengguna helm dengan kacamata model pilot memiliki rutinitas bermanuver. Dapat diartikan juga penggunaannya memiliki kelincihan lebih dibanding orang-orang yang tidak rutin bermanuver dikarenakan dalam kondisi pergerakan dengan kecepatan tinggi, diperlukan refleks yang tinggi. Secara kecepatan dan kelincihan, orang yang memakai kacamata pilot tampak lebih superior dibanding dengan orang-orang umumnya. Warna kuning pada film mudah diidentikkan dengan warna kilat sedangkan kilat adalah simbol kelincihan dan kekuatan yang menggelegar.



Sumber: <https://pixels.com/featured/the-guardian-angel-marcantonio-franceschini.html>

Gambar 6. "The Guardian Angel" karya Marcantonio Franceschini

Sayap kerap diidentikkan dengan burung-burung yang berterbangan di udara. Bila dikaitkan dengan konteks wujud manusia, kerap sayap dikaitkan dengan sosok malaikat. Lebih spesifiknya, malaikat pelindung.

Sosok supranatural dengan tubuh seperti manusia namun memiliki sayap dan mampu terbang. Keduanya dimaknai sama, yakni superioritas dalam bermanuver di udara. Mereka memiliki superioritas yang tidak bisa ditandingi oleh sosok yang tidak diidentikkan dengan sayap.

Dalam konteks film Gundala, terlihat bahwa Gundala ingin menunjukkan superioritasnya dibanding masyarakat pada umumnya secara kecepatan dan kelincahannya. Dari ide tersebut, wajar bila masyarakat memandang Gundala sebagai pelindung karena Gundala lebih superior. Bahkan, bisa saja Gundala lebih superior dibanding musuh-musuhnya.

Mitos

Gundala jelas tampak berkualifikasi untuk melindungi masyarakat karena lebih superior dibanding masyarakat secara umum, seperti halnya pilot-pilot Barat yang memenangkan Perang Dunia II. Dalam hal ini ada peristiwa yang disebut sebagai mimikri. Bhabha (2013) berpendapat mimikri adalah tindakan Timur (non-Barat) untuk memasuki ruang ketiga (*third space*), yakni ruang yang tercipta dari binerisme antara Barat-Timur, Modern-Tradisional (baca: Barbar), Laki-laki-Perempuan, dan lainnya. Karena superioritas pilot-pilot tersebut, dan terbukti pada Perang Dunia II, mereka mampu melindungi seluruh dunia dari ancaman musuh-musuhnya. Dari sana, tampak Gundala ingin menyatakan diri mampu bisa seperti pilot-pilot Barat tersebut. Semua musuh akan tunduk pada superioritas manuver Gundala yang tak tertandingi.

2. Masker Full-Face

Denotasi

Pada umumnya masker full-face kerap diidentikkan dengan kriminal yang ingin menyembunyikan identitasnya. Hal ini menarik karena sebagian besar superhero mengenakan masker full-face bukan untuk tujuan jahat, namun kerap dikisahkan untuk melindungi orang-orang di sekitarnya dari ancaman musuh-musuhnya, seperti penculikan anggota keluarga sang pahlawan super. Kini sudah menjadi hal wajar untuk *superhero* mengenakan penutup wajah.



Sumber: <https://www.americanbazaaronline.com/2016/03/03/store-clerk-bhumika-patel-beats-robber-points-gun-georgia/>

Gambar 7. Perampok

Gundala termasuk salah satunya. Gundala mengenakan masker *full-face* seperti yang dikenakan pengendara motor. Warna masker tampak senada dengan keseluruhan kostum yang dikenakan, yakni merah tua. Masker tampak polos tidak bermotif maupun beraksen.



Gambar 8. Masker Gundala

Konotasi

Sama seperti *superhero* lainnya, Gundala adalah pelindung sejati. Ia tidak hanya melindungi orang-orang secara fisik namun juga secara privasi dan informasi. Ia tidak mengizinkan musuh-musuhnya memiliki kemampuan untuk mengancam orang-orang di sekitarnya yang tidak terlibat dalam pertempurannya.

Mitos

Gundala tampak jelas ingin memasuki arena superhero. Menurut Bordieu (1996) Arena adalah ruang sosial khusus dalam masyarakat. Dalam arena *superhero*, terdapat kapital yang bisa diperebutkan antar superhero. Dalam hal ini, kapital bermakna luas, tidak hanya berbicara tentang perekonomian namun juga popularitas. Berhubung Gundala adalah *superhero* asli Indonesia, tentu wajar bila Gundala perlu masuk dan memperebutkan kapital dalam arena *superhero* tersebut.

3. Jaket, Celana Panjang, Sarung Tangan, dan Sabuk Berkantung

Denotasi



Gambar 9. Kostum Gundala: tampak depan, belakang, dan samping

Jaket, celana panjang, sarung tangan, serta sabuk berkantung secara keseluruhan memiliki gaya yang mirip dengan seragam polisi, namun kostum Gundala didominasi oleh warna merah tua dan hitam. Dalam film, dikisahkan Gundala membuat kostumnya menggunakan tas yang dipotong.



Gambar 10. Proses pembuatan jaket Gundala
Sumber: Gundala (2019)



sumber: <https://www.flickr.com/photos/csipete/16641890066>

Gambar 11. Polisi Queensland

Konotasi

Gundala berpihak pada sisi pelindung masyarakat namun dari sisi non-resmi. Bila Gundala memilih bergabung secara resmi tentunya ia akan mendapat seragam yang layak, bukan desain amatir seperti menggunakan tas sebagai bahan bakunya. Dalam hal ini, Gundala juga tampak kreatif karena mampu memanfaatkan material seadanya dan mampu

membuat kostum yang tampak utuh dan matang. Dalam kultur Indonesia dan Barat, warna merah sama-sama dipandang memiliki makna berani, gagah, dan semangat.

Mitos

Gundala ingin menyatakan diri sebagai pelindung masyarakat yang layak, sama seperti kepolisian Barat. Perlu dicatat bahwa kostum Gundala lebih mirip seragam polisi Barat dibanding seragam polisi lokal. Seragam satpam Sancaka yang lebih mirip seragam Polisi lokal. Secara reputasi, kepolisian Barat dipandang lebih disiplin, tersistem, dan modern. Wajar bila desain kostum Gundala lebih menyerupai seragam kepolisian Barat. Bahkan Gundala dengan warna dominan merahnya menyatakan dengan lantang kegagahan dan keberaniannya yang lebih dari Barat.



Gambar 12. Seragam polisi dan seragam Sancaka

4. *Shoulder Pad* dan Gelang

Denotasi

Dikisahkan Gundala kerap menyengat orang-orang di sekitarnya yang mencoba menyentuhnya setelah Gundala menyerap kekuatan petir. Padahal jika Gundala tidak menyerap kekuatan petir, Gundala sama seperti manusia biasa. Maka dari itu Gundala memutuskan untuk menutupi area pundak, lengan, serta paha dengan ban karet yang dijahit rapat. Pola ban yang dijahitkan di pundak membentuk pola sisik dan pola pada lengan dan paha berbentuk gulungan yang tidak teratur. Pola gulungan tidak teratur berkesan mirip dengan gulungan peredam pukulan dalam olahraga tinju yang dipopulerkan oleh Amerika dalam siaran televisi pertamanya pada tahun 1980an (*History of Boxing*, n.d.).



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=zTK6rSpXjDM>

Gambar 13. Pembungkus tangan olahraga tinju



Sumber: Gundala (2019)

Gambar 14. Proses pembuatan gelang dari ban

Konotasi

Gundala siap bertarung berhadapan dengan lawannya, baik dengan tangan kosong maupun memanfaatkan senjata yang lepas dari tangan lawannya. Gundala ingin menunjukkan pada lawannya bahwa ia siap bertarung secara adil dan jantan. Ia sejak awal telah menetapkan sistem pertarungannya: tangan kosong, tidak menambah aksesoris yang menambah kekuatan pukulannya, malah sebagian kekuatannya diredam untuk tidak terlalu melukai lawannya.

Mitos

Pertarungan yang tersistem adalah pertarungan yang maskulin. Pertarungan gaya tersistem tampak seperti pandangan Barat akan dirinya sendiri. Seperti yang dipaparkan oleh Bhabha (2013), bahwa terdapat binerisme, dimana yang maskulin, modern, dan tersistem akan melekat pada Barat. Sedangkan yang feminin, tradisional (baca: barbar), dan bebas akan melekat pada Timur.

5. Pelindung Siku, Pelindung Lutut, dan Sepatu Boot

Denotasi



Gambar 15. Pelindung lutut dan siku Gundala

Pada siku serta lutut, Gundala mengenakan sepasang pelindung. Pelindung tersebut dominan berwarna merah tua dan hitam seperti tema umum kostumnya. Pelindung siku dan lutut Gundala tampak mirip dengan yang biasa dikenakan pemain *skateboard* di arena vertikal. Pelindung siku dan lutut biasa dipakai untuk mencegah benturan keras pada area tersebut yang dikarenakan kecepatan tinggi.



Sumber: <http://www.businessinsider.sg/tony-hawk-net-worth-lifestyle-career-investments-video-games-2020-5?r=US&IR=T>

Gambar 16. Tony Hawk, pemain *skateboard* profesional

Sepatu yang dikenakan Gundala tidak tampak begitu jelas dan tidak terlalu signifikan dalam film, namun secara umum, sepatu Gundala tampak mirip dengan sepatu boot yang dikenakan tentara. Secara gambaran umum, sepatu Gundala berwarna hitam dan cukup tinggi, setidaknya mampu menutupi mata kaki serta separuh area betis. Ciri khas dari sepatu boot ini adalah ketika dikenakan umumnya menutupi sebagian

porsi celana karena tinggi sepatu tersebut. Sepatu boot biasa dikenakan di area basah karena air susah masuk ke dalam sepatu yang tinggi tersebut.



Gambar 17. Sepatu Gundala dan sepatu yang dikenakan tentara

Sepatu boot nyaman dipakai saat dalam wilayah pertempuran dikarenakan salah satu jenis desain sepatu boot dikeraskan di area jari-jari kaki, sehingga tidak melukai jari-jari pemakainya saat ia perlu menendang lawannya. Seolah-olah kaki yang menendang sama seperti tangan yang memukul dengan tongkat. Tentunya tren tersebut ada dalam arena superhero. Dalam Gambar 20 tampak sejajar superhero dengan kostum yang beragam, namun tetap memiliki kesamaan yang terletak pada topeng dan sepatu boot.



Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt0098798/>
Gambar 18. Sejajar superhero dari DC Comic

Konotasi

Pelindung lutut umumnya digunakan untuk aktivitas olahraga ekstrim seperti *skating* dan sepeda balap. Namun jika peralatan olahraga dikenakan di luar aktivitas yang seharusnya, biasa digunakan masyarakat sebagai sarana unjuk identitas *sporty* dan kekinian. Seperti halnya pencinta basket yang mengenakan jersey basket dalam aktivitas sehari-hari. Sama halnya dengan baju yang dikenakan, sepatu yang dikenakan kerap menjadi identitas pemakainya. Seseorang yang terlihat memakai sarung tangan tinju dalam foto media sosial pasti akan dianggap sebagai petarung tinju, meskipun bisa saja orang tersebut hanya bergaya.



Sumber: <https://www.elle.com/fashion/celebrity-style/news/g25651/super-bowl-street-style/>

Gambar 19. Seorang selebriti mengenakan jersey basket

Mitos

Gundala tampak ingin menunjukkan sisi superioritasnya dalam kemampuan fisiknya. Karena aktivitas fisiknya terlalu berat dan membahayakan tubuhnya, maka ia mengenakan pelindung. Kembali lagi, kesan terstruktur, modern, dan superior muncul kembali dalam aspek aksesoris yang dikenakan Gundala. Sama dengan Barat yang terstruktur, modern, dan superior, Gundala tampak memimik cara Barat mempersiapkan dirinya dalam berpakaian.

Kostum dan Representasi Mitos Perilaku

Stuart Hall (1997) berargumen bahwa media tidak pernah netral. Yang dimaksud Stuart Hall dalam media ini adalah perantara pembuat pesan dengan penerima pesan, contoh: televisi, radio, media sosial dan internet. Bila memang media itu netral, maka tidaklah mungkin bisa kita memiliki kesan pada tokoh-tokoh yang tidak pernah kita temui. Contohnya dengan pandangan yang melekat pada orang-orang homoseksual, orang-orang muslim juga orang-orang berkulit hitam. Mayoritas masyarakat akan berpandangan negatif, bahkan beberapa memiliki *phobia* (rasa takut berlebih yang tidak terkontrol). Sama halnya dengan yang terjadi pada Pilpres 2014 di mana Stasiun televisi TvOne, ANTV, RTCI, MNC TV dan Global TV menyatakan pasangan Prabowo-Hatta menang Pilpres 2014 (“Tvone dan MNC Tampilkan Quick Count Berbeda, Analisis: Ini Strategi Bisnis”, 2014). Bila pandangan yang tidak netral tersebut diulang dalam waktu yang jangka panjang, akan terbentuk yang disebut sebagai stereotip. Itu alasan mengapa stereotip lebih sering memandang perbedaan secara negatif padahal hanya benar sebagian atau benar bagi perspektif media.

Perlu diketahui, ini bukan sepenuhnya kesalahan pada konsumen media. Hal ini dikarenakan pemegang media umumnya orang-orang yang punya kepentingan juga kuasa, misalnya orang kulit putih yang kaya dan heteroseksual. Objek nyata tidak

memiliki makna, namun setelah media merepresentasikannya, makna tercipta. Bisa disimpulkan bahwa makna tidak direpresentasikan, akan tetapi representasi-lah maknanya. Maka dari itu, perlu adanya mempertanyakan dan membongkar representasi dari apa yang disampaikan oleh media dari objek nyata.

Fenomena pemakaian kostum melekat erat dengan perilaku para *cosplayer*. Berawal dari ketertarikan dari tokoh dalam film anime (film animasi Jepang), Para *cosplayer* menirukan cara berpakaian tokoh tersebut. Baik dari pakaian hingga senjata yang biasa tokoh tersebut bawa direplika hingga ke detail ukuran dan warnanya. Bahkan, seorang *cosplayer* mengaku merasakan banyak manfaat positifnya karena melalui *cosplay* ia mempelajari banyak keterampilan (Nurchayanti, 2019). Meski demikian, tetap saja ada stereotip *cosplayer* yang melekat pada benak masyarakat bahwa mereka adalah orang eksentrik yang terobsesi dengan kartun Jepang.

Menarik bila sampai sekarang *superhero* belum memiliki stereotip yang sama. Bahkan pandangan terhadap *superhero* Amerika masih tampak keren meskipun kostum yang dikenakan jauh lebih eksentrik dibandingkan dengan *cosplayer* yang meniru tokoh siswi SMA Jepang. Perlu dipertimbangkan kembali dari mana asal stereotip, tentunya ke pihak yang superior. Dalam kasus ini, Amerika adalah negara adidaya yang memegang media. Tentu wajar jika keberpihakan media lebih menyorot positif dirinya sendiri. Dalam hal ini, segala kultur di luar Amerika akan tampak aneh, meskipun itu berasal dari Inggris sekalipun (Barnicoat, 2016).



Gambar 20. Kostum Wonder Woman dan Onodera Kosaki (siswi SMA Jepang)

Dalam kasus Gundala, sejak kostum berhasil dibuat, mengalami perubahan perilaku. Sancaka selalu mengenakan kostumnya ke manapun ia pergi. Padahal umumnya *superhero* lain akan berusaha menyembunyikan identitasnya sebagai *superhero* dari orang-orang di sekitarnya. Baik dengan mengganti pakaian *superhero*-nya ke pakaian sehari-harinya, atau tetap mengenakan kostumnya tetapi bertingkah seolah-olah dia adalah orang lain yang tidak dikenal. Bila dianalisa dari plot, alasan Gundala mengenakan

kostum sebenarnya untuk melindungi orang-orang di sekitarnya dari musuh-musuhnya. Yang menarik, dalam proses pembuatannya ada peristiwa gotong royong (nilai bangsa Indonesia) di mana Sancaka membuat kostumnya bersama orang-orang sekitarnya, contohnya adik Wulan memberikan antena berbentuk sayap yang ia ambil dari logo mesin cetak. Pada umumnya *superhero* Amerika membuat kostumnya tanpa melibatkan orang yang ingin dilindungi. Entah mendesain seorang diri (contoh: Ironman) maupun bantuan orang lain (Kostum *nano-tech* Spiderman ciptaan Tony Stark atau Ironman). Meskipun kostum yang didesain dominan karakteristik Barat, tetapi ada nilai-nilai lokal yang hendak disisipkan yang tidak bisa dipisahkan dari elemen kostum. Akan tetapi, perilaku Gundala berubah menjelang akhir film; terdapat motivasi tambahan yang melebur menjadi satu dengan motivasi semula.

Pada awalnya, Sancaka selalu bersikap cuek ketika melihat orang lain berada dalam masalah, bahkan saat ia mau menolong pun ia ingin segera cepat-cepat pergi supaya tidak terjerumus dalam urusan orang lain yang lebih dalam lagi padahal pakaian yang ia kenakan adalah seragam satpam. Berbeda dengan sikap Gundala yang siap menghajar berapa pun musuh yang maju menghadapinya. Bahkan di satu titik ia merasa sangat tertekan karena orang-orang yang ia kenal hendak dibunuh di depan matanya, padahal mungkin Sancaka yang dulu mungkin akan meninggalkan mereka supaya dirinya tidak terluka. Dalam kostumnya, Gundala menjadi lebih percaya diri dan heroik dibandingkan sebelumnya.

Peristiwa ini semakin melekat erat dengan Homi Bhabha (2013) yang berargumen bahwa terdapat binerisme dalam kultur dunia: Barat yang superior, modern, dan maskulin; serta Timur (non-Barat) yang inferior, tradisional (baca: barbar), dan feminin. Namun untuk bisa diterima, Timur mampu beradaptasi dan melakukan perkawinan kultur dan memasuki wilayah yang disebut ruang ketiga (*Third-Space*) dengan melakukan mimikri. Dalam hal ini, karena kostum yang Gundala kenakan mengandung representasi dari Barat (seperti yang dipaparkan pada sub-bab sebelumnya), maka tingkat kepercayaan dirinya meningkat karena merasa diri lebih dekat dengan kualitas Barat.

Dari uraian sebelumnya, tampak ada percampuran unsur budaya antara Indonesia dengan Amerika Serikat. Dari segi kostum yang tampak mirip dengan kostum tipikal *superhero* Amerika. Baik dari segi aksesoris pada kostum maupun tampak kostum secara keseluruhan, Gundala tampak lebih berusaha memimik *superhero* Amerika dibanding menyatakan unsur budaya lokal. Saptanto dan Dewi (2020) berpendapat terjadi peminjaman karakteristik *superhero* Barat dikarenakan adanya ketertarikan terhadap *superhero* Barat. Gundala hendak memasuki

ruang ketiganya, yakni Gundala adalah *superhero* (yang merupakan milik Amerika) milik Indonesia. Gundala ingin menyampaikan bahwa bangsa Indonesia mampu menjaga dirinya sendiri seperti bangsa-bangsa Barat lainnya. Perlu ditekankan, kata kunci terletak pada kata “seperti”.

Simpulan

Bila disimpulkan, Gundala adalah representasi dari *Third-space*. Alasan dibalik kesimpulan ini karena secara kostum Gundala merepresentasikan Barat, namun bagaimanapun juga, Gundala tidak bisa dilepaskan dari kultur Timur dikarenakan asal muasalnya. Selain itu, proses pembuatan kostum tidak lepas dari bantuan orang-orang di sekitarnya (nilai gotong royong). Bila dinilai secara holistik, Gundala merupakan *superhero* bangsa Indonesia yang sedang berusaha meleburkan diri ke dalam kebudayaan Barat.

Ucapan Terima Kasih/Acknowledgements

Puji syukur saya berikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna meraih gelar Sarjana Strata-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Penulis berterima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis selama ini, khususnya:

1. Bapak Prof. Dr. Djwantoro Hardjito, selaku Rektor Universitas Kristen Petra.
2. Ibu Dr. Listia Natadjaja, S.T., M.T., M. Des., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra serta Ketua Tim Dosen Penguji.
3. Bapak Obed Bima Wicandra, S. Sn., M. A., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Asthararianty, S. Sn., M. Ds., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga yang telah memberikan dukungan secara moral kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir guna meraih gelar kesarjanaan ini.
6. Segenap dosen dan staff pengajar di Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
7. Pihak-pihak lain yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala petunjuk, kritik, dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat menunjang pengembangan dan perbaikan penulisan selanjutnya. Penulis memohon maaf apabila ada kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini dan penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga penyajian skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Amin.

Daftar Pustaka

- Amadeo, K. (2019). *Halloween spending statistics, facts and trends*. Retrieved from <https://www.thebalance.com/halloween-spending-statistics-facts-and-trends-3305716>
- Barker, C. (2000). *Cultural studies: Teori & praktik*. Kasihan, Bantul: Kreasi Wacana.
- Barnicoat, B. (2016). *22 quirks british people don't realise are super weird*. Retrieved from <https://www.buzzfeed.com/beckybarnicoat/weird-british-quirks>
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. 1957. (Annette Lavers, Trans.). New York: Hill and Wang.
- Barthes, R. (1967). *Elements of semiology*. 1964. (Annette Lavers, Trans.). New York: Douglas & McIntyre.
- Bhabha, H. K. (Ed.). (2013). *Nation and narration*. Routledge.
- Bhabha, H. K. (2012). *The location of culture*. Routledge.
- Hall, S. (Ed.). (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices* (Vol. 2). Sage.
- History of boxing* (n.d.). Retrieved from <http://fightclubamerica.com/about/history-of-boxing/>
- Ilhamdi (2019). *Perbedaan kostum dan asal-usul gundala versi komik dan film*. Retrieved from <https://id.bookmyshow.com/blog-hiburan/perbedaan-kostum-dan-asal-usul-gundala-versi-komik-dan-film/>
- Junita, N. (2019). *Gundala dan thor serupa, tapi tak sama*. Retrieved from <https://lifestyle.bisnis.com/read/20190822/254/1139675/gundala-dan-thor-serupa-tapi-tak-sama>
- Nurchayanti, C. A. (2019). *Cerita cosplayer vanilla vania, akui belajar banyak hal lewat cosplay dari make up hingga akting*. Retrieved from

<https://jatim.tribunnews.com/2019/06/15/cerita-cosplayer-vanilla-vania-akui-belajar-banyak-hal-lewat-cosplay-dari-make-up-hingga-akting>

Santoso, A. N. (2017). *Representasi superhero dalam film x-men: The days of the future past*. (Skripsi No. 00022976/DKV/2017). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Saptanto, D. & Dewi, M. (2020). *Gundala and gatotkaca in the concept of modern indonesian superheroes: Comparative analysis of the indonesian and american superheroes*. *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*. 5. 136. 10.30659/e.5.1.136-147.

Triningsih, T. (2011). *Representasi marginalisasi etnis jawa dalam komedi situasi "kejar tayang" di trans tv*. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Tvone dan mnc tampilkan quick count berbeda, analisis ini strategi bisnis (2014). Retrieved from <https://finance.detik.com/bursa-dan-valas/d2633655/tvone-dan-mnc-tampilkan-quick-count-berbeda-analisis-ini-strategi-bisnis>

Vidyarini, T. N. (2007). *Representasi kecantikan dalam iklan kosmetik the face shop*. *Scriptura*, 1(2).