

ANALISA PROSES DESAIN FIGURE GUNDALA OLEH ST-WORKSHOP

Oleh:

Octavianus Bramantha

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

octavianus@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan film di Indonesia saat ini sedang mengalami banyak peningkatan khususnya film bertema *superhero* atau pahlawan super. Hal ini didasari oleh maraknya film-film dari Hollywood yang diadaptasi dari komik. Perkembangan film-film ini menarik berbagai macam produsen, khususnya mainan, untuk membuat barang-barang koleksi, seperti mainan figur aksi Hal ini juga yang dilakukan oleh *superhero* Gundala. Pada penelitian ini, penulis bertujuan menganalisa proses desain dan proses produksi figure aksi buatan ST Workshop, dari bagaimana mengadaptasi desain karakter yang terdapat pada film sampai menjadi sebuah figur berukuran 16 cm

Kata kunci : *Komik, Gundala, figur aksi*

ABSTRACT

The development of films in Indonesia is currently experiencing many improvements, especially films with the theme of superheroes or superheroes. This is based on the increasing number of films from Hollywood that are adapted from comics. The development of these films has attracted various producers, especially toys, to make collectible items, such as action figure toys. This is also Gundala did. In this study, the author aims to analyze the design process and production process of action figures made by ST Workshop, from how to adapt the character designs contained in the film to become a 16 cm figure.

Keyword: *Comics, Gundala, action figure*

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: May 17th, 2021

Revised: September 3rd, 2021

Accepted: September 4th, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Figur aksi saat ini bukan saja sekedar barang yang diproduksi untuk kebutuhan anak-anak, saat ini figure aksi sudah menjadi buruan para kolektor. Bukan saja karena harganya yang terkadang terbelang fantastis, tetapi kecenderungan kolektor yang kadang mempunyai minat yang tinggi pada film atau komik tertentu, ikut membuat barang yang diproduksi terbatas

ini, menjadi daya tarik sendiri. Gundala bermula hadir dari komik yang dipandang sebelah mata, bahkan redup oleh peminat komik di negeri sendiri. Setelah Joko Anwar, sutradara film yang berinisiatif menghidupkan kembali animo film *superhero* tanah air lewat film Gundala, minat masyarakat terhadap komik berkonten lokal mulai naik. Dimulai dengan penjualan komik Gundala klasik yang dicetak ulang, sampai *merchandise*

lainnya yang terus diburu oleh beberapa kolektor di tanah air.

Ambisi ini bermula dari sineas tanah air bernama Joko Anwar yang diberi kesempatan untuk membuat ulang film Gundala dalam kemasan yang lebih modern, atau yang lebih berelasi dengan masa sekarang, bila mundur kebelakang, film Gundala yang berdasarkan komik memang pernah dibuat pada tahun 80an, hanya saja pembuatan film waktu itu belum sesuai dengan standar-standar yang baik, mengingat teknologi yang ada pada tahun tersebut belum memadai.

Berproses selama kurang lebih 2 tahun, akhirnya film Gundala versi 2019, berhasil tayang di tanah air, gaung yang diciptakan oleh film ini tidak saja muncul sebelum film ini tayang, tapi terus terdengar sampai beberapa lama setelah film ini mulai tayang. Beberapa *merchandise* resmi pun mulai bermunculan, kala itu Bumi Langit selaku pemegang lisensi karakter Gundala bekerja sama dengan berbagai rumah-rumah produksi, rumah-rumah kreatif dan vendor-vendor lainnya dalam memproduksi *merchandise* resminya, sebut saja Dolanan Keren yang juga juga memproduksi figur Gundala dalam skala 1/6, lalu ada bosse yang memproduksi statue mini dalam edisi terbatas, dan juga berbagai *merchandise* lainnya yang ikut memeramaikan industri film tanah air ini.

Adapun ST Workshop satu studio berbasis

di Yogyakarta, yang berfokus pada pembuatan figur aksi, bekerja sama dengan Bumi Langit, selaku pemegang lisensi karakter Gundala dan *Screenplay Films* selaku rumah produksi filmnya, untuk membuat 1 *merchandise* keluaran terbatas, yaitu figur aksi. Walaupun figur aksi Gundala sudah pernah diproduksi oleh pabrikan lain, tampaknya ST Workshop berfokus pada figur aksi berskala 1/12, atau pada ukuran umumnya sekitar 15-16 cm.



Gambar 1. Figure aksi Gundala karya ST Workshop (Sumber: ST Workshop)

Adapun desain awal dari desain karakter Gundala, dibuat oleh Caravan Studio selaku desainer dan penggarap seluruh konsep artistik pada film Gundala.



Gambar 2. Konsep desain kostum Gundala karya Caravan Studio (Sumber: The Art of Gundala)

Figur aksi buatan ST Workshop menggunakan teknik *sculpting* menggunakan software 3D dan digabungkan dengan teknik manual pada proses lainnya. Pembuatan sebuah *action figure* atau figur aksi terbilang masih sangat langka di tanah air, hal ini disebabkan minimnya perusahaan atau sumber daya yang tertarik dalam memproduksi produk memorabilia semacam ini. Padahal penggemar figur aksi di tanah air tidak sedikit. Alasan yang utama biasanya, pabrik skala besar enggan memproduksi sebuah figur aksi dalam skala besar, dikarenakan adanya ketakutan produk tidak laku di pasaran. Masalah kuantitas yang tidak bisa terbatas menjadi 1 masalah sampai 3D printer ditemukan. Perangkat ini memungkinkan seniman atau produsen figur aksi dapat membuat suatu figur aksi dengan kuantitas terbatas, atau bahkan satuan. Analisa ikon dari sebuah desain karakter pun dirasa penting oleh penulis, karena hal ini yang mendasari bagaimana sebuah visual dari karakter dapat tercipta. Bisa diketahui juga bahwa nilai sebuah karakter tidak saja dilihat dari visual atau desainnya saja, tetapi bagaimana penceritaan latar belakang, sejarah dan bahkan problematika dari sebuah karakter dapat membuat suatu karakter dalam cerita fiksi dapat terlihat lebih hidup dan seakan-akan tidak dibuat-buat.

Seluruh rangkaian ini yang mendorong penulis untuk dapat

menganalisa dan menjabarkan seluruh prosesnya, dari menganalisa ikon sebuah desain karakter, bagaimana sebuah nilai sejarah dan fenomena pada masa itu dapat membentuk sebuah karakter fiksi, dan yang akhirnya berkaitan dengan proses pembuatan figur aksi dari sebuah ide visual sampai menjadi produk yang layak dikoleksi.

Permasalahan

1. Apa saja ikon yang terkandung pada desain karakter Gundala?
2. Bagaimana proses pembuatan figur aksi Gundala, dari sebuah rancangan yang diadaptasi dari film, sampai menjadi figur yang diproduksi ?

B. TINJAUAN PUSTAKA

Desain Karakter

Dalam buku berjudul *Desain Karakter* (2016) yang ditulis oleh Reza Rachmat, beliau mendefinisikan desain karakter adalah sebuah gambar/ilustrasi tokoh nyata/karakter fiksi bisa berupa manusia, binatang, makhluk ghoib atau objek apapun yang digayakan dan diciptakan oleh kreator untuk tujuan tertentu dengan sifat, warna dan bentuk visual yang khas/unik. Dalam bukunya pula, beliau juga menyebutkan bahwa desain karakter masuk dalam disiplin ilmu komunikasi visual/desain grafis atau sering disebut juga DKV (Rachmat, 2016).

Menurut Suyanto (2006) “DKV memiliki pengertian secara menyeluruh yaitu: rancangan secara komunikasi yang

bersifat kasat mata”. “Desain Komunikasi Visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi visual.” (Sumbo Tinarbuko, Semiotika Komunikasi Visual. 2008).

Di dalam buku Scoot McCloud yang berjudul *Membuat Komik: Rahasia Ber cerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis* (2007), menyatakan “Cara anda merancang karakter ditentukan oleh GAYA dan KESUKAAN PRIBADI, sekali lagi tidak ada Benar dan Salah”. Tentunya tidak melanggar aturan agama (penulis). McCloud menyebutkan “selalu ada tiga ciri yang dimiliki karakter dalam komik – komik hebat, yaitu:”

1. Jiwa: Memiliki sejarah, pandangan hidup dan impian yang istimewa.
2. Ciri Khas: Bentuk tubuh, wajah, pakaian yang unik dan patut dikenang.
3. Sikap ekspresi (tubuh, mimik wajah): Cara berbicara dan tingkah laku yang sesuai dengan karakter.

Teori Ikonologi - Ikonografi

Erwin Panofsky dalam pemikirannya di buku *Meaning in the Visual Art* (1955) mengklaim bahwa ikonografi bersifat deskriptif dan *classificatory*, sedangkan ikonologi bersifat identifikasi. Panofsky menjelaskan tiga pemaknaan karya seni:

1. Pra-ikonografis mengidentifikasi objek alamiah (primer) melalui bentuk murni

seperti konfigurasi garis dan warna sebagai elemen dasar.

2. Analisa ikonografis mempelajari pemaknaan yang terkait dengan dunia gambar, sejarah, dan alegori menggunakan sumber literatur dan aturan – aturan yang sudah disetujui oleh pakar seni.
3. Interpretasi ikonologis memahami makna intrinsik melalui prinsip – prinsip dasar yang mengungkap sikap dari suatu bangsa berupa budaya, agama, filsafat, dan lain – lain.

Haryatmoko dalam tulisannya yang berjudul *Sumbangan Hermetika dan Ikonologi untuk Pemahaman Seni* di majalah Basis 2013 mengungkapkan analisis ikonografi memfokuskan pada pemaknaan yang dikaitkan dengan dunia gambar, sejarah dan alegori. Kita dapat mengungkap pemaknaan suatu karya seni dengan menyikapi panduan gambarnya. Sumber literatur bisa menjadi koreksi pemaknaan simbol karena meneliti kondisi sejarah yang berbeda, tema-tema dan konsep-konsep diungkapkan oleh objek atau peristiwa sejarah. Sebaliknya ikonografi tidak hanya terkait dengan sumber-sumber literatur, tetapi juga menuntut pengetahuan visual, buah dari mempelajari gambar, lukisan, *gravure*, *tapisserie*, kepingan uang atau patung.

Ikonografi ini memiliki kelemahan yaitu kecenderungan mengabaikan penafsiran simbolis. Artinya pemahaman lebih pada

sumber literatur yang ada saja, tidak secara jeli memahami objek visual yang ada. Berbeda dengan semiotika yang kadang memperbolehkan interpretasi subjektif berdasarkan data- data empirik.

C. METODE

Pengertian Metode, Penciptaan, Desain, Metode Penciptaan: Metode pada dasarnya merupakan cara untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” (Sugiono, 2012, hlm.2). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penciptaan berasal dari kata “cipta” yaitu kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif. “Menciptakan” berarti menjadikan sesuatu yang baru, membuat sesuatu yang baru (belum pernah ada), membuat suatu hasil kesenian. Jadi penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan. Desain berasal dalam bahasa Inggris *design* atau bahasa Latin *designare*. Yang artinya membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, baris, warna, nilai (Sulasmi, 1989, hlm. 5).

Metode penciptaan adalah cara menciptakan sesuatu yang baru untuk mendapatkan hasil karya dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan metode desain yang digunakan dalam penciptaan ini yaitu cara untuk membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur seni rupa.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada perancangan sebuah figur aksi, yang diadaptasi dari sebuah film. Perancang dari figur ini sendiri menerapkan proses berpikir dari ikon-ikon yang terdapat pada film, lalu menuju tahap selanjutnya, yaitu perancangan 2 dimensi, pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan desainer dari karakter Gundala, diharapkan dari wawancara ini, peneliti mendapatkan proses berpikir desainer dari sebuah ide, menjadi sebuah visual. Tahap selanjutnya adalah, desain yang sudah disepakati oleh tim desain, memasuki proses pembuatan figur. Pada tahap ini, peneliti mengharapkan mendapatkan edukasi mengenai bagaimana desain 2 dimensi dapat diaplikasikan dengan baik ke dalam desain 3 dimensi. Setelah tahap ini, peneliti meninjau proses pembuatan desain 3D menjadi produk jadi, dari tahap ini, peneliti dapat meninjau tentang material dan bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan figure ini. Dari keseluruhan tahapan ini, peneliti berharap mendapatkan edukasi bagaimana sebuah desain dapat menjadi sebuah figure yang mempunyai ukuran dengan skala tertentu.

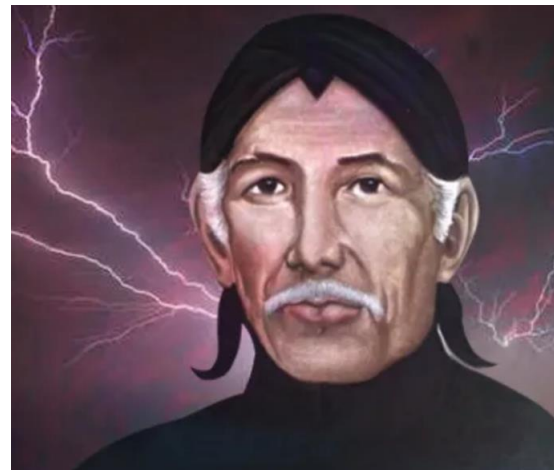
Tahap Analisis Ikonografi

Tahap kedua setelah pra-ikonografi adalah tahap analisis ikonografi yang difokuskan pada pemaknaan sekunder. Pemaknaan ini dapat berasal dari cerita, gambar, dan alegori. Adapun koreksi interpretasinya mengarah kepada sejarah. Bila ingin mengupas dari sisi sejarah, pemaknaan tidak lepas dari sejarah terbentuknya cerita awal Gundala versi komik karya Hasmi.

Pada kisah di komik memang tidak diceritakan kisah Sancaka semasa kecil, berbeda dengan kisah pada filmnya, dimana diceritakan kehidupan Sancaka sewaktu kecil. Pada kisahnya, Sancaka sang tokoh utama, sejak kecil sudah hidup dalam keadaan yang tidak beruntung, setelah ditinggal oleh kedua orang tuanya, Sancaka bertahan hidup di jalanan ibu kota, sambil bekerja apapun untuk menyambung hidupnya, tanpa disadari bahwa ia sudah mempunyai kekuatan dalam mengendalikan petir sejak kecil. Beranjak dewasa, Sancaka semakin menyadari banyak ketidakadilan di jalanan, tapi Sancaka hanya seorang penjaga keamanan di sebuah pabrik percetakan tua. Sampai akhirnya ia menyadari potensi kekuatan pengendalian petirnya tanpa disengaja, saat terdesak oleh keadaan hidup dan mati. Dari asal mula ini lah akhirnya Sancaka memutuskan untuk menjadi jagoan super dan memberantas kejahatan di jalanan-jalanan ibukota.

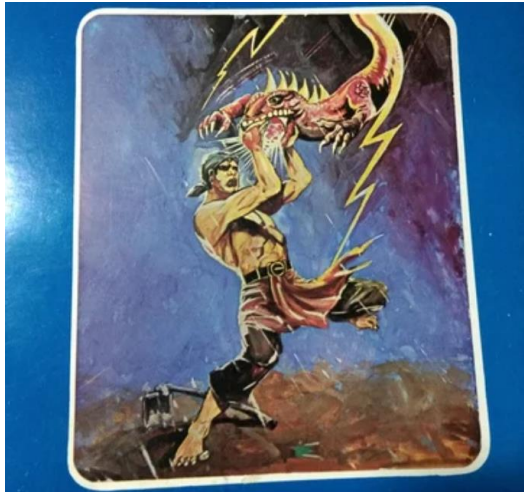
Berbeda dengan kisah di filmnya, di

komiknya diceritakan kisah Sancaka sudah dewasa dan mempunyai profesi yang sangat berbeda, bila di filmnya Sancaka berprofesi sebagai security, di versi komik karya Hasmi, Sancaka berprofesi sebagai ilmuwan penemu serum anti petir. Pada beberapa kesempatan wawancara di berbagai media, Joko Anwar menuturkan, bahwa Hasmi selaku pencipta tokoh Gundala, terinspirasi dari tokoh legenda Ki Ageng Selo, tokoh pahlawan dari kesultanan Mataram dan juga guru dari Jaka Tingkir.



Gambar 5. Potret Ki Ageng Selo
(Sumber: okezon)

Dikisahkan Ki Ageng Selo dalam perjalanan pertapaannya terganggu oleh suara petir yang terus menerus menggelegar di sekitar tempat dia bersemedi. Karena merasa terganggu, dengan kesaktiannya, Ki Ageng Selo menangkap sesosok makhluk petir. Dari kisah inilah Ki Ageng Selo dianggap dapat mengendalikan petir.



Gambar 6. Ilustrasi Ki Ageng Selo menangkap makhluk petir
(Sumber: bukalapak.com)

Dari kisah ini, Hasmi terinspirasi untuk membuat 1 tokoh *superhero*, berdasarkan legenda ini. Lalu lahirlah Gundala Putera Petir, yang menjadi ikon komik Indonesia pada saat itu. Tahap analisis ikonografis pun lebih terlihat nyata pemaknaannya jika mengupas kostum versi komiknya, dimana kostum versi komik, dikisahkan didapatkan Sancaka dari kaisar dari planet Covox, tema mistis atau teknologi alien yang kurang bisa diterima nalar saat ini, sangat kental kaitannya dengan kisah Gundala versi komik, saat itu Hasmi hanya menciptakan kostum Gundala berdasarkan tren yang sedang marak pada desain karakter *superhero* pada umumnya.



Gambar 7. Kisah awal mula kostum Gundala diberikan
(Sumber: komik Gundala putera petir)

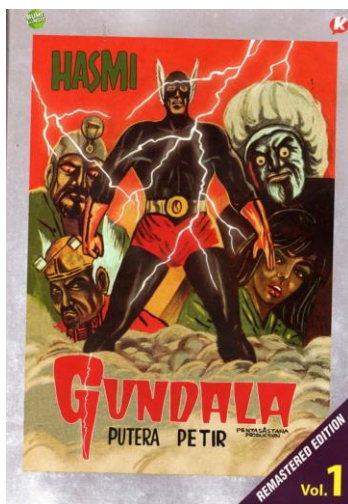
Kostum Gundala juga mengingatkan pada desain kostum the Flash, salah satu tokoh *superhero* pada komik DC. Hal ini sangat lumrah terjadi jika mengingat bagaimana dominasi komik DC dan Marvel di seluruh dunia pada saat itu. Ikon sayap pada kepala Gundala pun terinspirasi dari the Flash, dimana kedua tokoh tersebut memiliki kekuatan yang sama, yaitu dapat bergerak atau berlari dengan sangat cepat.

Ikon sayap pada kepala Gundala dan The Flash, juga mengingatkan pada ilustrasi dewa Hermes pada mitos Yunani Kuno, dimana Hermes sering digambarkan memakai helm yang memiliki hiasan sayap. Kekuatan Hermes pun serupa dengan the Flash dan Gundala, dimana Hermes memiliki kecepatan bergerak yang tinggi, kekuatan ini berkaitan dengan tugas Hermes selaku dewa pembawa pesan dari mitos Yunani Kuno.



Gambar 8. Patung dewa Hermes, inspirasi dari tokoh the Flash dan Gundala
(Sumber: pinterest)

Kostum *superhero* yang sangat ikonik seperti Superman, yang memperlihatkan celana dalam di bagian luar kostum pun menjadi inspirasi Hasmi dalam menciptakan kostum Gundala. Diperlihatkan pada kostum versi komik, Gundala memiliki desain seperti celana dalam di bagian luar kostum, yang tampak terinspirasi dengan kostum superman.



Gambar 9. Kostum Gundala versi komik
(Sumber: komik Gundala putera petir)

Pemaknaan lain terdapat pada tahap Analisis ikonografis pada kedua karakter ini juga terdapat pada ikon sekunder, dimana tokoh Gundala diceritakan memiliki

kekuatan ini dari langit, dimana langit selalu diibaratkan sebagai tempat surga berasal. Ki Ageng Sela yang menjadi mentor dari Jaka Tingkir selalu menjadi tokoh penting atau petinggi dari berbagai kisah legenda, kekuatan yang didapat pun sama persis dengan Gundala, dimana Ki Ageng Sela mendapatkan kekuatan petir dari atas. Bila disimpulkan, pemaknaan sejarah pada kostum Gundala lebih sarat ditemui pada kostum versi komik daripada versi film.

Tahap Pemaknaan Intrinsik

Pada tahap pemaknaan intrinsik kostum Gundala dibutuhkan intuisi sintesis dari tahap pra-ikonografis dan tahap analisis ikonografis agar interpretasi ikonologis dapat dihasilkan. Sejarah gejala kebudayaan menjadi koreksi interpretasi pada tahap ini. Maka daripada itu, pemaknaan Intrinsik tidak lepas kaitannya dengan fenomena yang terjadi pada tahun 1969, tahun dimana komik Gundala diciptakan.

Pada tahap pra-Ikonologis, kostum Gundala memiliki banyak ikon yang memiliki nilai fungsi dan nilai realistik daripada sekedar nilai estetika dari kostum tersebut. Sedangkan pada tahap ikonografis, pemaknaan berdasarkan latar belakang sejarah dapat ditemui bila menelusuri bagaimana Hasmi terinspirasi dari kisah kekuatan Ki Ageng Selo, dan kostum buatan komik-komik luar negeri pada masa itu. Memang bila melihat kebelakang bagaimana tren komik *superhero* pada saat

itu, dimana banyak desain-desain kostum *superhero* banyak yang serupa.

Pada beberapa wawancara, Hasmi menuturkan bahwa warna merah hitam pada kostum Gundala merujuk pada pilihannya terhadap sebuah warna partai, yaitu PNI. Hasmi memang tidak masuk dalam partai, tapi bergaul dengan komunitas partai tersebut (Ismono, 2019). Dalam ingatan Hasmi, ide cerita Gundala muncul dari pengalamannya semasa kecil. Waktu itu ada beberapa korban akibat disambar petir. Fenomena tersambar petir pada era itu cukup populer di kalangan masyarakat Indonesia, selain itu ia juga terinspirasi dari tokoh Ki Ageng Selo. Saat itu Hasmi membayangkan tokoh Gundala memiliki kekuatan petir, sebagaimana petir dapat menyambar dengan cepat, Gundala pun ia bayangkan dapat juga bergerak dengan cepat. Hasmi akhirnya memutuskan bila Gundala dapat bergerak cepat, tapi dalam kecepatan yang masih realistis, setidaknya Gundala dapat berlari mengejar mobil.

Fenomena yang saat itu sangat menonjol di masyarakat Indonesia saat itu (1969), menjadi inspirasi dari Hasmi dalam menciptakan tokoh Gundala. Tetapi seiring berjalannya waktu, Joko Anwar merasa tokoh Gundala tidak lagi terlihat realistis jika dibandingkan dengan masa sekarang (2019, tahun pembuatan film Gundala), maka daripada itu, Joko Anwar

menciptakan tokoh Gundala dengan pendekatan yang se-realistic mungkin, dimana tokoh Sancaka memiliki problematika hidupnya sendiri, berprofesi sebagai sekuriti pabrik, dan yang akhirnya berdampak pada desain pada kostum Gundala, yang dibuat serealistic mungkin, tanpa ada campur tangan teknologi alien atau kisah mistis lainnya.

Jadi bisa disimpulkan pemaknaan Intrinsik pada kostum Gundala pun mengacu pada zaman. Dimana perbedaan tahun 1969 dan 2019 memiliki fenomenanya masing-masing, yang akhirnya dapat mempengaruhi desain karakter komik. Maka daripada itu, desain karakter pada komik atau film, bisa dikaitkan dengan fenomena populer pada era pembuatannya.

Proses pembuatan figur Gundala

Pada pembuatan figur Gundala, ada beberapa seniman yang terlibat dalam keseluruhan prosesnya, diantaranya adalah Caravan Studio selaku pencipta *concept art* Gundala, tidak hanya desain karakter, tetapi segala bentuk kreatif, kostum dan properti diciptakan oleh Caravan Studio, lalu proses pembuatan figur aksi Gundala yang berskala 1/12 diciptakan oleh ST Workshop yang berbasis di Yogyakarta. Tentu saja semua proses ini melalui izin dari Bumi Langit selaku pemegang lisensi resmi karakter Gundala dan karakter-karakter *superhero* lainnya.

Pembuatan figur aksi Gundala dibagi

menjadi 3 proses, yaitu:

1. Perancangan konsep awal kostum Gundala.
2. Perancangan desain figur Gundala.
3. Perancangan prototype figur Gundala, yang pada akhirnya menuju ke proses produksi masal.

Perancangan konsep kostum Gundala



Gambar 10. Sketsa konsep awal kostum Gundala (Sumber: The Art of Gundala)

Kekuatan Gundala adalah kekuatan pengendali petir, tetapi pada kisah di filmnya, Sancaka ingin mengendalikan kekuatan petirnya, tanpa mengganggu interaksinya dengan teman-teamnya, tanpa melukai orang lain yang tidak mau ia lukai dengan kekuatannya, berdasarkan hal itu, kostum Gundala dibuat dengan berbagai material isolator yang tahan terhadap listrik ataupun petir. Maka pada konsep awal kostum, terdapat berbagai material ban bekas dan material karet lainnya, yang ia tempatkan di beberapa titik di kostumnya. Selain itu, material karet ini dapat melindungi Sancaka dari benturan-benturan pada saat bertarung dengan musuhnya. Juga helm yang dipakai Sancaka, mempunyai fungsi yang sama selain menjadi tempat

menempelkan lempengan logam sebagai konduktor penghantar listrik.



Gambar 11. konsep awal kostum Gundala (Sumber: The Art of Gundala)

Lalu material metal pada sisi bagian kepalanya berfungsi sebagai penangkap petir yang kemudian menjadi sumber kekuatan Sancaka, untuk selanjutnya petir itu dapat dia kendalikan dan disalurkan ke telapak tangannya. Alasan penggunaan penutup mulut dan kacamata berdasarkan alasan bahwa Sancaka ingin menyembunyikan identitasnya sebagai Gundala.

Sampai proses ini, akhirnya desain akhir dari Sancaka sudah rampung, dan desain ini akhirnya menjadi kostum Gundala pada film nya, dan juga desain yang menjadi desain dasar dalam pembuatan figur aksi Gundala oleh ST Workshop dan creator-creator figur lainnya di tanah air.

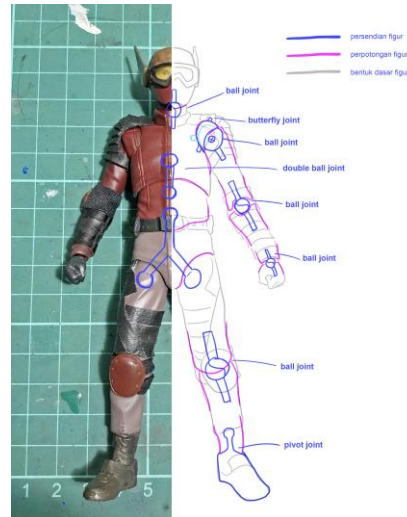


Gambar 12. Konsep akhir kostum Gundala (Sumber: The Art of Gundala)

Perancangan desain figur Gundala

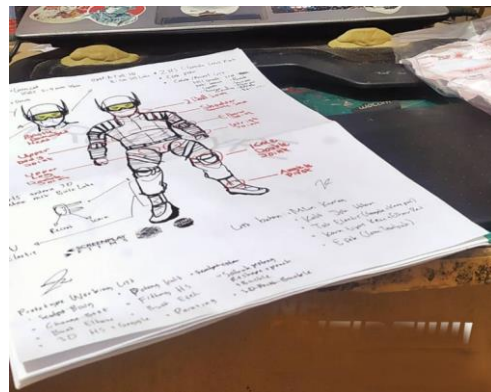
Desain akhir pada kostum Gundala yang sudah rampung dapat dijumpai pada film Gundala yang telah tayang di bioskop pada 2019 dan berbagai saluran *streaming* sampai saat ini. ST Workshop sebagai produsen maupun pengerajin mainan koleksi, bekerja sama dengan Bumi Langit dan *screenplay films* untuk memproduksi salah satu memorabilia dari film ini, yaitu figur aksi berukuran sekitar 16 cm, atau berbanding skala 1/12 dengan ukuran karakter aslinya.

Pada proses ini, tahap pertama adalah sketsa awal bentuk dasar figur berdasarkan desain karakter oleh Caravan studio. Pada proses ini, ST Workshop menentukan apa saja fitur atau kelengkapan yang terdapat pada figur.



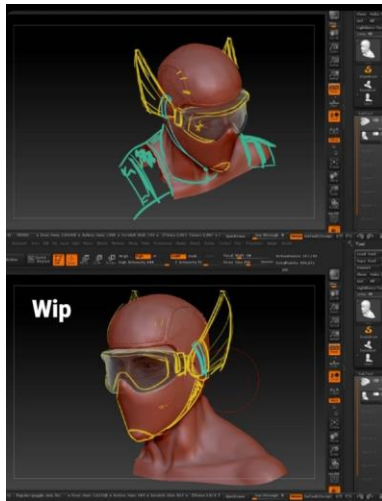
Gambar 13. Diagram sistem joint/sendi figur Gundala (Sumber: ST Workshop)

Karena figur aksi ini sudah ditentukan untuk dapat melakukan berbagai pose (*poseable*), maka ST Workshop membuat berbagai joint atau sendi pada figur ini. Bila dilihat pada sketsa awal, ada sekitar 18 joint sendi. Terdapat pada berbagai titik seperti di leher, tangan, torso, pinggang dan kaki.



Gambar 14. Sketsa awal struktur figur Gundala (Sumber: ST Workshop)

Setelah sketsa awal figur sudah selesai, masuk ke dalam proses digital *sculpting*, atau memahat dengan digital, dengan software 3D Zbrush. Pada tahap ini, 90% desain akhir pada figur sudah sangat terlihat seperti produk final.



Gambar 15. 3D modelling figur Gundala
(Sumber: ST Workshop)

Perancangan prototype figur Gundala

Setelah proses pematungan digital selesai, proses pembuatan prototype menggunakan mesin pencetak 3D atau 3D printer. Proses ini bertujuan dalam menyempurnakan bentuk figur agar semakin akurat dengan desain awal pada filmnya, tanpa mengabaikan fitur-fitur pada persendian figur.



Gambar 16. Prototype figure Gundala menggunakan 3D printer
(Sumber: ST Workshop)

Proses ini juga bertujuan dalam pemilihan material yang paling cocok dan memiliki daya tahan lama pada figur. Setelah proses ini selesai, proses selanjutnya adalah

color test, atau tes warna yang akan diberikan pada figur. Proses ini bertujuan agar warna yang dipakai pada masa produksi terus konsisten dan juga mempunyai akurasi yang tinggi berdasarkan desain awal pada film dan konsep.



Gambar 17. Prototype pewarnaan figure Gundala
(Sumber: ST Workshop)

Setelah rangkaian proses ini, proses mass produksi dapat dimulai, dengan tidak mengabaikan kualitas pada prototype yang diciptakan pada awal-awal

Pembahasan Material

Pada produk final, figur aksi Gundala ini diputuskan memakai beberapa material yang dirasa sangat cocok dalam mengejar akurasi penampakan figur dengan material pada kostum aslinya. Adapun material nya adalah:

a. *acrylonitrile butadiene styrene (ABS)*

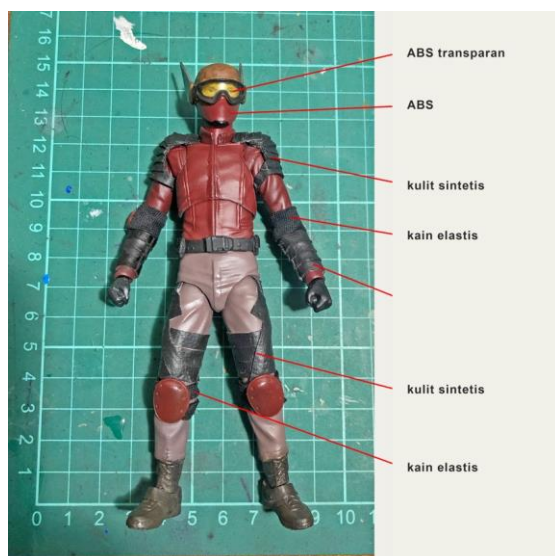
Material dasar yang digunakan pada figur adala bahan sejenis plastik keras, yang juga menjadi bahan dasar pada mesin cetak 3D, *acrylonitrile butadiene styrene (ABS)*, sejenis plastik keras tetapi masih mempunyai sedikit sifat lunak.

b. Kulit Sintetis

Secara keseluruhan, selain ABS sebagai bahan dasar, figur Gundala juga memakai material lain pada berbagai titik di figurinya, seperti bahan kulit sintetis yang terdapat pada bagian bahu dan paha sebagai representasi pelindung bahu dan kaki pada desain karakter aslinya. Pemilihan material ini bertujuan karena kulit sintetis dirasa material yang memiliki permukaan tekstur yang mendekati material *rubber* atau karet pada karakter asli di filmnya.

c. Fabric elastis

Lalu ada material kain elastis pada bagian lutut dan sikut, pemilihan material ini bertujuan untuk menutupi mekanisme joint sendi yang terlalu terekspos pada bagian itu, karakteristik material ini pun membantu joint sendi dapat bekerja tanpa merusak material dari kain itu sendiri



Gambar 18. Diagram material hasil akhir figur Gundala
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Perbandingan kostum karakter asli dengan figur aksi

Setelah seluruh rangkaian proses perancangan sampai produksi massive. Inti dari produksi figur aksi ini adalah akurasi, bagaimana desainer figur dapat menerjemahkan konsep desain pada karakter di film menjadi bentuk figur tanpa banyak mengorbankan berbagai macam fitur artikulasi pada figur, misinya adalah bagaimana figur dapat diatur dengan berbagai macam pose tanpa mengurangi nilai estetika dari figur itu sendiri.



Gambar 19. Perbandingan kostum pada film dan figur aksi
(Sumber: pressreader.com)

Bila kita melihat perbandingan antara kostum di karakter aslinya dengan figur aksi, bisa dilihat bagaimana perbandingan material yang digunakan pada kostum asli dan material yang digunakan pada figur. Bagaimana material yang dipilih walaupun berbeda, tetapi tetap memiliki akurasi visual yang tidak jauh berbeda.

Perbandingan figur aksi Gundala 1/12 dengan figur lain

ST Workshop tidak saja membuat figur dengan skala ukuran 1/12, tetapi juga memproduksi figur dengan skala ukuran 1/10. Tentu saja figur ini memiliki pendekatan material yang berbeda, karena dirasa dengan skala 1/10, detail yang dihasilkan bisa lebih baik dari figur 1/12.



Gambar 20. Perbandingan figur Gundala skala 1/10 dan skala 1/12

(Sumber: ST Workshop)

Bisa dilihat perbedaan material dari kedua figur ini. Dimana figur dengan skala 1/10 memakai sebagian besar material kain atau fabric sebagai pendekatan kostum Gundala yang memang memakai bahan yang hamper sejenis. Berbeda dengan figur 1/12 dimana kostum tetap dibuat memakai bahan ABS dengan 3D printing.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Analisa Proses Desain Figure Gundala Oleh St-Workshop”

peneliti dapat menyimpulkan, bahwa suatu figur aksi yang diadaptasi dari sebuah film, memiliki proses yang cukup panjang. Proses ini berawal dari sebuah konsep yang berbentuk literasi, dari sebuah ide dari tim kreatif pada film, yang akhirnya ide ini divisualisasikan ke dalam bentuk konsep dasar atau desain visual awal. Desain awal ini tidak lepas dari desain awal komik buatan Hasmi, yang masih dipengaruhi oleh sejarah dan fenomena saat itu. Dengan hasil Analisa ini, proses pembuatan desain karakter tidak lepas dari pengaruh sejarah, dan bagaimana fenomena pada zaman itu dapat mempengaruhi sebuah pemilihan warna desain karakter dan detail-detail pada kostum karakter.

Pembuatan sebuah figur aksi juga tidak lepas dari rumitnya pembuatan desain karakter. Sebuah figur aksi didasari oleh konsep desain yang sudah matang, dan proses perancangan konsep desain juga memiliki proses dan riset yang panjang. Pemilihan material juga cukup penting, bagaimana pemilihan sebuah material akan mempengaruhi sebuah figur aksi dari segi *cost* (harga), durabilitas dan artikulasi pose sebuah figur. Seluruh rangkaian ini memang tidak bisa menjadikan patokan baku dalam pembuatan sebuah figur aksi, tapi proses ini dapat menjadi alternatif bagi para seniman mainan atau figur aksi untuk turut meramaikan pasar mainan dan produk koleksi di tanah air.

Saran

Rangkaian proses pembuatan figur ini membuat peneliti mengetahui potensi yang terdapat pada dunia film di tanah air, juga potensi yang terdapat pada desainer-desainer mainan di tanah air. Bagaimana industri

kreatif dapat begitu mempengaruhi industri industri kreatif yang terkait. Sumbangsih dari berbagai pihak sangat dapat meningkatkan kualitas benda-benda memorabilia pada film, khususnya figur aksi, dukungan ini dapat memberikan peningkatan pada kualitas-kualitas figur lainnya yang suatu saat akan menjadi sumber pemasukan atau devisa negara.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai sponsor yang telah mendanai penelitian, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terselenggaranya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Andelina, I. R. (2020). Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype dan Manga Matrix. *NARADA Jurnal Desain dan Seni*, 7(1), 61-74.
- Bramantha, O. (2020). Analisa Desain Karakter pada Komik “Nusa Five”. *NARADA Jurnal Desain dan Seni*, 7(1), 75-84.
- Corbuzier, D. (2019, 21 Juli). Gundala Apakah Layak Di Tonton!? (*Exclusive With The Director Joko Anwar*). [Video file]. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=Xw25XcvxHzc>
- Hasmi. (2019) *Gundala Putera Petir remastered edition*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Jawa Post. (2019). “Kostum Gundala Diperkenalkan”. Postreader.com, 14 Juli 2019). Diperoleh dari: <https://www.pressreader.com/indonesia/jawa-pos/20190714/282613149354958>
- Lie, C. (2019). *The Art of Gundal*. Jakarta: Caravan Studio.
- Nurgiyantoro, B. (1998). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- McCloud, S. (2007). *Membuat Komik: Rahasia Ber cerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Panofsky, E. (1955). *Meaning in the Visual Arts*. Garden City, NY: Doubleday Anchor Books.
- Putra, K. S. (2018). Pemanfaatan Teknologi 3D Printing Dalam Proses Desain Produk Gaya Hidup. *SENSITEK* 2018.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. USA: British Library Cataloguing