

**PERBANDINGAN DESAIN KARAKTER  
SUPERHERO PADA KOMIK GUNDALA TAHUN  
1969-2019 DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHI  
PERUBAHANNYA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Jurusan Desain



**OLEH  
REDINTA BERLIANA OKARY  
NIM. 18151169**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

**2024**

# PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR SKRIPSI

### PERBANDINGAN DESAIN KARAKTER SUPERHERO PADA KOMIK GUNDALA TAHUN 1969-2019 DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERUBAHANNYA

Oleh:

Redinta Berliana Okary

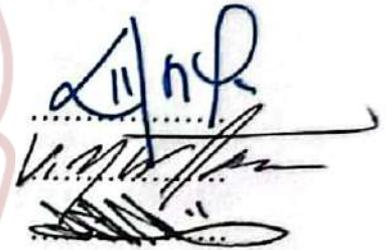
NIM.18151169

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji

Pada tanggal 29 November 2024

Tim Penguji

Ketua Penguji : Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum  
Penguji Bidang : Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn  
Pembimbing : Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn.



Skripsi ini telah diterima sebagai

Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 29 November 2024

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197705312005012002

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Redinta Berliana Okary

NIM : 18151169

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Skripsi/Kekarya) berjudul  
**PERBANDINGAN DESAIN KARAKTER SUPERHERO PADA KOMIK  
GUNDALA TAHUN 1969-2019 DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHI  
PERUBAHANNYA**

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 21 November 2024

Yang menyatakan,



Redinta Berliana Okary

NIM. 18151169

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan. Dengan penuh rasa syukur, penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul "Perbandingan Desain Karakter Superhero Pada Komik Gundala Tahun 1969-2019 dan Faktor yang Mempengaruhi Perubahannya" sebagai bagian dari persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Desain (S.Ds).

Tak lupa, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penulisan skripsi ini. Penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang menjadi pemilik hidup penulis
2. Orang tua tercinta, keluarga besar, serta sahabat-sahabat terdekat yang telah memberikan kasih sayang tanpa syarat, doa, dan dukungan tanpa henti selama proses pendidikan penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kepercayaan yang telah diberikan, semoga penulis dapat membanggakan kalian apapun kondisi penulis..
3. Bapak Rendya Adi Kurniawan., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi yang berharga sepanjang proses penulisan skripsi ini. Terima kasih atas segala dukungan, ilmu, dan pengetahuan yang telah diberikan.

4. Teman-teman seperjuangan, yang telah menemani dalam setiap langkah perjalanan hidup, khususnya pada masa akademik ini. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, doa, tangisan dan tawa yang menguatkan dalam menghadapi segala tantangan.
5. Seluruh keluarga besar prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta yang turut membantu dalam proses tugas akhir dalam mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds)
6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kebaikan kalian dibalas lebih dari apa yang telah kalian berikan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang ada dalam penelitian ini, namun besar harapannya bila tugas akhir ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan memberi wawasan bagi para pembaca

Surakarta, 21 November 2024

Redinta Berliana Okary

## ABSTRAK

Komik Gundala menjadi salah satu komik superhero Indonesia yang memiliki popularitas yang cukup tinggi. Dengan adanya komik-komik baru yang rilis dengan mengikuti perkembangan zaman, Gundala masih tetap eksis dan mendapat banyak respon dari masyarakat. Salah satu responnya adalah perhatian masyarakat terhadap perubahan desain karakter Gundala yang berbeda dari tahun 1969 dengan komik Gundala yang rilis di tahun 2019. Perubahan desain karakter ini tentu terjadi karena beberapa faktor yang mempengaruhi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan teori dari McCloud sebagai teori pendekatan analisis untuk menjabarkan apa saja variabel yang membentuk suatu karakter superhero. Serta menggunakan teori Soewardikoen untuk mencari faktor yang mempengaruhi perubahan desain karakter. Pada komik Gundala Putra Petir 1969, Gundala Tirani Keadilan 2019, dan Gundala Takdir (Movie Adaptation) mengalami perubahan signifikan pada aspek seperti inner life, visual distinction, dan expressive traits. Hal ini dipengaruhi oleh aspek produksi (perkembangan teknologi cetak dan digital, teknik penciptaan visual, kapasitas media dan platform distribusi) dan aspek imaji (humanisme universal, budaya massa, keyakinan dan tradisi). Perubahan desain ini mencerminkan transformasi Gundala dari sosok pahlawan yang sangat dipengaruhi oleh elemen-elemen budaya massa dan budaya lokal, menjadi karakter yang lebih realistis dan relevan dengan kondisi zaman dan harapan pembaca modern.

**Kata Kunci:** *komik, Gundala, desain karakter, superhero, McCloud*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xii</b>
<b>BAB 1</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka	7
F. Kerangka Konseptual	10
1. Komik Superhero	10
2. Desain Karakter	11
3. Konsep Perbandingan Desain Karakter Superhero	15
4. Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Visualisasi karakter	17
G. Metode Penelitian	19
1. Subjek Penelitian	19
2. Sumber Data	20
3. Pengumpulan Data	21
H. Sistematika Penulisan	29
<b>BAB II</b>	<b>31</b>
<b>GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN</b>	<b>31</b>
A. Profil Pencipta Karakter Gundala	31
B. Komik Gundala Putra Petir Tahun 1969	36
C. Komik Gundala Putra Petir: Tirani Keadilan Tahun 2019 yang Dicetak Kembali Tahun 2022	38

D. Komik Gundala Movie Adaptation: Takdir Tahun 2019	40
<b>BAB III</b>	<b>44</b>
<b>TINJAUAN PERBANDINGAN DESAIN KARAKTER GUNDALA DALAM KOMIK GUNDALA PUTRA PETIR TAHUN 1969 DENGAN KOMIK GUNDALA TIRANI KEADILAN DAN KOMIK GUNDALA TAKDIR (MOVIE ADAPTON) TAHUN 2019</b>	<b>44</b>
A. Tinjauan Desain Karakter Gundala Dalam Komik Gundala Putra Petir Tahun 1969	44
B. Tinjauan Desain Karakter Gundala Dalam Komik Gundala Putra Petir: Tirani Keadilan Tahun 2022	63
C. Tinjauan Desain Karakter Gundala Dalam Komik Gundala: Takdir (Movie Adaptation) Tahun 2019	75
C. Perbandingan Desain Karakter Gundala Dalam Komik Gundala Putra Petir Tahun 1969 dengan Komik Gundala: Tirani Keadilan dan Komik Gundala: Takdir (Movie Adaptation) Tahun 2019	88
1. Perbandingan Variabel Kejiwaan (Inner Life) Karakter Gundala	88
2. Perbandingan Variabel Ciri Khas Visual (Visual) Karakter Gundala	94
3. Perbandingan Variabel Sikap Ekspresif (Inner Life) Karakter Gundala	99
D. Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Karakter Gundala Dalam Komik Gundala Putra Petir Tahun 1969 dengan Komik Gundala: Tirani Keadilan dan Komik Gundala: Takdir (Movie Adaptation) Tahun 2019	102
<b>BAB IV</b>	<b>116</b>
<b>PENUTUP</b>	<b>116</b>
A. Kesimpulan	116
B. Saran	118
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>119</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>122</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Cover Ketiga Komik Gundala dari Tahun 1989 - 2019	2
<b>Gambar 2.</b> Komentar Masyarakat Pada Perubahan Desain Karakter Gundala	3
<b>Gambar 3.</b> Koreografi Gundala vs Godzilla pada Laga Indonesia vs Jepang	4
<b>Gambar 4.</b> Potret Hasmi dengan Action Figure Gundala	31
<b>Gambar 5.</b> Sancaka Berubah Menjadi Gundala Setelah Menggunakan Kostum Ajaib-nya	45
<b>Gambar 6.</b> Gundala dan Narti	45
<b>Gambar 7.</b> Pertemuan Gundala dengan Kaisar Kronz	46
<b>Gambar 8.</b> Raja Taifun Memberikan Kekuatan Spesial Untuk Gundala	47
<b>Gambar 9.</b> Momen Menentukan Gundala Putra Petir 1969	48
<b>Gambar 10.</b> Misi Gundala Putra Petir 1969	49
<b>Gambar 11.</b> Gundala Memiliki Sifat Pekerja Keras	50
<b>Gambar 12.</b> Gundala Pekerja Keras dan Rasa Ingin Tahu-nya Tinggi	50
<b>Gambar 13.</b> Gundala Tak Mudah Menyerah	51
<b>Gambar 14.</b> Gundala Memiliki Sisi Emosional yang Membuatnya Menjadi Galau	51
<b>Gambar 15.</b> Tinggi Badan Gundala Putra Petir 1969	53
<b>Gambar 16.</b> Bentuk Kepala Gundala Putra Petir 1969	53
<b>Gambar 17.</b> Kostum Gundala Putra Petir 1969	54
<b>Gambar 18.</b> Asal Kostum Gundala Putra Petir 1969	56
<b>Gambar 19.</b> Kostum Gundala Secara Ajaib Tersimpan Dalam Kalung Bila Tak Digunakan	56
<b>Gambar 20.</b> Gestur Berlari Gundala Putra Petir 1969	57
<b>Gambar 21.</b> Gestur Gundala Saat Menyerang dan Menghindari Serangan	58
<b>Gambar 22.</b> Gundala menembakkan petir	58
<b>Gambar 23.</b> Kekuatan Lain Gundala Putra Petir 1969 Selain Menembakkan Petir	59
<b>Gambar 24.</b> Gundala putra Petir 1969 memiliki kemampuan akrobatik dan tenaga yang besar	60
<b>Gambar 25.</b> Gundala Putra Petir 1969 Menyembunyikan Identitasnya	61
<b>Gambar 26.</b> Sancaka Tak Dapat Menggunakan Kekuatannya Bila Tak Memakai Kostum Gundala	62
<b>Gambar 27.</b> Alter Ego Gundala Tirani Keadilan 2019	63
<b>Gambar 28.</b> Pekerjaan Alter Ego Gundala Tirani Keadilan 2019	63
<b>Gambar 29.</b> Tujuan Gundala Bekerja di Laboratorium	64
<b>Gambar 30.</b> Momen Menentukan di Gundala Tirani Keadilan 2019	65
<b>Gambar 31.</b> Misi Gundala Tirani Keadilan 2019	66
<b>Gambar 32.</b> Gundala Memiliki Sifat Baik Hati	66
<b>Gambar 33.</b> Gundala Tirani Keadilan 2019 Merupakan Pecinta Binatang	67
<b>Gambar 34.</b> Perbedaan karakter Gundala dan Sancaka	68
<b>Gambar 35.</b> Tinggi Badan Gundala Tirani Keadilan 2019	69
<b>Gambar 36.</b> Bentuk Badan Gundala Tirani Keadilan 2019	69
<b>Gambar 37.</b> Bentuk Kepala Gundala Tirani Keadilan 2019	70
<b>Gambar 38.</b> Kostum Gundala Tirani Keadilan 2019	71

<b>Gambar 39.</b> Gundala Tirani Keadilan 2019 Memakai Kostumnya Secara Manual	71
<b>Gambar 40.</b> Gestur Gundala Tirani Keadilan 2019 Ketika Berlari	72
<b>Gambar 41.</b> Gestur Gundala Saat Mengeluarkan jurus Khususnya	72
<b>Gambar 42.</b> Gundala Tirani Keadilan 2019 Menggunakan Bahasa Indonesia	73
<b>Gambar 43.</b> Gundala dengan Tiga Jurus Khususnya	74
<b>Gambar 44.</b> Cara Kerja Gundala Tirani Keadilan 2019	74
<b>Gambar 45.</b> Alter Ego Gundala: Takdir 2019 Berasal dari Jakarta	75
<b>Gambar 46.</b> Sancaka Tumbuh Menjadi Yatim Piatu	76
<b>Gambar 47.</b> Awal Mula Gundala Tersambar Petir	77
<b>Gambar 48.</b> Momen Menentukan Gundala:Takdir 2019	78
<b>Gambar 49.</b> Misi Gundala: Takdir 2019	79
<b>Gambar 50.</b> Sifat Gundala: Takdir 2019	80
<b>Gambar 51.</b> Bentuk dan Tinggi Badan Gundala: Takdir 2019	81
<b>Gambar 52.</b> Bentuk Kepala Gundala: Takdir 2019	82
<b>Gambar 53.</b> Kostum Gundala: Takdir 2019	82
<b>Gambar 54.</b> Gundala Membuat Sendiri Kostum Gundala	84
<b>Gambar 55.</b> Gestur Gundala: Takdir 2019	85
<b>Gambar 56.</b> Kekuatan Gundala: Takdir 2019	85
<b>Gambar 57.</b> Cara Kerja Kekuatan Gundala: Takdir 2019	86



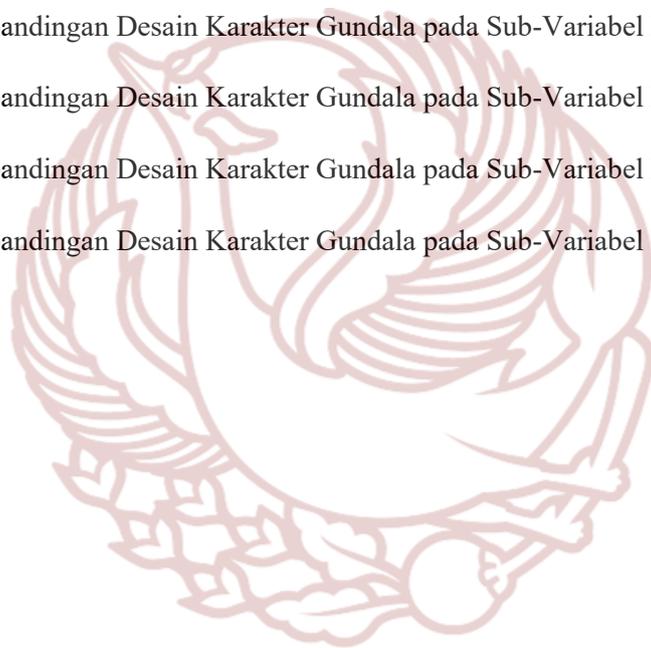
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Saat Sidang Pendadaran.....	122
Lampiran 2. Draft Artikel Tugas Akhir.....	122



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Perbandingan Desain Karakter Gundala pada Sub-Variabel Riwayat Hidup	84
<b>Tabel 2.</b> Perbandingan Desain Karakter Gundala pada Sub-Variabel Momen Menentukan	86
<b>Tabel 3.</b> Perbandingan Desain Karakter Gundala pada Sub-Variabel Misi	87
<b>Tabel 4.</b> Perbandingan Desain Karakter Gundala pada Sub-Variabel Sifat	88
<b>Tabel 5.</b> Perbandingan Desain Karakter Gundala pada Sub-Variabel Bentuk Badan	89
<b>Tabel 6.</b> Perbandingan Desain Karakter Gundala pada Sub-Variabel Bentuk Kepala	91
<b>Tabel 7.</b> Perbandingan Desain Karakter Gundala pada Sub-Variabel Kostum	91
<b>Tabel 8.</b> Perbandingan Desain Karakter Gundala pada Sub-Variabel Kebiasaan	94
<b>Tabel 9.</b> Perbandingan Desain Karakter Gundala pada Sub-Variabel Kekuatan	95



## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, P. H., Damayanti, C., & Dipokusumo, G. (2020). Peran Industri Komik Superhero Bagi Diplomasi Publik Amerika Serikat. *Solidaritas*, 4(3).
- Arikunto, S. (2006). Metodologi penelitian. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Azkanuddin, M. (2023). *REPRESENTASI FEMINISME DALAM FILM SRI ASIH KARYA UPI (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Bajraghosa, T. (2017). Dinamisme Sekuensial Pada Komik Gundala Karya Hasmi. *DeKaVe*, 9(2). <https://doi.org/10.24821/dkv.v9i2.1761>
- Dwi Jaya, A. (2022). Analisis Visual Karakter Hero Komik Digital Nusantara Droid War. *Analisis Visual Karakter Hero Komik Digital Nusantara Droid War*, 2008.
- Gray, J., Sandvoss, C., & Harrington, C. L. (2007). Fandom: Identities and communities in a mediated world. In *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. <https://doi.org/10.1177/009430610803700621>
- Gumelar, M. S. (2011a). Comic Making ( Part 1 ). *Cara Membuat Komik*, 1.
- Gumelar, M. S. (2011b). *Comic Making: Membuat Komik*.
- Hardjana, A. C. (2019). GUNDALA PUTRA PETIR, STUDI KOMPARASI KARAKTER TAHUN 1969 DENGAN KARAKTER TAHUN 2019. *Proceeding: International Conference on Art, Design, Education, and Cultural Studies (ICADECS)*.
- Hasian, I., & Mardika, A. S. (2017). Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 1(01). <https://doi.org/10.61344/magenta.v1i01.7>
- Koendoro, D. (2007). *Yuk Bikin Komik*. DAR! Mizan.
- Kurniawan, R. A. (2017). *Metode Perbandingan Karakter Komik Superhero di Indonesia dengan Amerika: Studi Kasus Gundala dengan The Flash*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Kurniawan, R. A. (2019). KEMUNCULAN KOMIK ADIPAPHLAWAN INDONESIA DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA. *Texture: Art and Culture Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.33153/texture.v2i1.2628>
- Laily, N. (2019). *Karakter Cerita Wana Rama Dalam Komik Pikolo (Kompilasi Komik Solo) Edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo*.

- McCloud, S. (1994). Understanding Comics: The Invisible Art. In *Understanding Comics*.
- McCloud, S. (2006a). Making Comics. In *Journal Of Popular Culture* (Vol. 40).
- McCloud, S. (2006b). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (K. Travers & J. Williams, Eds.). William Morrow Paperbacks.
- McCloud, S. (2006c). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (K. Travers & J. Williams, Eds.). William Morrow Paperbacks.
- Rachmat, R. (2017). *Desain Karakter*.
- Rohmatullah, A. (2007). *Humanisme Universal Kahlil Gibran*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Saka, Dawa, C., & Wiyoso, A. (2023). DEVELOPMENT OF THE CHARACTER DESIGN OF THE BLIND MAN FROM THE GHOST CAVE IN A CONCEPT ARTBOOK. *International Journal of Application on Social Science and Humanities*.
- Santoso, M., & Rosmiati, A. (2019). *ELEMEN VISUAL KOMIK " KUDARARANGIN KUDATILARSA " KARYA BUDI PRANOWO DALAM MAJALAH JAYA BAYA EDISI TAHUN 2014-2017*. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Selby, A. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing.
- Setiyatna, H., & Melati, P. (2021). Pola Asuh Anak Cerdas Istimewa dalam Islam. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1).  
<https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.1140>
- Setyanto, D. W., & Adiwibawa, B. A. P. (2018). Membaca Warna Pada Karakter Superhero Marvel. *Demandia*, 03 N0,02.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4).  
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Soewardikoen, D. W. (2015a). *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 (Edisi 2)*. CALPULIS.
- Soewardikoen, D. W. (2015b). *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 (Edisi 2)*. CALPULIS.
- Solang, A., Kerebungu, F., & Santie, Y. D. A. (2021). Dinamika Musik dalam Kehidupan Masyarakat (Suatu Studi Akan Kebudayaan Musik Bambu di Desa Lobu Kecamatan Toulouan Kabupaten Minahasa Tenggara). In *Indonesian Journal of Social Sciene and Education* (Vol. 1, Issue 2).
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit ..*

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan - Mestika Zed - Google Buku.*  
*Yayasan Pustaka Obor Indonesia.*



## LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Saat Sidang Pendadaran



Lampiran 2. Draft Artikel Tugas Akhir

### **PERUBAHAN DESAIN KARAKTER KOMIK GUNDALA PUTRA PETIR, GUNDALA SON OF LIGHTNING: TIRANI KEADILAN, DAN GUNDALA MOVIE ADAPTION: TAKDIR**

**Redinta Berliana Okary<sup>1</sup>, Rendya Adi Kurniawan<sup>2</sup>**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hajar Dewantara No.19, Jebres, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126

(0271) 647658

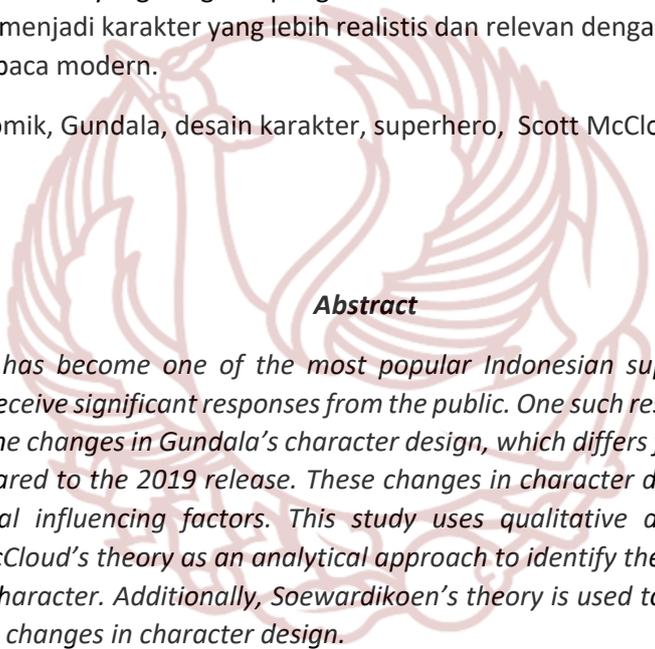
e-mail : [berlianaokary@gmail.com](mailto:berlianaokary@gmail.com)<sup>1</sup>, [rendyakurniawan@gmail.com](mailto:rendyakurniawan@gmail.com)<sup>2</sup>

#### **Abstrak**

Komik Gundala menjadi salah satu komik superhero Indonesia yang memiliki popularitas yang cukup tinggi dan mendapat banyak respon dari masyarakat. Salah satu responnya adalah perhatian masyarakat terhadap perubahan desain karakter Gundala yang berbeda

dari tahun 1969 dengan komik Gundala yang rilis di tahun 2019. Perubahan desain karakter ini tentu terjadi karena beberapa faktor yang mempengaruhi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan teori dari McCloud sebagai teori pendekatan analisis untuk menjabarkan apa saja variabel yang membentuk suatu karakter superhero. Serta menggunakan teori Soewardikoen untuk mencari faktor yang mempengaruhi perubahan desain karakter. Pada komik Gundala Putra Petir 1969, Gundala Tirani Keadilan 2019, dan Gundala Takdir (Movie Adaptation) mengalami perubahan signifikan pada aspek seperti inner life, visual distinction, dan expressive traits. Hal ini dipengaruhi oleh aspek produksi (perkembangan teknologi cetak dan digital, teknik penciptaan visual, kapasitas media dan platform distribusi) dan aspek imaji (humanisme universal, budaya massa, keyakinan dan tradisi) Perubahan desain ini mencerminkan transformasi Gundala dari sosok pahlawan yang sangat dipengaruhi oleh elemen- elemen budaya massa dan budaya lokal, menjadi karakter yang lebih realistis dan relevan dengan kondisi zaman dan harapan pembaca modern.

Kata Kunci: komik, Gundala, desain karakter, superhero, Scott McCloud



### **Abstract**

*The Gundala has become one of the most popular Indonesian superhero comics and continues to receive significant responses from the public. One such response is the public's attention to the changes in Gundala's character design, which differs from the 1969 comic version compared to the 2019 release. These changes in character design have occurred due to several influencing factors. This study uses qualitative descriptive research, employing McCloud's theory as an analytical approach to identify the variables that form a superhero character. Additionally, Soewardikoen's theory is used to explore the factors that influence changes in character design.*

*In the Gundala Putra Petir (1969), Gundala Tirani Keadilan (2019), and Gundala Takdir (Movie Adaptation), significant changes occurred in aspects such as inner life, visual distinction, and expressive traits. These changes were influenced by production aspects (the development of print and digital technology, visual creation techniques, media capacity, and distribution platforms) and imagery aspects (universal humanism, mass culture, beliefs, and traditions).*

*This design transformation reflects Gundala's evolution from a hero heavily influenced by mass culture and local traditions to a character that is more realistic and relevant to the conditions of the times and the expectations of modern readers..*

*Keywords: comic, Gundala, character design, superhero, Scott McCloud*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan komik di Indonesia sendiri memiliki sejarah panjang dan menarik, salah satunya adalah bagaimana pengaruh budaya luar yang mempengaruhi komik Indonesia dan menyebabkan akulturasi budaya dalam komik Indonesia. Genre komik yang mengalami pengaruh budaya barat adalah genre superhero. Komik Superhero didefinisikan sebagai komik yang menampilkan karakter utama sebagai karakter yang memiliki kekuatan melebihi manusia biasa (Aji dkk, 2020). Pada pertengahan tahun 1970 hingga awal 1980 terdapat komik superhero yang sempat menempati puncak popularitas, yaitu seri komik Gundala karya Hasmi atau Harya Suraminata. Sebagai salah satu komik superhero yang berhasil mencapai puncak popularitasnya, Komik Gundala merilis 23 seri dari tahun 1969 hingga 1982.

Gundala menjadi salah satu karakter superhero dari Indonesia yang memiliki popularitas. Namun seiring perkembangan zaman, adanya pengaruh dari beberapa faktor membuat Gundala tak lagi terlalu familiar bagi generasi saat ini. Tahun 2019 menjadi tahun yang kembali mendobrak popularitas Gundala karena rilis trailer film Gundala yang disutradarai oleh Joko Anwar. Rilisnya film Gundala ini tak hanya membawa nostalgia pada penggemar Gundala era lama yang rata-rata adalah orang dewasa, namun juga menjadi momen pengenalan Gundala kepada generasi baru (anak-anak hingga remaja).

Setelah Hasmi meninggal dunia dan Bumi Langit menjadi pemegang hak cipta Gundala, dirilis komik Gundala "Son Of Lighting" versi digital dengan menggunakan media Webtoon pada tanggal 08 Mei 2019. Komik ini menjadi salah satu komik yang dipersiapkan sebagai salah satu alternatif bagi masyarakat yang tak bisa menonton film Gundala. Meskipun memiliki alur cerita yang berbeda, namun peminat komik dengan medium webtoon ini cukup terbilang banyak. Kemudian di tahun 2022 komik ini dicetak dan keberadaannya di Webtoon dihilangkan.

Setelah film Gundala tayang, tidak hanya komik webtoon saja yang dirilis. Bumilangit bekerja sama dengan Gramedia meluncurkan komik Gundala berjudul berjudul Destiny (Takdir). Komik ini menjadi adaptasi dari film Gundala. Kedua komik Gundala yang rilis di tahun 2019 ini membawa pembaharuan visual karakter Gundala yang cukup mencolok.

Komik Gundala: Tirani Keadilan yang sebelumnya rilis di platform Webtoon memiliki gaya seperti komik Jepang, manga. Sedangkan komik gundala versi Movie Adaptation juga memberi pembaharuan dalam penggambaran desain karakter dari versi komik cetakan pertama di tahun 1969. Komik gundala cetakan pertama dengan komik movie adaptation ini telah mengalami banyak pembaharuan yang cukup radikal. Pembaharuan tersebut sangat terlihat dari desain kostum yang dipakai Gundala dalam komik movie adaptation. Perbedaan desain karakter Gundala dalam dua komik ini tentu dipengaruhi oleh beberapa

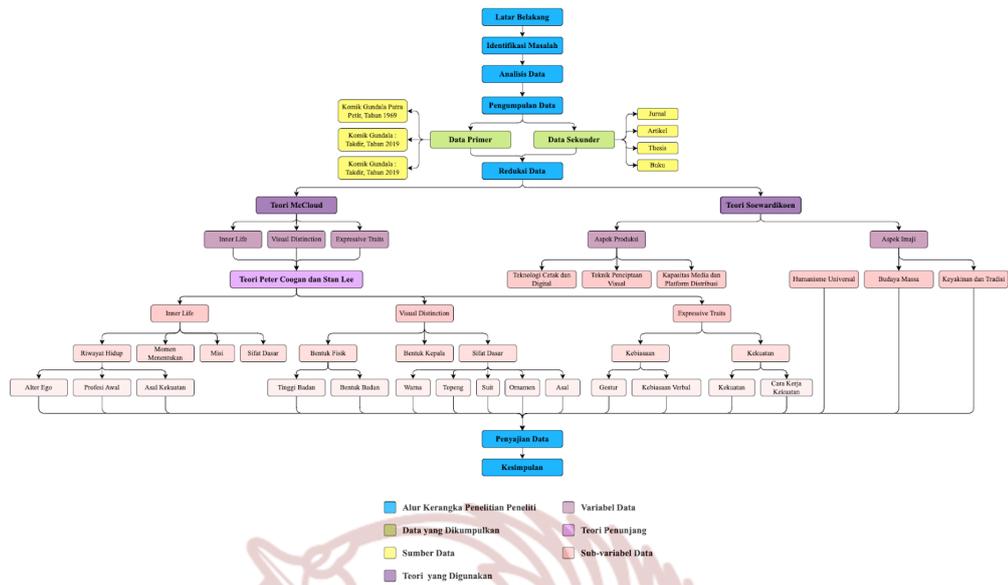
faktor. Sebagai komik yang memiliki popularitas, tentu saja pembaharuan desain karakter Gundala ini mendapatkan beberapa tanggapan dari masyarakat.

Tanggapan masyarakat sangat beragam. Salah satu faktor yang memengaruhinya adalah keterikatan secara emosional dengan karakter Gundala yang dimiliki oleh penggemar. Fandom tak hanya mengonsumsi konten yang dimuat, namun lebih dari itu fandom juga berfungsi sebagai ruang untuk eksplorasi identitas kultural (Gray dkk, 2007). Dalam hal ini penggemar sering kali membawa serta nilai-nilai budaya, identitas sosial, dan pengalaman pribadi mereka dalam keterlibatannya dengan teks media. Misalnya, dalam kasus superhero lokal, penggemar mungkin merasa lebih terhubung dengan karakter yang mewakili budaya mereka sendiri, dan ini membantu memperkuat rasa kebanggaan dan identitas kultural.

Fenomena beragamnya tanggapan masyarakat telah membuktikan bagaimana masyarakat setidaknya harus memiliki wawasan yang utuh mengenai karakter Gundala, sehingga ketika mereka memberikan tanggapan tidak akan melenceng dari fakta sejarah. Penelitian ini akan meneliti dan membandingkan komik Gundala karya Hasmi dengan versi webtoon dan movie adaptation sebagai komik superhero yang mengambil unsur-unsur nilai lokal agar dapat memberikan wawasan mengenai perkembangan dan perubahan desain karakter Gundala supaya dapat menjadi suatu jalinan rangkuman sejarah desain karakter Gundala. Serta mengaji faktor apa saja yang mempengaruhi perubahan dari desain karakter Gundala dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dalam pengumpulan data dan analisis data. Metode kualitatif memiliki berbagai istilah, salah satunya adalah penelitian interpretative karena penelitian dari metode ini didasarkan dari interpretasi peneliti sehingga hasil penelitian kualitatif banyak terpengaruh oleh pengetahuan, kreatifitas, latar belakang sosial, kemampuan personal, dan refleksi pribadi peneliti. Penelitian kualitatif dilakukan secara ilmiah dan sistematis terhadap suatu objek penelitian.

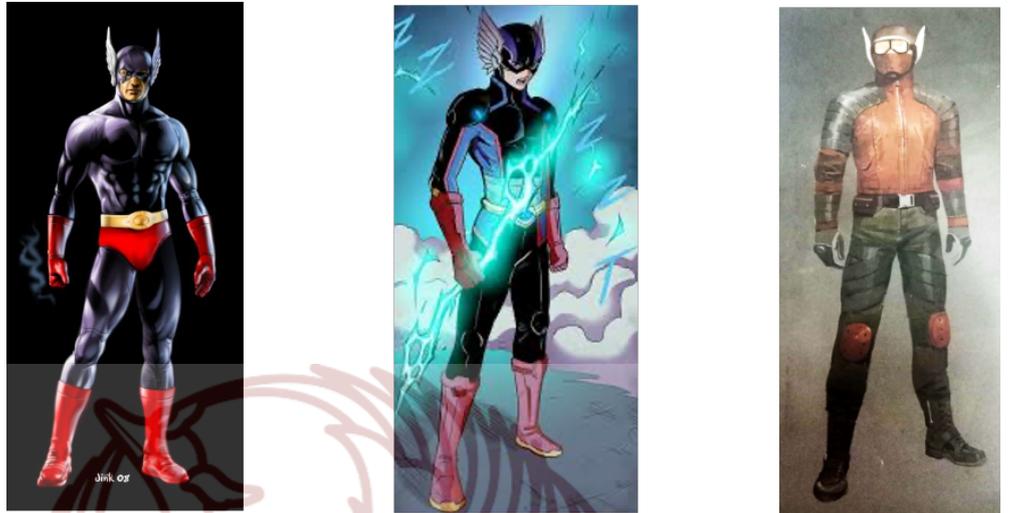


Gambar 1. Skema Alur Penelitian  
 [Sumber: <https://app.diagrams.net/>]

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berdasarkan dari teori Miles dan Huberman yang terbagi menjadi empat tahapan yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan yang terakhir adalah penarikan kesimpulan. Setelah data dikumpulkan, maka reduksi data akan dilakukan dengan menggunakan teori karakter yang dikemukakan oleh McCloud dan dielaborasi dengan teori superhero menurut Peter Coogan dan Stan Lee. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun data yang telah dilakukan dalam tahapan reduksi data. Apabila penyajian data sudah lengkap, maka kesimpulan akan siap untuk ditarik. Namun kesimpulan harus diverifikasi agar valid dengan hasil penelitian.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Perbandingan Desain Karakter Komik Gundala Putra Petir, Gundala *Son Of Lightning*: Tirani Keadilan, dan Gundala *Movie Adaption*: Takdir



Gambar 2. Perbandingan Desain Karakter Gundala dari tahun 1969\_2019

[Sumber:<https://bumilangit.com/>]

Perbandingan desain karakter Gundala dari tiga komik yang berbeda, yaitu Gundala Putra Petir (1969), Gundala: Tirani Keadilan (2019), dan Gundala: Takdir (2019), menunjukkan evolusi signifikan dalam tiga aspek utama: *Inner Life*, *Visual Distinction*, dan *Expressive Traits*.

Pada aspek *Inner Life*, perubahan terlihat pada latar belakang hidup, profesi, asal kekuatan, momen menentukan, misi, dan sifat karakter. Gundala versi 1969 adalah seorang peneliti yang mendapatkan kekuatan dari pertemuannya dengan Kaisar Cronz, sementara versi 2019 menggambarkan Sancaka sebagai seorang pekerja keamanan yang menghadapi kerasnya hidup di Jakarta, serta memperoleh kekuatan secara mandiri. Misi utama Gundala dalam ketiga komik tetap sama, yaitu menegakkan keadilan dan menolong masyarakat, tetapi versi 2019 menambahkan lapisan cerita yang lebih kompleks, seperti pencarian dalang kerusuhan dan misteri keluarganya. Dari segi sifat, Gundala 1969 digambarkan serius, pekerja keras, dan mudah galau. Sebaliknya, Gundala 2019 memiliki variasi sifat, mulai dari jenaka, baik hati, hingga pendendam, dengan pengaruh kuat dari pengalaman masa lalunya.

Dalam aspek *Visual Distinction*, perubahan mencolok terlihat pada fisik, bentuk kepala, dan desain kostum. Gundala 1969 memiliki tubuh kekar dengan garis wajah yang tegas dan bentuk dagu kotak, sedangkan versi 2019 menampilkan tubuh atletis dengan gaya visual yang lebih modern, salah satunya terinspirasi oleh pengaruh manga. Kostum Gundala juga mengalami perubahan yang signifikan. Walaupun elemen sayap tetap dipertahankan, kostum pada tahun 2019 lebih menonjolkan fungsi praktis untuk menyembunyikan identitas daripada bergantung pada kostum sebagai sumber kekuatan, seperti pada versi 1969.

Pada aspek *Expressive Traits*, meskipun kebiasaan verbal dan gestur tidak terlalu berbeda, kekuatan Gundala berkembang dari ketergantungan pada kostum (1969) menjadi kemampuan yang langsung berasal dari tubuhnya (2019). Selain itu, variasi kemampuan, seperti jurus khas dan kemampuan meniru musuh, menambah kompleksitas karakter di versi terbaru.

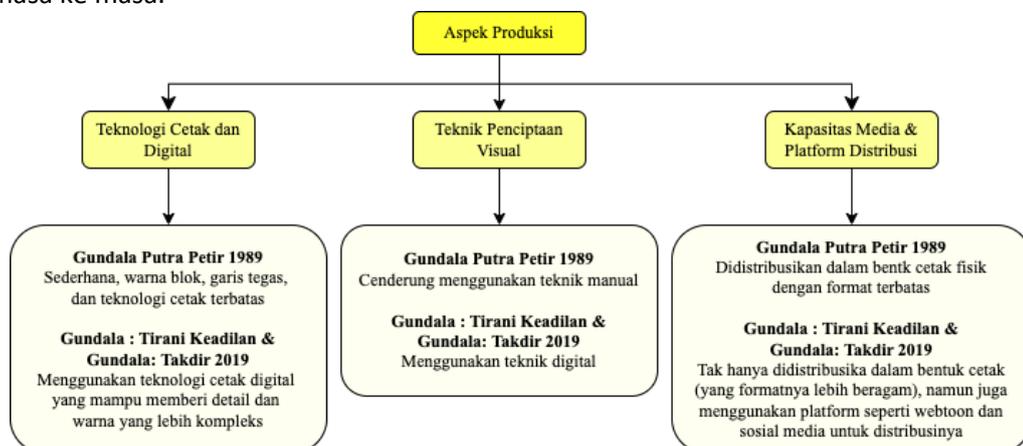
Keseluruhan perbandingan ini mencerminkan perkembangan karakter Gundala yang menyesuaikan dengan perubahan sosial, teknologi, dan ekspektasi pembaca dari masa ke masa. Dari pahlawan sederhana yang terinspirasi oleh superhero klasik, Gundala berevolusi menjadi figur yang lebih kompleks, realistis, dan relevan dengan konteks modern.

### 3.2 Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Desain Karakter Gundala

Faktor ini terdiri dari dua hal, yaitu aspek produksi dan aspek imaji.

#### 3.2.1 Aspek Produksi

Aspek Produksi meliputi teknologi, teknik, dan media yang digunakan selama proses pembuatan visual. Perubahan ini mempengaruhi hasil akhir karya visual Gundala dari masa ke masa.



Gambar 3. Skema Aspek Produksi  
 [Sumber:<https://app.diagrams.net/>]

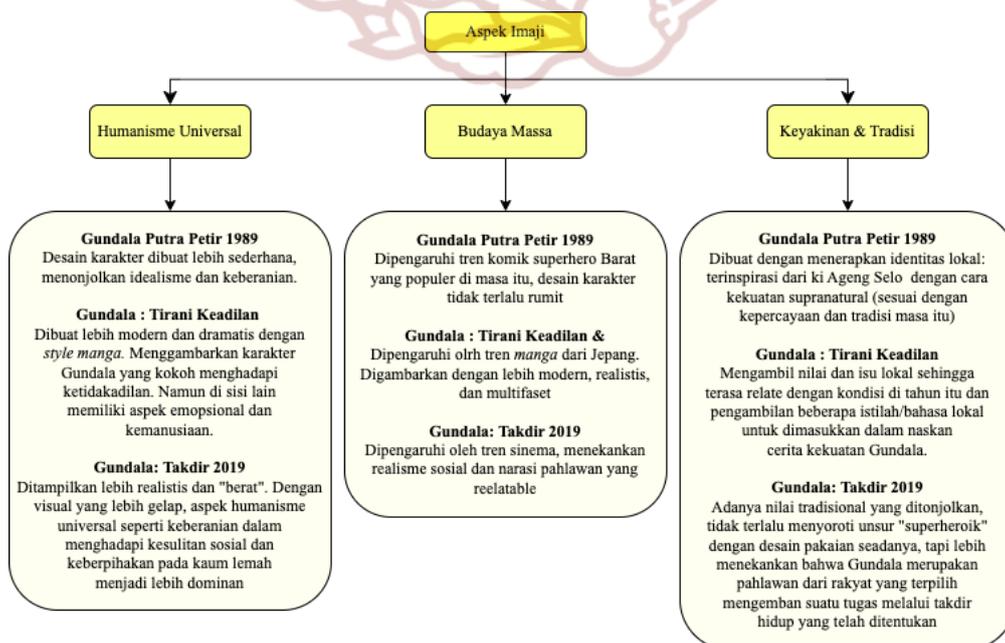
Teknologi Cetak yang digunakan Komik Gundala Putra Petir adalah dengan menggunakan teknologi cetak sederhana, menghasilkan visual dengan warna blok dan garis tegas. Sedangkan pada Komik Gundala *Son Of Lightning*: Tirani Keadilan dan Gundala: Takdir lebih menggunakan teknologi digital yang memungkinkan detail, tekstur, dan efek bayangan yang lebih kompleks, menciptakan visual yang realistis dan hidup.

Teknik Penciptaan Visual ketiga komik tersebut juga memiliki perbedaan. Komik era awal membuat ilustrasi manual dengan teknik sederhana. Sedangkan komik modern menggunakan perangkat lunak digital memberikan fleksibilitas desain, pencahayaan dinamis, dan variasi warna lebih luas, menghasilkan tampilan yang lebih kompleks dan menarik.

Distribusi komik Gundala Putra Petir tahun 1969 melalui cetak fisik dengan format halaman terbatas. Sedangkan komik yang rilis di tahun 2019 menggunakan format digital memungkinkan distribusi lebih luas, mendukung visual berkualitas tinggi, dan menjangkau audiens yang lebih luas melalui platform digital. Secara keseluruhan, evolusi teknologi dan teknik produksi berperan besar dalam transformasi visual Gundala untuk memenuhi kebutuhan zaman dan audiens yang berbeda.

### 3.2.2 Aspek Imaji

Aspek imaji terdiri dari humanisme universal, budaya massa, keyakinan dan tradisi. Pada perubahan desain karakter Gundala, ketiga hal ini muncul dan memberikan ciri khas yang ditonjolkan pada tiap generasi. Untuk memahami lebih lanjut dapat dilihat pada skema berikut:



Gambar 4. Skema Aspek Imaji

[Sumber:<https://app.diagrams.net/>]

Perubahan desain karakter Gundala dalam tiga iterasinya—*Gundala Putra Petir* (1969), *Gundala: Tirani Keadilan* (2019), dan *Gundala: Takdir* (2019)—dapat dianalisis melalui pendekatan aspek Imaji menurut Soewardikoen, yaitu Humanisme Universal, Budaya Massa, dan Keyakinan serta Tradisi. Perubahan ini mencerminkan adaptasi nilai-nilai sosial, budaya, dan teknologi pada masing-masing:

*Gundala Putra Petir* Tahun 1969 mencerminkan pahlawan sederhana yang berjuang untuk rakyat, dengan desain yang merepresentasikan keberanian dan moralitas tanpa pretensi sebagai humanisme universal yang ditonjolkan. Sedangkan pada komik Gundala yang rilis di tahun 2019 (*Webtoon & Movie*): Gundala tampil lebih kompleks, manusiawi, dan mendalam, menonjolkan sisi emosional dan kepedulian terhadap masyarakat, dengan desain yang mencerminkan realisme sosial.

Budaya Massa yang nampak pada Komik Gundala tahun 1969 adalah tampilan desain Gundala mengikuti tren superhero klasik dengan elemen sederhana dan cerah, terinspirasi dari budaya komik Barat. Sedangkan Komik Gundala *Son of Lightning* lebih dipengaruhi oleh budaya Jepang. Pada komik Gundala *Movie Adaption*, pengaruh budaya populer menciptakan desain yang lebih gritty, modern, dan realis, sesuai dengan tren global di era superhero kontemporer.

Aspek imaji juga menjabarkan bagaimana keyakinan dan tradisi memberi pengaruh pada penciptaan suatu desain karakter. Komik Gundala Putra Petir mengintegrasikan elemen tradisional lokal seperti petir (Gundolo) dan inspirasi dari tokoh wayang seperti Ki Ageng Selo, dengan aspek supranatural yang khas. Sedangkan dalam komik Gundala *webtoon* dan *movie*, desain lebih fokus pada realisme dan koneksi dengan nilai-nilai sosial Indonesia, mengurangi elemen supranatural, dan lebih menonjolkan relevansi lokal seperti perjuangan melawan ketidakadilan.

Secara keseluruhan, evolusi desain Gundala mencerminkan upaya untuk tetap relevan di tengah perkembangan teknologi, budaya populer, dan nilai-nilai lokal, sekaligus menegaskan identitasnya sebagai pahlawan yang dekat dengan masyarakat Indonesia.

#### **4. KESIMPULAN**

Perubahan desain karakter Gundala dari tahun 1969 hingga 2019 mencerminkan evolusi yang signifikan dalam aspek visual, tema, dan pendekatan nilai-nilai sosial. Pada tahun 1969, Gundala digambarkan sebagai pahlawan sederhana dengan desain yang terinspirasi dari superhero Barat. Gaya visualnya yang sederhana dengan garis tegas dan warna blok dipengaruhi oleh keterbatasan teknologi cetak pada masa itu. Desain ini mencerminkan tema universal yang lebih idealis, dengan elemen lokal seperti kekuatan petir yang terhubung dengan mitologi dan budaya Indonesia.

Namun, pada tahun 2019, desain Gundala mengalami transformasi besar berkat penggunaan teknologi digital yang memungkinkan ilustrasi lebih realistis dan detail. Visualnya menjadi lebih gelap dan kompleks, dengan pencahayaan dinamis, tekstur, dan bayangan yang lebih mendalam. Tema yang diusung juga berubah menjadi lebih relevan dengan realitas sosial Indonesia, menggambarkan perjuangan melawan ketidakadilan serta konflik personal yang mencerminkan kompleksitas emosional dan kemanusiaan.

Selain itu, elemen tradisional seperti mitologi dan kekuatan supranatural yang menonjol pada desain tahun 1969 semakin berkurang pada versi 2019. Sebagai gantinya, nilai-nilai sosial kontemporer menjadi fokus utama, meskipun akar budaya lokal tetap dipertahankan. Perubahan ini tidak hanya mencerminkan adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan tren global, tetapi juga menunjukkan usaha untuk membuat Gundala lebih relevan dengan konteks zaman dan harapan pembaca modern. Gundala telah berkembang dari pahlawan idealis menjadi figur yang realistis dan dekat dengan kehidupan nyata masyarakat Indonesia.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aji, P. H., Damayanti, C., & Dipokusumo, G. (2020). Peran Industri Komik Superhero Bagi Diplomasi Publik Amerika Serikat. *Solidaritas*, 4(3).
- Azkanuddin, M. (2023). REPRESENTASI FEMINISME DALAM FILM SRI ASIH KARYA UPI (Analisis Semiotika Roland Barthes). Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Bajraghosa, T. (2017). Dinamisme Sekuensial Pada Komik Gundala Karya Hasmi. *DeKaVe*, 9(2). <https://doi.org/10.24821/dkv.v9i2.1761>
- Dwi Jaya, A. (2022). Analisis Visual Karakter Hero Komik Digital Nusantara Droid War. Analisis Visual Karakter Hero Komik Digital Nusantara Droid War, 2008
- Hardjana, A. C. (2019). GUNDALA PUTRA PETIR, STUDI KOMPARASI KARAKTER TAHUN 1969 DENGAN KARAKTER TAHUN 2019. *Proceeding: International Conference on Art, Design, Education, and Cultural Studies (ICADECS)*.
- Hasian, I., & Mardika, A. S. (2017). Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 1(01). <https://doi.org/10.61344/magenta>.
- Kurniawan, R. A. (2019). KEMUNCULAN KOMIK ADI PAHLAWAN INDONESIA DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA. *Texture:Art and Culture Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.33153/texture.v2i1.2628>
- Laily, N. (2019). Karakter Cerita Wana Rama Dalam Komik Pikolo (Kompilasi Komik Solo) Edisi 1 Karya Ikatan Komikus Solo.

- McCloud, S. (1994). Understanding Comics: The Invisible Art. In Understanding Comics.
- Saka, Dawa, C., & Wiyoso, A. (2023). DEVELOPMENT OF THE CHARACTER DESIGN OF THE BLIND MAN FROM THE GHOST CAVE IN A CONCEPT ARTBOOK. International Journal of Application on Social Science and Humanities.
- Santoso, M., & Rosmiati, A. (2019). ELEMEN VISUAL KOMIK " KUDARARANGIN KUDATILARSA " KARYA BUDI PRANOWO DALAM MAJALAH JAYA BAYA EDISI TAHUN 2014-2017. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Selby, A. (2013). Animation. Laurence King Publishing.
- Setiyatna, H., & Melati, P. (2021). Pola Asuh Anak Cerdas Istimewa dalam Islam. JECED : Journal of Early Childhood Education and Development, 3(1). <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.1140>
- Soewardikoen, D. W. (2015a). Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 (Edisi 2). CALPULIS.
- Solang, A., Kerebungu, F., & Santie, Y. D. A. (2021). Dinamika Musik dalam Kehidupan Masyarakat (Suatu Studi Akan Kebudayaan Musik Bambu di Desa Lobu Kecamatan Toulouan Kabupaten Minahasa Tenggara). In Indonesian Journal of Social Sciene and Education (Vol. 1, Issue 2).
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In Penerbit Alfabeta.