

# PERANCANGAN KARAKTER *WEED-O* SEBAGAI *SUPERHERO* ALTERNATIF UNTUK REMAJA

**Bernado Udayana Syahmahendra**

*Pascasarjana ISI Yogyakarta, Yogyakarta*  
*Email: bernado.udayana@gmail.com*

## **Abstrak**

Fiksi *Superhero* berkaitan dengan para remaja, kedekatan tokoh fiksi dengan remaja tidak terlepas dari isu kekerasan karena tontonan tersebut memiliki unsur agresivitas dari karakter yang disajikan. Tumbuhan gulma dirancang sebagai tokoh fiksi baru atau alternatif untuk remaja dalam bentuk karakter bernama "*Weed-O*". Gulma adalah tumbuhan liar yang biasa tumbuh di sembarang tempat. Meskipun keberadaan gulma dianggap merugikan, namun gulma memiliki sisi positif yang mendatangkan berbagai manfaat dan menjadi inspirasi. Karakteristik gulma yang dapat beradaptasi di manapun, serta semangat tumbuh tanpa dirawat secara khusus menjadi inspirasi untuk diangkat. Selain nilai filosofinya, tumbuhan gulma yang beragam memiliki sisi artistik yang mampu mendatangkan transformasi bentuk ke dalam bentuk ilustrasi karakter "*Weed-O*". Konsep *hero* di sini sebagai penolong yang disamakan dengan simbiosis mutualisme, pergeseran konsep ini diharapkan menjadi solusi dari isu kekerasan yang terjadi karena meniru adegan atau tontonan kekerasan adu fisik dari cerita *superhero* yang berkonsep *hero* sebagai pembasmi kejahatan. Seperti halnya ide tentang *superhero* tumbuhan gulma ini, nantinya akan dituangkan ke dalam bentuk ilustrasi.

Kata kunci: *Superhero*, Tumbuhan Gulma, Ilustrasi

### ***Abstract***

*Superhero fiction is related to teenagers, the closeness of fictional characters to teenagers is inseparable from the issue of violence because the spectacle has an element of aggressiveness from the characters presented. Weed plants are designed as a new or alternative fictional character for teenagers in the form of a character named "Weed-O". Weeds are wild plants that usually grow in any place. Although the existence of weeds is considered detrimental, weeds have a positive side that brings various benefits and is an inspiration. The characteristics of weeds that can adapt anywhere, as well as the spirit of growing without special care, are inspiring. In addition to its philosophical value, the diverse weed plants have an artistic side that is able to bring about a transformation of form into the form of the "Weed-O" character illustration. The concept of hero here as a helper that is equated with symbiotic mutualism, this concept shift is expected to be a solution to the issue of violence that occurs due to imitating scenes or spectacles of physical fighting violence from superhero stories that conceptualize heroes as crime fighters. As with the idea of this weed superhero, it will later be poured into illustrations.*

***Keywords:*** *Superhero, Weed Plants, Illustration*

## **PENDAHULUAN**

Narasi-narasi tentang *superhero* yang dapat ditemukan dalam berbagai media seperti film, animasi, komik, hingga *game* adalah *superhero* dengan narasi pemberantas kejahatan dengan penokohan secara protagonis (tokoh baik) yang beraksi dengan melawan kejahatan atau antagonis (tokoh jahat). Narasi tersebut menggiring persepsi antara tokoh protagonis dan antagonisnya melalui adegan-adegan kekerasan seperti menembak, mencabik, dan saling melukai. Dra. Mazdalifah, Ph.D, pengamat anak-anak, dalam Kartila, menanggapi bahwa "tayangan kekerasan adalah yang menampilkan adegan kekerasan dari tingkat berat

seperti adegan membunuh” (Kartila, 2012). Di sisi lain remaja adalah bagian dari kalangan yang turut menyaksikan adegan-adegan kekerasan dalam narasi atau cerita *superhero mainstream* tersebut dan tontonan kekerasan ini dapat menjadi permasalahan ketika ditiru oleh para remaja.

Tanpa terkecuali kekerasan kerap kali muncul dalam kisah *superhero*, meskipun kurang layak ditonton oleh remaja yang sedang dalam tahap pertumbuhan karena remaja masih dianggap labil dan belum bisa membuat keputusan tepat secara penuh. Selain itu, otak orang dewasa dengan remaja tentu berbeda. Orang dewasa mampu mengendalikan emosi impulsif mereka, sedangkan anak-anak masih cenderung labil. Menurut Tim Pustaka Familia, perilaku agresif atau kekerasan merupakan perilaku yang dipelajari, baik melalui observasi maupun melalui pengalaman langsung, bukan sesuatu yang dengan sendirinya ada di dalam diri manusia, perilaku agresif timbul karena adanya pengalaman observasi terhadap model yang terjadi tanpa disadari. Perilaku akan ditiru bila orang yang ditiru, dikagumi, dan meniru menimbulkan perasaan bangga. (Tim Pustaka Familia, 2005: 58). Hal tersebut menjadi perhatian dan pokok permasalahan karena menyangkut keselamatan fisik dan kesehatan mental bagi semua orang maupun generasi-generasi yang akan datang. Oleh karena itu pembuatan tokoh fiksi berupa *superhero* alternatif di tengah ketenaran tokoh-tokoh *superhero* yang kebanyakan berkonsep pemberantasan kejahatan. Ide yang didapatkan adalah dengan merancang tumbuhan gulma sebagai tokoh *superhero* alternatif dan menggeser konsep *hero* sebagai pemberantas kejahatan menjadi *hero* yang menolong lingkungan sekitarnya.

Melalui pokok permasalahan yang ada penggunaan *artbook* sebagai media kreatif yang dirasa tepat untuk menyampaikan pesan atau maksud tersebut. Karena bentuk *artbook* dapat memuat visual grafis, baik tulisan maupun ilustrasi dengan baik. Keberadaan buku juga dianggap dekat dan menjangkau berbagai lingkup masyarakat. Dengan menyajikan ilustrasi-ilustrasi tentang *superhero* tumbuhan gulma, maka diharapkan ide tersebut dapat terbayangkan dengan mudah dibenak masyarakat terutama pada segmen remaja.

## **KAJIAN TEORI**

Pada era modern sekarang ini muncul seni digital seperti ilustrasi berbasis gambar digital dimana seniman menggunakan perangkat komputer atau tablet sebagai media untuk mengerjakannya, namun pengerjaan gambar secara tradisional juga masih banyak diminati, selain itu sketsa manual juga dapat diolah menjadi gambar digital melalui proses *scan* dan digitalisasi melalui perangkat lunak. Media yang digunakan bermacam-macam, seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, hingga Procreate, dan sebagainya. Dengan begitu seniman atau ilustrator dapat mengeksekusi idenya melalui karya gambar digital.

### **Ilustrasi**

Ilustrasi didefinisikan sebagai sebuah gambar yang berfungsi sebagai alat yang membantu supaya suatu karya menjadi lebih jelas maknanya dan lebih menarik (Salam, 2017: 7). Misalnya dalam buku, koran, majalah, dan lain-lain. Sebuah ilustrasi dapat berupa karya seni seperti sketsa, lukis, grafis, karikatur, dan fotografi.

### **Layout**

*Layout* adalah ilmu yang berkaitan dengan elemen tipografi dan ilustrasi pada suatu desain yang dapat mempengaruhi bagaimana konten dilihat dan diterima oleh pembaca. Penggunaan *layout* membantu proses penerimaan informasi yang disajikan (Ambrose & Harris, 2005: 6). Tujuan utama *layout* adalah menyusun elemen gambar dan teks agar menjadi jelas dalam keterbacaan informasi.

### **Tipografi**

Tipografi didefinisikan sebagai bidang desain grafis yang tidak berdiri sendiri tetapi berkaitan erat dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, dan psikologi. Selain jenis, bentuk, struktur, jarak, ekspresi, persepsi, dan pesan visual dari masing-masing jenis huruf, tipografi juga mencakup pembahasan prinsip-prinsipnya. (Rustan, 2013). Tipografi merupakan salah satu bahasan dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif. Berdasarkan perkembangan zaman dan teknologi, desain dan tipografi kini sangat dinamis dan mengikuti kebutuhan masyarakat.

### ***Superhero***

*Superhero* menurut Wibowo (2012: 48) didefinisikan sebagai suatu tokoh atau karakter yang memiliki karakter membela kesejahteraan dan eksistensi lingkungan melalui upaya yang luar biasa, atau digambarkan pula sebagai individu-individu yang memiliki kekuatan fantastis baik itu kekuatan super yang tidak logis/fiksi semata, maupun kekuatan yang dapat dinalar logika seperti teknologi canggih. Selain itu penggambaran *superhero* tidak secara fisik semata, tapi juga didefinisikan juga sebagai sebuah “sifat”, yaitu tokoh yang mampu menunjukkan keberanian dan kehendak untuk mengorbankan diri.

### **Tumbuhan Gulma**

Dalam buku “Gulma dan Pengendaliannya” (Umiyati, 2017: 1) istilah gulma adalah jenis tumbuhan yang tumbuh di tempat yang tidak dikehendaki. Pada mulanya istilah *weed* (asing) diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan “tumbuhan pengganggu”. Namun bila digali secara mendalam tumbuhan gulma memiliki manfaatnya masing-masing.

### **Perilaku Agresif**

Pada dasarnya perilaku agresif (kekerasan) yang dilakukan oleh manusia adalah tindakan negatif yang mengarah sebagai kriminal. Dalam agresi terkandung maksud untuk membahayakan atau mencederai orang lain (Tim Familia Pustaka, 2005: 63). Adapun penyebab orang berperilaku agresif dapat digolongkan dalam enam kelompok faktor, diantaranya adalah faktor-faktor psikologis, sosial, lingkungan, situasional, biologis, dan genetik.

## **METODE PENELITIAN**

Metodologi ilmiah untuk proses penciptaan umumnya terdapat tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. (Gustami: 2000). Pertama, tahap eksplorasi yaitu aktivitas menggali sumber ide, menjelajahi dan mengumpulkan data & referensi, pengolahan dan analisa data. Hasil dari penjelajahan atau analisis data tersebut dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.

Kedua, tahap perancangan dengan memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam alternatif desain dengan sketsa, untuk kemudian

ditentukan sketsa terpilih dan dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final yang berupa ilustrasi digital karakter Weed-O.

Ketiga, tahap perwujudan rancangan terpilih menjadi prototipe sambil menyempurnakan karya sesuai dengan ide awal. Prototipe ini bisa dalam bentuk rancangan *cover art book*.

Metode penelitian yang digunakan dalam proses pencarian data adalah metode observasi, yaitu suatu aktivitas dalam mengamati dan mencatat unsur-unsur visual secara teliti dari suatu gambar yang terlihat jelas (Soewardikoen, 2013: 49). Metode ini diperlukan untuk mengetahui unsur-unsur yang menarik dari tumbuhan gulma maupun penyajian *artbook* yang dirancang.

Kemudian, metode studi pustaka yang merupakan metode yang melibatkan analisis dari bahan dokumentasi untuk pengkajian lebih lanjut, yang akan menentukan pencapaian pada sebuah topik tertentu dalam sebuah teks (Wiratna, 2014: 23). Studi pustaka dilakukan guna memperkuat informasi mengenai karakteristik tumbuhan gulma untuk ditransformasikan menjadi karakter *superhero*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan perancangan karakter “Weed-O” dibutuhkan sebuah konsep dan strategi guna dapat memaksimalkan audiens, salah satu targetnya adalah pembaca *artbook*, yaitu kalangan remaja usia 12-18 tahun. Umumnya remaja usia tersebut merupakan pelajar SMP sampai SMA, yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta gemar menirukan tokoh fiksi atau mengidolakan *superhero*.

Bentuk buku yang dirancang memiliki tampilan yang unik, menarik perhatian, dan dengan dimensi atau buku yang efisien. Format buku ini memiliki ukuran 30 x 30 cm dengan bahan kertas *art paper* dan menggunakan *hard cover* dengan laminasi *doff*.

Konsep ilustrasi di dalam buku menggunakan gaya kartun 2D dan dikemas dengan gaya komik. Sementara, *software* yang digunakan untuk membuat ilustrasi adalah *Procreate* dan menggunakan *Adobe InDesign* untuk proses *layout* halaman buku.



**Gambar 1. Karakter Weed-O**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Karakter tersebut menggunakan teknik ilustrasi kartun dengan pewarnaan secara digital. Karakter tersebut dibuat dengan kekar dan kuat menyesuaikan karakter dasar *superhero* dan tumbuhan gulma.

### **Judul**

#### **Alternatif Judul**

Dalam merancang *artbook* diberikan topik pemahaman yang mewakili isi buku. Berikut adalah alternatif judul yang dibuat:

- a) *Weed-O Superhero.*
- b) *Awesome Super Weed-O.*
- c) *Weed-O, Super Plant.*

#### **Desain Judul Terpilih**

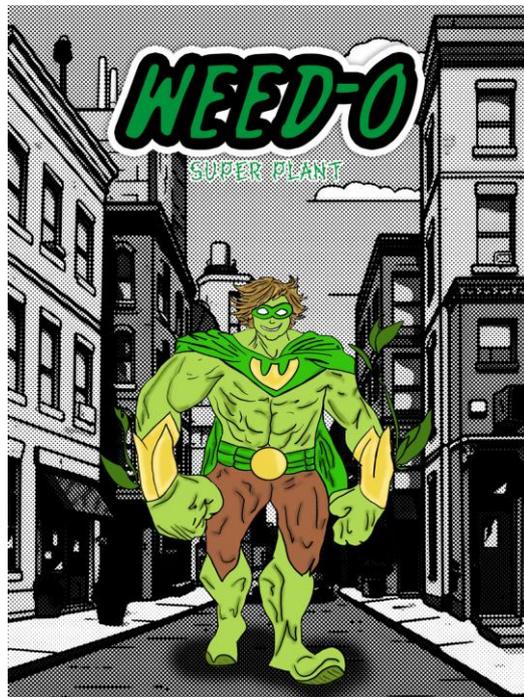
Karakter *font* dalam judul yang dipilih tersebut menampilkan kesan gagah dari penggunaan huruf kapital dan diberi efek *bold*, sehingga dapat merepresentasikan karakter *superhero*. Lalu, penambahan kata di bawah menggunakan *font* dengan dekorasi daun untuk merepresentasikan tumbuhan gulma. Selain hal-hal yang sudah dijelaskan tadi, penggunaan warna hijau diharapkan dapat mewakili persepsi tentang tumbuhan yang segar dan bugur.



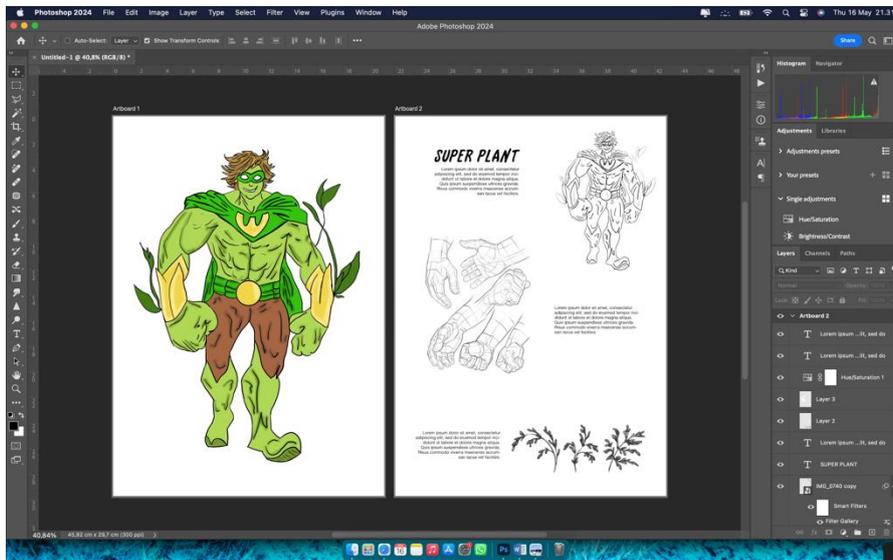
**Gambar 2. Desain Judul**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### **Proses Digital Layout**

Setelah karakter tersebut dibuat dan dilengkapi desain judul seperti pada gambar 1 dan 2, desain yang sudah ada kemudian dapat digunakan pada bagian *cover layout* dan isi halaman buku. Kemudian material desain ditata dengan pendekatan kartun komik menyesuaikan ketertarikan pada usia anak hingga remaja. Pada bagian *cover* menggunakan latar belakang hitam putih karena ingin menonjolkan karakter Weed-O dengan warna.

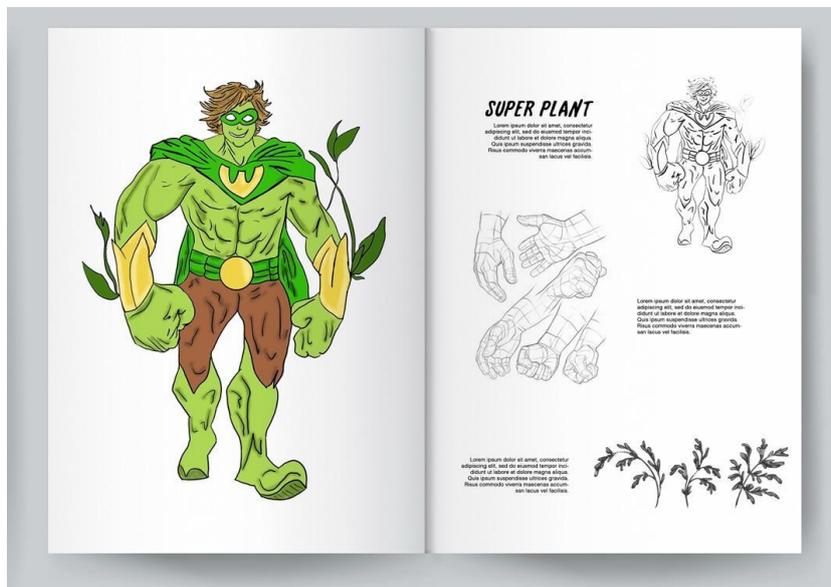


**Gambar 3. Desain Layout Cover**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



**Gambar 4. Desain *Layout***  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

***Layout* Buku**



**Gambar 5. Desain *Layout***  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Cover Buku**



**Gambar 6. Desain Cover**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## KESIMPULAN

Perancangan Karakter *Weed-O* Sebagai *Superhero* Alternatif Untuk Remaja tercipta dari proses kreatif dan diharapkan dapat menjadi solusi terhadap isu kekerasan akibat meniru tokoh karakter fiksi yang populer dalam berbagai media saat ini. Karakter *Superhero Weed-O* memiliki konsep *hero* sebagai penolong di lingkungan sekitar yang beraksi dalam misi penyelamatan tanpa melakukan tindakan kekerasan. Perubahan konsep tokoh tumbuhan gulma sebagai tokoh baru dan perubahan konsep narasi *superhero* pemberantas kejahatan menjadi *hero* penolong lingkungan menjadi sebuah potensi untuk menghilangkan unsur agresifitas yang dapat ditiru oleh anak-anak maupun remaja.

Hasil karya ilustrasi karakter ini diharapkan menjadi media penyampai pesan tentang konsep *hero* tumbuhan gulma kepada masyarakat luas, juga diharapkan menjadi media inspiratif sebagai acuan menciptakan produk desain komunikasi visual baru lainnya. Hasil perancangan *artbook* ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi remaja dan mahasiswa untuk meningkatkan kesadarannya terhadap sikap agresif agar menjadi lebih beradab. Diharapkan kedepannya jika akan dibuat perancangan yang serupa, konsep ilustrasi dibuat lebih baik dan perlu mengembangkan pendekatan baru agar ilustrasi atau *artbook* yang dibuat lebih mudah dipahami dan dapat didistribusikan kepada masyarakat secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. 2005. *Basics Design Layout*. Lausanne: AVA Book Production
- Gustami, 2000. *Konsep-Konsep di Balik Kriya Tradisional Indonesia Analisis Desain Melalui Pendekatan Sosial-budaya*. Yogyakarta: ITB.
- Kartika, Illa. 2012. *Anak-anak Cenderung Meniru Adegan di Televisi*. Kompas.com. <http://www.health.kompas.com/read/2012/05/22490165> diakses pada Senin 6 Mei 2024
- Rustan, S. 2013. *Layout-Dasar & Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama
- Salam, S. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Soewardikoen, D. W. 2013. *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika

- Sujarweni, W. 2014. *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru
- Tim Pustaka Familia. 2005. *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius
- Umiyati, U., & Widayat, D. 2017. *Gulma dan pengendaliannya*. Sleman: Deepublish
- Wibowo, P. H. 2012. *Masa Depan Kemanusiaan Superhero Dalam Pop Culture*. Jakarta: Pustaka LP3ES