

ANALISA KARAKTER “SUPERHERO” PADA POSTER KAMPANYE SOSIAL WHO “WORLD HEALTH DAY 2016: BEAT DIABETES”

Tan Gregorios Jonathan Hartono

20110006@student.unika.ac.id

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik
Soegijapranata Semarang Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Duwur, Kota Semarang,
Jawa Tengah 50234

Abstrak

Setiap tahun WHO (*World Health Organization*) mengadakan kampanye sosial tentang kesadaran kesehatan global. Pada tahun 2016 tema yang diangkat adalah “*Beat Diabetes*” dimana menggunakan ilustrasi *superhero* yang muncul pada poster ini dengan gaya komik zadul, cara berpakaian yang khas dan warna kostum yang mencolok. Alasan WHO menggunakan karakter serupa “superhero” dapat dilihat karena sedang ada demam film bergenre “superhero” pada tahun 2016. Dengan banyaknya eksposur orang terhadap sosok “superhero”, WHO menggunakan momentum tersebut untuk mengajak orang untuk mencegah diabetes. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah karakter pada poster WHO “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*” termasuk dengan kategori “superhero”. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan metode deskriptif untuk menggambarkan tampilan visual pada objek penelitian. Penelitian dilakukan dengan menelusuri aspek visual karakter-karakter “superhero” terkenal sebagai data. Selain itu, data-data dikaji dengan teori representasi oleh Stuart Hall untuk mengetahui kesamaan antara visual karakter poster “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*” dengan karakter “superhero” terkenal untuk mengetahui yang menjadikan suatu karakter masuk ke dalam kategori “superhero”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter poster “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*” dapat diklasifikasikan sebagai karakter “superhero” dimana dikaji melalui teori representasi. Penelitian ini diharapkan memperkaya ilmu dalam mendesain visual karakter “superhero” ataupun sebagai referensi kajian-kajian berikutnya.

Kata Kunci: WHO, superhero, desain visual, representasi visual.

Abstract

Every year WHO (*World Health Organization*) holds a social campaign on global health awareness. In 2016 the theme was “*Beat Diabetes*” which used *superhero* illustrations that appeared on this poster with an old comic style, distinctive way of dressing and striking costume colors. The reason why WHO uses characters similar to “superheroes” can be seen because there was a film fever in the “superhero” genre in 2016. With the

large number of people exposed to "superhero" figures, WHO used this momentum to encourage people to prevent diabetes. The aim of this research is to find out whether the characters on the WHO poster "World Health Day 2016: Beat Diabetes" fall into the "superhero" category. This type of research is qualitative with a descriptive method approach to describe the visual appearance of the research object. The research was carried out by exploring the visual aspects of famous "superhero" characters as data. Apart from that, the data was studied using representation theory by Stuart Hall to find out the similarities between the visuals of the "World Health Day 2016: Beat Diabetes" poster characters and famous "superhero" characters to find out what makes a character fall into the "superhero" category. The results of the research show that the poster character "World Health Day 2016: Beat Diabetes" can be classified as a "superhero" character which is studied through representation theory. This research is expected to enrich knowledge in designing visual "superhero" characters or as a reference for subsequent studies.

Keywords: WHO, superhero, visual design, visual representation

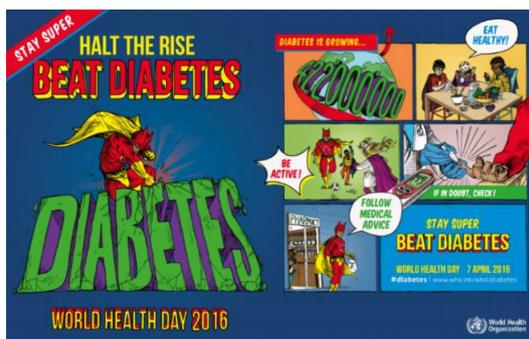
PENDAHULUAN

WHO (World Health Organization) adalah badan PBB yang menghubungkan negara, mitra, dan masyarakat untuk meningkatkan kesehatan, menjaga keamanan dunia, dan melayani kelompok rentan – sehingga setiap orang di mana pun dapat mencapai tingkat kesehatan tertinggi. Setiap tahun WHO (World Health Organization) mengadakan kampanye sosial tentang kesadaran kesehatan global dimana setiap tahun akan mengangkat tema yang berbeda-beda. Pada tahun 2016 tema yang diangkat adalah "Beat Diabetes" dengan tujuan meningkatkan kesadaran mengenai meningkatnya angka diabetes, serta beban dan konsekuensinya, khususnya di negara-negara berpendapatan rendah dan menengah; memicu serangkaian tindakan spesifik, efektif dan terjangkau untuk mengatasi diabetes; hal ini mencakup langkah-langkah untuk mencegah diabetes dan mendiagnosis, mengobati dan merawat penderita diabetes; dan meluncurkan laporan global pertama mengenai diabetes, yang akan menjelaskan beban dan konsekuensi diabetes dan

mengadvokasi sistem kesehatan yang lebih kuat untuk memastikan peningkatan pengawasan, peningkatan pencegahan, dan pengelolaan diabetes yang lebih efektif.

Poster "World Health Day 2016: Beat Diabetes" menggunakan ilustrasi *superhero* yang muncul pada poster ini dengan gaya komik *zadul*, cara berpakaian yang khas dan warna kostum yang mencolok. "Superhero" merupakan genre yang seringkali dikaitkan dengan buku komik, namun sekarang genre "superhero" sudah sering digunakan untuk merchandise dan mainan anak (Darowski, J. J., 2014). Hal ini dapat dilihat terinspirasi dari demam akan film bergenre "superhero". Pada tahun 2016 sendiri, terdapat 7 film bergenre "superhero" yang diproduksi oleh studio besar yaitu Marvel Studios dan DC Comics. Terdapat 2 film hits yang dapat dilihat menginspirasi desain visual karakter pada poster WHO tersebut. Kedua film tersebut adalah *Captain America and The Winter Soldier* dan *Batman V Superman : Dawn of Justice*. Kedua film ini menghadirkan beberapa "superhero" yang disukai banyak orang seperti Captain America, Spider-man, Iron Man, Superman, Batman, dll. Karakter

“superhero” sendiri dipilih oleh WHO untuk menyampaikan pesan kepada orang-orang karena persepsi orang terhadap karakter “superhero” sebagai sosok yang menolong orang lain (Bauer et al. 2017). Dapat dikatakan bahwa pemilihan karakter serupa “superhero” terinspirasi karena fenomena film “superhero” yang ditonton semua kalangan. Banyak juga kalangan anak-anak yang tertarik dengan karakter “superhero” yang dapat dilihat sebagai sosok yang hebat dan keren. Kata “superhero” sendiri memiliki arti karakter yang memiliki kekuatan luar biasa atau manusia super dan mendedikasikan dirinya untuk masyarakat serta memiliki karakteristik visual (biasanya pakaian) yang mudah dikenali (Krypton, A., 2018).



Gambar 1.1 Poster WHO “World health Day 2016: Beat Diabetes” (7 April 2016)

Sebagai kampanye sosial dari WHO, poster “World Health Day 2016: Beat Diabetes” memiliki keunikan tersendiri dimana poster menggunakan ilustrasi “superhero” yang dapat dibilang cukup langka untuk kampanye sosial. Poster ini menyasar audiens anak-anak kecil yang terlihat dari karakter anak-anak yang muncul melakukan berbagai kegiatan bersama karakter “superhero”. Tampilan visual desain karakter “superhero” ini memiliki kemiripan dengan gaya desain dengan desain komik *golden age/silver age* dimana karakter cenderung memiliki desain yang maskulin dan memiliki jumlah otot yang tidak realistis, rangka tubuh berbentuk “V” (Roeder, J. R., 2016) dan penampilan yang khas seperti kostum,

topeng, atau bagian tubuh yang unik (Nevins, J., 2017). Penulis akan melakukan analisa desain visual karakter pada poster ini melalui proses representasi. Representasi adalah suatu proses pembentukan makna dalam pikiran melalui penggunaan bahasa, ini melibatkan menghubungkan konsep dan bahasa untuk menggambarkan objek, individu, atau benda fisik Hall (1997: 15). Hasil dari penelitian ini akan membuktikan bahwa karakter pada poster ini termasuk dalam kategori “superhero”.

Menjadi sebuah pertanyaan antara karakter pada poster ini dengan desain “superhero”, faktor tersebut membuat karakter pada poster “World Health Day 2016: Beat Diabetes” yang layak untuk dianalisa. Manfaat penelitian adalah untuk mengerti lebih dalam akan tampilan visual dari “superhero” yang akan membantu keilmuan desain komunikasi visual.

KAJIAN TEORI

a. Pengertian Kata Superhero

“Superhero” tidak memiliki satu definisi yang absolut karena banyaknya karakter yang muncul sering berkembangnya jaman. Menurut The Form of Conflict Toward Power Authority on Superhero Graphic Novel: Semiotic Analysis on The Watchmen Graphic Novel oleh Arius Krypton “Definisi *superhero* adalah jenis karakter stok yang memiliki kekuatan luar biasa atau manusia super dan didedikasikan untuk melindungi publik dan memiliki beberapa karakteristik visual (biasanya pakaian) yang membuatnya dapat diidentifikasi”. Sedangkan menurut Coogan, P. (2009) “Karakter heroik dengan misi pro-sosial tanpa pamrih; dengan kekuatan super-kemampuan luar biasa, teknologi canggih, atau keterampilan fisik, mental, atau mistik yang sangat maju; yang memiliki identitas pahlawan super yang diwujudkan dalam nama sandi dan

kostum ikonik, yang biasanya mengekspresikan biografi, karakter, kekuatan, atau asal-usulnya (transformasi dari manusia biasa menjadi pahlawan super); dan yang secara umum berbeda, yaitu dapat dibedakan dari karakter genre terkait (fantasi, fiksi ilmiah, detektif, dll.) dengan dominasi konvensi umum. Seringkali pahlawan super memiliki identitas ganda, yang biasa yang biasanya merupakan rahasia yang dijaga ketat.”. Selain itu -, “Superhero” merupakan genre yang seringkali dikaitkan dengan buku komik, namun sekarang genre “superhero” sudah sering digunakan untuk merchandise dan mainan anak (Darowski, J. J., 2014). Ketiga teori di atas memiliki pengertian yang mirip dengan milik Peter Coogan (2009) lebih mendetil dan dapat dibilang sudah menjelaskan arti dari kata “superhero” itu sendiri.

b. Teori Representasi Stuart Hall

Penulis menggunakan teori representasi milik Stuart Hall. Representasi adalah proses penciptaan suatu makna melalui medium bahasa sebagai pembentuk makna. Hal ini mengacu pada cara orang, peristiwa, dan gagasan digambarkan dalam berbagai bentuk media, seperti seni, sastra, film, dan iklan. Ini melibatkan penggunaan simbol, gambar, dan bahasa untuk menyampaikan makna dan membentuk pemahaman kita tentang dunia di sekitar kita. Representasi merupakan sebuah konsep kompleks yang melibatkan isu kekuasaan, identitas, dan norma budaya, serta sering menjadi bahan perdebatan dan kritik di berbagai bidang, termasuk kajian media, kajian budaya, dan sosiologi (Hall, 1997).

METODE

Untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini, peneliti mencari beberapa karakter “superhero” terkenal. Data yang dicari dibatasi pada era *golden age* dan hanya mengambil contoh beberapa

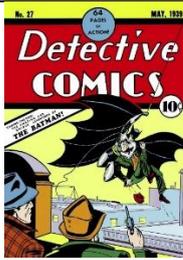
karakter yang dikenali banyak orang untuk dijadikan objek pengumpulan data. Karakter yang telah dipilih akan dideskripsi secara visual.

Metode penelitian yang digunakan untuk menganalisa data pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif melalui pendekatan konstruksionis berarti menciptakan makna melalui bahasa, siapa pun dapat menemukan dan menginterpretasikan informasi berdasarkan apa yang mereka ketahui.

PEMBAHASAN HASIL

Karakter “Superhero”	Deskripsi
	<p>Superman tampak sebagai karakter pria dengan tubuh yang berotot dan maskulin. Kostum berbaju ketat dengan warna biru, sabuk berwarna kuning dengan celana dalam, sepatu, dan jubah berwarna merah. Selain itu, terdapat simbol S di tengah dada di dalam bentuk segitiga. Segitiga berwarna kuning dengan garis merah dan simbol S di dalamnya berwarna merah (Dauw & Lucia, 2017, p.43). Ia tidak menggunakan topeng seperti “superhero” lain yang menandakan dia sosok yang berani dan tidak ada yang ditutupi. Latar di belakang Superman tampak pucuk-pucuk bangunan gedung yang menandakan Superman menunjukkan kekuatannya terbang yang membuatnya tampak lebih hebat dari manusia biasa.</p>

Gambar 3.1 Cover of Superman #1 (summer 1939)



Gambar 3.2
Detective Comics
Issue #27

Batman tampak sebagai karakter pria dengan tubuh yang berotot dan maskulin. Kostum ketat yang digunakan berwarna abu-abu, sabuk kuning, dan dengan topeng, jubah, celana dalam, dan sepatu berwarna hitam. Topeng yang digunakan memiliki 2 ujung runcing diatas kepalanya yang berbentuk seperti telinga kelelawar dan jubah yang memiliki bentuk yang juga mirip dengan kelelawar. Selain itu, terdapat logo kelelawar di bagian tengah dada yang menandakan bahwa karakter ini terinspirasi dari hewan kelelawar. Ia menggunakan topeng yang masih memperlihatkan bagian mulutnya dengan bagian penutup mata berwarna putih dan berbentuk lancip yang berguna untuk menutupi identitas aslinya. Batman adalah sosok yang tampak misterius dan serius karena yang terlihat dari warna pakainnya dominan hitam dengan dan aksen bentuk lancip di keseluruhan desain kostumnya. Tampak Batman bergelantungan pada sebuah tali di atas gedung-gedung yang menunjukkan karakter ini tidak memiliki kekuatan melainkan menggunakan alat-alat yang dikeluarkan dari sabuknya untuk membantunya membasmi kejahatan.



Gambar 3.3 The
Flash in DC
Showcase #4

Flash tampak sebagai karakter pria yang cukup berotot dan maskulin. Kostum ketat yang digunakan berwarna merah dengan aksen kuning di beberapa bagian seperti kilat di telinga topeng, ujung sarung tangan, sabuk, sepatu, dan simbol kilat di tengah dada. Terdapat suatu tema yang muncul pada kostum Flash, simbol kilat yang muncul pada bagian telinga topeng dan simbol di bagian dada; ujung sarung tangan dan sabuk yang juga berbentuk seperti kilat sesuai dengan namanya. Topeng yang digunakannya masih menunjukkan bagian mata dan mulutnya yang membuatnya tampak manusia dan lebih mudah didekati. Keseluruhan kostum Flash tampak mencolok mulai dari warna hingga aksen kilat berwarna kuning yang membuatnya tampak cepat. Pada bagian latar hanya terlihat garis-garis dengan Flash berpose lari yang membuatnya tampak sedang berlari dengan kecepatan tinggi yang menjadikannya lebih dari manusia biasa.



Spider-Man tampak sebagai karakter berotot dan maskulin. Kostum ketat yang digunakan memiliki gabungan warna merah dan hitam kebiruan. Pada bagian merah kostum seperti topeng, dada hingga

<p>Gambar 3.4 Amazing Fantasy #15</p>	<p>ujung jari, dan sepatu; terdapat garis-garis yang nampak seperti jaring laba-laba dengan simbol laba-laba di tengah dada. Warna hitam kostum terdapat pada bagian bawah ketiak hingga perut dan bagian celana. Topeng yang digunakan menyelimuti bentuk kepalanya dengan bagian mata berwarna putih dengan garis hitam lancip. Selain itu, terdapat terdapat semacam sayap kecil berbentuk seperti jaring laba-laba yang tampak membantunya untuk meluncur di udara. Keseluruhan kostum Spider-Man membuatnya tampak sebagai karakter yang pemberani dan cukup misterius karena tidak menunjukkan kulitnya sedikitpun. Spider-Man tampak bergelantungan pada sebuah tali dengan garis-garis putih yang tampak muncul dari belakangnya dan latar gedung-gedung yang menggambarkan dirinya bergelantungan dengan cepat. Karena Spider-Man tidak tampak memiliki tempat penyimpanan maka dapat dikatakan bahwa tali yang muncul berasal dari dirinya yang menjadikannya kekuatannya.</p>	<p><i>“World Health Day 2016: Beat Diabetes” “World Health Day 2016: Beat Diabetes”</i></p>	<p>dengan aksen warna kuning pada bagian jubah, sarung tangan, celana dalam, dan sepatunya. Selain itu, terdapat simbol di tengah dada berbentuk belah ketupat selayaknya “superhero” pada umumnya. Karakter tersebut juga tampak memukul tulisan “DIABETES” hingga retak dengan jubah mengarah ke atas seakan-akan karakter melakukan pendaratan “superhero”. Di panel sebelah kanan dengan latar hijau tampak karakter sedang bermain dengan anak kecil dan mengajak anak-anak untuk menjadi aktif, sedangkan di panel sebelah kanan dan bawah tampak si karakter mengajak orang untuk mengecek kadar tinggi gula darah dan mengikuti saran medis.</p>
 <p>Gambar 3.5 Poster WHO</p>	<p>Karakter pada poster tersebut tampak berotot dan maskulin. Kostum ketat yang digunakan memiliki warna merah</p>	<p>Karakter terbitan lain yang dijadikan referensi seperti Superman, Batman, Flash, dan Spider-man memiliki persamaan dan perbedaannya masing-masing. Superman adalah karakter tanpa topeng yang mengenakan baju ketat berwarna biru dengan jubah, celana dalam di luar, dan sepatu yang berwarna merah. Superman tampak terbang karena latar di atas gedung-gedung. Batman adalah karakter dengan topeng, jubah, sepatu, sarung tangan berwarna hitam dan baju ketat berwarna abu-abu. Batman menunjukkan kekuatannya dengan bergelantungan di atas gedung-gedung selagi mencekik 1 orang yang tampak sebagai penjahat. Flash adalah karakter berbaju ketat, topeng merah dan sarung tangan dan sepatu berwarna kuning. Flash memiliki latar yang hanya berupa</p>	

garis dan ia tampak sedang berlari yang membuatnya tampak memiliki kekuatan berlari sangat kencang. Spider-man adalah karakter dengan baju ketat berwarna merah dengan aksen berwarna hitam di beberapa bagian seperti bawah ketiak dan celananya. Selain itu, Spider-man memiliki corak yang berbentuk seperti jaring laba-laba di seluruh tubuhnya. Spider-man juga tampak bergelantungan pada sebuah tali hitam selagi membawa orang yang tampak ketakutan sehingga membuatnya tampak sedang menolong orang. Keempat "superhero" yang telah disebutkan memiliki simbol di tengah dada yang berbeda-beda sesuai dengan karakter masing-masing. Simbol di tengah dada tampak sebagai identitas yang dapat membantu orang untuk mengenali "superhero" masing-masing. 2 dari 4 "superhero" memiliki jubah di bagian belakangnya yaitu Superman dan Batman. 3 dari 4 karakter yang telah dianalisa memilih untuk menutupi identitasnya dengan topeng yaitu Batman, Flash dan Spider-man. Walau 3 "superhero" tersebut sama-sama mengenakan topeng, namun topeng yang digunakan cukup berbeda. Batman dan Flash menggunakan topeng yang hanya menutupi setengah wajahnya sehingga masih memperlihatkan bagian mulut mereka. Sedangkan untuk Spider-man, ia mengenakan topeng yang menutupi seluruh bagian wajahnya. 3 dari 4 karakter juga memiliki sabuk berwarna kuning kecuali Spider-man. Untuk Superman dan Spiderman, keduanya memiliki bentuk sabuk yang sangat identikal. Keempat "superhero" adalah karakter berkelamin pria yang memiliki tubuh dengan rangka tubuh "V" dan sangat berotot.

Karakter WHO pada poster "*World Health Day 2016: Beat Diabetes*" memiliki bentuk tubuh yang berotot dan maskulin. Kostum ketat yang digunakan memiliki warna merah dengan jubah, sarung tangan, celana dalam, dan sepatu berwarna kuning. Selain itu, karakter juga menggunakan celana

dalam diluar celana sehingga tampak dari luar dan simbol belah ketupat dengan garis berwarna putih pada bagian dada. Pada poster, karakter tampak melakukan pendaratan sambil memukul tulisan "DIABETES". Sedangkan pada panel-panel di sebelah kanan, karakter tampak bermain bersama anak-anak dengan mengajak untuk aktif dan mengajak orang-orang untuk mengikuti saran medis. Dari gambar-gambar diatas bahwa "superhero" melakukan kegiatan yang menunjukkan

kelebihannya/kuatannya, Batman dan Spider-Man yang berayun di atas gedung, Superman yang melayang di atas gedung, dan Flash dengan latar hanya berbentuk garis yang menunjukkan ia berlari kencang. Maka karakter pada poster "*World Health Day 2016: Beat Diabetes*". Karakter pada poster WHO tersebut tampak berotot dan maskulin. Kostum ketat yang digunakan memiliki warna merah dengan aksen warna kuning pada bagian jubah, sarung tangan, celana dalam, dan sepatunya.

Karakter "superhero" sudah dikenal di kalangan umum dalam bentuk komik, film, merchandise, dan mainan anak-anak. Penggunaan karakter "superhero" pada poster WHO "*World Health Day 2016: Beat Diabetes*" untuk menarik perhatian dan ketertarikan orang dikarenakan demam film "superhero" yang terjadi terutama di tahun 2016. Walaupun film-film "superhero" ditargetkan untuk semua kalangan, namun anak kecil lah yang terkena dampak terbesar dari film tersebut. WHO mengharapkan karakter yang tampak seperti "superhero" dapat menyampaikan pesan atau bahkan mempengaruhi perilaku orang yang dapat mengurangi jumlah orang terkena penyakit diabetes. Visual karakter ini tampak memiliki desain kostum yang terinspirasi dari beberapa "superhero".

Desain kostum tampak terinspirasi dari 2 studio komik besar

yaitu Marvel dan DC Comics. Masing-masing studio komik memiliki beberapa karakter terkenal. Untuk Marvel terdapat Captain America, Iron Man, Spider-man, Hulk, Thor, dll. Sedangkan dari DC Comics, terdapat Superman, Batman, Flash, Aquaman, Wonder Woman, dll. Dari contoh “superhero” di atas, penulis memilih beberapa karakter “superhero” yang dapat dibidang mewakili atau menginspirasi bentuk visual dari karakter “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*”. Setelah menganalisa beberapa karakter dengan cara deskripsi, representasi karakter “superhero” dapat dianalisa melalui tampilan visual.

Karakter pada poster “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*” tampak memiliki inspirasi dari beberapa karakter. Mulai dari topeng yang digunakan tampak memiliki 2 ujung lancip berbentuk semacam telinga seperti Batman, memiliki jubah, sabuk dan celana dalam seperti Superman dan Batman, dan sarung tangan dan sepatu yang mirip dengan Flash. Selain itu, terdapat simbol belah ketupat dengan garis luar berwarna putih di tengah dadanya. Topeng yang digunakannya walau memiliki telinga dan mulut yang diperlihatkan seperti Batman, karakter ini masih menunjukkan bagian matanya yang membuatnya tampak lebih mudah didekati. Dapat terlihat bahwa keseluruhan warna kostum terinspirasi dari karakter Flash dengan warna dominan merah dan aksesoris kuning di beberapa bagian. Karakter ini tampak memukul tulisan “DIABETES” hingga retak yang membuatnya dengan jubah melayang keatas membuatnya tampak memiliki kekuatan super. Selain itu, terdapat 2 panel yang menunjukkan dirinya bermain dengan anak-anak dan mengajak orang untuk cek kesehatan yang menampakkan ia mendedikasikan hidupnya untuk membantu orang di sekitarnya. Dengan melihat dari ciri-ciri visual kostum yang dimiliki, karakter WHO terlihat memiliki kemiripan secara visual yang membuatnya dapat dikenali

sebagai karakter “superhero”. Selain bentuk kostum, penggunaan warna pada karakter “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*” terlihat memiliki kesamaan dengan tipikal karakter keluaran awal yang membuatnya lebih mudah dikenali dan membuat karakter tampak berani karena menggunakan warna mencolok membuatnya tampak berani dan tidak perlu bersembunyi. Penggunaan jubah juga sudah menjadi ciri khas dimana banyak karakter “superhero” yang menggunakannya dan membuat orang lebih mudah mengenali bahwa karakter tersebut adalah karakter “superhero”.

Saat membicarakan gaya visual “superhero”, gaya yang paling mudah dikenali adalah pada era golden age - bronze age yang dapat dibidang membentuk gaya komik “superhero” Amerika pada tahun awal 1938-1986. Karakter “superhero” pada jaman tersebut memiliki bentuk visual yang mudah dikenali. Terdapat beberapa visual yang membuat karakter “superhero” masuk ke dalam klasifikasi gaya visual golden age – bronze age. Yang pertama adalah memiliki tubuh terlalu maskulin dengan jumlah otot yang tidak realistis dengan kerangka tubuh berbentuk “V”. Ciri visual ini sangat terlihat pada desain-desain karakter “superhero” pada era tersebut. Yang kedua adalah karakter seringkali berjenis kelamin pria. Pada era golden age – bronze age, mayoritas karakter “superhero” berjenis kelamin pria yang tampak lebih berani dan cocok melakukan aksi-aksi pertenggaran. Yang ketiga, adalah menggunakan kostum ketat. Salah satu ciri khas yang cukup unik yang sudah ada sejak jama dulu adalah penggunaan kostum ketat oleh karakter “superhero” yang membuatnya menampakkan otot-otot yang berlebihan yang dimiliki oleh karakter. Yang keempat adalah memiliki jubah. Walau tidak semua karakter “superhero” memiliki jubah, namun mayoritas “superhero” memiliki jubah yang sudah menjadi ciri khas dari desain

“superhero” hingga sekarang. Dan yang terakhir adalah “superhero” memiliki warna kostum yang berani dan cerah. Superhero pada golden age – bronze age mengenakan warna kostum yang berani. Superman menggunakan warna biru dan merah seperti bendera Amerika, Flash menggunakan warna merah dan kuning yang mencolok, dan Spiderman yang menggunakan kostum berwarna merah dengan biru tua. Karakter-karakter memiliki kostum yang berbeda-beda, dan semuanya masih mudah dikenali.

Dari beberapa ciri-ciri yang dimiliki golden age – bronze age, dapat dibandingkan dengan desain visual karakter “superhero” pada poster “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*”. Karakter pada poster “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*” memiliki tubuh yang maskulin dengan jumlah otot yang tidak realistis dan kerangka tubuh yang berbentuk “V”. Selain itu, karakter juga mengenakan kostum ketat dengan jubah yang sangat tipikal karakter “superhero” pada jaman tersebut. Dan yang terakhir adalah warna kostum yang cerah dan berani, kostum karakter berdominan warna merah dengan aksen kuning yang membuatnya tampak lebih berani dan mirip dengan karakter “superhero” golden age – bronze age.

Dari pembahasan di atas, “superhero” dapat direpresentasikan melalui karakter dengan bentuk tubuh bidang, berotot, menggunakan kostum ketat, dan seringkali mengenakan jubah. Ciri-ciri ini dapat dibilang merepresentasikan “superhero” jika dilihat dari deskripsi visual “superhero” lain yang telah dianalisa. Namun ada hal yang juga harus diperhatikan, beberapa “superhero” yang dipilih memiliki kekuatan yang ditunjukkan gaya tubuh dan latar. Superman terlihat terbang yang terlihat dari latar yang memperlihatkan bagian atas gedung-gedung, begitu juga Batman dan Spiderman yang terlihat bergelantungan dengan latar gedung-gedung.

Sedangkan untuk Flash, ia terlihat berlari dengan latar yang hanya terlihat garis-garis yang membuatnya tampak sedang berlari sangat cepat. Karakter WHO terlihat sedang mendarat sekaligus memukul tulisan “diabetes” hingga retak dimana hal tersebut merepresentasikan kekuatannya. “Superhero” juga dapat direpresentasikan dari aksinya yang membantu sosial. Panel-panel pada bagian kanan menunjukkan karakter WHO yang membantu anak-anak untuk tetap aktif, menjaga makan, dan mengecek kesehatan.

Jika dilihat secara representasi desain visual “superhero”, karakter “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*” dapat diklasifikasikan sebagai “superhero” karakter WHO sudah merepresentasikan ciri-ciri dari “superhero” yang mulai dari bentuk tubuh, pakaian, menunjukkan kekuatan, Selain itu, karakter “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*” juga menggunakan ciri khas gaya visual komik “superhero” yaitu pada golden age – bronze age.

KESIMPULAN

Tampilan visual karakter pada poster “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*” dapat diklasifikasikan sebagai karakter “superhero”. Hal ini disebabkan karakter “superhero” direpresentasikan dengan beberapa ciri visual seperti kostum ketat, seringkali mengenakan topeng dan jubah, dan juga memiliki tubuh yang berotot. Karakter pada poster memiliki kemiripan tampilan visual dengan berpakaian yang sama dengan karakter “superhero” lain dan cara karakter dipresentasikan pada poster. Kemiripan cara berpakaian dapat dilihat dari tampilan visual pada karakter yang memakai baju ketat berjubah dengan warna yang mencolok yang mirip dengan kostum “superhero” pada tahun 1930 an. Seperti “superhero” jaman *Golden Age Comics* pada umumnya, karakter pada “*World*

Health Day 2016: Beat Diabetes” juga memakai celana dalam di luar dengan warna yang mencolok yaitu merah dan kuning. Kemudian pada bagian kepala juga terdapat topeng yang menutupi setengah mukanya kecuali bagian mulut, serta bentuk 2 telinga lancip keatas yang memiliki kemiripan dengan “superhero” *DC Comics* yaitu *Batman*.

Tampilan dari karakter pada “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*” tidak sekedar mirip dengan satu “superhero” lain, namun memiliki kemiripan dengan beberapa “superhero” Dapat dikatakan bahwa karakter pada poster “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*” merupakan “superhero”, melihat dari teori representasi Stuart Hall. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahwa tampilan visual karakter “*World Health Day 2016: Beat Diabetes*” masuk ke dalam kategori “superhero”.

DAFTAR PUSTAKA

Krypton, A. The Form of Conflict toward Power Authority on Superhero Graphic Novel. *Bussiness, Management, Accounting, Taxation, and Economics Studies (BMATES)*, 402.

Hall, S. (1997). The spectacle of the other. *Representation: Cultural representations and signifying practices*, 7.

McCloud, S. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Paradox Press

Dauw, D., & Lucia, E. L. (2017). *Hot Pants and Spandex Suits: Gender in American Superhero Comics* (Doctoral dissertation, University of Leicester).

Coogan, P. (2009). The Definition of the Superhero. *A comics studies reader*, 77-93.

Yeni, A., & Hartati, S. (2020). Studi Literatur: Stimulasi kemampuan anak mengenal huruf melalui

permainan menguraikan kata di taman kanak-kanak Alwidjar Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 608-616.

Roeder, J. R. (2016). *Silver age comic books: Uncovering their importance in the midst of political, social and cultural movements of the 1960s and 1970s* (Doctoral dissertation, Wichita State University).

Bauer, Matthew, Andrew Georgeson, Caitlin McNamara, Bryan H. Wakefield, Tonya S. King, and Robert P. Olympia. 2017. “Positive and Negative Themes Found in Superhero Films.” *Clinical Pediatrics* 56(14):1293–1300. doi: 10.1177/0009922816682744.

Yogerst, Chris. 2017. “Superhero Films: A Fascist National Complex or Exemplars of Moral Virtue?”

Darowski, J. J. (2014). The superhero narrative and the Graphic novel. *Critical insights: the Graphic novel*, 3-16.