PERANCANGAN KOMIK PAHLAWAN SUPER BERIDENTITAS BUDAYA LOKAL UNTUK MENANAMKAN NILAI – NILAI CINTA LINGKUNGAN

DESIGNING SUPERHEROES COMICS WITH LOCAL CULTURE IDENTITY FOR EMBEDDING SAVE THE NATURE VALUE

Tandrie Putra Rahmanda[1]

[1]Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
tandrock12@gmail.com

Abstrak

Kerusakan lingkungan oleh manusia menjadi masalah krusial yang terus menerus digalakkan. Anak penting ditanami nilai - nilai tentang menjaga lingkungan agar kelak dewasa tidak menjadi manusia yang merusak lingkungan. Menanamkan nilai - nilai kebaikan dan merubah mindset sejak kecil tentunya lebih mudah daripada ketika sudah dewasa.

Pahlawan super adalah tokoh fiksi tentang seseorang umumnya berkostum dan memiliki kemampuan tertentu untuk melakukan kebaikan dan melawan kejahatan. Lewat pahlawan super, anak - anak menyerap nilai - nilai kebaikan yang terkandung didalamnya. Pahlawan super yang digemari anak didominasi oleh pahlawan super mancanegara yang juga mengandung nilai dan budaya dari mancanegara. Indonesia sangat kekurangan pahlawan super dengan identitas budaya lokalnya sebagai panutan untuk anak - anak. Banyak masyarakat adat Indonesia seperti Dayak dan Jawa memiliki budaya dan kearifan yang harmonis dengan lingkungan sekaligus memiliki identitas visual yang dapat dikembangkan menjadi lebih populer dan modern.

Dengan merancang kisah pahlawan super baru yang dapat mengandung kearifan lokal Indonesia terhadap lingkungan dalam media komunikasi visual seperti komik, tentunya dapat menjadi panutan anak Indonesia untuk menjaga lingkungan karena selain nilai kearifan lokal dalam kontennya, identitas visualnya pun dapat diterapkan dalam desain karakter pahlawan super sebagai pengembangan budaya menjadi bentuk populer yang dapat dinikmati generasi muda.

Kata Kunci : Pahlawan super, Lingkungan, Budaya, Komik. Indonesia

Abstract

Environment damage by human has become a crucial problem that constantly encouraged. Very Important for kids to planted the value of protecting the environment so later they become an human being who doesnt damage the environment. Instilling the values of kindness since childhood certainly easier than adult.

Superhero is a fictional character of someone whit costumes and have a super ability to do good and resist evil. Through superhero, kids absorb the value of goodness. Superheroes who favored by kids nowaday was dominated by foreign superheroes that also contains the values and culture of foreign countries. Indonesia has a shortage of superheroes with their local cultural identity. Many Indonesian local culture such as Dayak and Javanese have harmonious wisdom with the environment at the same time they also have a visual identity that can be developed to become more popular and modern.

By designing new superhero story that may contain Indonesian local wisdom on the environment on visual communication media such as comics, that would be a new role model hero for Indonesian kids to protect the environment because Indonesian culture not only has the local knowledge about the environment for the content but also has they visual identity that can be applied in the design of super hero characters as the development of local culture into a popular form that can be enjoyed for young generation.

Keyword : Superheroes, Environment, Culture, Comics, Indonesia

1. Pendahuluan

Mecintai dan menjaga lingkungan atau alam merupakan ajakan yang tidak pernah bosan disuarakan kepada manusia di seluruh dunia. Manusia tinggal dan hidup berdamingan dengan alam dan sangat bergantung dengannya. Alam beserta segala kekayaan yang terkandung didalamnya merupakan warisan nenek moyang yang nantinya akan kita wariskan kepada anak cucu kita. Kita sebagai manusia tentunya menginginkan alam atau lingkungan hidup yang lestari dan bersahabat dengan kita yang juga dapat dinikmati anak cucu kita kelak.

Lingkungan hidup dapat rusak jika manusia tidak arif dan bijaksana terhadapnya padahal dampak kerusakan alam akan berimbas kepada manusia juga.

Anak merupakan bibit – bibit penerus bangsa yang kelak tindak tanduknya berpengaruh terhadap lingkungan sekitarnya. Mencintai alam sekitar adalah salah satu nilai budi pekerti yang baik ditanamkan kepada anak – anak sedari dini agar mereka dapat memahami akan bahaya kerusakan lingkungan dan dapat melakukan hal – hal kecil yang berdampak baik pada lingkungan dikehidupan mereka sehari – hari sampai mereka besar nanti dimasyarakat.

Berbicara mengenai nilai – nilai menjaga bumi dan lingkungan, sesungguhnya kearifan lokal budaya di Indonesia sudah lama menerapkannya, seperti : Dayak, Badui, Mentawai, Suku Naga juga Jawa. Mereka memiliki pemikiran dan adat yang bertindak nyata menjaga bumi kita dalam kearifan lokal mereka. Selain memiliki kearifan lokal terhadap lingkungan, budaya lokal Indonesia tersebut juga memiliki identitas visual seperti ornament, pakaian adat dan budaya dalam bentuk kesenian dan artefak. Identitas visual tersebut berpotensi dikembangkan kebentuk yang lebih populer dan modern untuk generasi muda.

Tokoh pahlawan super luar negeri baik dari Amerika maupun Jepang banyak menjadi idola anak – anak Indonesia dalam bentuk komik, film, animasi, maupun game. Pahlawan super adalah tokoh pembela kebenaran yang memiliki kemampuan melebihi manusia biasa dan menggunakan kemampuannya untuk memerangi kejahatan. Anak – anak mudah meneladani apa yang menjadi kegemarannya termasuk meniru pesan atau nilai yang ada dibalik tokoh pahlawan super.

Pahlawan super dari luar negeri tentunya banyak mengandung unsur budaya luar, sementara di Indonesia saat ini tokoh pahlawan super masih terbilang sedikit dan kalah pamor dibanding pahlawan super dari luar apalagi yang dapat mengandung visual dan nilai kearifan budaya Indonesia. Jepang dapat dijadikan contoh untuk memodifikasi budaya lokal menjadi pahlawan super. mereka banyak memasukkan unsur-unsur budaya dalam serial *superhero* Jepang. Melalui *superhero* Jepang, anak-anak dikenalkan dengan budaya Jepang melalui unsur-unsur budaya yang terdapat di dalamnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu dirancang cerita pahlawan pahlawan super baru yang dapat mengandung kearifan lokal Indonesia terhadap lingkungan. Pahlawan super tersebut dapat menjadi panutan yang baik untuk anak Indonesia. karena selain nilai kearifan lokal yang terkandung dalam kontennya dapat menjadi panutan anak Indonesia untuk menjaga lingkungan, identitas visual budaya lokalnya pun dapat diterapkan dalam desain karakter pahlawan super sebagai pengembangan budaya menjadi bentuk populer yang dapat dinikmati generasi muda. Pahlawan super tersebut dapat menjadi pilihan baru bagi anak yang mengawili budaya bangsa mereka sendiri ditengah dominasi pahlawan mancanegara. Diantara seluruh media yang menampilkan pahlawan super, komik merupakan media desain komunikasi visual yang umumnya digunakan sebagai perkenalan awal kepada khalayak sasaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana merancang karakter pahlawan super beridentitas lokal dengan visual yang digemari anak-anak untuk menanamkan nilai – nilai cinta lingkungan ? 2)Bagaimana merancang cerita pahlawan super baru dalam media desain komunikasi visual yang mengangkat fenomena lingkungan dengan kearifan budaya lokal Indonesia sehingga dapat menjadi panutan anak-anak?.

Tujuan perancangan karya Tugas Akhir ini ialah terciptanya pahlawan super baru dengan identitas visual budaya lokal yang juga mengandung kearifan lokal tentang menjaga lingkungan dalam kontennya sehingga dapat menjadi panutan bagi anak-anak..

Data dikumpulkan melalui sejumlah teknik, yakni: Mengkaji *data pustaka* tentang lingkungan hidup dan kerusakannya, juga mengkaji data kearifan lokal tentang lingkungan serta identitas visualnya yang dapat dikembangkan dalam desain pahlawan super. *Wawancara* pada anak-anak penggemar pahlawan super umur 9 sampai 13 tahun untuk mencari penggayaan visual pahlawan super yang kini digemari dan memetakan indikator khalayak sasaran. wawancara dilakukan di SD cendikiawan Muda dan acara pameran bertemakan anak, mainan dan *superhero* juga wawancara dengan responden di media sosial tempat berkumpulnya para penggemar *superhero*. *Observasi* dilakukan dengan mengamati trend pahlawan super pada anak dan melihat kelebihan dan kekurangan pahlawan super budaya luar dan Indonesia yang telah ada. *Analisis* data yang didapat memakai analisis SWOT dengan memetakan kelebihan, kekurangan, peluang serta ancaman dari hasil pengumpulan data lalu dijadikan strategi untuk perancangan tokoh pahlawan super.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Komik

Komik adalah membingkai waktu dan menyusunnya menjadi cerita. Memotret momen – momen tertentu dan menyusun mereka menjadi tuturan cerita secara visual. Hikmat Darmawan [1] menjelaskan kembali pemahaman komik menurut para ahli dunia salah satunya adalah Scott Mccloud yang mendefinisikan komik sebagai imaji – imaji bersifat gambar atau selain gambar yang dijajarkan dalam sekuens yang disengaja yang dimaksudkan untuk mengandung informasi dan/atau menghasilkan tanggapan estetik dalam diri pembaca.

Hikmat Darmawan [1] juga menjelaskankan bahwa komik disamping lebih murah dibanding medium audio-visual, komik juga efektif sebagai medium komunikasi karena sifatnya yang sekuensial sehingga pesan apa saja bisa disampaikan lewat bahasa komik. Hikmat Darmawan juga menjabarkan unsur – unsur komik yang terdiri dari :1) Pembatas Panil, 2) Ruang Bagi Teks, 3) Teks, dan Efek Suara, 4) Kisi-Kisi Layout Panel.

2.2 Pahlawan Super

Menurut Ferdiana [2] Pahlawan super adalah karakter tokoh fiksi yang memiliki kemampuan super dan menggunakannya untuk memerangi kejahatan. Pahlawan super dibagi berdasarkan klasifikasinya yakni :1) berdasarkan wujudnya, 2) berdasarkan kostum, 3) bersasarkan ukuran, 4) berdasarkan senjata atau jenis kekuatan. Dalam merancang karakter pahlawan super, ciri yang unik adalah hal yang wajib diperhatikan. Hikmat Darmawan [1] menjelaskan bahwa desain yang mudah dikenali, mudah diingat dan bermakna bagi cerita dalam komik adalah yang lebih utama daripada bagus dan jelek. Dalam sekuens komik mengharuskan tokoh untuk mudah digambar berulang-ulang. Maka, cara paling mudah adalah menciptakan karakter yang memiliki keunikan yang mudah dikenali dan mudah digambar berulang-ulang.

Ferdiana [2] juga menjabarkan selain harus memiliki ciri dan spesifikasi yang unik, ada beberapa detail yang dapat diperhatikan dalam perancangan pahlawan super yakni : 1) *Nama karakter* ditentukan berdasarkan daerah asal karakter, seperti Peter yang umum digunakan di negara-negara Eropa. Untuk nama pahlawan supernya sendiri biasanya ditentukan dari kekuatan atau bentuk fisiknya misalnya Human Torch yang memiliki kemampuan dan penampilan diselimuti api seperti obor. 2) *Identitas*, bagaimana ia menyembunyikan atau membuka identitasnya. 3) *Ciri fisik* yang meliputi bentuk tubuh, tinggi, berat dan kostum. 4) *Watak* yang dapat mempengaruhi interaksi dengan karakter lain. 5) *Asal Kekuatan*, Menentukan sumber kekuatan yang dimiliki suatu karakter. kekuatan dapat berasal dari alam, bawaan sejak lahir, kecelakaan laboratorium, kekuatan dari planet lain atau tanpa kekuatan sama sekali. 6) *Senjata*, dapat menjadi benda krusial bagi karakter pahlawan super. Senjata umumnya merupakan modifikasi bentuk dan fungsi dari senjata yang ada di dunia nyata. 7) *Kostum dan Warna*, Kostum dapat berupa kostum ketat, baju perang, kostum teknologi, atau gabungan. Desain kostum tentunya berdasarkan ukuran tubuh dan kemampuan karakter. Warna juga harus disesuaikan misalnya warna metalik atau biru tua untuk tema futuristik, warna merah api atau hijau daun untuk karakter dengan elemen alam, dan warna – warna logam mengesankan elegan dan kostum perang. Merah juga dapat berkesan berani, Juga hitam yang mengesankan tokoh misterius dan kelam.Warna menentukan karakter dan jenis kekuatan yang dimiliki. Biasanya terdiri dari gabungan beberapa warna, namun hanya ada satu yang dominan.
8) *Aksesoris*, Merupakan alat bantu atau barang yang ditambahkan pada kostum seperti sabuk, jubah, topeng, kacamata. Aksesoris dapat berfungsi sebagai pelindung atau senjata atau hanya sebagai pelengkap agar kostum semakin terlihat keren dari segi estetika. 9) *Logo*, dapat menjadi ciri khas dan bagian dari identitas karakter. Logo dapat mengkomunikasikan asal kekuatan, inisial, latar belakang atau bagian dari komunitas maupun kelompol tertentu. Logo pahlawan super yang baik adalah yang mudah diingat, unik dan menggambarkan karakter tersebut.

2.3 Anak dengan Tokoh Bacaan dan Lingkungan Hidup

Menurut Joko D Muktiono [3] Anak dapat meneladani nilai-nilai dan pesan kebaikan melalui tokoh dalam komik dan buku bacaannya. suatu tokoh dalam bacaan merupakan suplemen yang baik bagi anak-anak. Anak-anak bebas untuk memilih tokoh-tokoh atau sahabat imajiner dalam buku yang memberikan inspirasi bagi mereka untuk membangun dunia ideal dalam diri mereka. Gagasan ini dapat menjadi pondasi hidup mereka dalam kehidupan sehari-hari. Anak cenderung memilih buku berdasarkan minat dan kegemarannya seperti petualangan, fantasi, fiksip-ilmiah dan detektif. Membelikan buku dengan usia diatasnya dengan cerita dan bahasa yang lebih sulit dicerna sebenarnya baik, karena orang tua dapat membantu mendampingi untuk membacakannya. Kelak, jika waktunya tiba anak tersebut akan membaca buku itu sendiri.Umumnya usia 8-12 tahun adalah usia menyukai kisah petualangan dan usia 12-15 adalah usia lebih menggemari kepahlawanan.

Dalam hidupnya, anak-anak selalu berinteraksi dengan manusia dan makhluk hidup lain (tumbuhan dan hewan), serta benda-benda mati disekitarnya (udara,air, dan tanah). Estu Kuncoro [4] menjelaskan pengenalan lingkungan bukan sekedar memberitahu anak tentang manfaat lingkungan, tetapi akibatnya bila lingkungan rusak sehingga mereka tidak ingin melakukan hal negatif terhadap lingkungan. Charles Schefer [5] menambahkan selain orang tua, orang lain pun berpengaruh juga pada kehidupan anak. Anak akan meniru orang lain yang dikagumi, yang menyangai atau dekat dengan mereka. Misalnya : kakaknya, temannya, guru, dan cerita pahlawan.

3. Konsep, Hasil dan Media Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Merancang kisah pahlawan super baru yang mengandung konten fenomena lingkungan saat ini dan budaya lokal yang memiliki kearifan lingkungan sebagai konten dan memiliki identitas visual yang mudah dikembangkan sebagai desain karakter pahlawan super. Budaya lokal yang memiliki kearifan lokal terhadap lingkungan yang dapat dijadikan konten dan memiliki identitas visual yang dapat dikembangkan dalam desain pahlawan super adalah Dayak Kalimantan dan Jawa.

3.2 Konsep Kreatif

Memvisualisasikan dampak buruk bila kita merusak lingkungan sesuai dengan data teoritis tentang anak sehingga anak akan tau akibatnya jika ia merusak lingkungan dan akan melakukan sebaliknya. Menggunakan elemen visual *superhero* yang sedang trend dan digemari khalayak sasaran saat ini yang didapat melalui observasi dan wawancara yakni *fullcostume* ,menggunakan topeng/helm dan memakai armor berteknologi .

3.3 Konsep Cerita

Judul komik mengambil nama tokoh pahlawan super utama yaitu 'Jagara'. Jagara merupakan akronim dari berbagai kemungkinan kata, 'Jaga' dapat berarti jaga, menjaga, jagoan, dan jagawana yang dapat berarti penjaga hutan. Sementara 'Ra' dapat berarti Terra yang berarti Bumi,atau Nusantara. Sinopsis cerita komik ini bercerita tentang kerusakan lingkungan yang dilakukan manusia menghasilkan roh alam jahat dan akan menjelma menjadi makhluk yang menyebabkan berbagai bencana. Mahkluk tersebut tercipta berdasarkan tiga komponen alam menurut data teoritis yaitu udara, air, dan tanah atau bumi

Kearifan lingkungan yang diterapkan beberapa penduduk di Indonesia sejak dulu seperti Dayak di Kalimantan dan penduduk di Jawa menghasilkan roh alam baik yang bersahabat dan menjaga manusia dari bencana. Roh alam baik juga akan berteman dengan anak – anak yang terpilih yang dalam kesahariannya juga mencintai lingkungan. Anak yang terpilih dengan roh alam lah Kalimantan akan menjadi pengguna sekaligus sumber kekuatan dari armor super dan menjadikannya pahlawan super Jagara. Konsep alam yang memiliki roh jahat dan baik ini berdasarkan kepercayaan masyarakat Dayak.

3.4 Hasil Perancangan

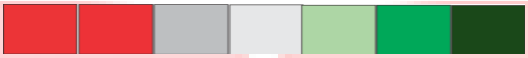
Berdasarkan konsep perancangan sebagaimana dikemukakan di atas, hasil perancangan komik pahlawan super ‘Jagara’ sebagai berikut :

3.4.1 Konsep dan Elemen Visual

Konsep visual komik Jagara menggunakan visualisasi komik potrait *full colour* semi realis ala komik superhero Amerika. Jenis font yang mudah dibaca, dinamis namun kokoh yang biasa dipakai dikomik sejenis untuk bodytext dan jenis – jenis font tertentu yang dapat merepresentasikan efek suara yang terjadi pada panel komik.Konsep visual lainnya dalam hasil perancangan komik Jagara terdiri dari: *logotype dan skema warna dan desain karakter*. **Logotype** Jagara dibuat langsung berdasarkan ornament dayak yang sudah dimodifikasi dalam desain topeng Jagara.

Gambar 1. Proses perancangan logotype Jagara

Skema warna yang dipakai dalam karakter utama (Jagara, Didit & Kirana) adalah turunan warna abu-putih dan hijau. Hijau melambangkan alam sementara abu ke putih melambangkan cerdas dan futuristik. Warna merah pada ornamen selain melambangkan berani juga banyak dipakai superhero favorit anak.



Gambar 2. Skema Warna untuk karakter.

3.4.2 *Desain Karakter*

1. Jagara

Menggunakan Identitas visual Dayak sebagai perwakilan Kalimantan antara lain : pakaian adat, mandau, tameng, ornamen khas dayak khususnya ornamen stilasi naga dikombinasikan dengan visualisasi superhero yang paling digemari khalayak sasaran menurut hasil observasi : Berarmor, bertopeng/helm, full kostum, canggih, *hi -tech* seperti :Iron man, Spider-man, Kamen rider & Power rangers.

Dikisahkan Jagara adalah pahlawan super yang sudah dirancang sejak lama oleh perusahaan ‘Kubumi’ corp untuk mengantisipasi ketika roh alam jahat kelak semakin kuat dan dapat menampakan diri dan menyerang langsung manusia.Konsep Jagara adalah perpaduan kekuatan alam dan tekhnologi. Jagara akan tercipta sempurna dengan dikenakan oleh seseorang terpilih yang ditempeli roh alam. Didit seorang anak yang ditempeli roh alam Kalimantan terpilih menjadi Jagara.Visual armor Jagara akan mengikuti roh alam daerah tertentu yang menjadi sumber kekuatannya.

Jagara mode pertama memakai kekuatan Jimba (roh alam Kalimantan) oleh karena itu Jagara mengambil visual Dayak dan memiliki kemampuan memunculkan akar yang dapat membungkus tangannya dan berubah bentuk jadi senjata.Pada perkembangan cerita berikutnya Jagara juga akanmemakai kekuatan roh alam Jawa dengan visualisasi armor tambahan yang mengambil esensi wayang.

Gambar 3. Konsep Pahlawan Super ‘Jagara’

2. Didit dan Kirana

Didit adalah seorang anak SMP berusia 11 tahun yang sederhana yang dalam kesahariannya mencerminkan cinta lingkungan,hal itu divisualisasikan dalam komik dimana ia kemana-mana senantiasa menggunakan sepeda dan memungut sampah yang dibuang orang sembarangan. Didit juga anak yang bersemangat, humoris dan selalu mempertanyakan sesuatu. Dalam komik Didit memakai sweater dan mengenakan ransel. Kirana digambarkan seorang gadis berusia 17 tahun yang cerdas dan pintar. Ia mewarisi 'Kubumi Corp' (diambil dari kata 'Hamengku Bumi') perusahaan teknologi dari keluarga Jawa yang konsen dengan masalah lingkungan. Kubumi corp membuat armor super yang dipakai Didit dengan kekuatan roh alam

baik Kalimantan dan berubah menjadi Pahlawan super. Kirana divisualisasikan memakai Jas laboratorium untuk mengesankan ilmuan yang pintar.

3. Roh Alam Baik Kalimantan (Jimba) & Jawa (Kalimantan)

Roh alam baik tercipta dari alam yang dijaga dengan baik oleh masyarakat setempat.Jimba (diambil dari kata Jaga rimba) berasal dari alam yang dijaga dengan baik oleh orang Dayak di Kalimantan, sedangkan Tetuko (nama lain gatotkaca) merupakan roh alam baik dari tanah Jawa. Para roh alam baik bersifat ramah, bersahabat dan menjaga manusa yang menjaga alam. Roh alam baik akan meniru visual dari masyarakat yang menjaga alam mereka. Seperti Jimba yang meniru atribut Dayak dan Tetuko yang meniru atribut wayang dan batik Jawa.

Roh alam baik akan berteman dan menempel dengan anak - anak terpilih yang kesehariannya sangat ramah dengan alam. Roh alam baik nantinya dapat menyatu dan menjadi sumber kekuatan armor pahlawan super ‘Jagara’.

4. Roh Alam Jahat Kampa (Tanah), Bandang (Air), Kebhul (Udara)

Roh alam jahat tercipta dari kerusakan lingkungan yang dibuat manusia dalam 3 elemen alam yakni : Tanah/bumi yang kering dan kekurangan lahan hijau akan menghasilkan roh alam Kampa. Air yang tercemari limbah dan sampah akan menghasilkan roh alam Bandang dan Udara yang tercemar polusi akan mengasilkan roh alam Kebhul.

Roh alam jahat tadinya tak terlihat dan menjadi penyebab terjadinya bencana seperti : banjir, longsor, pemanasan global, dan wabah penyakit, namun seiring dengan semakin banyaknya kerusakan alam, mereka menjelma menjadi monster yang dapat muncul dan menyerang langsung manusia kapan saja.

Gambar 4. Desain karakter Didit & Kirana, Roh alam baik dan Monster roh alam jahat.

3.5 Media Utama dan Media Pendukung

Menggunakan media utama komik karena dapat mengasah estetika dan minat baca menurut data teoritis. Komik juga merupakan media penyampaian cerita *superhero* paling ekonomis. Media pendukung lainnya dipilih sesuai dengan media – media yang dekat dengan anak sesuai observasi. Media pendukung dibagi menjadi media untuk mendukung perilisan komik yakni: kipas promosi, poster dan *standee*. *Merchandise* yang dibagikan gratis dan dijadikan bonus komik yakni : pin, stiker, gantungan kunci, *papercraft* dan lembar mewarnai. *Merchandise* yang dijual yakni : *action figure, stationary, coin bank*, kartu, tshirt, botol dan tempat makan.

Gambar 5. Cover komik volume 1 & 2 dan Contoh isi halaman komik.

Gambar 6. Media pendukung.

4. Kesimpulan dan Saran

Dari hasil penelitian, wawancara, pengumpulan data dan studi pusaka yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Kerusakan lingkungan banyak disebabkan oleh manusia, Penting bagi anak untuk ditanamkan nilai – nilai kebaikan tentang lingkungan agar kedepannya menjadi manusia yang dapat menjaga lingkungan
2. Indonesia kurang memiliki pahlawan super beridentitas budaya lokal sebagai panutan anak – anak.
3. Pahlawan super dengan armor, berteknologi, full costume,canggih dan mengenakan helm atau topeng seperti Spider-man, Iron man, Kamen rider dan Power rangers adalah yang digemari anak saat ini.
4. Budaya lokal Dayak dan Jawa selain memiliki kearifan lingkungan yang patut diajarkan juga memiliki identitas visual yang dapat dikembangkan menjadi lebih modern kepada anak – anak melalui desain karakter pahlawan super.
5. Melalui media komik pahlawan super baru beridentitas budaya lokal yang memiliki kearifan lingkungan , anak akan memiliki pahlawan super baru dari budaya lokal Indonesia yang menanamkan nilai – nilai kebaikan tentang lingkungan seperti dampak buruk bila merusak lingkungan sehingga mereka tidak akan melakukan tindakan yang merusak lingkungan.

Saran yang dapat diberikan ialah tugas akhir Desain Komunikasi Visual di Fakultas Industri Kreatif ini diharapkan dapat membuat mahasiswanya peka terhadap masalah dan fenomena disekitarnya sehingga dapat benar – benar siap mengatasi sebuah masalah melalui pendekatan visual. Diharapkan Indonesia terus memiliki pahlawan super beridentitas budaya lokal yang tidak hanya untuk menyeimbangkan dominasi pahlawan super mancanegara dan mengembangkan visual budaya lokal menjadi lebih populer dan modern untuk generasi muda, tetapi juga harus dapat menyampaikan suatu pesan yang berkaitan dengan pemecahkan suatu masalah.

Daftar Pustaka

[1] Darmawan, Hikmat. (2012). How to Make Comics, Jakarta:Plot point
[2] Ferdiana, Maria Dwi. (2013). Mendesain Karakter Pahlawan dan Penjahat Super, Yogyakarta:Taka.
[3] Muktiono, Joko D. (2003). Aku Cinta Buku Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak, Jakarta:Elek Media Komputindo
[4] Estu, Kuncoro. (2011). Buku Kegiatanku: Lingkungan Alam dan Sekitar, Jakarta:Grasindo.
[5] Merrilees, B., Miller, D., & Herington, C. A. 2009. *Antecedents of Residents' City Brand Attitudes, Journal of Business Research*, **62** 362–367.