

ANALISIS PENGGUNAAN KARAKTERISTIK HERO PADA IP MY HERO ACADEMIA

Ika Resmika Andelina¹⁾, Asrullah Ahmad²⁾, Laurentia Thung³⁾

^{1,3}Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia

²Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara

iandelina@bundamulia.ac.id, Asrullahmanyala@gmail.com

Abstrak

Perkembangan media hiburan di era modern menghadirkan berbagai bentuk, termasuk animasi Jepang atau anime yang kini populer di Indonesia. Salah satu anime yang menonjol adalah *My Hero Academia*, yang meraih berbagai penghargaan internasional dan dikenal berkat jalan cerita menarik, ilustrasi visual khas, serta desain karakter yang ikonik, terutama pada aspek kostum superhero. Penelitian ini bertujuan menganalisis desain karakter dalam *My Hero Academia* untuk mengidentifikasi elemen visual yang berperan dalam membangun karakter pahlawan super yang populer. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan *Manga Matrix* oleh Hiroyoshi Tsukamoto, dilengkapi kerangka desain karakter lain untuk memperkuat analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter dalam *My Hero Academia* memiliki keunikan desain yang mendukung daya tarik visual dan naratif, serta berkontribusi terhadap kepopulerannya. Temuan ini merekomendasikan penggunaan pendekatan *Manga Matrix* sebagai acuan dalam proses perancangan karakter animasi bertema superhero.

Kata Kunci: Anime, desain karakter, superhero, My Hero Academia, Manga Matrix.

Abstract

The development of modern entertainment media has led to various formats, including Japanese animation or anime, which has gained significant popularity in Indonesia. One prominent title is My Hero Academia, which has received international awards and recognition for its compelling storyline, distinctive illustration style, and iconic character design, particularly in superhero costumes. This study aims to analyze the character design in My Hero Academia to identify the visual elements that contribute to the construction of popular superhero characters. A descriptive qualitative method is employed using the Manga Matrix framework developed by Hiroyoshi Tsukamoto, complemented by additional character design approaches to enhance the analysis. The findings indicate that the characters in My Hero Academia exhibit unique design traits that enhance both visual and narrative appeal, contributing significantly to their popularity. This research recommends the Manga Matrix as a valuable reference framework for character designers in animated superhero films

Keywords: Anime, character design, superhero, My Hero Academia, Manga Matrix.

Correspondence author: Ika Resmika Andelina, *iandelina@bundamulia.ac.id*, Jakarta, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN [Times New Roman 11pt, Bold]

Serial animasi saat ini menjadi salah satu komoditi yang cukup massif dan menjamur di kalangan anak-anak, remaja bahkan dewasa. Berbicara tentang hal ini tidak lengkap rasanya jika tidak membahas tentang serial-serial animasi dari Jepang atau yang biasa dikenal dengan *anime*. Dari sejak era Sembilan puluh pertengahan saluran televisi di Indonesia rutin untuk memutar judul-judul animasi dari negeri Sakura tersebut, sebut saja judul Doraemon, Crayon Shincan, Dragon Ball Z dan beberapa judul lainnya seringkali terlihat diputar di hari minggu pagi. Berbeda dengan saat ini serial animasi Jepang terlihat menguasai beberapa *platform* layanan *streaming* berbasis *online* ini merupakan bentuk dari kepouleran budaya *pop culture* Jepang yang sudah bisa kita lihat menjamur di mana-mana (Safariani, 2017).

Salah satu judul yang dinilai cukup menarik perhatian adalah serial *My Hero Academia* (MHA) pada platform Netflix, series yang saat ini sudah berjalan sebanyak lima *season* dan masih dalam status *on going* ini mendapatkan rating 8.4/10 pada website IMDB. Hal ini tentu cukup untuk membuktikan kecintaan penggemar *anime* terhadap series ini, MHA juga telah masuk sebagai nominasi dan menang serial anime terbaik dalam IGN *people Choice Award* pada IGN Summer Movie Awards 2017 yang tentunya semakin menambah fakta bahwa *My Hero Academia* memang series *anime* yang menarik (Sanjani.P.A, Adnyani.K.E.K, 2019).



Gambar 1. *My Hero Academia*

Sumber: <https://digistatement.com/wp-content/uploads/2021/06/1622601990556s-1.jpg>

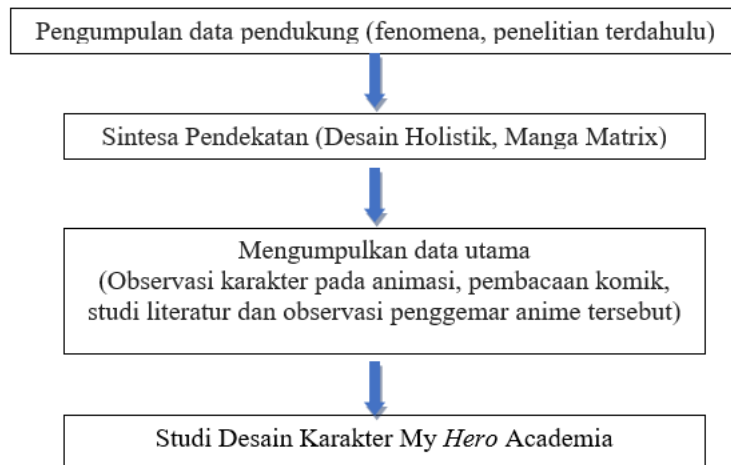
Keberhasilan *My Hero Academia* tentu disebabkan oleh beberapa faktor yang dinilai cukup krusial untuk sebuah serial *anime* di antaranya adalah cerita, audio dan visual, pengembangan karakter, dan lain sebagainya. Dari sisi pengembangan karakter, *anime My Hero Academia* memiliki daya tarik yang signifikan untuk dibahas secara lebih lanjut, mengingat hal ini ditenggarai menjadi salah satu faktor penyebab kesuksesannya. Seiring dengan hal tersebut, penelitian Sanjani dkk (2019) berhasil menemukan bahwa karakter yang ada dalam *My Hero Academia*, Bakugo Katsuki memiliki keunikan berbahasa yang sebenarnya berdasar pada karakteristik gaya berbahasa Jepang yaitu *danseigo* (karakter gaya Bahasa bernuansa maskulin). Penelitian ini juga berhasil menunjukkan bahwa dibalik terciptanya gaya sebuah karakter, pembuat serial *anime My Hero Academia* sangat memikirkan gaya berbahasa dari sebuah karakter untuk semakin memperkuat identitas dari karakter tersebut.

Selain dari gaya berbahasa yang ditemukan pada penelitian Sanjani dkk, tentu akan sangat menarik juga jika dilakukan pengembangan penelitian terkait hal-hal lain yang mendasari sebuah desain karakter, seperti jalan cerita, gaya visual, dan latar belakang ceritanya. Hal ini bertujuan

untuk menambah wawasan keilmuan dalam mendesain sebuah karakter seri animasi, tentunya untuk mencapai hal ini harus dibantu dengan metode-metode pengkajian di bidang keilmuan desain karakter. Oleh karena paparan tersebut, akan dilakukan sebuah penelitian terkait karakter-karakter utama yang ada dalam seri anime *My Hero Academia* dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan desain karakter *Manga Matrix* yang kemudian diperkuat dengan metode Holistik milik Mounsey untuk menalaah lebih lanjut mengenai cerita di balik karakter, sifat karakter, audiens dan yang terakhir adalah desain dari karakter itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan desain karakter holistik, dengan menggunakan studi kepustakaan yang bersumber dari buku, karya, ataupun tulisan yang telah ada sebelumnya, atau dari sumber-sumber resmi lainnya yang terjamin kemurniannya, keabsahannya, dan keautentikannya (Seputro & Streit, 2024). yang kemudian diperdalam dengan membedah karakter menggunakan *manga matrix*, melalui tiga bagian matriks, yakni matriks bentuk, matriks kostum dan matriks kepribadian, serta apa saja elemen lain yang berpengaruh pada penciptaan desain karakter *super hero*.



HASIL DAN PEMBAHASAN

My Hero Academia (MHA) sendiri adalah sebuah komik dari negara Jepang yang memiliki tema *superhero*. Dari penelitian sebelumnya, Ariesta (2019) menemukan bahwa All Might yang merupakan salah satu tokoh penting dalam MHA memiliki representasi semiotik dan visual kultur *superhero* Amerika Serikat. Penggunaan karakteristik *superhero* Amerika Serikat ini akan kembali dibedah dengan menggunakan dua tokoh sampel yakni Midoriya Izuku dan Bakugo Katsuki yang merupakan karakter utama dan terpopuler di kalangan fans, untuk menemukan penggunaan karakteristik *superhero* yang terdapat pada IP MHA.

Penelitian akan dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan pendekatan holistik yang diperdalam dengan *manga matrix* untuk pembedahan secara visualnya. Mounsey dalam Andelina (2020) menyatakan bahwa dalam desain Holistik memiliki beberapa faktor untuk menciptakan karakter yang dicintai, faktor tersebut adalah: cerita di balik karakter, sifat karakter, kualitas pemasaran dari karakter serta desain visual dari karakter itu sendiri, yang kemudian desain visual dari karakter itu sendiri akan dilakukan dengan menggunakan *manga matriks*. Keseluruhan dari karakter ini kemudian akan dikaitkan dengan ciri-ciri *superhero* yang ada untuk menemukan apakah karakteristik *superhero* yang menjadi pakem di Amerika Serikat juga berlaku pada IP *My Hero Academia*.



Gambar 3. Tes masuk UA, Izuku memilih untuk menyelamatkan Uraraka daripada poin.
Sumber: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/viewer/1000392> diakses 7 Desember 2021

Izuku adalah remaja yang penuh perhatian dan emosional, tidak pernah ragu untuk membantu atau menyelamatkan seseorang dalam bahaya, bahkan walau ia tahu bahwa dirinya mungkin tidak kuat atau tidak cukup memenuhi syarat untuk melakukannya. Seringkali, Izuku melakukan ini berdasarkan insting, melakukan tindakan yang lebih ceroboh (tidak seperti sifat aslinya yang kerap *overthink*) dan menempatkan dirinya dalam bahaya untuk melindungi seseorang. Selain dalam tindakan, sifat-sifat yang dimiliki Izuku ini juga terlihat pada tutur ucapannya, seperti yang telah diteliti oleh Kusumajati (2020), pada penelitiannya ia menyatakan bahwa prinsip *ninjou* (salah satu nilai-nilai kehidupan dalam masyarakat Jepang, jika diterjemahkan dalam kamus, *ninjou* memiliki arti kemanusiaan, empati, kebaikan, dan simpati) terdapat pada pola bicara Izuku. Hal ini dapat dilihat pada hampir setiap kejadian sepanjang cerita, seperti pada saat hal ini dapat dilihat dalam ucapan Izuku saat menolong Katsuki; keprihatinannya dengan kondisi Todoroki, keawatirannya kepada Iida yang bertemu dengan Stein, si *hero killer*; ketika UA diserang oleh *League of Villain* yang dipimpin Shigaraki; penculikan Katsuki oleh *League of Villain*, penyelamatan Eri dari *Shie Hassaikai*, pertarungan antara All Might dengan musuh abadinya, *All For One*. Termasuk pada akhir dari *Paranormal Liberation War*, Izuku digambarkan mengalami trauma yang membuatnya menjadi lebih dingin dan mulai menjauh, karena takut orang-orang di sekelilingnya menjadi korban dari *All For One* yang mengincar *quirk* pemberian All Might yang ada di dirinya. Sisi serius dan dingin dari Izuku ini bahkan membuat warga sipil menganggap ia tidak terlihat seperti *hero*, namun setelah teman-temannya dari U.A. membantunya untuk kembali, sifat-sifat ini tampaknya telah berkurang.

Nama *hero* Izuku adalah Deku, yang pada aslinya berarti orang tak berguna, julukan yang diberikan Bakugo padanya ketika mengetahui Izuku tidak memiliki *quirk*. Pada awalnya Izuku menganggap itu sebuah hinaan karena ia kerap meminta Bakugo untuk berhenti memanggilnya seperti itu, baru ketika Uraraka salah mengira bahwa Deku adalah kependekan dari kata *dekiru* (kamu bisa (melakukannya)!), Izuku pada akhirnya bisa melihat sisi lain dari nama julukannya itu dan memutuskan untuk menggunakan nama Deku untuk nama *heronya*. *Quirk* yang dimiliki Izuku adalah *One For All (OFA)*, *quirk* yang ia dapatkan dari All Might. *Quirk* ini dapat dialihkan dari pemegangnya ke orang lain selama syaratnya terpenuhi, dan Izuku merupakan pemegang OFA ke sembilan setelah All Might. Sejauh ini, selain kekuatan penambah tenaga yang dimiliki OFA, terdapat 6 jenis *quirk* lain di dalamnya yang sudah diketahui, *quirk-quirk* ini merupakan *quirk* asli dari pemilik *quirk* OFA sebelumnya yang bercampur pada OFA.

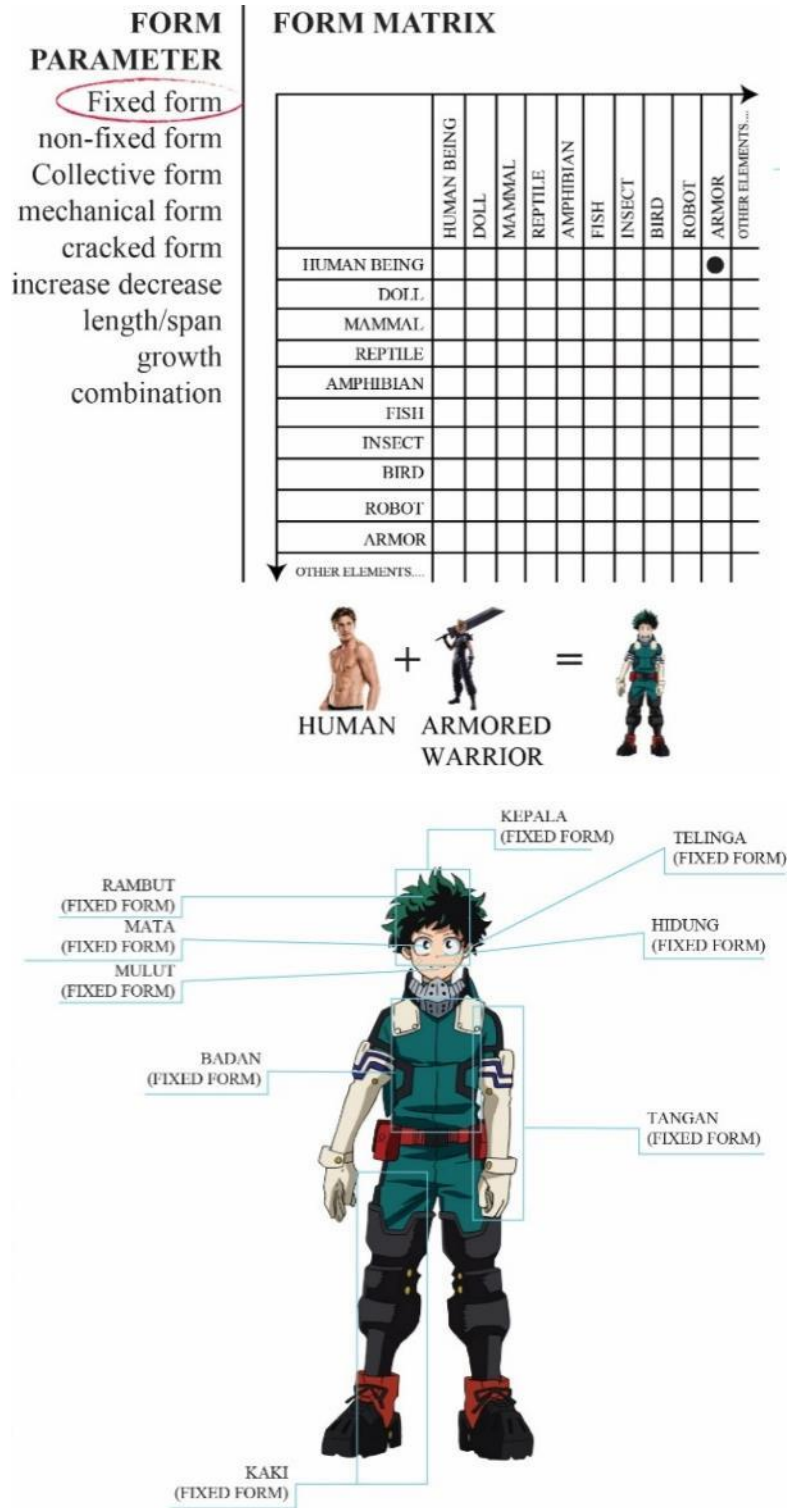
Kostum *hero* Deku mengalami perubahan beberapa kali, tapi pada alur cerita sejauh ini, kostum yang paling lama dipakai Deku adalah kostum versi Gamma, kostum ini yang akan dianalisis secara *manga matrix* pada penelitian kali ini.



Gambar 4. Midoriya Izuku alias *Deku*, kostum versi *alpha* (kiri) dan *gamma* (kanan)
Sumber: <https://myheroacademia.fandom.com/> diakses 15 September 2021

Midoriya Izuku Matrix

Midoriya Izuku digambarkan sebagai manusia yang menggunakan *armor* pelindung di tempat tertentu seperti tangan, kaki dan leher. Penggambaran dari karakter ini menggunakan *Fixed form* atau tidak memiliki kemampuan merubah. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan pada anggota tubuh. Berdasarkan dari *form matrix* maka bisa dilihat bahwa tampilan Midoriya Izuku sebagai *hero* merupakan penggabungan antara manusia dan pakaian pelindung khusus atau biasa disebut dengan *armor*.

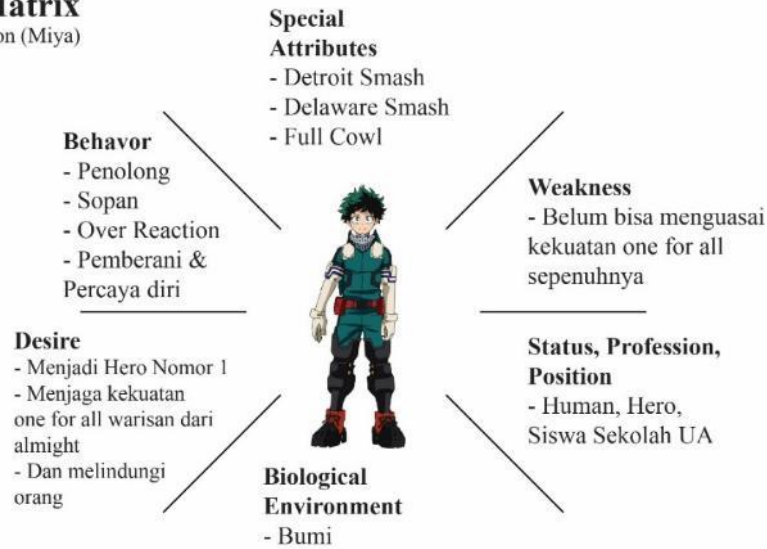


Gambar 5. Form Matrix Midoriya Izuku
 Sumber: Pribadi (2022)

Karakter Midoriya Izuku juga dijabarkan dalam personality matrix yang dibagi menjadi 6 bagian yaitu *behavior, Desire, biological environment, status, weakness* dan *special attributes*.

Seperti yang sebelumnya telah disinggung sebelumnya bahwa karakter Midoriya Izuku memiliki *Behavior* penolong, sopan, *over reaction*, pemberani serta mengutamakan orang lain. Kemudian memiliki keinginan untuk menjadi seperti *pro-hero* favoritnya yaitu All Might. Untuk *biological environment* Izuku sendiri adalah manusia Bumi, status karakter dalam series adalah siswa SMA UA sekolah khusus untuk *hero*. Deku saat ini memiliki kelemahan yaitu kekuatan yang diwariskan padanya tidak bisa diterima dengan baik oleh tubuhnya secara penuh. Dengan kekuatan *One For All* Izuku memiliki beberapa jurus penting yaitu *Detroit Smash*, *Delaware Smash* dan *Full Cowl*.

Personality Matrix
 Personality Hexagon (Miya)



Gambar 6. *Personality Matrix* Midoriya Izuku
 Sumber: Pribadi (2022)

Kostum versi Gamma masih menggunakan bentuk dasar yang dipakai pada kostum versi alpha, dengan menggunakan warna hijau yang lebih gelap dikombinasikan dengan garis hitam (pada versi awal warna putih) sebagai warna dasarnya. Perbedaan mencolok terdapat pada aksesoris yang dikenakan, pada kostum versi gamma, respirator menggunakan bahan besi (pada versi alpha berbentuk mulut tersenyum yang memperlihatkan gigi), ditambah dengan sarung tangan berwarna putih panjang (hingga ke bagian atas lengan) dan sepatu boots tinggi dengan sol besi untuk menyesuaikan dengan gaya bertarungnya yang banyak menggunakan tendangan. Topeng berbentuk rambut All Might pada versi alpha masih ada, namun sudah jarang digunakan, begitu pula respirator yang hanya digunakan pada saat-saat tertentu saja. Kostum yang dikenakan izuku merupakan kostum yang bertipe *body wear* yang membungkus hampir 90% tubuhnya. Material yang digunakan pada kostum tersebut adalah material yang teridentifikasi sebagai *inorganic matter*.



Gambar 7. *Costume Matrix* Midoriya Izuku
 Sumber: Pribadi (2022)

Analisis karakter 2, Bakugo Katsuki.

Bakugo Katsuki (Katsuki) merupakan karakter deutragonis pada seri MHA. Ia biasa dipanggil Kacchan oleh Izuku dan merupakan mantan teman masa kecil Izuku. Pada masa kanak-kanak mereka digambarkan sangat dekat, mengingat kedua ibu mereka juga sahabat. Seperti Izuku, Katsuki juga mengidolakan All Might karena ia tidak pernah kalah dan ingin menjadi seperti *pro-hero* nomor satu tersebut. Ketika Izuku divonis tidak memiliki *quirk* kelakuan Katsuki terhadap Izuku mulai berubah, ia memberi julukan *Deku* (orang tidak berguna) dan juga mulai melakukan tindakan perundungan pada Izuku yang berlangsung hingga mereka menjadi remaja, walau begitu, Izuku masih menganggap Katsuki sebagai teman dan juga salah satu sosok yang ia jadikan *goals* karena kekuatan dan kepercayaan diri yang dimiliki Katsuki. Seiring dengan perjalanan cerita, hubungan keduanya yang sudah merenggang mulai mengalami perbaikan.

Katsuki digambarkan sebagai seorang pemuda yang berharga diri tinggi, besar kepala, kasar, sombong, pemarah, dan agresif, terutama di awal seri, sifat-sifat ini hal ini dikarenakan ia adalah seorang genius dan selalu dihujani pujian dari kecil, membuatnya menjadi arogan. Sanjani pada penelitiannya juga menyebutkan tutur kata Bakugo merupakan tutur kata *densaigo* atau tutur kata maskulin dengan gaya bahasa yang sering meninggikan derajat dirinya sendiri dan kerap meremehkan orang lain, sesuai dengan persona karakter Katsuki yang arogan (Sanjani.P.A, Adnyani.K.E.K, 2019). Dari sini bisa dilihat bahwa sifat dan tindakan Katsuki cenderung terlihat tidak *heroik*, bahkan bisa digolongkan sangat jahat bagi mereka yang tidak mengenalnya dengan baik. Sifat dan kelakuan ini sudah ada dari ia kecil, terutama perlakuannya pada Izuku yang seharusnya merupakan sahabat masa kecilnya. Hal ini dikarenakan Katsuki merasa inferior ketika melihat jiwa pahlawan yang dimiliki Izuku sejak kecil. Katsuki juga kerap digambarkan sebagai kebalikan dari Izuku, selain dari sifat dan gaya bicara, hal ini dapat dilihat pada nilai ujian masuk UA keduanya, bila Izuku mendapatkan 0 poin untuk menghancurkan robot penjahat dan 60 poin untuk nilai *rescue*, maka Katsuki mendapat hasil sebaliknya.

Setelah diterima di U.A. dan mengalami beberapa kekalahan pribadi (salah satunya bahkan datang dari Izuku), sifat Katsuki secara bertahap berubah kearah lebih baik, meskipun masih memiliki banyak sifat tidak menyenangkan. Walau sering digambarkan secara negatif, sifat kompetitif milik Katsuki sering menjadi motor penggerak kelas 1-A UA (kelas Izuku dan dirinya).

Katsuki juga digambarkan memiliki motivasi menang yang sangat tinggi namun tidak pernah sekalipun meremehkan siapapun lawannya, hal ini bisa dilihat dalam pertandingannya dengan teman-temannya di UA dan juga pertarungannya dengan beberapa penjahat di sepanjang cerita. Katsuki juga sangat menghargai kejujuran dan tidak pernah berbohong, sampai-sampai keterusterangannya dipandang oleh beberapa orang sebagai kasar dan tidak peka. Setelah *Paranormal Liberation War*, Katsuki membantu Izuku berlatih untuk menebus tindakannya selama pertempuran itu. Katsuki mengakui pada All Might tentang hubungannya dengan Izuku, Ia mengakui bahwa dia mengganggu Izuku sebagai pelampiasan rasa *inferiornya* sendiri dan bagaimana dia tidak bisa mengerti mengapa Izuku menempatkan orang lain di atas dirinya sendiri. Sebenarnya, Katsuki sangat peduli pada Izuku terlepas dari bagaimana dia bertindak, dan berharap Izuku bisa terus meningkatkan kekuatan dan Quirknya. Sisi kepeduliannya ini semakin terbukti ketika Katsuki mendengar bahwa Tomura menargetkan One For All, membuatnya menyadari bahwa pemimpin penjahat akan mengejar Izuku dan berusaha menjauhkan Izuku dari bahaya.

Nama *hero* Katsuki adalah *Great Explosion Murder God Dynamight* (biasa dipanggil *Dynamight*), dengan *quirk* yang ia sebut *Explosion*; dengan *quirknya* ini Katsuki dapat membuat ledakan dengan intensitas besar menggunakan kedua tangannya yang mengeluarkan keringat *nytrogliserin*. Katsuki sangat paham bagaimana menggunakan *quirk* miliknya, hal yang diakui oleh *pro hero* sekalipun.

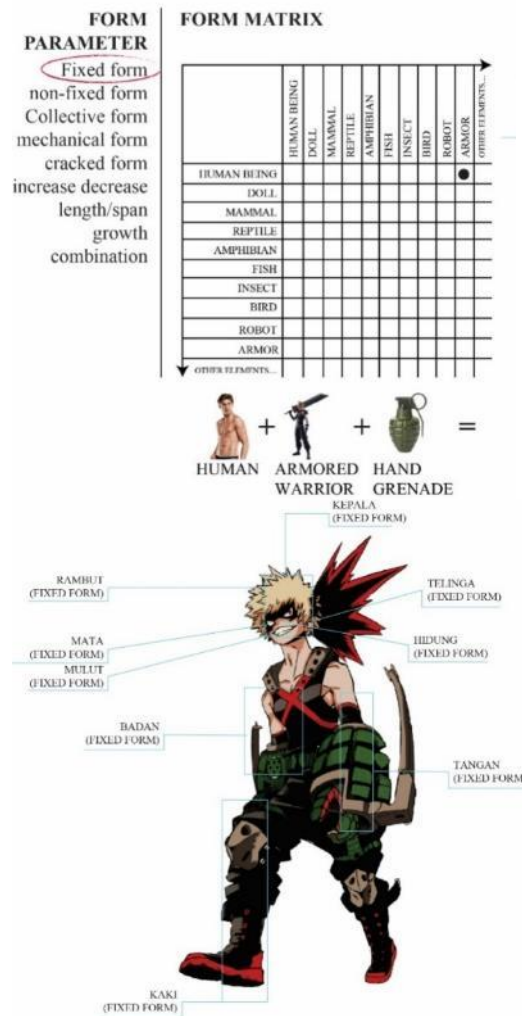


Gambar 8. Bakugou Katsuki alias *Dynamight*

Sumber: <https://myheroacademia.fandom.com/> diakses 15 September 2021

Bakugou Katsuki Matrix

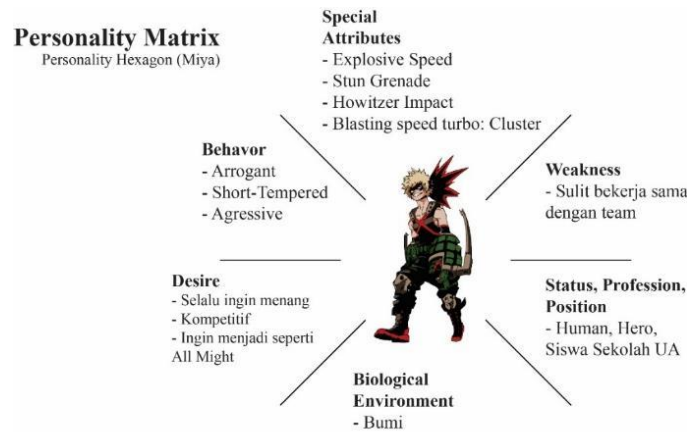
Bakugou Katsuki digambarkan sebagai manusia yang menggunakan armor pelindung di tempat tertentu seperti tangan menggunakan bentuk granat tangan, kaki dibungkus sepatu bernuansa militer dan aksesoris kepala yang seperti efek ledakan. Penggambaran dari karakter ini menggunakan *Fixed form* atau tidak memiliki kemampuan berubah bentuk tubuh. Berdasarkan dari *form matrix* maka bisa dilihat bahwa tampilan Bakugou Katsuki sebagai *hero* merupakan penggabungan antara manusia dan pakaian pelindung khusus atau biasa disebut dengan *armor* yang bernuansa militer.



Gambar 9. *Form Matrix* Bakugou Katsuki
 Sumber: Pribadi (2022)

Karakter Bakugou Katsuki digambarkan dalam *personality matrix* yang memiliki *Behavior Arrogant, Short Tempered, pridefull*, pemberani dan *agressive*. Kemudian memiliki keinginan untuk menjadi seperti *Hero* favoritnya yaitu All Might. Untuk *biological environment* Katsuki adalah manusia Bumi yang tinggal di daerah perkotaan, status karakter dalam series adalah siswa SMA UA sekolah khusus untuk *Hero*. Katsuki saat ini memiliki kelemahan yaitu kurang mampu untuk bekerja sama dalam tim dengan baik, yang pada akhirnya seringkali memicu pertengkaran antar anggota timnya. Bakugou juga dicap sebagai *natural born genius* karena mampu mengembangkan kemampuannya sendiri dan seringkali menunjukkan rencana taktikal yang baik disaat keadaan genting.

Gambar 10. *Personality Matrix* Bakugou Katsuki
 Sumber: Pribadi (2022)



Gambar 10. *Personality Matrix* Bakugou Katsuki
 Sumber: Pribadi (2022)

Kostum yang digunakan Katsuki dalam seri MHA sangat menonjolkan nuansa militer yang terkesan modern, bentuk granat besar di tangan sangat ditonjolkan. Untuk bagian badan terdiri dari tank top ketat berwarna hitam, tanpa lengan, dengan "X" berwarna oranye melintang di tengah, membentuk *v-neck*. Ada dua titik di sepanjang garis kiri kerahnya, menunjukkan perusahaan pendukung yang mendesain kostumnya. Kostumnya juga memiliki penyangga leher metalik yang dikenakan dengan ujung persegi panjang yang memiliki tiga lubang di setiap sisinya. Bisepnya juga ditutup dengan lengan baju hitam hingga sarung tangan berbentuk *granat* yang ia pakai pada kedua tangannya. Sabuknya, yang juga membawa granat, menahan celana baggy-nya, ia juga menggunakan pelindung lutut; untuk alas kaki, Katsuki memakai sepatu bot tempur setinggi lutut dengan sol dan lubang tali oranye. Topengnya bergerigi dan hitam, dan saat dipakai, bentuk ledakan besar berbingkai oranye menonjol dari setiap sisi. Bisa disimpulkan jika berdasarkan kostum matriks maka bisa disimpulkan bentuknya sebagai *bodywear*, *Covering/footwear*, *wrap tie* dan teridentifikasi menggunakan *inorganic material*.



Gambar 11. *Costume Matrix* Bakugou Katsuki
 Sumber: Pribadi (2022)

Berdasarkan penjelasan di atas maka tentu bisa disepakati bahwa tampilan *hero* dari MHA di kemas dengan sangat detail dan terstruktur. Kostum yang dipakai bisa memberikan karakteristik yang kuat pada Midoriya Izuku dan Bakugou Katsuki sebagai karakter pada seri My Hero Academia. Tidak hanya itu penggunaan warna pada karakter hero bakugo memiliki makna tersendiri Midoriya (Deku) memiliki warna yang lebih berkarakter dingin yang tentu sesuai dengan sifatnya, sementara bakugo memiliki karakter warna gelap dan panas juga menggambarkan sifatnya. Hal ini di dukung oleh pandangan Rustan dalam Erlyana dkk (2023) yaitu, Setiap warna memiliki pesannya dan identitasnya tersendiri, tetapi pesan ini juga bisa tergantung dari latar belakang penikmatnya.



Elemen Super Hero

Istilah *superhero* menurut Gavalier muncul sekitar tahun 1938, setelah kemunculan dan kepopuleran Superman. Gavalier juga menyatakan bahwa karakteristik umum yang sering terdapat pada *superhero* adalah: identitas rahasia, alias, penyamaran, ikon/lambang khas, asal mula yang traumatis, kekuatan yang luar biasa, kecenderungan mementingkan orang lain yang sangat tinggi (Gavalier, 2016). Sedangkan Coogan dalam Kurniawan (2019), mendefinisikan *superhero* sebagai salah satu genre komik atau cerita yang mengisahkan tentang sosok yang mempunyai misi, kekuatan super dan identitas rahasia. Pada umumnya, misi dari *superhero* sendiri umumnya mengarah pada misi yang *altruistic*, yaitu misi yang memiliki kecenderungan mementingkan orang lain dibanding diri sendiri, bisa dibilang seorang *superhero* rela mengalami kesulitan dan cedera demi mementingkan keselamatan orang lain. Elemen kedua yakni kekuatan super, kekuatan ini bisa didapatkan/dimiliki dengan berbagai latar belakang, misalnya kecelakaan, uji coba, pendatang dari planet lain dan sebagainya. Elemen yang terakhir adalah identitas dari sosok *superhero* itu sendiri yang secara garis besar bisa dibagi menjadi dua, yakni kostum dan identitas rahasia/alter ego. *Superhero* pada umumnya menggunakan kostum yang secara tersirat menggambarkan kekuatan yang mereka miliki dan juga berfungsi sebagai *branding* diri mereka sebagai sosok *superhero*, sedangkan konsep identitas rahasia pada *superhero* bertujuan untuk menyembunyikan jati diri asli dari sang *superhero* baik dengan topeng, kacamata atau benda-benda lainnya. Ketiga elemen ini merupakan elemen yang paling sering digunakan pada tokoh *superhero*, bahkan bisa dianggap sebagai *template* wajib yang digunakan oleh banyak IP bertemakan *superhero* (Kurniawan, 2019).

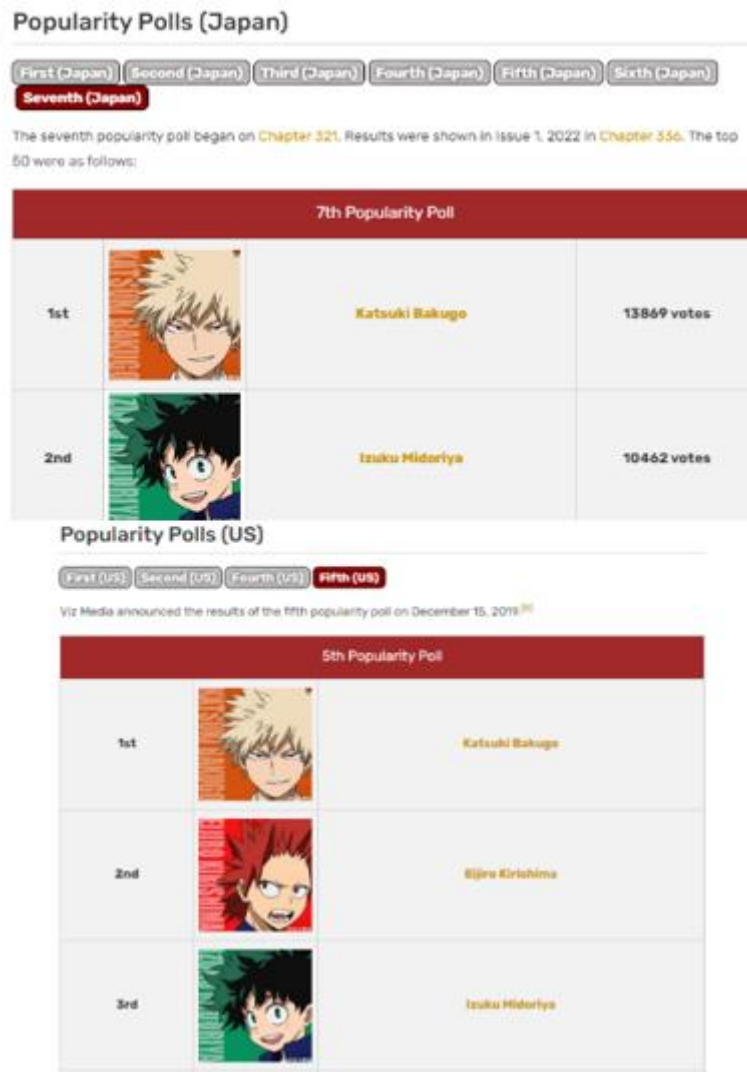
Setyanto dan Adiwibawa (Setyanto & Adiwibawa, 2018) juga menyatakan bahwa dalam karakter *superhero* melekat atribut-atribut visual yang juga menjadi ciri-ciri khusus serta kelebihan dari karakter itu sendiri. Ciri-ciri tersebut adalah: tampilan fisik, kekuatan super yang dimiliki, kostum dan aksesoris (termasuk warna) yang melekat pada kostum dan aksesoris yang digunakan karakter tersebut.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat dilihat bahwa Izuku dan Katsuki memenuhi beberapa syarat pengkategorian *superhero*, yakni alias (nama *hero* Deku dan *Dynamight*) tampilan fisik, kekuatan super dan juga kostum dengan atribut visual yang menggambarkan kekuatan/karakter dari tokoh itu sendiri; namun ada beberapa hal yang tidak mengikuti pakem *superhero* di atas, seperti pada sifat dan *goals* karakter. Sedangkan untuk identitas rahasia, kedua karakter ini tidak memiliki identitas rahasia, walaupun Katsuki menggunakan topeng pada kostum *heronya*, mayoritas masyarakat mengetahui siapa sosok di balik *hero Dynamight*, hal yang sama juga pada Izuku, yang sudah hampir tidak pernah menggunakan penutup muka semenjak kostum Beta. Hal ini dikarenakan pada perjalanan mereka menjadi *prohero* di UA sudah menjadi konsumsi masyarakat, seperti pada saat turnamen olahraga yang diadakan di UA, yang dapat ditonton oleh khalayak luas dan juga merupakan ajang perekrutan calon *hero* baru oleh agensi-agensinya *hero*. Hal ini juga berlaku pada semua *hero* di IP MHA, terkecuali All Might (hanya segelintir orang yang mengetahui sosok aslinya yang bernama Yagi). Untuk lengkapnya bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Elemen Superhero

Elemen <i>Superhero</i>	Midoriya Izuku	Bakugo Katsuki
Identitas rahasia	X	X
Alias	<i>Deku</i>	<i>Great Explosion Murder God Dynamight (Dynamight)</i>
Kostum khas yang mewakili kekuatannya/menjadi <i>branding</i> diri.	Ada 	Ada 
Penyamaran	Topeng <i>hoodie</i> dan <i>mouthguard (respirator)</i> tapi tidak pernah dipakai/sangat jarang.	Topeng
Ikon/lambang khas	X	X
Asal mula yang traumatis	Tidak memiliki <i>quirk</i> sehingga mengalami perundungan dan diremehkan banyak orang, termasuk idolanya sendiri.	X
<i>Super power</i>	<i>Quirk One For All (OFA)</i>	<i>Quirk Explosion</i>
Sifat/misi <i>altruistic</i>	✓	X
Tampilan fisik	<i>Lean muscular</i>	<i>Lean muscular</i>

Dari tabel di atas dapat dilihat tidak semua elemen *superhero* terpenuhi pada kedua karakter, bahkan hal yang paling dasar yakni identitas rahasia bahkan tidak dimiliki keduanya, pada Katsuki sifat *altruistic* khas *superhero* tidak ada sama sekali, karena pada prinsip Katsuki, seorang *hero* tidak boleh berhenti berjuang atau menyerah, terlepas dari ancaman yang mereka hadapi, dan bahwa selalu menang adalah tanda *hero* sejati. Berbeda dengan prinsip *hero* Izuku yang meyakini bahwa *hero* yang hebat adalah seseorang yang menyelamatkan orang lain, bukan membunuh, meskipun dia tidak naif dalam ideologi ini dan akan menggunakan kekerasan jika tidak ada pilihan lain. Namun kedua karakter ini justru sangat digandrungi penggemar yang dapat dilihat pada hasil *vote*. Katsuki menempati posisi pertama (dengan 13869 suara) pada *polling* karakter favorit di Jepang pada awal 2022 ini, disusul Izuku pada tempat kedua (dengan 11462 suara), sementara pada *polling* di AS akhir 2019, Katsuki menempati peringkat pertama Izuku ketiga.



Gambar. 13 Hasil voting ke 7 pemilihan karakter favorit di Jepang, dan kelima di A.S
 Sumber: [https://myheroacademia.fandom.com/wiki/Popularity_Polls#Fifth_\(US\)](https://myheroacademia.fandom.com/wiki/Popularity_Polls#Fifth_(US)) diakses Januari 2022

Prabowo dalam Setyanto & Adiwibawa (2018) juga menunjukkan bahwa nilai estetis sebuah desain terdapat dalam tampilan visual, terutama bila melihat dalam pandangan desain komunikasi visual dan grafis. Prioritas seseorang dalam mengkonsumsi suatu hal (dalam hal ini visual karakter) yang kemudian menilai bagus atau buruknya suatu desain ditentukan melalui tampilan visual itu sendiri. Putri dkk (2021) juga mengatakan bahwa ketertarikan penggemar pada sebuah karakter meliputi 6 elemen, yakni kepribadian, perkembangan karakter, tujuan, desain/audio-visual, jalinan hubungan antar karakter dan emosi. Dari hasil penelitian ini juga ditemukan bahwa penggemar cenderung menyukai karakter yang tidak ‘sempurna’ dan memiliki perkembangan terutama dalam sifat, yang bisa juga kita temukan pada Izuku dan Katsuki. Ketidak sempurnaan ini selain ada pada sifat mereka, juga terdapat pada elemen-elemen *superhero* yang tidak terpenuhi semuanya, membuat kedua karakter ini berhasil merebut hati para penggemar. Sedangkan penggemar mengungkapkan daya tarik desain dari karakter favorit mereka adalah penggambaran yang tidak biasa, seperti bentuk granat raksasa yang merupakan bagian kostum Katsuki yang tidak lazim.

Dapat disimpulkan, walau tidak sepenuhnya mengikuti pakem *template super hero* yang ada, karakter Midoriya Izuku dan Bakugo Katsuki masih memiliki elemen penting yang menjadi

dasar dari tipe karakter *super hero*, yakni kekuatan super, kostum, alias. Sedangkan untuk elemen lainnya yang tidak ada tidak terlalu mempengaruhi kepopuleran mereka sebagai sebuah karakter *superhero*.

SIMPULAN

Studi ini mengevaluasi bagaimana elemen-elemen superhero direpresentasikan dalam anime dan manga *My Hero Academia*, dengan menyoroti dua tokoh sentral, yakni Midoriya Izuku dan Bakugo Katsuki. Analisis terhadap aspek visual dan psikologis kedua karakter menunjukkan bahwa mereka menggambarkan bentuk kepahlawanan yang berlapis dan berkembang. Midoriya mewakili arketipe pahlawan yang tumbuh melalui proses belajar, semangat pantang menyerah, dan komitmen terhadap nilai-nilai altruistik. Sebaliknya, Bakugo memulai sebagai figur antihero yang kemudian menunjukkan transformasi emosional signifikan menuju pemahaman yang lebih dalam tentang makna menjadi pahlawan.

Temuan ini mengindikasikan bahwa *My Hero Academia* tidak hanya mengadopsi model superhero Barat, tetapi juga mengolahnya secara kontekstual dengan memasukkan nilai-nilai budaya Jepang seperti etos kerja, pengendalian diri, dan pentingnya komunitas. Dengan demikian, serial ini menjadi contoh penting dari proses lokalisasi narasi superhero dalam lanskap budaya populer global. Secara akademik, hasil penelitian ini membuka peluang untuk memperluas diskursus tentang pergeseran paradigma dalam genre superhero, terutama dari perspektif lintas budaya. Representasi karakter dalam karya ini memperlihatkan bahwa konstruksi kepahlawanan dapat memiliki bentuk dan pesan yang beragam sesuai dengan latar budaya penciptanya. Untuk pengembangan riset di masa depan, disarankan agar analisis diperluas dengan mencakup karakter-karakter lain serta mengeksplorasi isu-isu tambahan seperti peran gender, dilema moral, dan pengaruh trauma dalam pembentukan karakter pahlawan. Pendekatan multidisipliner—yang menggabungkan studi budaya visual, naratologi, dan psikologi media—juga berpotensi memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai dinamika kepahlawanan dalam media kontemporer.

DAFTAR PUSTAKA

- Andelina, I. R. (2020). Analisis Elemen Dalam Penciptaan Karakter Desain Di Dalam Ip Hypnosis Mic - Seiyuu X Rapper Project. *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 7(2), 137. <https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i2.001>
- Ariesta, I. G. B. B. B., Yogantari, M. V., & Yudha, A. A. N. B. K. (2019). Kajian Semiotika Pada Visualisasi Tokoh All Might Dalam Manga. 1(2), 108–112.
- Erlyana, Y. Dkk. (2023). Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna Sebagai Penguat Daya Tarik Emosional Dalam Video Anak. *ndharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 09(3), 396–411.
- Gavaler, C. (2016). *On The Origin Of Superheroes From The Big Bang To Action Comics No. 1 Chris* (Issue July). Universty of Iowa Press.
- Kurniawan, R. A. (2019). Kemunculan Komik Adipahlawan Indonesia Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. *TEXTURE: Art & Culture Journal*, 2(1), 29–39. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/TXT/article/view/2628>
- Kusumajati.A.J. (2020). Perwujudan Konsep Giri Dan Ninjou Yang Tergambar Pada Izuku Midoria Dalam Manga Boku No Hero Academia. Universitas Diponegoro.
- Putri, V., R, W. N. C., & Suastiwi. (2021). Resepsi Penggemar Terhadap Karakter Anime Shounen My Hero Academia , Attack On Titan Dan Hunter X Hunter. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 160–174.

- Safariyani, P. (2017). Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festival Asia (Afa) Di Indonesia Tahun 2012-2016. *EJournal Ilmu Hubungan Internasional*, 5(3), 729–744. [http://ejournal.hi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/08/Ejournal Putri Safariyani \(08-08-17-07-14-28\).pdf](http://ejournal.hi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/08/Ejournal_Putri_Safariyani_(08-08-17-07-14-28).pdf)
- Sanjani.P.A, Adnyani.K.E.K, S. N. . (2019). Danseigo Oleh Tokoh Pria Bakugo Katsuki Dalam Anime. 5(3), 501–512.
- Saputra M, Garry. 2019. “Desain Karakter Dalam Serial Shonen Manga One Punch Man”. Sekolah Pascasarjana. Institut Kesenian Jakarta. Jakarta.
- Seputro, V.N. & Streit, A.K. (2024). Perancangan Kartu Permainan “Mitkit” Tentang Mitigasi Bencana Alam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 10(2), 286-306.
- Setyanto, D. W., & Adiwibawa, B. A. P. (2018). Membaca Warna Pada Karakter Superhero Marvel. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 256. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1551>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supardi, M.d. (2006). *Metodologi Penelitian*. Mataram: Yayasan Cerdas Press.
- Tilman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. USA. Focal Press. <https://mangaplus.shueisha.co.jp/viewer/1000392>
- Sumber: <https://myheroacademia.fandom.com/> diakses 15 September 2021
[https://myheroacademia.fandom.com/wiki/Popularity_Polls#Fifth_\(US\)](https://myheroacademia.fandom.com/wiki/Popularity_Polls#Fifth_(US)) diakses Januari 2022