

PENCIPTAAN KARYA KOMIK ALTERNATIF

Dwiki Nugroho Mukti

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sikutskid@gmail.com

Drs. Salamun, M.Pd.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
salamunkaulam@gmail.com

Abstrak

Komik salah satu bentuk cabang seni rupa yang bisa bersifat menghibur, mendidik dan mengandung pesan tertentu tergantung si pembuat komik memuat pesan apa di dalam komiknya.

Banyak karya mengangkat komik sebagai tema utama atau gayanya, namun pakem 2 dimensi dan cetak sangat melekat pada komik itu sendiri, jadi eksplorasi untuk menggunakan ruangan sebagai medianya akan sangat menarik untuk menulis ulang pakem komik, menulis ulang dalam artian untuk memberikan sebuah penyegaran terhadap apa yang ada bukan serta merta membuang sebuah pakem yang lama kemudian digantikan oleh bentuk yang baru.

Penciptaan komik ini adalah sebagai wacana baru mengenai media alternative yang digunakan untuk penyampaian komik, penciptaan media yang penulis gunakan ditujukan untuk mengangkat sebuah media alternative yang memungkinkan dari hasil eksplorasi untuk sebuah bentuk karya komik yang lebih eksploratif.

Kata kunci: Komik, Seni Multimedia, Komik Alternatif

Abstract

Comic one of visual art brach that can be entertaining, educational and contains a specific message, depending on the maker of comic contains any messages in the comic .

Many works lifting comics as the main theme or style , but the grip 2 -dimensional and print very usual to comic itself , so the exploration to use the room as the media would be very interesting to rewrite the grip comics , rewriting as a means to provide a refresher on what there is not necessarily throw an old grip then replaced by a new form .

The creation of this comic is a new discourse on alternative media are used for comic delivery, creation of media that writer use is intended to raise an alternative media that allows the results of exploration to develop a form of comics that more exploratory.

Keyword: Comic, Multimedia Art, Alternatife Comic

PENDAHULUAN

Komik salah satu bentuk cabang seni rupa yang bias bersifat menghibur, mendidik dan mengandung pesan tertentu tergantung si pembuat komik untuk memuat pesan tertentu di dalam komiknya. Komik memang mempunyai ciri khas yaitu gambar, narasi, dan dialog antar karakternya, kesan menghibur sangat lekat dengan komik itu sendiri. Namun di era komtemporer ini kesan menghibur yang melekat pada komik bias saja ditinggalkan dan menjadikan sebuah komik menjadi karya seni rupa murni, yang tendensinya sebagai penyalur hasrat senimanya dalam berkarya, itu pun sudah bias menjadi alasan yang kuat untuk terciptanya komik .

Dengan semangat kekinian untuk menciptakan sebuah karya komik yang memiliki nilai seni rupa murni penulis akan menciptakan karya dengan basis komik namun tidak mengacu pada sebuah tatanan komik pada umumnya, penulis hanya akan mengambil sudut pandang dan ke-khasan komik menurut gaya dan ciri pribadi penulis sebagai landasan karyanya.

Penciptaan karya berbasis komik adalah bentuk dalam mengapresiasi sebuah bentuk atau tatanan yang memiliki kekhasan yang akan membuat kita untuk mudah membedakan karya komik dengan karya yang lain nya. Komik sendiri merupakan cabang seni yang memiliki esensi tersendiri.

Komik merupakan kata serapan dari bahasa inggris *comic* yang diartikan sebagai istilah yang merupakan perwujudan sastra gambar (Susanto,2012:226). Memang komik adalah sebuah kata serapan namun sebelum kata serapan ini digunakan istilah yang digunakan di Indonesia untuk menyebut sastra gambar adalah cergam (cerita bergambar).

Bentuk pakem dari sebuah komik adalah dari adanya unsur-unsur yang menjadikan sebuah karya itu menjadi komik yaitu :

1. Cara yang digunakan untuk menggambarkan karakter.

2. Ekspresi wajah yang digunakan untuk menunjukkan perasaan atau pernyataan emosi dari berbagai karakter.
3. Balon kata digunakan untuk menunjukkan dialog tokoh, kadang kala kata-kata tertentu diberitinkan dengan dicetak tebal atau dengan bentuk tipografi khusus.
4. Garis gerak yang digunakan untuk menunjukkan gerakandan kecepatan.
5. Latar yang dimaksudkan untuk menuntun pembaca pada kontek wacana yang sedang diceritakan.
6. Panel atas digunakan untuk menjaga kontinuitas dan menjelaskan hal yang diharapkan atau kelanjutan sekuen berikutnya. Jenis-jenis panel dibagi dalam tiga kelompok : *pertama*, beberapa panel dalam satu halaman; *kedua*, satu panel dalam satu halaman penuh tanpa garis bingkai (dapat berupa gambar, bahasa, atau keduanya); dan *ketiga*, satu panel dalamduahalaman (sebuah gambar terpotong menja di dua halaman).

Kurang lebih itulah unsur-unsur sebuah karya untuk bisa menjadi komik.

Komik ini adalah karya yang dinikmati pada batas usia tertentu, mulai usia remaja hingga seterusnya. Adanya batas usia penikmat dikarenakan komik ini akan penulis buat dengan gaya bahasa dan visual yang sulit untuk dicerna oleh anak kecil pada umumnya jadi untuk lebih fokus dan menggena penulis menentukan batas apresiator komik ini adalah usia remaja. Sebagai kelanjutan bentuk karyanya komik ini akan beredar dalam media zine karena media zine adalah media perlawanan akan sesuatu yang mapan dan memiliki semnagat yang sama dengan komik yang penulis buat, terlebih memang saasaran zine adalah mulai usia remaja karena sangat jarang ditemukan atau malah tidak sama sekali zine beredar dikalangan anak di bawah umur.

FOKUS PENCIPTAAN

a. Fokus Penciptaan

1. Menciptakan komik alternative

b. Fokus Penulisan

1. Mendiskripsikan proses penciptakan komik alternative
2. Mendiskripsikan karya komik

HASIL DAN PEMBAHASAN PENCIPTAAN SENI

4.1 Proses Penciptaan

4.1.1 Tempat Penciptaan

Proses penciptaan karya dilakukan di Rumah Sore Art Space, yang beralamatkan di Jl. Balas Klumprik no.63, Surabaya .



Gambar4.1

FotoRumah Sore Art Space
Sikutskid.doc,2014

Pada proses penciptaan karya ini dilakukan sesuai dengan bagan yang di sertakan pada bab 3, berikut adalah proses pengerjaan karya komik.

3.2.1 Membuat Cerita

Komik ini banyak bercerita mengenai lingkungan dan penting nya menjaga lingkungan, karya ini adalah karya sentimental dari penulis untuk menjaga lingkungan karena ia menyakini bahwa lingkungan adalah bagian dari kita sendiri maka agar kita sehat maka kita harus menyehatkan lingkungan juga.

Anjuran-anjuran untuk menjaga lingkungan dimasukan dalam seting tempat dan dialog yang dilakukan didalam komik, tempat yang digunakan dalam komik juga banyak di ambil di alam bebas yang masih hijau, sebagai penyegaran dan menyindir kondisi disekitar saat ini. Penggunaan komik untuk mengingatkan pembacanya untuk sadar lingkungan dikarenakan hubungan atara apresiator dan apa yang diapresiasi sangat dekat hal tersebut dinamakan psikolisi poststrukturalis dimana Jaeques Lacan membahas mengenai penawaran mengenai sebuah model pemikiran kritis mengenai konsumsi. Ideologi konsumerisme bekerja dengan cara seperti 'ideologi roman', ideologi roman adalah sebuah narasi yang terbangun di sekitar pencarian : 'cinta' adalah solusi bagi semua problem ; cinta membuat kita lengkap ; 'cinta' membuat kita utuh. Seperti pencarian akan cinta, konsumsi mengisyaratkan ketidak lengkapan, sesuatu yang hilang (Storey,2007:145).

Selain karena memang kecintaanya terhadap astronot penulis juga menggunakan sosok astronot untuk mengambil sudut pandang kekinian dimana teknologi sudah maju dan manusia semakin pintar, setelah gambaran itu kita tangkap pasti gambaran negatif mengenai sebuah peradapan yang maju akan kita tangkap juga, limbah pencemaran, perilaku instan dan rusaknya lingkungan kita kan banyak kita temui di kondisi masyarakat yang maju, bila kita tidak mulai melakukan sebuah pergerakan yang nyata meskipun itu kecil, maka lingkungan kita akan akan semakin rusak dan tercemar.

Proses desain awal dari pembuatan komik adalah dimulai dengan Pembuatan alur cerita. Desain awal mengenai bagaimana cerita komik berlangsung harus dilakukan agar komik mampu terbaca dan memiliki

alur yang baik, sehingga penikmatnya mampu memahaminya secara utuh. Proses desain diawali dengan sketch kasar pada kertas, membuat beberapa cerita.

Penciptaan karakter sendiri dilakukan dengan pemilihan subjek yang dicintai penulis yaitu astronot, alam lingkungan, hewan, dan yang berkaitan dengan itu. Beberapa karakter komik diciptakan dalam bentuk manusia yang dimaksudkan agar komik memiliki keterikatan dengan pembacanya, lalu bentuk hewan yang dibuat dengan gaya penulis sendiri dan satu bentuk makhluk asing.

Penciptaan komik menggunakan media alternative ini dibuat dengan konsep komik strip, jadi per cerita hanya akan terdiri dari 1 atau 2 lembar saja.

3.2.3 Sketching

Proses pengerjaan karya diawali dari sketching karakter dan alur cerita komik. Gaya yang digunakan untuk membuat karakter komik adalah cenderung ke aliran naif, dimana naif sendiri berarti sebuah bentuk gaya yang terlihat inosent, kekanakan dan memiliki spontanitas dan biasanya sederhana (Couto,1999:88).

3.2.4 Pemotongan Bahan

Setelah sketching proses berikutnya adalah memotong bahan untuk membentuk wujud dari karakter komik.

3.2.5 Memberi Cat Dasar

Tahap pertama untuk mulai menggambar di media multiplek adalah memberi warna dasar, yaitu warna putih, pemberian warna dasar ditujukan agar saat nanti diberi warna sesuai dengan karakter masing-masing warna tersebut bisa muncul.

3.2.6 Memberi Warna

Pemberian warna untuk memunculkan dan memperkuat karakter komik. Setelah diberi cat dasar barulah proses pemberian warna dilakukan, pemberian warna dilakukan sesuai rancangan awal.

3.2.7 Memberi Garis Tepi

Pemberian garis tepi dengan warna hitam untuk lebih memunculkan bentuk karakter komik. Sesuai dengan karakter gambar penulis maka setelah diberi warna, pemberian garis tepi warna hitam dilakukan, proses pemberian garis tepi dilakukan setelah proses pemberian warna ditujukan agar memunculkan bentuk yang muncul dari karakter komik.

3.2.8 Finishing

Finishing dilakukan dengan memberikan cairan vernish kepada karakter komik, agar bisa bertahan lama.

Dalam proses finishing semua karakter ditaruh ditempat yang terkena sinar matahari kemudian, di lapisi cairan vernish.

3.2.9 Dekorasi Ruang

Selain tempat disekitar kita, pengambilan gambar komik ini juga dilakukan di ruangan yang didisplay khusus untuknya, tempat khusus adalah tempat yang sengaja di siapkan untuk pengambilan gambar komik ini, tempat mendapat perlakuan mulai dicat hingga digambar isi ruang nya.

Gambar di atas adalah tahap pertama dalam proses dekorasi ruang yaitu mengecat semua bagian

ruangan dengan warna putih. Proses selanjutnya adalah menggambar karakter erusta dan beberapa bentuk karakter yang lain untuk memperkuat dekorasi ruang.

3.2.10 Display Komik

Penyusunan komik pada tempat-tempat yang sudah ditentukan agar bisa menjadi panel-panel komik yang menarik. Display adalah proses penempatan karakter komik ke tempat yang sudah didekorasi, penempatan komik dilakukan sedemikian rupa hingga dalam ruangan tersebut karakter komik mampu terlihat saling berinteraksi.

Display karakter Sasa dan Ali di halaman belakang Rumah Sore, dalam scene komik yang berjudul Kerja Bakti. Display karakter Tungi dan Ali di salah satu kamar Rumah Sore, dalam scene komik yang berjudul Kulewati Gunung dan Laut.

3.2.11 Foto

Proses pengambilan gambar tiap-tiap scene komik. Setelah karakter komik terpasang barulah pengambilan foto untuk dijadikan komik strip. Foto diambil semaksimal mungkin karena saat kita memilih pemandangan mata kita akan mengambil semua hal paling menarik dan menyimpannya dalam otak (Garret,1994:105)

3.2.12 Layout

Tahap layout ini adalah tahap final dalam pembuatan komik ini, setelah data semuanya diperoleh dilakukan pengolahan secara digital menggunakan aplikasi Photoshop cs6. Untuk keperluan layouting agar lebih menarik maka karakter komik juga dibuat dalam bentuk digital, karena hasil akhir dari karya ini tetap dijadikan buku sebagai bentuk publikasi dan pengarsipan karya. Banyak buku dibuat dalam kondisi yang sulit, sebagai kombinasi dari bentuk fisik dan isi (Beazly,2001:6). Maka pembuatan cover sangat penting untuk buku komik ini.

Gambar di atas adalah proses layouting buku komik menggunakan adobe photoshop cs6, dalam gambar di atas adalah proses layouting cerita yang berjudul Kerja Bakti.

Proses editing Karakter Tungi menggunakan aplikasi adobe photoshop cs6, proses layouting buku komik menggunakan adobe photoshop cs6, dalam gambar di atas adalah proses layouting cerita yang berjudul Kulewati Gunung dan Laut.

4.2 Perwujutan komik

4.2.1 Bentuk Buku

Karya multimedia ini pada akhirnya berbentuk buku, yang terdiri dari 21 halaman dengan 10 halaman untuk keterangan karakter komik, dan 11 halaman untuk 4 cerita komik strip. Astronot sebagai inspirasi penciptaan komik yang berjudul "Erusta the Breathless Astronot", secara garis besar komik ini akan menceritakan seorang astronot muda bernama erusta dimana ia bias bernafas di luar angkasa karena di dalam paru-parunya tumbuh pohon jeruk yang menjadi sumber oksigennya, memang cerita ini penulis buat dengan genre fiksi-ilmiah di dalam komik ini sendiri akan banyak

mengedukasi pembacanya mengenai lingkungan dan kehidupan sehari-hari.

1. Cover

Desain cover buku dibuat hitam putih untuk menampilkan gelapnya angkasa. Cover terdiri dari cover depan dan belakang, bagian depan terdiri dari karakter utama dan kondisi luar angkasa sedangkan bagian belakang gambar rumah dari tokoh utama ini sendiri.



Gambar 4.31
cover
Sikutskid.doc,2014

2. Halaman Pengenalan Karakter 1

Halaman karakter 1 di isi oleh karakter yang bernama Agus dan kata-kata mutiara dari agus.



Gambar 4.32
Karakter 1
Sikutskid.doc,2014

3. Halaman Pengenalan Karakter 2

Halaman karakter 2 di isi oleh karakter yang bernama Ali dan kata-kata dari Ali.



Gambar 4.33
Karakter 2
Sikutskid.doc,2014

4. Halaman Pengenalan Karakter 3

Halaman karakter 3 di isi oleh karakter yang bernama Beng dan kata-kata mutiara dari Beng.



Gambar 4.34
Karakter 3

Sikutskid.doc,2014

5. Halaman Pengenalan Karakter 4

Halaman karakter 4 di isi oleh karakter yang bernama Cobri dan kata-kata mutiara dari Cobri.



Gambar 4.35
Karakter 4

Sikutskid.doc,2014

6. Halaman Pengenalan Karakter 5

Halaman karakter 5 di isi oleh karakter utama yang bernama Erusta dan kata-kata mutiara dari Erusta.

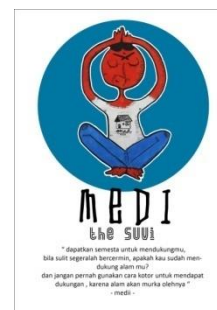


Gambar 4.36
Karakter 5

Sikutskid.doc,2014

7. Halaman Pengenalan Karakter 6

Halaman karakter 6 di isi oleh karakter yang bernama Medi dan kata-kata mutiara dari Medi.



Gambar 4.37
Karakter 6

Sikutskid.doc,2014

8. Halaman Pengenalan Karakter 7

Halaman karakter 7 di isi oleh karakter yang bernama Prapto dan kata-kata mutiara dari Prapto.



Gambar 4.38
Karakter 7

Sikutskid.doc,2014

9. Halaman Pengenalan Karakter 8

Halaman karakter 8 di isi oleh karakter yang bernama Sasa dan kata-kata mutiara dari Sasa.

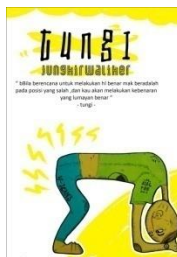


Gambar 4.39
Karakter 8

Sikutskid.doc,2014

10. Halaman Pengenalan Karakter 9

Halaman karakter 9 di isi oleh karakter yang bernama Tungi dan kata-kata mutiara dari Tungi.



Gambar 4.40
Karakter 9

Sikutskid.doc,2014

11. Halaman Pengenalan Karakter 10

Halaman karakter 10 di isi oleh karakter yang bernama Ucok dan kata-kata mutiara dari Ucok.



Gambar 4.41
Karakter 10

Sikutskid.doc,2014

12. Halaman 1

Halaman 1 berisikan sebuah cerita yang dibawakan oleh erusta. Ceritanya adalah Erusta menganjurkan kepada pembaca untuk menjaga lingkungan, karena hal tersebut adalah kewajiban kita sebagai manusia.



Gambar 4.42
Hal 1

Sikutskid.doc,2014

13. Halaman 2

Halaman 2 berisi cerita yang berjudul “Krisis Tempat Bersih” karakter komik yang mengisi scene ini adalah Ucok, Medi. Cobri, Beng. Bercerita mengenai Medi yang melakukan medi tasi di atas tumpukan sampah sehingga cobri dan ucok merasa penasaran si cobri bertanya dan si ucok mengamati medi lalu ada juga Beng yang ikut terlibat dalam percakapan di dalamnya.



Gambar 4.43
Hal 2

Sikutskid.doc,2014

14. Halaman Pengenalan Karakter 3

Halaman 3 berisi lanjutan dari cerita “Krisis Tempat Sampah”.



Gambar 4.44
Hal 3
Sikutskid.doc,2014

15. Halaman 4
Halaman 4 berisi lanjutan dari cerita “Krisis Tempat Sampah”.



Gambar 4.45
Hal 4
Sikutskid.doc,2014

16. Halaman 5
Halaman 5 berisi cerita yang berjudul “Kulewati Gunung Dan Laut”, Karakter komik yang mengisi scene ini adalah Erusta, Tungi, Agus, Ali. Strip ini bercerita mengenai Tungi dan Agus yang menagih janji kepada Erusta untuk diajak jalan-jalan, namaun erusta berubah pikiran dan tidak mau mengajak mereka jalan-jalan karena dimana-mana sudah kotor.



Gambar 4.46
Hal 5
Sikutskid.doc,2014

17. Halaman 6
Halaman 6 berisi lanjutan dari cerita “Kulewati Gunung Dan Laut”.



Gambar 4.47
Hal 6
Sikutskid.doc,2014

18. Halaman 7
Halaman 7 berisi lanjutan dari cerita “Kulewati Gunung Dan Laut”.



Gambar 4.48
Hal 7
Sikutskid.doc,2014

19. Halaman 8
Halaman 8 adegan antara Medi dan Ukok berhadap-hadapan, halaman ini sebagai jeda cerita.



Gambar 4.49
Hal 8
Sikutskid.doc,2014

20. Halaman 9
Halaman 9 berisi cerita yang berjudul “Kerja Bakti”. Dalam Scene ini Ali dan Sasa terlibat pembicaraan untuk menggalakan kerja bakti untuk lingkungan mereka.

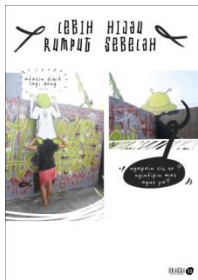


Gambar 4.50
Hal 9

Sikutskid.doc,2014

21. Halaman 10

Halaman 10 berisi cerita yang berjudul “Lebih Hijau Rumput Sebelah”. Bercerita mengenai Erusta yang sedang mengintip rumah tetangga yang menimbulkan kecurigaan dari ali, ternyata alasan Erusta mengintip adalah karena rumah tetangga lebih bersih jadi dia kagum, dalam scene ini ada karakter tambahan yang ditujukan untuk memperkaya komik.



Gambar 4.51
Hal 10

Sikutskid.doc,2014

22. Halaman 11

Halaman 11 berisi lanjutan dari cerita “Lebih Hijau Rumput Sebelah”.



Gambar 4.52
Hal 11

Sikutskid.doc,2014

diangkat penulis dalam karya ini adalah bentuk karya yang arahnya ke bentuk instalatif karena memanfaatkan ruang. Karakter-karakter komik di susun dalam sebuah ruangan yang kemudian melakukan interaksi antara satu karakter-ke karakter yang lain. Penegasan bentuk interaksi dilakukan pada media digital dengan menambahkan balon kata dan pada akhirnya dicetak sebagai buku.

Pencetakan buku komik ini ditujukan untuk memperluas jangkauannya agar dibaca orang, karena bila tidak diterjemahkan kedalam sebuah buku dan hanya ke format pameran karya, maka karya ini hanya akan dinikmati oleh pelaku-pelaku seni bukan masyarakat. Komik yang baik harus memiliki sebuah latar belakang yang kuat mengapa ia diciptakan, seperti pesan yang harus di edukasikan kepada pembacanya, jadi komik sebagai karya yang bukan semata-mata menghibur, tapi juga mendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Beazley, Mitchell. 2001. *Front Cover*. London: Octopus Publishing
- Couto, Nasbahry. 1999. *Gaya dalam Seni Rupa*. Padang: Jurusan Seni Rupa FBSS Universitas Negeri Padang
- Garret, Jhon. 1994. *Compact Cameras*. London: Ebury Press
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab

PENUTUP

SIMPULAN UMUM

Komik dewasa ini sudah jauh berkembang dibanding dengan komik-komik yang lalu, komik dalam era kontemporer ini bukan sekedar menjadi karya yang bersifat menghibur namun juga sebagai sebuah bentuk seni murni yang mengusung idealis pembuatnya. Pembaharuan terhadap bentuk dan isi terus dilakukan oleh komikus agar karyanya tidak tertinggal zaman, penggunaan media yang beragam sebagai bentuk eksplorasi banyak dilakukan, sehingga komik sendiri makin menarik dan makin berwarna.

Dalam perkembangan komik, berbagai bentuk pengembangan banyak ditemui, dan perkembangan-perkembangan yang agaknya menjauhkan bentuk komik dari bentuk pakemnya. Bentuk baru itu bisa kita sebut dengan “komik alternatif”, komik alternatif yang