

KOMIK KOMERSIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI INSTALASI

Toni Dwi Kuswantoro¹, Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: tonikuswantoro@mhs.unesa.ac.id

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: tricaahyo@unesa.ac.id

Abstrak

Berdasarkan sejarah, manusia lebih dulu mengenal gambar sebelum tulisan. Hal ini dibuktikan dari ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding gua di Eropa Barat pada 10.000 SM. Gambar-gambar yang terdapat pada relief maupun lukisan dinding gua bisa disebut sebagai *sequential art* yang merupakan cikal bakal dari komik modern. Karya komik memiliki arti tersendiri bagi penulis yang membawanya untuk mempelajari seni lebih dalam lagi. Namun dalam perjalanan pembelajarannya penulis mengalami kegelisahan ketika membuat karya. Isu itulah yang diangkat dalam karya instalasi dengan ungkapan kegelisahan atas pandangan komik komersil yang penulis rasa kurang memiliki nilai seni jika dibandingkan dengan karya seni murni yang lain. Tujuan penciptaan karya instalasi komik ini adalah untuk menjadi refleksi bagi penulis dan penikmat karya bahwa dalam proses penciptaan komik juga memiliki nilai seni didalamnya. Metode penciptaan karya menggunakan metode penciptaan dari Gustami ada tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan. Melalui karya instalasi ini penulis berharap bisa menemukan jawaban dari kegelisahan yang sedang dialami. Karya instalasi dibuat dengan cara menyusun dan menyatukan karya dan peralatan menggambar yang biasa digunakan seperti, pensil, penghapus, penggaris, dan berbagai jenis *drawing pen* hingga menjadi sebuah kesatuan karya seni utuh yang dalam seni instalasi disebut sebagai teknik *assembling*. Hasil karya yang diciptakan ada 1 karya instalasi yang berjudul “Diantara dua garis” karya ini menjadi media komunikasi penulis terhadap perasaan subjektif yang dialami ketika berkarya komik.

Kata kunci: Komik komersil, komik, instalasi

Abstract

Based on history, humans first recognized images before writing. This is evidenced by the discovery of paintings on cave walls in Western Europe in 10,000 BC. The pictures in the reliefs and cave wall paintings can be called as sequential art, which is the forerunner of modern comics. Comic work has its own meaning for writers who take it to study art more deeply. However, in the course of his learning, the author experiences anxiety when making works. This issue is raised in the installation work with an expression of anxiety over the view of commercial comics that the author feels has less artistic value compared to other works of pure art. The purpose of the creation of this comic installation work is to be a reflection for writers and connoisseurs that in the process of creating comics there is also artistic value in it. The method of creating works using Gustami's creation method has an exploration stage, a design stage and an embodiment stage. Through this installation, the author hopes to find an answer to the anxiety he is experiencing. Installation works are made by arranging and combining works and drawing equipment commonly used, such as pencils, erasers, rulers, and various types of drawing pens to form a unified whole, which in installation art is referred to as the assembling technique. The result of the work that was created was 1 installation work entitled "Between two lines" this work became the author's medium of communication for the subjective feelings experienced when creating comics..

Keywords: commercial comics, comics, installations

PENDAHULUAN

Komik sudah ada sekitar tahun 2000 an. “Puncak ledakan komik terjadi pada tahun 2000 dengan terbitnya buku karya Scott McCloud yang berjudul *Reinventing Comics*” (Kuswanto, 2019:451) Namun, untuk aksesnya belum mampu apalagi kondisi penulis yang tinggal di desa. Tinggal di Desa Kedungpring, Lamongan, akses dan jarak untuk menuju toko buku juga jauh. Minat akan dunia komik muncul ketika penulis melihat komik milik saudaranya yang didapat dari kota. Melihat hal itu, untuk pertama kalinya penulis mengalami pengalaman estetik. Pengalaman estetik adalah pengalaman yang dialami seseorang yang melibatkan perasaan, pikiran, penginderaan, dan berbagai intuisi manusia (Sumardjo, 2000: 161). Saat melihat komik untuk pertama kalinya, penulis langsung menyukainya adanya cerita dan gaya gambar yang menimbulkan ketertarikan tersendiri. Karena, komik adalah seni pertama yang dilihat. Mengingat lokasi tempat tinggal dengan lembaga maupun aktivitas kesenian juga tidak familiar. Untuk galeri seni dan museum seni sendiri jaraknya jauh. Dari sanalah, keinginan untuk menjadi komikus muncul dan dipertahankan sampai detik ini.

Komikus merupakan cita-cita yang ingin diwujudkan penulis. Hal ini yang mendorong penulis untuk berkuliah di Universitas Negeri Surabaya. Penulis berharap akan mendapatkan pengetahuan mengenai cara-cara pembuatan komik ketika memilih jurusan seni rupa. Namun, ketika masuk ke Jurusan Seni Rupa. Penulis merasa dituntut untuk membuat karya lukis dengan media yang berukuran besar, dan hal ini membuat penulis tidak nyaman. Karena karya yang dihasilkan dikerjakan dengan media kertas dengan gambar komik hitam putih. Padahal ketika melakukan survei terhadap 16 responden mahasiswa Seni Rupa di Universitas Negeri Surabaya. Dari 16 mahasiswa 100 persen menyatakan bahwa komik adalah karya seni. Lalu mengapa karya komik dengan *style* gambar komik komersil tidak diterima ketika dipamerkan dan dijadikan karya pada matakuliah cipta seni 2 dimensi. Kegagalan penulis akan hal tersebut mendorong untuk menciptakan karya seni instalasi dengan menampilkan cara pembuatan komik komersil namun dikemas

sebagai sebuah seni instalasi. Tujuannya adalah untuk memberikan pernyataan secara tidak langsung bahwa proses pembuatan sebuah komik komersil bukan hal yang mudah dan harus melibatkan banyak hal diantaranya pemahaman mengenai cerita, penokohan, pembangunan karakter, alur cerita agar diterima pembaca. Tidak hanya itu, gambar yang tidak sesuai proporsi juga tidak akan layak untuk dipasarkan. Gambar yang dihasilkan merupakan bagian dari seni itu sendiri. Meskipun diperjualbelikan secara murah dan dapat dengan mudah didapatkan oleh semua kalangan, komik juga memiliki nilai dan pesan yang ingin disampaikan oleh komikus kepada pembacanya. Pesan atau makna yang ingin disampaikan seorang komikus sama halnya dengan seniman. Hanya saja yang membedakan media yang digunakan dan cara menyampaikannya.

Karya ini dapat menjadi satu refleksi untuk semua bahwa penilaian terhadap karya seni berbeda tapi perlu diingat lagi bahwa saat ini sudah memasuki era kontemporer. Artinya sudah tidak berlaku lagi batas antara seni tinggi dan rendah (Prawira, 2016:220). Penciptaan karya ini sebagai penegas bahwa komik dan seni lukis juga bagian dari seni. Tidak ada yang lebih tinggi maupun lebih rendah.

Pemahaman dan pemikiran yang didapatkan penulis serta terjadinya penolakan yang terjadi ketika berkarya komik membuat penulis tertarik untuk menciptakan karya instalasi ini. Dengan harapan karya ini dapat menjadi refleksi kepada penikmat. Serta mempertanyakan ulang apakah sebenarnya batas antara seni tinggi dan rendah masih menjadi dogma yang sulit dihilangkan. Sudah tidak berlakunya lagi isme – isme yang berkembang pada era modernisme, setiap karya memiliki pesan dan maknanya tersendiri.

Tujuan dari penciptaan karya instalasi “Diantara dua garis” adalah sebagai bahan refleksi diri untuk penikmat karya dan khususnya untuk penulis sendiri. Bahwa dalam proses penciptaan suatu karya komik juga memiliki nilai seni didalamnya. Penulis berharap bagi penikmat karya dan penulis sendiri agar selalu bisa melihat segala sesuatu dengan berbagai

sudut pandang dan bukan terpaku dengan kebenaran kita sendiri.

METODE PENCIPTAAN

Dalam Penelitian ini menggunakan metode penciptaan seni ada tahap eksplorasi, tahap perancangan, tahap perwujudan (Gustami: 2007:329). Dalam penciptaan karya instalasi ini penulis menggunakan beberapa tahap yaitu, tahap eksplorasi konsep, eksplorasi visual, serta eksplorasi media dan teknik. Selanjutnya tahap perancangan komik dan proses perwujudan karya instalasi.

1. Eksplorasi Konsep

“Konsep merupakan konkretisasi indera, suatu proses pelik yang mencakup penerapan metode, pengenalan seperti perbandingan, analisis, abstraksi, idealisasi dan bentuk-bentuk deduksi yang pelik. Keberhasilan konsep tergantung pada ketetapan pemantulan realitas objektif di dalamnya. Ia dapat lahir sebelum, sesudah ataupun bersamaan dengan pengerjaan suatu karya seni. Sehingga kreator dan penikmat dapat memiliki kerangka berpikir yang sejajar. (Susanto, 2018:233)”. Berbekal pengalaman penulis selama kurang lebih 4 tahun menekuni dunia komik. Penulis melakukan observasi terhadap pengalaman yang selama ini ditekuni. Mulai dari mendalami konsep, ide dan gagasan. Observasi mengenai penempatan karya komik agar dapat dipamerkan di pameran seni rupa. Selain itu juga konsep dalam komik yang dibuat juga merupakan hasil dari karya – karya penulis yang dijadikan sebagai latihan dalam berkarya seni. Sedangkan lukisan yang dibuat merupakan lukisan dengan tema-tema budaya pop. Dalam observasi ini, penulis juga membaca beberapa literatur mengenai wacana seni rupa kontemporer, seni instalasi, dan seni rupa modern. Dalam konsep karya yang akan diciptakan menampilkan karya dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi. Pemahaman akan konsep ruang dan media juga menjadi konsep yang ingin diwujudkan penulis dalam penciptaan karyanya.

2. Eksplorasi Visual

Setelah menentukan konsep, tahap selanjutnya penulis membuat gambaran kasar mengenai

konsep karyanya. Terlebih lagi dalam pembuatan meja yang membutuhkan desain yang harus sesuai dengan ukuran yang digunakan. Selain itu sketsa lukisan juga harus digali dari pewarnaan dan juga bentuk yang berhubungan dengan budaya pop dengan corak dan warna yang terang. Dalam pembuatan komik, eksplorasi yang dilakukan penulis cukup melihat kembali referensi-referensi dari seluruh karya yang dikerjakan selama ini. Terlebih menjadi penanda dari proses berkeseniannya.

3. Eksplorasi Media dan Teknik

Dalam tahap ini, penulis menentukan media apa yang akan digunakan dalam karyanya dan teknik apa yang tepat dan sesuai dengan karya yang akan diciptakan. Media utama yang digunakan adalah sebagai berikut media kertas dengan teknik Hybrid. Teknik Hybrid adalah teknik yang digunakan dalam membuat komik dengan dua teknik yaitu teknik tradisional dan teknik digital (Muchlisin Riadi, 2020). Pembuatan sketsa dengan teknik tradisional sedangkan untuk finishing dan pewarnaan dengan teknik digital. Sedangkan pada karya lukis media kanvas dengan teknik plakat. Teknik plakat adalah teknik melukis atau menggambar dengan menggunakan cat air, cat akrilik, ataupun cat minyak dengan goresan sapuan kuas yang tebal. Hal ini membuat objek yang diwarnakan akan terlihat lebih berkesan penuh warna (Kompas, 2020). Selanjutnya pemasangan karya dengan media meja dan kursi dengan teknik instalasi.

4. Tahap Perancangan

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan peneliti dalam merancang ruang serta karya dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi. Mulai dari merancang sketsa karya yang digunakan dalam karyanya. Mendesain sketsa yang digunakan dalam lukisan ke dalam dinding agar penempatannya sesuai. Serta merancang desain meja dan penempatan kursi agar sesuai dengan konsep karya.

5. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan yang merupakan titik akhir dalam penciptaan karya. Pada tahapan ini

seniman menggunakan acuan yang sudah di kerjakan sebelumnya dan mulai membuat sketsa dan beberapa alternatif sketsa sebelum mengeksekusinya pada proses-proses berikutnya sampai dengan final.

a. Pembuatan Sketsa Komik dan Karya lukisan

Fungsi sketsa dalam proses pembuatan karya instalasi ini adalah untuk menjadi acuan dalam proses perangkaian bahan yang akan digunakan dalam karya instalasi.

b. Menggambar komik

Menggambar komik dengan hasil sketsa yang telah dibuat dengan mengikuti karya sketsa. Kemudian setelah jadi, karya komik akan *discan* untuk dipindah ke media digital. Dalam media digital komik diedit dan ditambahi teks. Serta melalui proses penambahan efek maupun layout yang sesuai dengan panel yang telah ditentukan. Proses ini membutuhkan konsistensi juga pembagian waktu yang baik. Karena dalam satu lembar karya komik terdapat banyak gambar yang menunjukkan beragam ekspresi. Setelah itu memasuki proses *line art/Inking* dengan *drawing pen* selanjutnya *discan* dan dipindahkan ke media digital untuk pengeditan. Dalam tahap ini juga tidak mudah, karena selain menyesuaikan juga membutuhkan peralatan seperti *pen tablet* untuk menggambar pada media digital.

c. Melukis

Setelah karya komik selesai, penulis selanjutnya membuat karya lukis. Dalam proses pembuatan karya lukis ini penulis memulai dengan penggalan ide dan gagasan yang akan diangkat dalam karya. Karya lukis akan dibuat sejumlah 5 buah dalam media kanvas dengan berbagai ukuran sesuai dengan sketsa yang telah dibuat sebagai acuan dalam penginstalan karya lukis kedalam karya instalasi. Karya lukis dibuat dengan menggunakan cat akrilik dengan teknik plakat. Hasil gambar merupakan pemikiran penulis

sendiri. Mengenai simbol – simbol dan warna – warna yang terang sebagai bentuk ungkapan perasaan penulis saat sedang mengerjakan karya komik .

d. Perangkaian

Pada tahapan ini seniman merangkai material-material yang diperlukan dalam menciptakan karya instalasi seperti komik dan lukisan yang akan digunakan sebagai fokus utama karya instalasi. Meja dan kursi akan ditempatkan didepan lengkap dengan peralatan umum yang biasa digunakan untuk membuat karya komik seperti pensil, penghapus kertas, kuas, tinta, spidol dan pengaris. Semua material akan disusun di atas meja yang telah di siapkan dirangkai dengan posisi seperti saat digunakan dalam berkarya. Kanvas akan diletakkan pada belakang meja dengan posisi sedikit di atas kursi agar tidak menutupi pandangan 4 kanvas akan disusun di belakang kursi. Komik, sketsa komik, naskah, dan material lain dalam komik akan disusun di belakang kanvas untuk memberikan efek estetik pada karya, selain itu komik dan lukisan di atas kanvas disimbolkan sebagai perbedaan pandangan antara *high art* dan *low art*.

e. Finishing adalah tahapan saat semua material dan bahan dalam pembuatan karya instalasi telah selesai dirangkai/ install. Setelah melewati tahapan terakhir ini karya seni sudah siap untuk dipamerkan.

KERANGKA TEORETIK

1. *Squential art*

Squential art merupakan istilah yang digunakan Will Eisner untuk mendefinisikan komik atau seni yang berurutan. Dalam hal ini sama dengan animasi atau film yang mana memiliki tampilan visual yang berurutan. Animasi merupakan rangkaian gambar yang berurutan dan dipisahkan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh panel yang saling berdampingan atau terjuktaposisi. Animasi dan film ditampilkan dalam satu *frame* yang sama dengan urutan waktu tertentu sedangkan komik ditampilkan pada *frame* yang

berbeda dengan memberi jarak pada masing – masing *frame* atau panel (Scott Mccloud, 2001:5). Bisa disimpulkan bahwa komik adalah gambar-gambar atau lambang-lambang yang terjukstaposisi dalam urutan waktu tertentu dengan tujuan untuk memberikan informasi atau tujuan estetis terhadap pembaca (Mccloud:2001).

2. Unsur – unsur Komik

Komik memiliki unsur – unsur yang terbentuk saling berkaitan satu dengan yang lain. Unsur-unsur komik harus ada agar membentuk komik menjadi satu kesatuan yang utuh. Menurut Gumelar 2011 dalam (Muchlisin Riadi: 2020)unsur komik sebagai berikut:

- a. *Space* merupakan ruang yang digunakan dalam komik. Ruang dapat berarti di kertas, kanvas,maupun panel dalam media digital. *Space* merupakan ruang dalam komik agar si tokoh memiliki tempat untuk melakukan aksi tertentu. Ruang berukuran macam – macam sesuai dengan keinginan komikus.
- b. *Image* merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo,symbol,dan icon yang membentuk komik. Unsur yang paling penting dalam komik adalah gambar. Tanpa gambar komik tidak dapat disebut komik.
- c. Teks merupakan ucapan atau kata – kata dari hasil percakapan antar tokoh,efek suara,maupun suara yang berasal dari adegan dalam komik. Teks memberikan citra yang khas dalam komik. Teks biasanya diletakkan dalam balon teks dengan penempatan yang baik agar tidak mengganggu pembaca.
- d. *Colour* dalam pewarnaan komik ada yang menggunakan full colour atau hanya hitam putih saja tapi tetap memiliki efek gelap terang. Lewat warna komik menjadi daya tarik tertentu karena dapat memberikan imajinasi yang menarik bagi pembaca.
- e. *Voice, sound*, dan audio yang dimaksud dengan *voice* adalah suara yang berasal dari makhluk hidup seperti manusia,hewan ataupun makhluk lain. *Sound* adalah suara yang tidak berasal dari mulut suara ini berupa gesekan,pintu,tumbuhan,dan lain lain. Audio merupakan suara yang dikeluarkan oleh benda

elektronik seperti telepon genggam,telepon, televisi, radio dan lain – lain.

Menurut Nurgiyantoro dalam (Muchlisin Riadi:2020) unsur – unsur lain yang merupakan unsur verbal adalah sebagai berikut:

- a. Penokohan merupakan subjek yang ada dalam cerita. Subjek merupakan pelaku yang ada didalam komik yang membentuk cerita. Umumnya setiap tokoh memiliki karakter tertentu yang dapat memberikan kesan kepada pembaca.
- b. Alur merupakan jalannya cerita dari tokoh. Yang mana alur menjadi penentu jalannya cerita dari awal hingga akhir. Alur dikreasikan sedemikian rupa agar memiliki daya tarik bagi pembaca.
- c. Tema dan moral merupakan pesan dan juga jenis cerita yang akan dibawakan oleh komikus. Tema merupakan jenis cerita berupa tema komedi, percintaan, sejarah, horor, misteri maupun aksi. Moral merupakan pesan atau makna dari cerita yang ingin disampaikan oleh komikus untuk para penikmat.
- d. Gambar dan bahasa merupakan representasi dari komik karena merupakan tampilan nyata dari komik.

3. Jenis –jenis Komik

Menurut Arulan dalam(Muchlisin Riadi:2020) sebagai berikut :

- a. Komik strip merupakan komik yang pendek dan terdiri dari beberapa panel yang biasanya muncul di media massa. Umumnya bertema humor dengan penggambaran gaya karikatur yang khas.
- b. Buku komik merupakan komik yang berisi satu judul yang dijilid dan diterbitkan secara berkala. Komik yang berbentuk buku dan memiliki kisah dan bisa memiliki seri yang banyak contohnya komik doraemon,detektif conan,Sinchan dan lain lain.
- c. *Graphic Novel* merupakan jenis komik dengan gaya cerita naratif dengan gaya cerita yang lebih kompleks. Dalam *graphic novel* antara cerita dan gambar memiliki porsi yang pas sehingga gambar dan teks tidak bersinggungan.

- d. Webkomic merupakan komik yang diterbitkan secara digital di situs internet.
- e. Komik Instruksional merupakan jenis komik strip yang bertujuan untuk edukasi yang menampilkan suatu petunjuk atau instruksi tertentu.

4. Fungsi Komik

Menurut Daryanto dalam (Muchlisin Riadi: 2020) fungsi komik dibagi menjadi 2 yaitu sebagai berikut

- a. Komik Komersial merupakan komik yang diproduksi secara massal untuk dipasarkan kepada masyarakat. Komik komersial lebih mudah didapatkan, komik komersial memiliki genre cerita yang mengikuti dengan trend pasar. Karena pembuatannya digunakan untuk keuntungan komersial. Namun disamping itu, juga memiliki unsur – unsur komik dengan gambar yang lebih menarik karena bertujuan untuk menarik minat pembacanya.
- b. Komik Pendidikan merupakan komik yang dibuat untuk tujuan edukasi yang bersifat informatif. Dan biasanya diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga – lembaga non profit.

5. Gaya cerita Komik

Menurut Dermawan dalam (Muchlisin Riadi: 2020) gaya cerita komik dibagi menjadi 4 yaitu:

- a. Kartun merupakan penggambaran karakter dan tokoh dalam komik yang menyerupai tokoh kartun biasanya dipakai untuk cerita humor, petualangan anak – anak, atau fantasi anak – anak.
- b. Realis merupakan penggambaran dengan postur dan proporsi tubuh dari gambar yang menarik dan sesuai dengan fakta yang ada. Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita drama, petualangan atau fantasi, sejarah, ataupun cerita dewasa.
- c. Ekspresif merupakan penggambaran tokoh dengan kesan dan ekspresi yang khas dari komikusnya. Biasanya digunakan untuk tema cerita aksi/laga/pertempuran atau

komik – komik seni.

- d. Surealis merupakan penggambaran yang digunakan untuk tema yang berhubungan dengan dunia mimpi atau alam bawah sadar.

6. Posisi Komik didalam Seni Rupa

Pada tahun 1957 an, muncul pemikiran dari F.Laccasin yang mengatakan bahwa komik merupakan “seni kesembilan”. Mulai dari sini, masyarakat mulai menyadari tentang makna tersebut. Menurut Lacassin komik merupakan sarana pengungkapan yang orisinil karena menyajikan gambar dan juga teks. Hal ini juga menjadikan komik sebagai bidang penelitian yang sering dikaji melalui semiotika. Karena simbol maupun lambang yang ada dikomik memiliki bahasa gambar yang dapat ditafsirkan sehingga menarik minat pada semiotikolog dan linguis (Marcel Boneeff, 1998).

7. Seni Rupa kontemporer

Seni rupa kontemporer merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada suatu zaman maupun era tertentu. Seni rupa kontemporer merupakan penolakan dari adanya seni rupa modern. Tepatnya gerakan ini dimulai pada tahun 1970. Bersamaan dengan krisis modernisme dan berkembangnya wacana postmodernisme. Pada seni rupa modern yang mengagungkan prinsip estetika seni rupa dengan universalisme dalam seni rupa kontemporer mengakui adanya pluralisme. Seni rupa kontemporer tidak mengacu pada aturan baku tentang konsep keindahan seperti yang ada pada seni rupa modern. Seni rupa kontemporer tidak berfokus pada isu keindahan namun lebih ke pengaruh dan isu politik budaya. (Susanto, 2018:366).

8. Seni Instalasi

Seni Instalasi menurut Susanto (2018 : 199), “seni ini sebenarnya belum memiliki kesepakatan arti secara baku, baik bagi pengamat maupun pelaku seni. Secara teknis seni instalasi lahir dari perkembangan lebih lanjut dari salah satu teknik dalam seni rupa (

patung) yaitu assembling. Hal penting lainnya yang cukup signifikan dalam karya seni instalasi adalah dimana proses berkarya merupakan kesatuan unit penilaian yang turut menentukan ukuran dan nilai seni. Secara kebetulan seni instalasi masih merupakan sebuah seni yang mengalami banyak perkembangan, mulai dari ekspresi yang dilahirkan hingga pada tingkat praksisnya, seperti penggunaan efek teknologi multimedia, gerakan (kinetis), mesin, lampu (laser), musik (bunyi), tari (gerak) dan video sampai pada respon terhadap alam yang dibentuk dalam sebuah efek assembling.

HASIL DAN PEMBAHASAN PROSES PERWUJUDAN KARYA

1. Karya Komik

a. Skrip/naskah

Proses pembentukan karya komik di mulai dengan pembuatan skrip sebagai komponen utama dalam pembuatan sebuah karya komik. Tujuan pembuatan skrip adalah untuk menentukan isi dari komik karena didalamnya terdapat teks yang berisi dialog dan semua gambaran yang terjadi di dalam komik itu sendiri. Dalam proses ini seniman menentukan alur cerita dan pesan yang ingin disampaikan melalui karya komiknya. Dalam tahap ini semua yang berhubungan dengan isi didalam komik dijabarkan dalam bentuk teks untuk memudahkan ketika mengerjakan sketsa yang akan digunakan untuk membuat komik.

b. Name

Name adalah sebuah sketsa kasar yang dibuat berdasarkan skrip yang ditulis sebelumnya. Dalam tahapan ini seniman menentukan bagaimana cerita akan divisualisasikan. Pembagian panel dan penyesuaian layout dilakukan dalam tahap ini begitu juga gambaran peletakan teks dari skrip. Saat pembuatan *name* seniman menentukan bagaimana cerita akan mengambil sudut pandang karena setiap panel dalam komik harus dapat menyampaikan pesan yang sebelumnya telah ditulis didalam skrip.

c. Sketsa

Sketsa adalah tahap dimana seniman membuat gambaran final bagaimana komik akan divisualisasikan. Dalam tahap ini *name* yang telah dibuat sebagai bahan acuan pembuatan komik akan digunakan sebagai dasar pembuatan sketsa. Penulis menggunakan pensil sebagai alat pembuatan sketsa diatas media kertas dengan ukuran a4.

d. Inking

Proses ini merupakan tahapan dimana seniman memberikan tinta ke atas sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Dalam karya ini penulis menggunakan tinta dan juga drawing pen sebagai alat untuk memberikan tinta kepada goresan pensil yang sudah dibuat pada saat proses pembuatan sketsa.

e. Editing

Setelah melalui proses Inking penulis menggunakan scanner untuk dilakukan proses editing menggunakan computer. Dalam proses ini penulis melakukan penyesuaian terhadap teks dan layout yang ada didalam komik.



Gambar 1. Hasil editing komik
(Sumber : Toni, 2021)

2. Karya Lukisan

a. Konsep

Pencarian konsep yang akan dituangkan kedalam media kanvas dengan menggunakan media cat akrilik. Konsep yang akan diangkat penulis dalam karya lukis adalah sebuah visualisasi keadaan pikiran seorang seniman ketika sedang membuat karya komik. Dengan menggunakan sapuan cat dengan pilihan warna cerah dengan objek mata dan mulut sebagai simbol visualisasi ekspresi seniman.

b. Sketsa

Dalam tahap ini penulis membuat sketsa berdasarkan konsep yang telah direncanakan sebelumnya. Proses pengerjaan sketsa menggunakan pensil dikerjakan diatas kanvas.

c. Memberi Warna Pada Background

Proses pemberian warna pada kanvas dengan teknik *under painting* yaitu memberi block warna pada kanvas. Tujuan memberikan warna block pada kanvas adalah untuk memudahkan ketika akan menggoreskan warna lain yang akan digunakan untuk melukis objek utama dalam kanvas.

d. Memberi warna pada objek

Setelah memberikan warna background pada kanvas tahapan selanjutnya adalah memberikan warna pada objek. Proses pewarnaan disini mengikuti warna yang sudah disesuaikan dengan konsep yang sebelumnya telah dibuat. Dengan menumpuk warna diatas warna background menggunakan teknik *plakat*.

e. Finishing

Proses terakhir dalam penciptaan karya lukis adalah *finishing*. Seniman memberikan sentuhan terakhir sebelum karya siap dipamerkan.



Gambar 2. Hasil karya lukisan
(Sumber:Toni, 2021)

3. Pembuatan Meja

a. Sketsa

Tahapan pembuatan sketsa yang akan digunakan dalam proses penciptaan meja. Meja akan menjadi salah satu objek yang penting dalam susunan karya instalasi yang dibuat karna itu diperlukan desain yang sesuai

dengan konsep awal karya. Bentuk dari meja akan digambarkan dalam proses ini mulai dari ukuran dan desain untuk dijadikan acuan.

b. Pembuatan Kerangka

Pembuatan kerangka meja dibuat dengan menggunakan besi berukuran 3cmx3cm dengan ketebalan 9ml ukuran tersebut dirasa sesuai dengan konsep awal meja yang akan dibuat. Kemudian besi dipotong dan masuk pada proses pengelasan dan *finishing* dengan dempul kemudian melalui proses pengecatan dengan menggunakan *compressor*. Triplek dengan ketebalan 1,5cm dipilih sebagai bagian alas untuk meja dipotong dengan panjang 100cm dan tinggi 75cm menyesuaikan dengan desain yang telah dibuat.



Gambar 3. Pembuatan kerangka meja
(Sumber:Toni, 2021)

c. Perangkaian

Proses ini adalah menyatukan kerangka besi dan triplek yang sudah dikerjakan sebelumnya. Dalam proses ini penulis menggunakan paku dan skrup sebagai alat untuk menyatukan triplek dan kerangka besi.

d. Finishing

Dalam proses ini seniman memastikan persiapan karya instalasi sebelum siap untuk dipamerkan. Selain itu pencahayaan dan penataan karya disempurnakan dalam tahap ini. Tahapan ini meja diberikan cat *plitur* untuk membuat warna dari meja bisa bertahan lebih lama.



Gambar 4. Finishing meja
(Sumber:koleksi pribadi)

4. Penginstallan karya

a. Pemasangan Komik

Komik akan dipasangkan kedalam ruang pamer disusun sesuai dengan sketsa. Komik disusun bersamaan dengan skrip,sketsa dan juga desain karakter. Komik didisplay sebagai background dalam rangkain instalasi.



Gambar 5. Pemasangan komik
(Sumber:Toni, 2021)

b. Pemasangan Lukisan

Karya lukis yang sudah dibuat sebelumnya akan didisplay diatas background susunan komik. Penataan karya lukisan akan disusun agar tidak mengganggu meja dan kursi yang akan disusun setelahnya..



Gambar 6. Pemasangan lukisan
(Sumber:Toni, 2021)

c. Penataan meja dan kursi

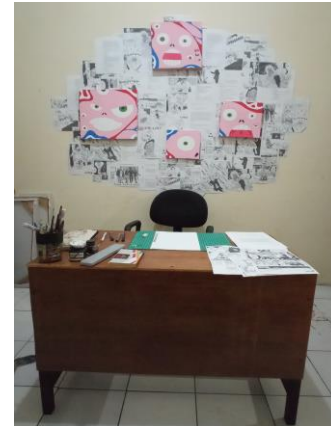
Meja dan kursi akan disusun didepan karya komik dan lukis. Meja dan kursi ini akan dijadikan simbol visualisasi meja kerja seorang seniman.



Gambar 7. Penataan meja dan kursi
(Sumber:Toni 2021)

5. Finishing

Dalam proses ini seniman memastikan persiapan karya instalasi sebelum siap untuk dipamerkan. Selain itu pencahayaan dan penataan karya disempurnakan dalam tahap ini.



Gambar 8. Hasil karya
(Sumber:Toni, 2021)

EVALUASI KARYA

Pada tahapan ini berhasil tidaknya suatu karya dapat dilihat dari penilaian validator yang mengkaji hasil karya penulis. Dari hasil evaluasi tersebut juga bisa menjadi bahan kajian untuk penciptaan penulis nantinya.



Gambar 09. Wawancara dengan Validator
(Sumber:Toni, 2021)

Validator dibutuhkan dalam tahapan ini untuk memberikan penilaian untuk karya penulis. Validator yang dipilih untuk mengkaji karya penulis ini adalah Amir Abdul Maliek Komikus dan pendiri dari Meta Comic Surabaya, Amir Maliek dipilih menjadi validator karna banyak memiliki pengalaman berkecimpung di dunia perkomikan dan sedikit banyak telah berperan dalam kemajuan perkomikan di Surabaya. Pengalaman validator yang sering membuat karya komik dirasakan penulis sesuai dengan tema karya instalasi yang dibuat penulis. Menurut Amir Maliek yang merupakan seorang komikus karya ini dapat merepresentasikan gambaran tempat bekerja seorang komikus yang terkesan membosankan, dengan pesan yang ditangkap adalah sebuah bentuk kebebasan dalam berkarya seni (murni) yang biasanya penuh dengan kebebasan berkespresi namun karya ini hadir dengan keteraturan yang merupakan bentuk kebebasan dari seniman itu sendiri. Saran untuk kedepannya dalam penciptaan karya semacam ini lebih menekankan kepada fokus untuk menunjukkan kontras antara kebebasan seniman digunakan penulis dalam proses berkarya komik disusun sebagai bentuk ilustrasi meja kerja penulis ketika membuat karya komik.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Komik merupakan hasil dari karya seni yang melibatkan berbagai hal dari mulai persoalan gambar dengan proporsi yang sesuai, serta kemampuan dalam pembuatan cerita yang menarik juga menjadi hal yang penting. Industri komik juga menjadi bagian dari penerimaan komik sebagai bentuk dari media hiburan. Namun, karena kemudahan dalam mendapatkan komik, pandangan-pandangan yang menganggap dan membandingkan karya

dalam berkarya seni dengan bentuk penciptaan karya yang lebih menunjukkan aturan dalam proses penciptaan karyanya. Validator mengapresiasi pemilihan tema yang diambil dalam karya ini seakan menjadi bentuk Anti tesis dalam berkarya seni murni yang biasanya menekankan pada kebebasan namun karya ini hadir dengan visualnya yang menunjukkan keteraturan didalam karyanya.

DESKRIPSI KARYA

Karya instalasi yang melibatkan komik sebagai fokus utama dalam perwujudannya ini merupakan gambaran dari kegelisahan penulis dalam berkarya seni. Pandangan baru dan lingkungan baru yang penulis jalani ketika menjalani perkuliahan di Jurusan Seni Rupa Murni sedikit banyak mempengaruhi kekaryaannya penulis. Karena komik komersil sering kali dianggap sebagai karya seni rendah dan kurang hargaai sementara bagi penulis komik memiliki pengaruh yang besar dalam pengenalan penulis dengan kesenian. Media yang digunakan dalam karya instalasi ini adalah lembaran-lembaran komik yang dibuat penulis dan disusun bersama lembaran naskah komik,sketsa dan juga desain karakter. Lembaran tersebut digunakan untuk menjadi background dalam karya instalasi dan juga sebagai bentuk simbolisasi tahapan pembuatan sebuah karya komik. Susunan karya lukis diatas kanvas disusun tepat diatas background lembaran komik merupakan perwujudan kegelisahan penulis dalam menciptakan sebuah karya. Meja dan kursi lengkap dengan segala peralatan yang biasa

seni lukis dengan karya komik berbeda dari sudut pandang nilai dan harga. Hal ini benar adanya, namun dibalik kemudahan dalam mendapatkannya ada kerja keras dan proses yang panjang yang dilalui komikus. Proses tersebut pun sama halnya dengan seni juga melibatkan kemampuan dalam menguasai elemen seni. Keduanya saling berhubungan, dan komik juga merupakan bagian dari seni itu sendiri. Karya ini dibuat dengan memberikan pandangan baru mengenai keberadaan komik.

SARAN

Berdasarkan hasil karya seni instalasi “Diantara dua garis” bisa diketahui bahwa ide dalam membuat sebuah karya bisa didapat dari

isu terdekat yang sedang kita alami. Karena diambil dari permasalahan kita sendiri proses pembuatan karyaapun akan terasa lebih mudah untuk dikerjakan. Dalam proses pengerjaan karya instalasi ini penulis mendapatkan banyak pandangan baru dari sumber bacaan dan berbagai pihak yang terlibat. Penulis mencoba keluar dari zona nyaman dengan membuat karya seni instalasi yang merupakan hal baru bagi penulis, dan berharap akan berguna untuk kedepanya.

Dalam karya ini penulis ingin memberikan sudut pandang baru dalam melihat sebuah karya seni. Tidak terbatas dari bentuknya karya seni selalu memiliki caranya sendiri untuk dapat dinikmati dan tentu saja setiap bentuk karya seni selalu memiliki penikmatnya sendiri.

REFERENSI

- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan populer Gramedia.
- Hartoko, Dick. 1984. *Manusia dan seni*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Prawira, Nanang Ganda. 2016. *Benang Merah Seni Rupa Modern*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Soedarso. 2006. *Trilogi Seni*. Yogyakarta :BP ISI Yogyakarta.
- Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Susanto Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Qodrih, Sohibul. 2020. “ Seni Instalasi Kenangan Bersama Papa’.” *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, Vol. 1 No. 1, pp. 10-18.
- Kuswanto, Toni Dwi., Pertiwi, Anggayu Lintang. (2019). “Reinvensi Budaya Visual Nusantara Melalui Web Komik” diunduh pada Tanggal 08 Mei 2021,dari <https://proceedings.sendesunesa.net/publications/289436/pengenalan-budaya-visual-nusantara-melalui-web-komik>
- Riadi, Muchlisin. (2020). “ Komik (Pengertian, Unsur, Jenis dan Teknik Pembuatan)”

diunduh pada Tanggal 01 Mei 2021, dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/08/komik-pengertian-unsur-jenis-dan-teknik-pembuatan.html?m=1#:~:text=Hybrid%20Technique%20adalah%20teknik%20membuat,adalah%20menggabungkan%20dua%20teknik%20tersebut.&text=Penyerahan%20teks%20dilakukan%20untuk%20memperjelas%20adegan%20tokoh%20dalam%20komik>.

Setiawan, Dawan. (2019). “ Teknik Plakat : Pengertian, Cara Hingga Contohnya (Lengkap)” diunduh pada Tanggal 01 Mei2021,dari

<https://ngertaja.com/teknik-plakat/>

Kompas. (2020). “ Teknik Plakat dalam Seni Lukis ” diunduh pada Tanggal 01 Mei 2021,dari

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/08/06/165648769/teknik-plakat-dalam-seni-lukis>