

## LINGKUNGAN SOSIAL MASA KECIL SEBAGAI INSPIRASI BERKARYA KOMIK PADA MEDIA DUA DIMENSI

Shalahuddin Muhamad Alfarisi <sup>1</sup>, Winarno <sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: shalahuddinalfarisi16021244018@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: winarno@unesa.ac.id

### Abstrak

*Seniman dilahirkan di Tuban dibesarkan di kota industri kecil bernama Cikarang bukan berarti menikmati masa kecil disana. Lingkungan masa kecil seperti halnya keluarga, tetangga, teman, tempat tongkrong-an setiap hal dari itu masing-masing memiliki peran untuk membentuk seniman yang sekarang. Beranjak dari hal tersebut berfikir bahwa lingkungan masa kecil seniman memiliki cerita yang ingin disampaikan melalui berkarya. Lingkungan pada saat masa kecil sedikit banyak akan mempengaruhi pola pikir dalam masa pertumbuhannya hal ini dikemukakan oleh seorang psikolog bernama Hurlock (2002), dalam kutipannya beliau menegaskan bahwa manusia mulai membentuk pola pikirnya saat usia 5-12 tahun dipengaruhi oleh lingkungan masa kecilnya. Kohlberg (1995) kemudian menambahkan perkembangan moral dari dalam dipengaruhi langsung oleh norma-norma budaya eksternal, anak yang sedang pertumbuhan dilatih untuk menyesuaikan diri dengan berbagai aturan dan nilai masyarakat, referensi ini didapat berdasarkan buletin psikologi (Qudsyi, 2010) dengan judul Optimalisasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Yang Berbasis Perkembangan Otak. Bertujuan membuka wawasan tentang pentingnya lingkungan sosial masa kecil dalam tumbuh kembang pemikiran, mental, dan karakter setiap orang, dengan memberikan pengalaman visual yang dikemas komik dua dimensi. Komik pada hakikatnya terbebas dari dua dimensi maupun tiga dimensi. Selama gambar tersebut dapat berlanjut dan bercerita secara berurutan hal tersebut bisa disebut sebuah komik.*

**Kata kunci:** Lingkungan sosial, Masa Kecil, Inspirasi, Komik, dua dimensi.

### Abstract

*Artists who were born in Tuban grew up in a small industrial town called Cikarang not enjoying their childhood there. Childhood environment such as family, neighbors, friends, hangout places, each of which has a role to shape now. From that situation, think that the childhood environment of the artist has a story to convey through his work. The environment during childhood will more or less influence the mindset in its growth period, this is stated by a psychologist named Hurlock (2002), in his quote he asserts that humans begin to form their mindset at the age of 5-12 years and are influenced by their childhood environment. Kohlberg (1995) then added that moral development from within is directly influenced by external cultural norms, children who are growing are trained to adapt to various rules and community values, this reference is obtained based on psychological bulletins (Qudsyi, 2010) with the title Optimizing Children's Education Early Age Through Brain Development-Based Learning. Aims to open insight into the importance of childhood social environment in the growth and development of everyone's thinking, mental, and character, by providing a visual experience packaged in two-dimensional comics. Comics are essentially free from two dimensions or three dimensions. As long as the picture can continue and tell a story in sequence, it can be called a comic.*

**Keywords:** Social environment, Childhood, Inspiration, Comics, Two dimensions.

## PENDAHULUAN

Seniman dilahirkan di Tuban dibesarkan di kota industri kecil bernama Cikarang bukan berarti menikmati masa kecil disana. Lingkungan masa kecil seperti halnya keluarga, tetangga, teman, tempat *tongkrong*-an setiap hal dari itu masing-masing memiliki peran untuk membentuk seniman yang sekarang. Beranjak dari hal tersebut berfikir bahwa lingkungan masa kecil seniman memiliki cerita yang ingin disampaikan melalui berkarya.

Dimulai dari kedua orang tua yang sibuk bekerja, sedikit memiliki waktu dengan anak-anaknya, hanya ketika sore atau malam dan itu waktunya untuk istirahat. Saat melakukan kesalahan sering mendapat hukuman seperti di kunci di luar, di kunci di kamar mandi hingga menggunakan fisik untuk mendidik. Seniman memiliki sedikit mainan sehingga banyak teman-teman yang seumuran tidak ingin bermain bersama, dan sering mendapat *ejek*-an berwarna kulit gelap. Taman kanak-kanak seniman lebih suka mengasingkan diri dari keramaian dan menyendiri, bahkan saat di sekolah dasar pembulian tak juga berhenti dirasakan seniman karena tidak bisa mengucapkan huruf “R” dan sering menjadi bahan ejekan.

Disamping hal-hal tidak baik yang dirasakan seniman banyak juga hal baik yang terjadi pada seniman. Noda kecil di cat putih lebih terlihat daripada catnya apabila nodanya besar pasti lebih terlihat. Itulah yang dirasakan seniman melalui eksplorasi pengalaman masa kecil, dari pengalaman masa kecil tersebut diketahui seniman dapat terbentuk pada awalnya dan harus menyikapi hidup selanjutnya.

Timbulnya ide di latar belakang oleh setiap orang memiliki pengalaman seni yang berbeda-beda, hingga membentuk kepekaan rasa, pemikiran kreatif, dan cara memvisualisasikan yang berbeda. Pengalaman seni rupa yang dimiliki seniman sampai saat ini mendukung terwujudnya visualisasi karya yang akan di buat sebagai pemenuhan penciptaan ini dengan mengangkat pengalaman lingkungan masa kecil sebagai inspirasi berkarya dua dimensi.

Saat ini mengangkat isu di lingkungan masa kecil sebagai penyaluran melukis dibutuhkan sebagai evaluasi diri yang

sekarang, kecanggihan teknologi membuat perkembangan konteks dan wacana semakin luas yang di kemudian mampu memenuhi kebutuhan manusia itu sendiri untuk menciptakan karya dari berbagai media dengan berbagai konteks dan wacana. Seiring luasnya konteks dan wacana yang dibawakan, semakin unik dan luas pemikiran manusia dalam melukis hingga lupa dengan apa yang ada dalam diri, apa yang membangun pemikiran tersebut, dan bagaimana keadaan pribadi tersebut. Dengan isu disekitar, dan pengenalan terhadap pribadi diri yang mendalam, luasnya wacana, konteks, dan pengalaman yang dimiliki selama perkuliahan mengenalkan pada pengalaman terhadap luasnya arti melukis itu sendiri. Hingga perasaan personal seniman menuntun seniman pada pemikiran menengok kebelakang terhadap lingkungan masa kecil. Pribadi seniman ingin mengutarakan apa yang di rasakannya kepada orang-orang, merasa bahwa sendiri tidak bisa melakukan hal tersebut, media dengan visualisasi komik membantu seniman untuk menyampaikan perasaan seniman kepada banyak orang. Utamanya visualisasi komik mampu menyampaikan secara tersurat hingga dapat dipahami oleh semua kalangan mengenai lingkungan masa kecil seniman terhadap pribadi seniman sekarang.

Berfokus kepada ide penciptaan dengan lingkungan sosial masa kecil sebagai inspirasi dalam berkarya komik. Fokus konsep yang di kaji terletak pada lingkungan sosial masa kecil seniman. Untuk fokus bentuk visualnya dengan menggunakan visualisasi komikal pada media dua dimensi. Media dua dimensi yang dimaksud adalah media berkarya yang berfokus pada satu arah pandang saja. Menjadikan lingkungan sosial masa kecil sebagai inspirasinya untuk menciptakan karya dua dimensi adalah fokus ide penciptaan seniman.

Lingkungan pada saat masa kecil sedikit banyak akan mempengaruhi pola pikir dalam masa pertumbuhannya hal ini dikemukakan oleh seorang psikolog bernama Hurlock (2002), dalam kutipannya beliau menegaskan bahwa manusia mulai membentuk pola pikirnya saat usia 5-12 tahun dipengaruhi oleh lingkungan masa kecilnya. Kohlberg (1995) kemudian menambahkan perkembangan moral dari dalam dipengaruhi langsung oleh norma-norma budaya

eksternal, anak yang sedang pertumbuhan dilatih untuk menyesuaikan diri dengan berbagai aturan dan nilai masyarakat, referensi ini didapat berdasarkan buletin psikologi (Qudsyi, 2010) dengan judul Optimalisasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Yang Berbasis Perkembangan Otak.

Melalui bermain anak belajar berkomunikasi, bagaimana membentuk hubungan sosial dan menghadapi serta memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut (Latifah Wibowo, 2008:11-12) (Khobir, 2009). Melalui metode penciptaan Practice Led Research dengan menganalisis data yang ada seniman berasumsi bahwa lingkungan masa kecil rentan mengatakan atau menyalurkan idenya sesuai dengan apa yang mereka rasakan tak jarang pula menyalurkan perasaan mereka dengan media menggambar. Seniman mengambil lingkungan pada masa kecil untuk digunakan sebagai memulai inspirasi berkarya dalam media dua dimensi.

#### **METODE PENCIPTAAN**

Seniman menyusun konsep menggunakan metode penelitian penciptaan pre-factum yang lebih mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat, serta tujuan seniman dalam meramu dan mengangkat menjadi sebuah topik penelitian penciptaan itu.

Dimulai dari melakukan strategi kreatif dan visual kemudian mengarahkan perancangan konsep visual pada tema atau isu yang akan di gagas dan tujuan dari penciptaan tersebut, melalui gagasan dan konsep visual yang telah dilakukan, seniman mulai membuat sketsa, pengecatan dan pengerjaan karya hingga finishing, setelah proses finishing selesai seniman ke tahap publikasi dan evaluasi melalui tahap ini seniman mendapatkan kritik dan saran dari berbagai pihak mengenai karya yang ada, dan melakukan evaluasi apabila ada kekurangan dalam karya yang dihasilkan setelah itu melanjutkan ke tahap penulisan penelitian dengan lebih jelas.

#### **1.Strategi Kreatif**

Strategi kreatif yang digunakan sebagai berikut :

##### **a. Menentukan konsep perancangan**

Konsep karya ditentukan dengan menggali lebih dalam hal sederhana apa yang

telah dilewati dalam hidup seniman. Lingkungan sosial masa kecil sebagai inspirasi berkarya dua dimensi menjadi sebuah konsep yang akan digunakan dalam penciptaan ini.

##### **b. Tujuan Perancangan**

Tujuan karya yakni berbagi cerita mengenai masa kecil dalam karya dua dimensi, serta menyadarkan banyak hal mengenai sebab dan akibat dari lingkungan sosial masa kecil terhadap perkembangan pola pikir seseorang.

##### **c. Media Yang Akan Digunakan**

Berfikir mengenai media yang sesuai dengan konsep dan tujuan perancangan dengan menyesuaikan konsep dan tujuan yang akan di implementasikan. Untuk media yang digunakan dalam karya berupa dua dimensi seperti triplek, kertas, kanvas, dan kaca.

##### **d. Teknik Perancangan**

Menyesuaikan teknik dengan media yang akan digunakan untuk lebih memberikan kesan lebih pada bentuk visual nya. Teknik yang digunakan adalah ilustrasi dan drawing.

##### **e. Bentuk Visual perancangan**

Dengan melihat konsep yang ada dan media yang digunakan bentuk visual perlu menyesuaikan dengan teknik yang akan digunakan begitupun sebaliknya, agar terwujudnya keserasian. Teknik drawing dan ilustrasi yang digunakan berencana dilengkapi bentuk visual yang komikal.

##### **f. Tema Yang Digunakan**

Perlunya tema besar untuk melingkupi perancangan yang sudah disusun sedemikian rupa sebelumnya, agar karya memiliki ciri khas dan dapat dikenal oleh masyarakat. Dan tema yang diangkat adalah Lingkungan sosial masa kecil.

#### **2.Strategi Visual**

Strategi visual memiliki peran lebih dalam dunia seni rupa, karena dengan visual yang menarik karya akan lebih diminati. Strategi visual yang dipersiapkan antara lain :

a. Penyesuaian Antara Rancangan Dengan Imajinasi, Perlunya mengimajinasikan apa yang telah di rancang dalam strategi visual membuat apa yang akan dikerjakan menjadi lebih jelas, sehingga akan mempermudah pengerjaannya.

b. Menentukan Pose Dan Gerakan, Pose dan gerakan yang menarik diperlukan dalam visualisasi komikal terutama untuk menarik

penikmat. Imajinasi yang telah siap mampu menemukan pose dan juga gerakan yang ingin disajikan.

c. Gaya Gambar Yang Digunakan, Komikal merupakan gaya gambar yang dipilih oleh seniman, karena gaya gambar komikal lebih mudah untuk dipahami oleh masyarakat dan bisa lebih diterima oleh khalayak umum dalam memahami visualnya.

d. Kata-Kata Yang Akan Disampaikan Lewat Gambar, Kata-kata disini bermaksud untuk mengajak penikmat berdialog dengan karya, mampu untuk memperjelas maksud dari visual yang ada. Sehingga penikmat bisa lebih mudah mencernanya.

### 3. Perancangan

a. Tema isu permasalahan

Menentukan tema merupakan hal yang mempermudah dalam proses pengkaryaan. Tema pada umumnya mengangkat suatu isu permasalahan, dan isu permasalahan yang dijadikan terpaut oleh perasaan. Begitulah proses berkarya seniman saat menentukan tema isu permasalahan, dalam kasus ini seniman mengangkat lingkungan sosial masa kecil sebagai tema dan isu permasalahan berdasarkan kegelisahannya.

b. Tujuan

Tujuan dalam hal ini merupakan kepuasan yang dirasakan dan apa yang menjadikan hal tersebut bagi seniman setelah berkarya. Selain daripada itu, seniman berharap dengan karyanya bisa menjadi sebuah pembelajaran diri baik untuk yang melihat dan menikmati maupun diri seniman pribadi. Hal itu berkaitan dengan refleksi pribadi seniman terhadap lingkungan masa kecil dan pengalihan emosi yang disalurkan dalam sebuah karya.

c. Gagasan Visual

Tujuan seniman saat berkarya besar kecilnya akan berpengaruh pada gagasan visual dari seniman tersebut, berkaitan dengan hal tersebut seperti kutipan dari buku metode penelitian penciptaan karya yang ditulis oleh pak Hendriyana yaitu, Unsur-unsur penciptaan, baik yang berhubungan dengan aspek humanis maupun aspek teknis, yang terkait dengan karya yang diciptakan (Hendriyana, 2018). Unsur-unsur yang telah disebutkan dalam kutipan tersebut yang berkaitan dengan aspek humanis dan aspek teknis.

Unsur yang dimaksud dalam kutipan tersebut menurut seniman dalam aspek humanis meliputi latar belakang seniman, masalah hidupnya, sifat seniman, keadaan fisik seniman, keadaan keluarga, dan sebagainya. Sedangkan untuk aspek teknis meliputi alat dan bahan, media, ilmu, pengalaman, dan lain-lain. Hal-hal tersebut lah yang ketika di olah dengan rasa, ide, dan kreatifitas dapat menjadi sebuah gagasan visual, yang kemudian akan menjadi sebuah karya.

### 4. Konsep Visual

Konsep itu menjadi hak dan kewenangan utuh kreatornya sebagai hasil proses pengembangan dan daya kreativitasnya (Hendriyana, 2018)

a. Alat dan Bahan

Merupakan properti yang digunakan seniman dalam proses berkarya.

b. Media

Media bisa berarti banyak hal, namun dalam kasus ini media yang dimaksud adalah sebagai alat menyampaikan gagasan, ide, dan konsep dari seniman kepada audience. Oleh sebab itu media disini bersifat alat dan bentuknya selaras dengan gagasan atau ide dari seniman itu sendiri. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Darmawan, 2013). Menurut seniman, media merupakan bentuk perantara antara apa yang ingin disampaikan, dan kepada siapa itu disampaikan.

c. Referensi

Sebagai acuan dalam berkarya, seniman membutuhkan panutan atau contoh seniman yang relevan dengan apa yang disukai seniman. Dalam hal ini seniman menjadikan 3 seniman sebagai referensinya dalam berkarya, yakni Naufal Abshar, Eko Nugroho, dan akun Instagram bernama "boisobi" yang memiliki nama asli Abdurrahman Ishak. Pemilihan 3 seniman tersebut didasari dengan kesesuaian visualisasi komik dan warna yang terdapat dalam karya seniman.

- Naufal Abshar



Gambar 1. Karya Naufal Abshar *The World of Entertainment*  
(Sumber: [www.luxuo.com](http://www.luxuo.com)).

Referensi pertama peneliti adalah Karya dari Naufal Abshar. Warna-warni berani dan karikatur yang khas, Naufal abshar mampu membuat lukisan yang mengangkat kritik isu sosial terbalut dengan humor yang menyenangkan untuk dilihat. Karya diatas merupakan karyanya yang dipamerkan di D Gallerie pada tahun 2018 yang berlangsung dari tanggal 27 april sampai 27 mei ini merupakan pameran tunggal pertamanya di Indonesia. *The World of Entertainment*, adalah komentar sosial yang menyentuh lidah yang menyoroti absurditas hiburan modern” dikutip dari Luxuo.com, Exhibition: D Gallerie presents Naufal Abshar.

- Eko Nugroho

Referensi seniman selanjutnya merupakan seniman yang terkenal dengan gaya



Gambar 2. Karya Eko Nugroho  
(Sumber gambar: [archive.ivaa-online.org/Eko Nugroho](http://archive.ivaa-online.org/Eko%20Nugroho)).

komikal dan media-media sederhana yang digunakannya. Seniman yang dijadikan referensi selanjutnya adalah mas Eko Nugroho, menurut sumber arsip IVAA Kekuatan Eko, seperti yang diuraikan oleh Kurator Adeline Ooi “adalah

kebebasan tanpa rasa beban dalam memandang kategori dan pengkotakan seni rupa.” Karya berjudul *Underpressure Live Style* dengan menggunakan media karpet pada tahun 2009 pernah dipamerkan di Nadi Gallery Jakarta, bahan remeh-temeh yang biasa digunakan oleh Eko Nugroho membuatnya terlihat lugu dan low profil sehingga sebuah aliran, media, jenis dalam seni rupa tidak bisa membatasi imajinasi dan kreatifitas Eko Nugroho. Karya dengan media karpet ini merupakan salah satu contoh bahwa Eko Nugroho tak dibatasi oleh sebuah media dalam berkarya.

- Abdurrahman Ishak (boisobi)

Seniman yang satu ini merupakan seniman di salah satu referensi seniman di salah satu platform digital. Dengan nama panggilan boisobi, seniman yang satu ini merambah seni streetart, ilustrasi, dan komik di platform instagram. Tertarik dengan warna dan gayanya yang bebas seniman pun mulai melakukan interaksi dengan beliau. Seniman yang telah mempublikasikan karyanya semenjak 8 April



Gambar 3. Karya Boisobi komik merespon pandemi  
(Sumber gambar: [instagram.com/boisobi](https://www.instagram.com/boisobi)).

2018 dan aktif pada dunia street art pada 2019 terus konsisten dengan warna-warnanya yang nyentrik dalam berkarya. “Buseett dah, Tetangga batuk dikit Parnonya selangit Gimana gamau kejangkit” isi Caption-nya dalam salah satu karya beliau dalam merespon pandemi covid-19 pada tahun 2020. Karya-karya boisobi menginspirasi seniman dalam perwarnaannya yang nyentrik dan konsisten, dengan gayanya yang komikal dan kartun mampu membuatnya memiliki orisinalitas dalam komiknya.

## KAJIAN PENCIPTAAN

### 1. Lingkungan

Lingkungan merupakan suatu faktor dalam kehidupan untuk memberikan pembentukan dan perkembangan bagi seseorang yang ada lingkungan sosial, alam, politik, adat, dan lain sebagainya. Jenis-jenis lingkungan tersebut sedikit banyak mempengaruhi proses perkembangan dan pembentukan seseorang sejak dini, memberikan motivasi atau bahkan menghambat seseorang sejak dini akan mempengaruhi pola pikir yang akan terbentuk, seperti kutipan berikut ;

“Pengaruh yang negatif ialah, apabila lingkungan itu tidak memberikan kesempatan yang baik dan bahkan menghambat terhadap proses pembelajaran dan pendidikan”. (Indrakusuma, 1973)

Lingkungan sosial selalu berkesempatan untuk memberikan pengaruh atas pembentukan dan perkembangan pola pikir seseorang bahkan sejak masa kecil. Lingkungan sosial yang dimaksud oleh seniman yakni keluarga dan pertemanan.

### 2. Masa kecil

Masa kecil merupakan sebuah kesempatan yang memiliki waktu tersendiri dalam tahap awal kehidupan dan dialami oleh setiap orang dengan sebuah kesenangan dan kegembiraan. Menurut Achmad Bernes Aginza dalam jurnal pendidikan seni rupa tahun 2016 berkata, bahwa “Masa Kecil masa yang paling indah karena masa kanak-kanak melakukan kegiatan aktivitas dengan teman-teman sebaya dalam menyelesaikan segala masalah yang dihadapi dengan gembira”. Kutipan tersebut menerangkan bahwa masa kecil memerlukan kegembiraan dalam menyelesaikan masalah dan pertemanan yang penuh dengan aktivitas bermain yang menyenangkan. Masa kecil tidak seharusnya mengalami hal-hal yang kurang menyenangkan.

### 3. Inspirasi

Proses mendapatkan sebuah gagasan dalam pikiran yang dipengaruhi oleh rangsangan dan dorongan untuk melakukan suatu tindakan-tindakan kreatif melalui sebuah gagasan berupa ide atau pokok isi yang akan dibicarakan dalam sebuah tindakan kreatif tersebut merupakan pengertian dari Inspirasi. Seperti apa yang

disampaikan oleh Mike Susanto pada tahun 2011 dalam bukunya yang berjudul diksi rupa kumpulan istilah dan gerakan seni rupa, “Dalam hal ini perupa hanya ingin menyampaikan apa yang ada di pikirannya saja”. Hal dan penyampaian pikiran yang dimaksud oleh Mike Susanto adalah ide atau gagasan seorang seniman melalui terinspirasi sesuatu dan kemudian akan menjadi suatu tindakan-tindakan kreatif.

### 4. Media dua dimensi

Media merupakan sarana penyampaian ide dan gagasan yang dimuat untuk ditampilkan atau disebarluaskan. Penciptaan seniman menggunakan media dua dimensi, sehingga hanya bisa dilihat dari satu arah saja.



Gambar 4. *The Cocktail Party* karya Marisol Escobar pada Sotheby's Kumpulan 15, 1965-6 (Sumber: [thecityreview.com](http://thecityreview.com)).

“Berdasarkan dimensi atau ukuran, media dalam berkarya seni terbagi menjadi dua yaitu karya dua dimensi dan tiga dimensi,” dikutip (Aurissafan, 2010).

Karya pada gambar merupakan contoh dari komik bergaya pop yang diadaptasi dengan media tiga dimensi, karya tersebut dipamerkan di Sotheby's pukul 19.00, 10 Mei 2005. Pada penerapannya karya komik tidak selalu terfokus pada karya dua dimensi, banyak karya komik yang diwujudkan dalam media tiga dimensi seperti guci, patung, gelas, dan lainnya. Contoh karya komik tiga dimensi seperti karya dari Marisol Escobar yang menggunakan patung sebagai media utamanya, seniman asal Prancis yang mengambil budaya Venezuela dan kemudian bekerja di New York.

### 5. Komik

Menurut seniman, komik adalah gaya gambar yang mempermudah seniman untuk menangkap objek yang ada dengan lebih sederhana sehingga mudah untuk dipahami, dilihat, dan digambar bila dengan satu panel

karakter atau objek tetap sulit dipahami maka diperlukannya gambar selanjutnya. Banyak jenis, genre, dan media yang digunakan komik untuk secara halus memasuki nilai keindahan dalam masyarakat.

“Seni komik akan dapat dinilai seni bila penikmat itu membaca dan menangkap apa yang disampaikan, beda halnya dengan Seni Lukis, Patung, Ilustrasi dan lain lain yang memerlukan pemaknaan dan proses pemahaman lebih lanjut mengenai apa yang di lihat baru memperoleh makna” (McCloud, 2001).

Komik bisa menjadi sebuah alternatif seorang seniman untuk menyampaikan gagasan mereka secara terbuka pada masyarakat luas. Mengacu pada kutipan Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comics* Tahun 2001 yang menyatakan bahwa “Apabila masyarakat sulit dalam memahami komik, bisa jadi mereka terlalu mempersempit pengertian dari komik itu sendiri”.

Seperti kutipan McCloud bahwa seni komik akan dilihat sebagai sebuah seni apabila masyarakat dapat memahami dan menangkap maksud dari apa yang ingin disampaikan oleh seniman tersebut dalam karyanya baik secara deskriptif, perusatif, argumentatif, dan naratif. Komik pada perkembangannya saat ini di dunia seni rupa, tidak hanya di Indonesia, mulai menggunakan gagasan-gagasan secara tersirat dan bahkan tak masuk akal.

## 6. Komik dalam Seni Rupa

Perkembangan seni rupa yang semakin pesat, membuat seniman semakin menaikkan target pasarnya ke tingkat masyarakat yang lebih tinggi. Sementara itu, banyaknya jenis genre, cerita, dan bentuk media yang digunakan dalam komik membuat komik dapat diterima diberbagai kalangan masyarakat.

“Salah satu faktornya adalah komik banyak menggali konsep mengenai sifat dan perilaku manusia sebagai objek ungkapan dengan faktor-faktor pendukung lain seperti kesamaan emosional, keberagaman tema, dan pengembangan fleksibilitas imajinasi yang disesuaikan dengan target pembaca dan tujuan yang ingin dicapai” (Mulyadika, 2018).

Penggalan konsep mengenai sifat dan perilaku manusia sebagai objek ungkapan dapat menjadi suatu pendekatan yang sangat

sederhana kepada penikmat seni. Dengan menyesuaikan minat pembaca terhadap suatu media, genre, dan gaya gambar seniman mampu mendapatkan perhatian dari masyarakat. Pada perkembangannya komik mampu mempengaruhi dan menginspirasi penikmatnya.

Komik sebagai inspirasi pada perkembangannya tidak hanya menjadi konsumsi kebutuhan visual saja, namun telah menginspirasi masyarakat secara gagasan dan ideologi seseorang yang tumbuh bersama komik.

“Komik pada beberapa penikmatnya tidak hanya menjadi bentuk kebudayaan fisik namun komik mempengaruhi hingga sistem gagasan ideologi suatu individu yang tumbuh bersama komik, terutama sejak usia dini, dengan intensitas yang cukup konsisten” (Dewandini, 2015).

Pada tahun 70-90an, komik secara halus mampu memasuki kehidupan masyarakat baik secara gagasan, perilaku, gaya gambar, sampai pada ideologi suatu individu. Padatnya industri komik luar pada masa itu menjadi sebuah cambuk bagi komikus-komikus dalam negeri hingga banyak bermunculan kelompok-kelompok komikus indie di Indonesia. “Komik kemudian sudah menjadi budaya dan media alternatif yang digunakan oleh kalangan muda diberbagai institusi seni” dikutip dari Nano Warsono, *Jogja Agro Pop*, Yogyakarta: 2012, pada halaman 47-54. Ramainya komik dalam industri percetakan dan institusi seni hingga munculnya komik dalam galeri seni yang notabene hanya karya yang ditunjukkan kepada masyarakat golongan tertentu saja. Munculnya kelompok-kelompok seni yang mengusung komik sebagai gaya visual mereka, baik secara konsep maupun dicetak dalam sebuah buku seperti *Daging Tumbuh*, *Teh Jahe*, *Kukomikan*, *Mulyakarya*, *Perakit Komik*, *Apotik Komik* dan sebagainya ikut meramaikan industri komik di galeri-galeri seni dan industri percetakan komik indie pada masa itu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Proses dan hasil penciptaan karya

#### a. Konsep Karya

Konsep yang dibawakan dengan tema lingkungan sosial masa kecil sebagai inspirasi berkarya komik pada media dua dimensi mengandung nostalgia dan refleksi diri

seniman pribadi. Rencananya seniman akan memulai karya pertama dengan masalah yang dihadapi seniman saat ini, kegelisahan yang terjadi sampai keresahan-keresahan yang sampai membuat seniman sangat terganggu. Konsep karya pertama yakni membunuh diri sendiri dengan prasangka yang dibuat oleh orang itu sendiri. Menjadi orang lain atau mencoba untuk berubah seperti apa yang orang lain inginkan, bagi seniman hal-hal tersebut bisa disebut membunuh diri sendiri.

Karya pertama yang menjelaskan pembunuhan karakter dilanjutkan dengan karya kedua yang memvisualisasikan fenomena-fenomena nostalgia yang dialami seniman saat semasa kecil. Visualisasi yang ada seperti gunung, halaman rumah, dan benda-benda yang berkaitan dengan seniman semasa itu seperti sandal, bis, dan minuman menjadi sebuah nostalgia seniman terhadap perilaku-perilaku yang tak termaafkan oleh seniman hingga mengacu pada kegelisahan mendalam. Karya kedua ini menjadi sorotan seniman untuk menjelaskan nostalgia apa saja yang dialami seniman saat memproses ingatan-ingatan lingkungan sosial semasa kecil.

Karya selanjutnya adalah proses pendewasaan, dan perubahan seniman. Semasa kecil tersebut seniman sudah mulai merasakan kejamnya dunia, sehingga membuat seniman menolak hal tersebut. Bertolaknya seniman dengan lingkungan sosialnya membuat seniman mempunyai teman imajinas, tidak tahu itu nyata atau tidak nyata seniman tetap berteman dengan imajinasinya. Selama berteman dengan imajinasinya, seniman tidak memerlukan lingkungan sosialnya sampai waktu yang cukup lama. Hingga tiba waktunya mereka perlahan menghilang, dan seniman hanya bisa melihat mereka sebagai bayang-bayang dalam gelap. Dalam konsep karya ketiga ini seniman ingin mengenalkan teman imajinasi seniman.

Karya keempat sebelum karya terakhir adalah refleksi diri seniman pribadi. Dengan konsep berkaca dan melihat diri sendiri lebih dalam, terus-menerus evaluasi dan berusaha mendewasakan perasaan dan mental. Dalam karya ini seniman ingin memperlihatkan bahwa pendewasaan itu cukup sederhana,

lihatlah kedalam diri sendiri tanpa memikirkan orang lain.

Karya terakhir dengan tema lingkungan sosial masa kecil sebagai inspirasi berkarya komik dua dimensi kali ini menggunakan kanvas. Membawa konsep hasil dari penyembuhan diri dan evaluasi diri, seniman berusaha mengenalkan pribadi yang lebih baik dengan saling menerima dan saling memaafkan. Tidak peduli siapa yang salah dan siapa yang benar, namun lebih melihat kepada diri sendiri dan menjaga diri sendiri dari berbuat menyakiti atau berbuat sesuatu yang akan melibatkan orang lain terlalu dalam. Konsep karya kelima ini juga dipengaruhi oleh bencana yang sedang terjadi saat ini, yakni Covid-19. Covid-19 membuat jeda waktu semua orang untuk berhenti berinteraksi dan semakin mengevaluasi pribadi sendiri. Dengan melakukan evaluasi diri sendiri ini berbulan-bulan menjadi inspirasi seniman untuk membawa hal tersebut dalam karya dua dimensi berbentuk kanvas, dan panel yang tidak biasa yaitu menggunakan kayu.

## 2. Hasil Karya Sebelum Revisi

### a. Karya 1



Gambar 5. Karya 1

(Sumber: koleksi pribadi, 2020).

### - Keterangan Karya

Judul : Tunjuk Menunjuk

Media : Spidol dan Stabilo di Kanvas

Ukuran : 85 x 140 cm

Tahun : 2019



### 3. Kritik dan Saran Ahli

Tabel 1. Data pribadi responden

IDENTITAS RESPONDEN	
Nama	: Haryadhi Gee (kostumkomik)
Domisili/Afiliasi	: Jakarta
Profesi	: Komikus dan Illustrator
Email	: kostumkomik@gmail.com
Portofolio	: <a href="https://www.instagram.com/kostumkomik/">https://www.instagram.com/kostumkomik/</a>

Seniman mempublikasikan hasil karyanya sebelum revisi yang telah dikerjakan pada tahun 2020. Dari hasil publikasi tersebut, seniman memberikan detail keterangan karya lengkap pada salah satu responden yakni Haryadhi Gee, *mas* Haryadhi Gee atau yang biasa dikenal banyak orang sebagai Kostumkomik bersedia untuk memberikan kritik dan saran untuk karya-karya seniman.

#### a. Karya 1

Pesan yang kamu ingin sampaikan sudah sangat bagus, tapi penyampaiannya secara visual dan teks masih harus lebih efektif dan fokus. Misalnya objek orang bunuh diri digambarkan terlalu kecil, padahal itu objek utamanya. Harusnya tergambarkan cukup besar di tengah. Lalu, kata 'Judgement' di situ terkesan mubazir dan terlalu menjelaskan hal yang seharusnya cukup jelas dari gabungan visual dan dialog yang sudah ada. Kemudian, Gestur jempol terjepit kurang mengena, itu mewakili apa? kalau mengumpat, lebih efektif untuk jari tengah sekalian. Kalau yang kamu maksud adalah menuduh mesum, sayangnya, dialognya tidak berkata demikian. dan juga, saran saya, hindari visual yang tidak perlu, seperti aksan persegi panjang di tengah, seperti kertas itu, itu bisa dihilangkan karena tidak terlalu esensial, supaya mata lebih fokus ke tangan dan objek orang bunuh diri.

#### b. Karya 2

Setiap panel yang kamu buat itu masing-masing kuat secara pesan. Saya merasa seharusnya satu karya ini bisa fokus ke satu panel saja, tidak perlu ada banyak panel yang masing-masing memiliki pesan kuatnya tersendiri, namun dipaksa ditumpuk dalam satu canvas, yang

akhirnya jadi terlalu penuh dan sesak dengan berbagai pesan yang berbeda yang saling menyikut satu sama lain seakan ingin berebutan porsi. Sekali lagi, yang kamu perlu tajamkan lagi adalah fokusmu dalam menyampaikan pesan secara visual dan teks.

#### c. Karya 3

Masih sama seperti kritik dan saran di karya kedua. harusnya fokus terhadap satu panel saja dengan pesan yang kuat.

#### d. Karya 4

Masih sama seperti kritik dan saran di karya kedua. harusnya fokus terhadap satu panel saja dengan pesan yang kuat.

#### e. Karya 5

Saya mencoba menikmati tanpa membaca deskripsi karyanya. Untuk yang ini, pesannya cukup tersampaikan dengan baik. Saran sedikit, gunakan ruang dengan lebih efektif, karena di panel tiga, terlihat terlalu banyak ruang kosong yang tidak esensial. mungkin harusnya dipenuhi dgn posisi dia berbaring penuh secara horizontal.

### 4. Hasil Karya setelah Revisi

#### a. Karya 1



Gambar 10. Karya 1 setelah revisi (Sumber: koleksi pribadi, 2020).

#### - Keterangan Karya

Judul : Tunjuk Menunjuk

Media : Mix Media

Ukuran : 60 x 130 cm

Tahun : 2021

b. Karya 2



Gambar 11. Karya 2 setelah revisi  
(Sumber: koleksi pribadi, 2020).

- Keterangan Karya  
Judul : Pergi untuk Kembali  
Media : Akrilik di Triplek dan Kayu  
Ukuran : 43 x 200 cm  
Tahun : 2021

c. Karya 3



Gambar 12. Karya 3 setelah revisi  
(Sumber: koleksi pribadi, 2020).

- Keterangan Karya  
Judul : Imaji  
Media : Mix Media  
Ukuran : 80 x 80 cm (2)  
Tahun : 2021

d. Karya 4



Gambar 13. Karya 4 setelah revisi  
(Sumber: koleksi pribadi, 2020).

- Keterangan Karya  
Judul : Teman dan Rumah  
Media : Akrilik di Kaca

Ukuran : 70 x 56,5 x 111,5 cm

Tahun : 2021

e. Karya 5



Gambar 14. Karya 5 setelah revisi  
(Sumber: koleksi pribadi, 2020).

- Keterangan Karya  
Judul : Terdjebak  
Media : Mix Media  
Ukuran : 119 x 167 cm  
Tahun : 2021

5. Publikasi



Gambar 15. Screenshoot publikasi online pada ruang pameran berjudul Anomali tahun 2020  
(Sumber: koleksi pribadi, 2020).

Tepatnya tanggal 24 April sampai 4 Mei 2020 pameran online berlangsung di platform media sosial *instagram*. Publikasi karya secara online pun menuai banyak komentar baik itu negatif atau positif, baik terhadap karyanya, manajemennya, dan pengelolaan tampilan pamerannya.

Karya seniman pun mendapat komentar, kritik, dan saran dari berbagai kalangan teman, keluarga, penikmat seni, sampai para seniman ahli. Hal tersebut membuat seniman sangat bersemangat untuk berkarya lagi

selanjutnya dan menjadi bahan evaluasi untuk diri seniman. Setiap karya berdasarkan penelitian ini kemudian seniman publikasikan kepada para ahli melalui media sosial sehingga menuai kritik dan saran yang berguna untuk seniman.

## **6. Evaluasi**

Evaluasi karya seniman dilakukan oleh pembimbing, responden, dan validator. Namun, setelah proses validasi sudah tidak ada lagi revisi yang dilakukan dalam karya. Validator hanya menilai dan memberi arahan untuk kedepannya kepada seniman. Evaluasi pertama yang dilakukan oleh responden. Kemudian evaluasi kedua dilakukan bersama pembimbing. Tahap evaluasi terakhir seniman adalah validasi

karya, pada tahap validasi karya seniman menghubungi mas Yudha Sutanto atau yang biasa disebut mas Yudis salah satu seniman ahli, melakukan telepon bersama seniman dan bertatap muka melalui online untuk mendapatkan validasi langsung.

### **a. Validasi Karya**

Kriteria seniman dalam mencari validator adalah seniman ahli yang sudah lama berkarya di bidang komik dan ilustrasi. Namanya sudah diketahui oleh dosen pembimbing, dan merupakan seniman ahli yang sampai sekarang aktif berkarya. Mas Yudis memenuhi kriteria tersebut, dan sampai saat ini masih mengerjakan beberapa *project* seni.

## REFLEKSI DAN SARAN

### 1. Refleksi Karya

Dari karya-karya tersebut seniman dapat menyimpulkan bahwa setiap karya membawa seniman ke dalam proses pendewasaan diri. Sebagai awal, dalam karya pertama berfokus pada perasaan seniman sebagai korban dan terus merasa salah dengan apapun yang dilakukan. Sebagai proses dalam kehidupan bahwa tidak semua akan berjalan baik-baik saja. Dan memang sulit dalam proses untuk memaafkan atau percaya dengan diri sendiri, seniman dalam proses ini lebih sering gelisah dan mawas diri. Karya kedua seniman menitik beratkan bahwa definisi sebuah rumah tidak hanya sebagai tempat berlindung dan tempat untuk beristirahat. Tapi lebih daripada hal itu, dan dalam rumah juga lingkungan sosial dapat lebih dibekali dengan banyak pengetahuan. Rasa penyesalan seniman dan rasa sedih seniman yang merasa bahwa rumah hanya sebagai tempat berlindung dan tempat beristirahat dilukiskan dalam karya kedua. dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa seniman tidak suka berada di rumah. Kurangnya teman dan lingkungan sosial yang baik membuat seniman berfikir untuk menciptakan dunianya sendiri, membuat teman imajinasi dan menyibukkan diri dengannya adalah cara seniman menghapus kesepian yang terjadi semasa kecilnya, hal ini dilukiskan pada karya ketiganya. Karya keempat yang merupakan adegan acak kehidupan seniman, yakni merupakan memori-memori dan kenangan yang seniman bawa dalam proses pendewasaan diri, terus merefleksikan diri, terus mendekonstruksi diri dengan kenangan-kenangan yang secara acak muncul dalam pikiran seniman setiap harinya dewasa ini. Bukan tentang benar membenarkan atau salah menyalahkan, tapi tentang menjaga diri sendiri. Hal yang terus terlintas dalam pikiran seniman selama masa pandemi ini adalah nostalgia. Seniman mendapat kesempatan untuk bisa merenung dan memikirkan banyak hal, diantaranya adalah merenungkan lingkungan sosial masa kecil. Ada banyak hal yang terjadi di lingkungan masa kecil seniman, itu ada bukan untuk menjadi penyesalan tapi sebagai dorongan kedepan. Seniman sadar bahwa tidak ada gunanya untuk

melakukan pembenaran, lebih baik menjaga diri sendiri dengan secukupnya dan seperlunya.

### 2. Saran

Banyak di luar sana orang-orang yang mengalami hal lebih parah atau lebih menyakitkan, banyak juga hal di luar sana orang-orang yang mengalami hal baik. Hidup selalu berjalan, kadang berputar, kadang diam. Manusia tidak perlu selalu membandingkan, semua punya waktu masing-masing. Tidak ada gunanya penyesalan, dan tidak ada yang lebih baik dari bersyukur. Dalam hal ini seniman menyarankan bahwa hiduplah secukupnya. Dengan membenci secukupnya, senang secukupnya, sedih secukupnya, dan marah secukupnya. Perjalanan hidup masing-masing setiap orang akan memberitahu apa yang sebaiknya di lakukan di masa yang akan datang. Jangan mengambil perjalanan hidup orang lain untuk dijadikan petunjuk untuk apa yang akan dilakukan di masa yang akan datang. Belajar memaafkan, dan belajar untuk ikhlas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aginza, Achmad Bernes. 2016. “Permainan Masa Kecil Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Pendidikan Seni Rupa FBS UNESA.
- ArsipIVAA. 2012. Pelaku Seni / Eko Nugroho, (<http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/eko-nugroho-1/page:16> diakses 2 Desember 2019).
- Aurissafan, Danial Fata. 2010. “Perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa Kontemporer di Kota Malang”. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: UIN MALANG.
- Barker, Chris dan Nurhadi (Ed.). 2008. Cultural Studies, Theory and Practice. Revisi Cetakan 4. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Darmawan, Hikmat. 2013. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewardini, Niken Candriana. 2015. "Eksistensi Komik Dalam Medan Seni Rupa Kontemporer (Studi Kasus Pameran Komik Di Yogyakarta Tahun 2010-2015)". Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta.
- Efendi, Saiful. 2016. “Pembuatan Komik Super Jamu”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA.

- Hendriyana, Husen dan B Sapto. 2018. *Metode Penelitian Penciptaan Karya, Seni Kriya dan Desain Produk Non Manufaktur. Cetakan Pertama*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Hidayat, Febi Rahmat. 2015. "Pembuatan Buku Komik Sawunggaling". *Jurnal pendidikan Senirupa*. Surabaya: FBS UNESA.
- Indrakusuma, Amier Daien. 1973. "Pengantara Ilmu Pendidikan". Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Ishak, Abdurrahman. 23 Maret 2020. Instagram / Boisobi, (online), (<https://www.instagram.com/boisobi/>: <https://www.instagram.com/p/B-DAYr4FIFJ/> diakses 15 Desember 2020).
- Khobir, Abdur. 2009. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif". Pekalongan: Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Pekalongan.
- Lim, Mary ann. 27 April 2018. Exhibition: D Gallerie presents Naufal Abshar, 'The World of Entertainment' reveals a world of ironies, (Online), (<https://www.luxuo.com/culture/d-gallerie-naufal-world-of-entertainment.html> diakses 15 Januari 2021).
- Maharsi, Indira. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mariato, M. 2015. *Art & Livitation: Seni Dalam Cakrawala Quantum*. Yogyakarta: Pohon Cahaya.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Terjemahan S. Kinanti. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Mulyadi, Arif. 2017. "Keluarga Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA.
- Mulyadika, Vilda Samandaru. 2018. "Komik Si Juki Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA.
- Qudsyi, Hazhira. 2010. "Optimalisasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Yang Berbasis Perkembangan Otak". *Buletin Psikologi*, hal. 91-109.
- Rimaya, Alinda. 2014. "Mencari Identitas Komik Indonesia". Makalah Non-Seminar, 1-28.
- Sukma, Brinda Adi Juang. 2016. "Katak Hijau Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis". *Journal Skripsi*, 15-16. Surabaya: FBS UNESA.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Syaiful. 2019. "Pembelajaran Seni Lukis Mixed Media Bagi Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 9 Kabupaten Gowa". Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Wahana, Komputer (Ed.). 2014. *Membuat Komik Strip Online Gratis*. Yogyakarta: ANDI.
- Yembise, Yohana Susana dan Donny Roring (Ed.). 13 Mei 2019. Hasil Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja 2018, (Online), ([www.minutkab.go.id](http://www.minutkab.go.id): <https://www.minutkab.go.id/hasil-survey-nasional-pengalaman-hidup-anak-dan-remaja-2018/> diakses 18 Agustus 2020).
- Zakky, 23 Februari 2020. Pengertian Inspirasi secara Umum Beserta Arti dan Definisinya (Lengkap), (Online), (<https://www.zonareferensi.com/pengertian-inspirasi/>, diakses 26 desember 2020).