

Komik Eksperimental ‘Swipe’ Sebagai Ekspresi Seni Dalam Ruang Konsep Seni Terapan.

Saut Irianto Manik

Institut Kesenian Jakarta

sautmanik@ikj.ac.id

doi: 10.52969/semnasikj.v1i1.21

ABSTRAK

Komik pada saat ini telah memiliki tempat atau di pandang dalam tatanan karya seni rupa (fine art), di mulai sejak komik *Maus* karya Art Spiegelman memenangkan penghargaan *Pulitzer* untuk Sastra pada tahun 1992. Komik pun bisa dirayakan sebagai karya sastra selain sebagai seni, terutama dalam bentuk format sebuah novel grafis dengan narasi yang panjang. Lewat penelitiannya ‘A Visual Turn: Comics and Art after the Graphic Novel’ penulis *Amy Peltz* menambahkan sejak gerakan seni *Pop Art* di Amerika, visual komik telah dieksploitasi dengan penuh kegembiraan oleh seniman lewat gaya visual yang khas; garis hitam, bidang blok warna, dan elemen naratif komik, yaitu urutan panel, juga balon teks. Seperti contoh karya yang diciptakan oleh dedengkot *Pop Art*, *Roy Lichtenstein* lewat karakter populer ‘Mickey Mouse’ 1961. Bahkan dalam perjalanannya, komik dan seni kontemporer memiliki beberapa karakteristik inti: Komikus dekat dengan konseptual seni karena mereka terlibat secara kritis dan analitis terhadap proses kerja, perangkat, dan bahan yang mereka gunakan dalam mencipta. Di sisi lain seniman kontemporer mengadaptasi elemen struktural dan fungsi naratif komik ke media dengan menggambar dan melukis. Komik eksperimental ‘Swipe’ adalah karya komik dengan konsep interaktif antara karya dan audiens. Narasi cerita diurutkan lewat panel ke panel visual yang selesai dibaca dalam 2 kali bukaan, dan diilustrasikan secara digital. Komik ini melibatkan perencanaan produksi terukur dari sebuah buku cetak. Bentuk buku komik standar dikembangkan dalam eksplorasi format anatomi buku yang memanjang (besar) dalam display yang melibatkan meja dan panduan membaca buku komik ini. Komik ‘Swipe’ mempresentasikan pemikiran aplikatif dan eksplorasi media baru terkait komik dalam posisi sebagai karya ekspresi (seni). Komik ‘Swipe’ adalah bagian dari karya yang dipamerkan pada pameran ‘Dunia Komik’ 2018 di Galeri Nasional Jakarta. Pameran ‘Dunia Komik’ sendiri digagas sebagai upaya memecah kebuntuan wacana seni rupa kontemporer Indonesia agar harus menoleh ke dunia komik, dan mengkaji standar-standar artistiknya untuk menemukan penyebab terjadinya artification (men-seni-kan) komik Indonesia.

Kata kunci: *eksperimental; komik; komunikasi visual; media baru; seni kontemporer.*

ABSTRACT

Comics currently have a place or are seen in the order of fine art, starting with Art Spiegelman's Maus comic winning the Pulitzer Prize for Literature in 1992. Comics can also be celebrated as literary works other than art, especially in literature. the format of a graphic novel with a long narrative. Through her research 'A Visual Turn: Comics and Art after the Graphic Novel', writer Amy Peltz added that since the Pop Art movement in America, visual comics have been exploited with joy by artists through their distinctive visual style; black lines, color block fields, and comic narrative elements, i.e. panel sequences, as well as text balloons. As an example of the work created by the pioneer of Pop Art, Roy Lichtenstein through the popular character 'Mickey Mouse' 1961. Even in its journey, comics and contemporary art have several core characteristics: Comics are close to conceptual art because they are critically and analytically involved in the work process, devices, and the materials they use to create. On the other hand, contemporary artists adapt the structural elements and narrative functions of comics to the media by drawing and painting. Experimental comic 'Swipe' is a comic work with an interactive concept between the work and the audience. The story narration is sorted from panel to visual panel which is finished reading in 2 openings, and illustrated digitally. This comic involves planning the scalable production of a printed book. The standard comic book form was developed in an

exploration of the anatomical format of the elongated (large) book in display involving a table and a reading guide for this comic book. The comic 'Swipe' presents applied thoughts and exploration of new media related to comics in a position as a work of expression (art). The 'Swipe' comic is part of the work exhibited at the 2018 'Dunia Komik' exhibition at the National Gallery of Jakarta. The 'Dunia Komik' exhibition itself was initiated as an effort to break the deadlock in the discourse of contemporary Indonesian art in order to turn to the world of comics, and examine its artistic standards to find the cause of the artification of Indonesian comics.

Keywords: *comics; contemporary art; experimental; new media; visual communication.*

PENDAHULUAN

Perkembangan budaya populer dalam seni rupa kontemporer memungkinkan proses sebuah karya seni rupa melintasi batasan konsep yang telah ada. Di mulai dari media ekspresi dalam bentuk seni terapan, seperti buku komik. Perjalanan komik menjadi karya seni rupa (*fine art*) tercatat dalam sejarah Gerakan *Pop Art* pada 1960 di Amerika Serikat, bahkan komik ditempatkan sebagai ‘Sastra’ pada 1992, melalui penghargaan *Pulitzer*.

Ruang ekspresi dan konsepsi karya sangat terbuka dengan situasi yang ada. Ini memungkinkan seorang Ilustrator (Perancang Grafis) bereksplorasi dengan media komik sebagai karya seni rupa dengan kebebasan berpikir dan gagasan, dengan tetap berproses dalam koridor penciptaan atau perancangan seni terapan. Proses kreasi yang dilakukan bisa sangat personal dengan memperhatikan variabel:

A. Visual Memori Personal.

Tabungan memori seorang perancang (visual) memunculkan cerita lepas dalam bentuk sketsa-sketsa gambar hasil dari adanya pengamatan refleks/ spontan, acak, dan intuisi, terhadap situasi tertentu di lingkungan personal atau masyarakat. Tabungan visual ini kemudian hadir sebagai karya lepas ekspresi pribadi, atau *personal artwork*. Situasi dan proses terciptanya karya seorang kreatif visual di era sekarang didukung juga oleh adanya budaya bercerita (seperti; *story Instagram* atau *thread* di *twitter*) lewat platform sosial media, yang juga menjadi galeri *online* pribadi.

B. Pesan Digital Dalam Keseharian.

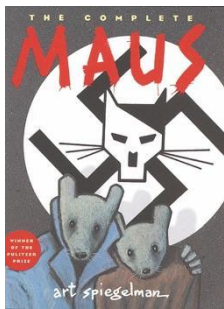
Dalam budaya digital yang berhubungan dengan teknologi dan perangkat komunikasi (*smartphone*), memungkinkan hadirnya puluhan atau ribuan pesan dalam bentuk notifikasi di tiap orang pengguna telepon genggam atau gadget.

C. Posisi Seni Komik Dalam Gerakan Seni Rupa.

Pada jurnal *Art in Print*, 2013, *Amy Peltz*, melalui tulisan ‘A Visual Turn: Comics and Art after the Graphic Novel’ memaparkan posisi seni komik dalam seni rupa dunia, antara lain:

Pendekatan sempit terhadap komik dicerminkan dalam wacana seni yang hanya berkonsentrasi pada tampilan komik, daripada fungsi naratif, representasi, dan alur urutan di mana komik dibangun. Cendekiawan, kurator, dan kritikus sering menggunakan istilah 'kartun' dan 'komik' seolah-olah mereka adalah deskriptor visual tertentu, daripada sebuah media yang mencakup banyak gaya dan saat ini menggabungkan genre naratif (otobiografi, fiksi ilmiah, jurnalisme), puisi, dan non-narasi abstraksi.

Pandangan kritis yang terus-menerus terhadap komik sebagai 'bahan mentah' untuk seni, nyatanya mengkhianati konsepsi medium yang monolitik dan ahistoris, mengabaikan perkembangannya estetisnya dan sama sekali mengabaikan komik alternatif, komik yang paling mudah dikenali sebagai seni rupa.



Gambar 1.
Komik 'Maus', Art Spiegelman, 1992.
Sumber: penguinrandomhouse.com



Gambar 2.
Lukisan 'Mickey Mouse', Roy Lichtenstein, 1961.
Sumber: www.nga.gov – National Gallery Art

D. Pameran Komik Dalam Seni Rupa Kontemporer.

Selanjutnya gagasan ini mendapat tempat dari sebuah pameran seni rupa 'Dunia Komik' 2018 yang diselenggarakan oleh Yayasan Seni Rupa Indonesia (YSRI) di Galeri Nasional Jakarta. Pameran 'Dunia Komik' sendiri digagas sebagai upaya memecah kebuntuan wacana seni rupa kontemporer Indonesia agar harus menoleh ke dunia komik, dan mengkaji standar-standar artistiknya untuk menemukan penyebab terjadinya *artificalization* (*men-seni-kan*) komik Indonesia.

E. Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan karya komik yang mempresentasikan kebebasan berekspresi dengan konsep media eksperimental melalui skema desain?

F. Tujuan

1. Menciptakan karya seni terapan sebagai fungsi ekspresi personal.
2. Menciptakan karya ekspresi dalam narasi visual jukstaposisi.
3. Menciptakan karya ekspresi dalam media desain interaksi.
4. Menciptakan karya komik alternatif dalam bentuk eksperimental.

METODOLOGI / KAJIAN TEORETIS

Dalam penciptaan karya komik ini perancangan (peneliti) menggunakan *Phenomenological Research*, yang merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif. Pengumpulan data observasi-partisipan, untuk mengetahui fenomena yang ada, identifikasi masalah, proses solusi komunikasi, dan hasil akhir.

Penciptaan karya komik terkait juga dengan beberapa landasan teori, antara lain; Jukstaposisi, Simbol/ Metafora, dan Desain Buku (DKV). Selain juga memperhatikan beberapa hal yang berhubungan dengan rujukan referensi seni pop up, pengamatan sosial, seni kontemporer dan perkembangannya.

Road Maps

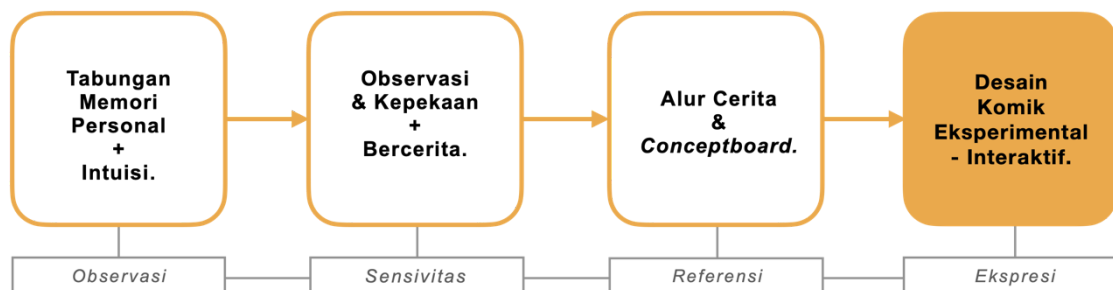


Gambar 3. Diagram Road Maps. Sumber: Pribadi

PEMBAHASAN

A. Gagasan Umum

Merancang seni komik eksperimental yang berinteraksi dengan audiens dalam sebuah pameran seni rupa. Inspirasi karya muncul dari potongan visual hasil endapan memori acak personal. Lalu disusun ulang menjadi cerita panel yang dapat dibaca, dan menghibur audiens dalam pengalaman interaksi yang direncanakan lewat bentuk buku pop up.



Gambar 4. Diagram Perancangan 1. Sumber: Pribadi

B. Gagasan Khusus

Membangun narasi singkat melalui gambar ilustrasi kiasan/symbol dan naskah cerita melalui aktivitas membaca lewat 2 kali bukaan/geser dan ada interaksi halaman buku (*pop up*).

Tahapan perancangan buku komik adalah sebagai berikut:

1. Proses *Prototype*.

- Perencanaan conceptboard dan halaman.
- Perencanaan bentuk/ desain buku.
- Perencanaan produksi karya.
- Perencanaan bahan material
- Perencanaan teknik visualisasi.

2. Desain Interaksi Buku

Format Buku: Bentuk, ukuran/ skala lebih besar dari buku biasa.

Teknik *Pop Up*: Halaman bisa geser/ Swipe, dan ada 'efek domino'.

Display Karya: Berfungsi untuk menciptakan interaksi dengan audiens.

3. Alur Cerita

Gaya bercerita memberi impresi gelap, kisah melankolis, simbolik, dan akhir cerita yang tidak selesai (menggantung).

Judul : A Notif From The Grave.

Cerita :

Menceritakan seekor burung gagak yang menjadi saksi dari ragam cerita yang melibatkan beberapa karakter. Ada karakter anak kecil, pasangan kekasih, wanita kesepian, sosok yang berjuang, pekerja makam, dan dokter yang kehilangan pasien. Sang gagak juga digambarkan menggigit ikon amplop, sebagai simbol pembawa pesan misterius.

4. Konsep Visual

a. Cerita dan Ilustrasi

Seluruh karakter dan kisahnya ditempatkan dalam 1 panel. Tidak berhubungan antara satu dengan yang lain. Namun cerita bisa menyatu saat ada aktivitas 'efek domino' atau saat menggeser halaman (swipe).

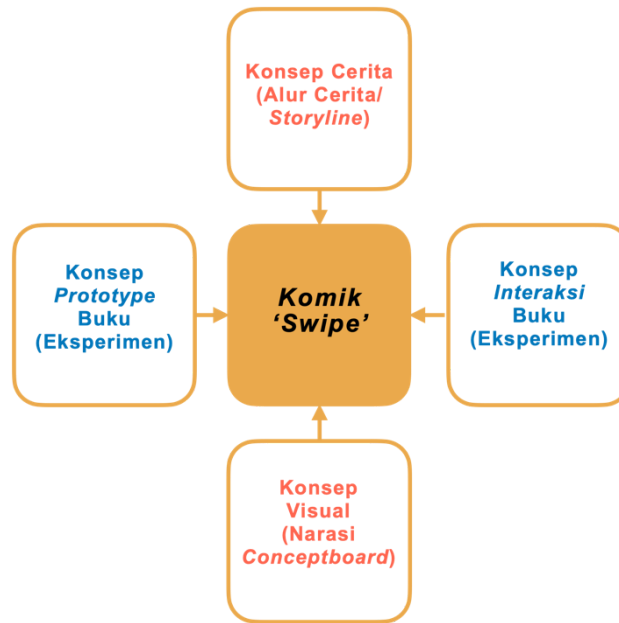
Cerita terdiri dari 8 panel di halaman awal: tentang anak kecil, wanita kesepian, sepasang kekasih, sosok yang tengah berjuang, pekerja makam dan seorang perempuan. Pada cerita 8 panel di halaman dalam/ belakang: tentang bunyi detak jantung dan dokter yang kehilangan pasien.

b. Kemasan Buku dan Display

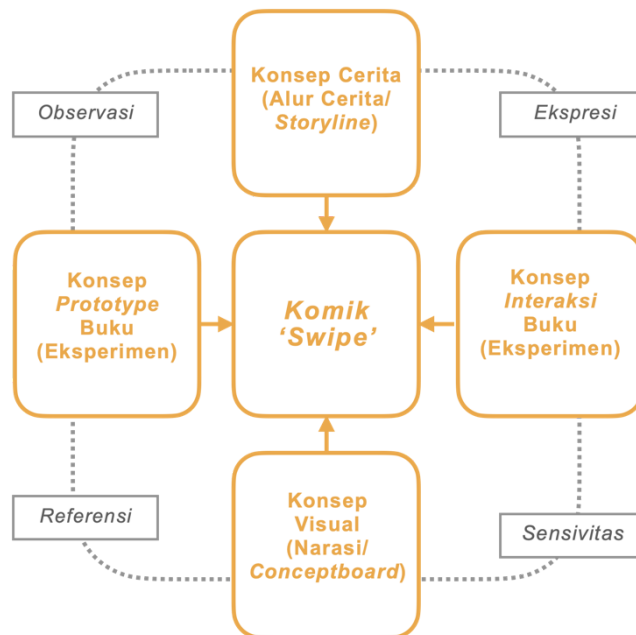
komik dibuat dalam skala besar, yaitu ukuran 60 x 20 cm (tertutup). Dimensi besar ini agar faktor suasana membaca/ bermain, emosi, pengalaman interaksi dengan buku akan lebih intim.

Otomatis display untuk buku dalam ukuran besar juga, berbentuk meja khusus yang di setting guna membaca komik.

c. Skema Gagasan Khusus.



Gambar 4. Skema Gagasan Khusus 1
Sumber: Pribadi



Gambar 5.
Skema Gagasan Khusus 2
Sumber: Pribadi

C. Mood Board



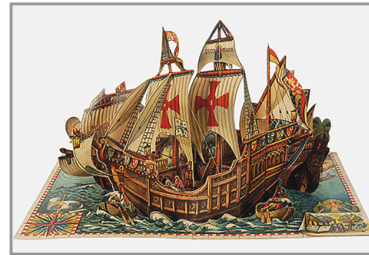
a. Tukang Patri & Alat Pemanggil.



d. Bentuk Pop Up Era Awal 2.



b. Permainan 'Efek Domino'.



e. Bentuk Pop Up Era Modern.



c. Bentuk Pop Up Era Awal 1.

Gambar 6. Mood board Inspirasi
Sumber: Pribadi



a. Ilustrasi 'Anak Perempuan'



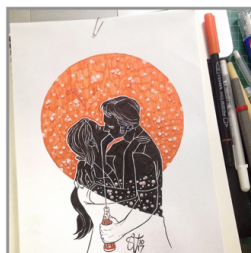
d. Ilustrasi 'Sang Pejuang'



b. Ilustrasi 'Keseharian'



d. Ilustrasi 'Membaca'



c. Ilustrasi 'Sepasang Kekasih'

Gambar 7.
Mood board Tabungan Visual
Sumber: Pribadi

D. Naskah Cerita

Halaman	Adegan	Dialog	Ket.
Hal. 1	Panil 1: Tampak bayangan pohon. Panil 2: Tampak wajah anak perempuan.	"Tuhan, aku hilang memori tentang diriMu. Memori itu berhenti, tidak sama lagi saat kefil dulu".	
Hal. 2	Tampak sosok anak perempuan diantara bayangan pohon.	"Dimana pesanMu, untuk bahagiaku".	
Hal. 3	Panil 1: Suasana seorang perempuan di kegelapan, dalam ruangan apartemen. Panil 2: Tampak sepasang kekasih berciuman.	"Bukan karena kerlap kerlip dunia terbuatlah bahagia, diraih tanpaMu".	
Hal. 4	Panil 1: Tampak seorang tengah bertapa di lahar Panil 2: Tampak sepasang tangan saling menggenggam	"Bergelora. Tidak seperti pertapa sakti. Merasa lahar hidup dingin bagai mata air".	
Hal. 5	Panil 1: Pose perempuan sedans membaca Panil 2: Tampak HP berbunyi di atas sofa.	"Tuhan, memoriMu baru".	
Hal. 6	Seorang perempuan sedang memainkan HP. Suasana Gelap	"Twink - Twink - Twik". (Bunyi notif HP, Balon Teks)	
Hal. 7	(2 pekerja sedans menggali makam, Balon Teks)	" ? "	
Hal. 8	Tampak burung gagak di atas signage pemakaman, sedans menggigit ikon amplop.	"Twink - Twink - Twik". (Bunyi notif HP, Balon Teks)	

Gambar 8. Tabel Naskah Cerita Halaman Depan
Sumber: Pribadi

Halaman	Adegan	Dialog	Ket.
Hal. 9	Tampak burung gagak di atas signage pemakaman, sedans menggigit ikon amplop.	"Twink - Twink - Twik". (Bunyi notif HP, Balon Teks)	
Hal. 10	Tampak seorang peri sedans memainkan gitar.	"Twink - Twink - Twik". (Bunyi notif HP, Balon Teks)	
Hal. 11	Tampak seorang dokter sedang mendengarkan musik menggunakan <i>earphone</i> .	"Twink - Twink - Twik". (Bunyi notif HP, Balon Teks)	
Ha. 12-14	Tampak 3 dokter senang di ruangan operasi.	"Tuhan, sudah selesai".	Tamat.

Gambar 9. Tabel Naskah Cerita Halaman Belakang
Sumber: Pribadi.

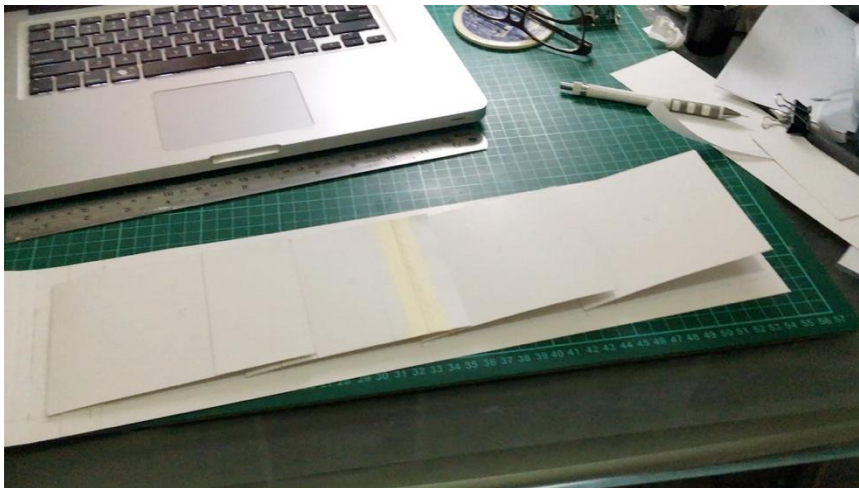
D. Kontruksi Halaman

	1	2	3	4	5	6	7
Hal. Panil Pembuka							

Gambar 10. Kontruksi Halaman Depan
Sumber: Pribadi.

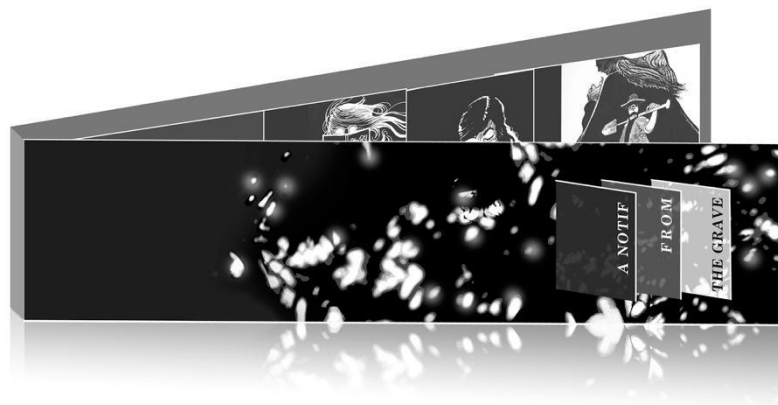
	8	9	10	11	12	13	14

Gambar 11. Kontruksi Halaman Belakang
Sumber: Pribadi.

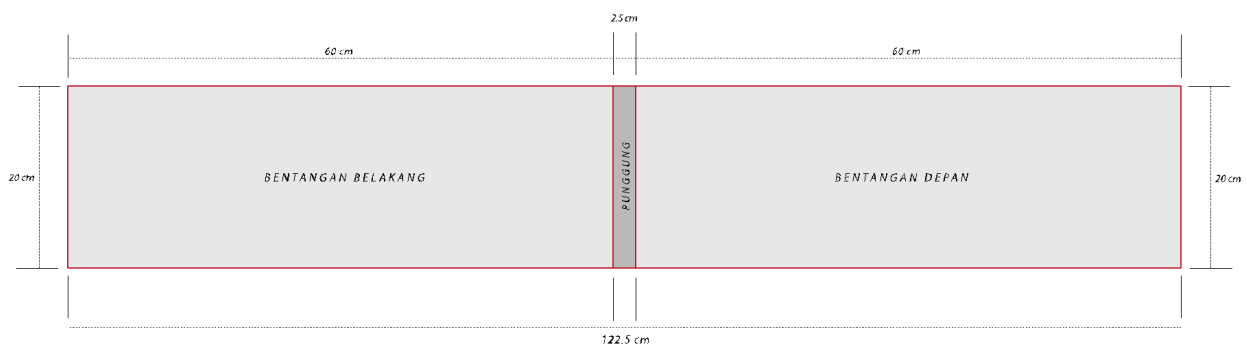


Gambar 12. Prototype Desain (Test Bentuk)
 Sumber: Pribadi.

D. Simulasi Desain Cover Komik



Gambar 13.
 Prototype Bukaian Sampul
 Sumber: Pribadi.



Gambar 14. Bentangan Sampul Depan
 Sumber: Pribadi.

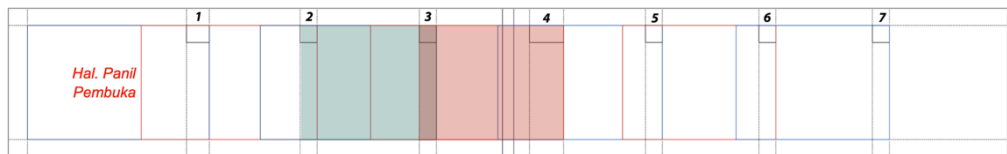


Hal. Panil Pembuka

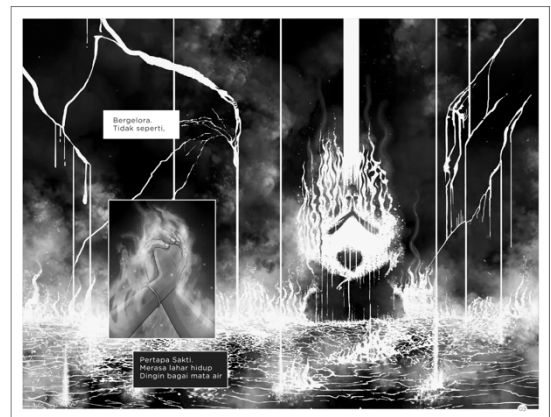


Halaman 01

Gambar 18. Ilustrasi & Posisi Halaman Depan
(Hal. Pembuka & Hal. 1)
Sumber: Pribadi



Halaman 02



Halaman 03

Gambar 19. Ilustrasi & Posisi Halaman Depan
(Hal. 2 & Hal. 3)
Sumber: Pribadi

	1	2	3	4	5	6	7
Hal. Panil Pembuka							



Halaman 04



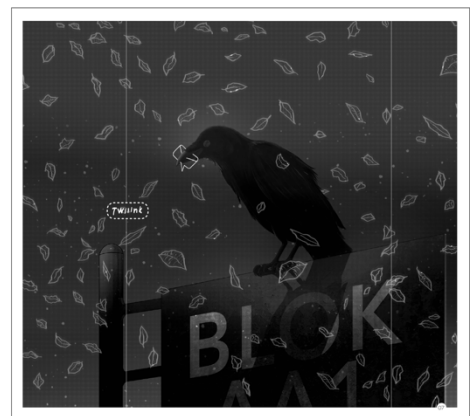
Halaman 05

Gambar 20. Ilustrasi & Posisi Halaman Depan
(Hal. 4 & Hal. 5)
Sumber: Pribadi

	1	2	3	4	5	6	7
Hal. Panil Pembuka							



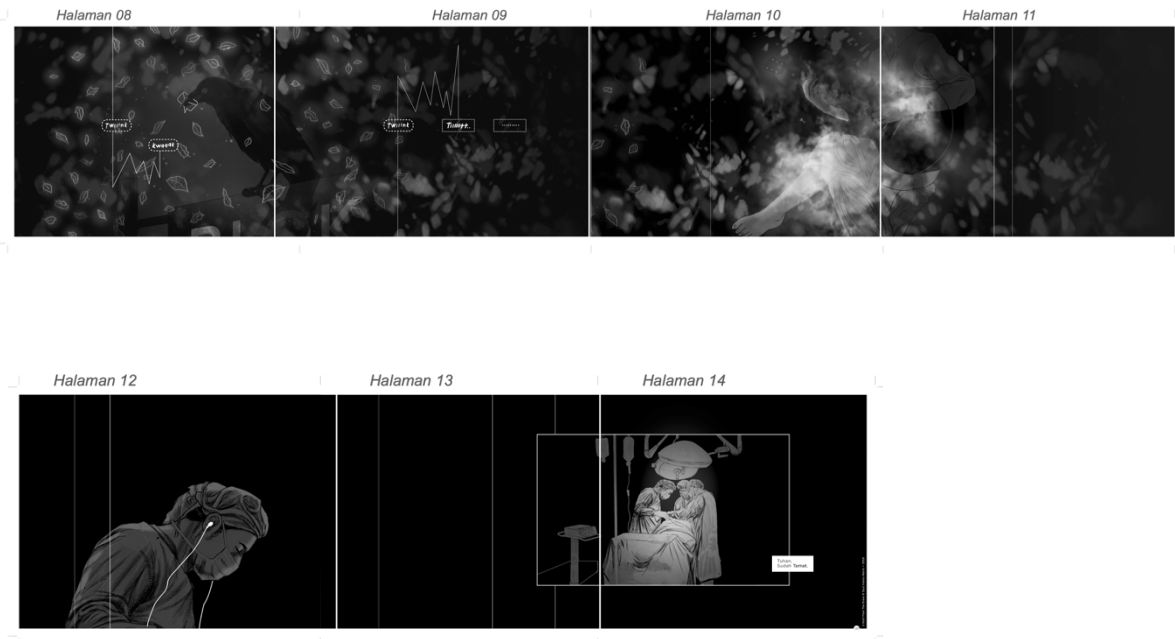
Halaman 06



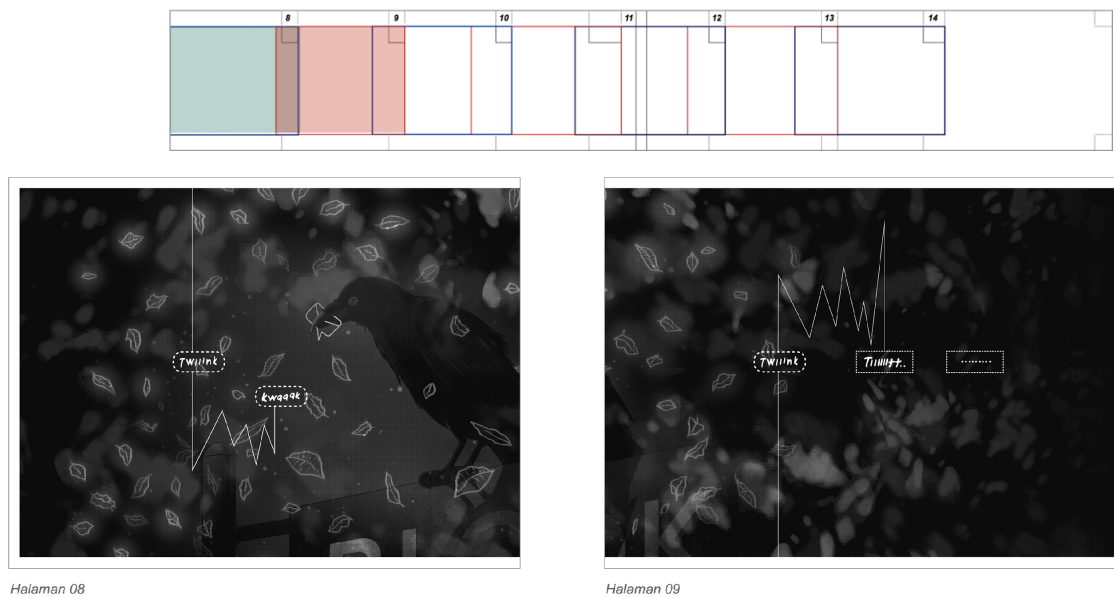
Halaman 07

Gambar 21. Ilustrasi & Posisi Halaman Depan
(Hal. 6 & Hal. 7)
Sumber: Pribadi

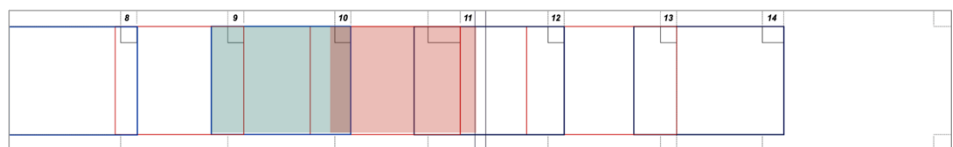
F. Simulasi Desain Halaman Belakang



Gambar 22. Ilustrasi Halaman Komik Belakang
Sumber: Pribadi

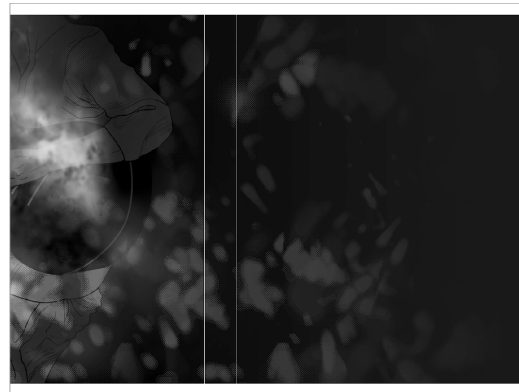


Gambar 22. Ilustrasi & Posisi Halaman Dalam
(Hal. 8 & Hal. 9)
Sumber: Pribadi



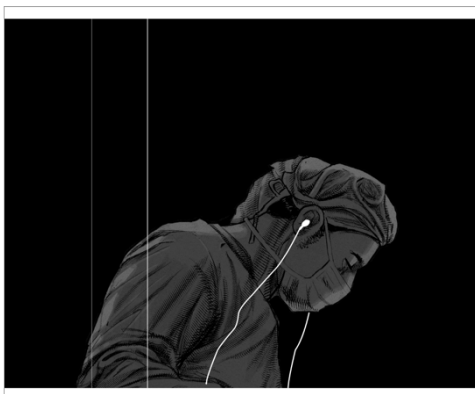
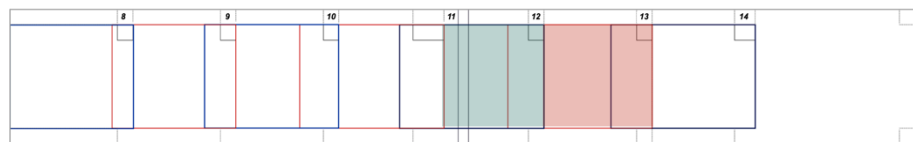


Halaman 10

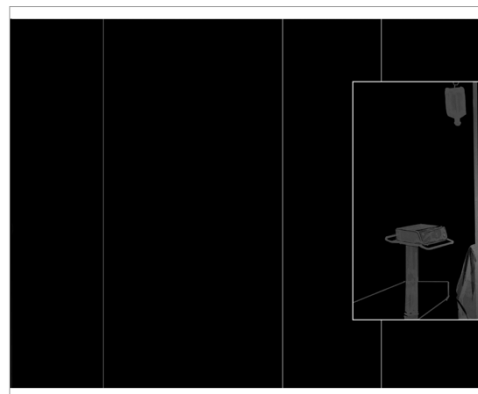


Halaman 11

Gambar 22. Ilustrasi & Posisi Halaman Dalam
(Hal. 10 & Hal. 11)
Sumber: Pribadi

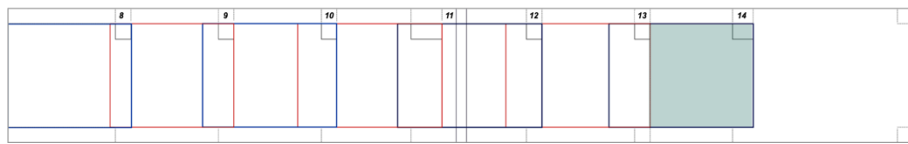


Halaman 12



Halaman 13

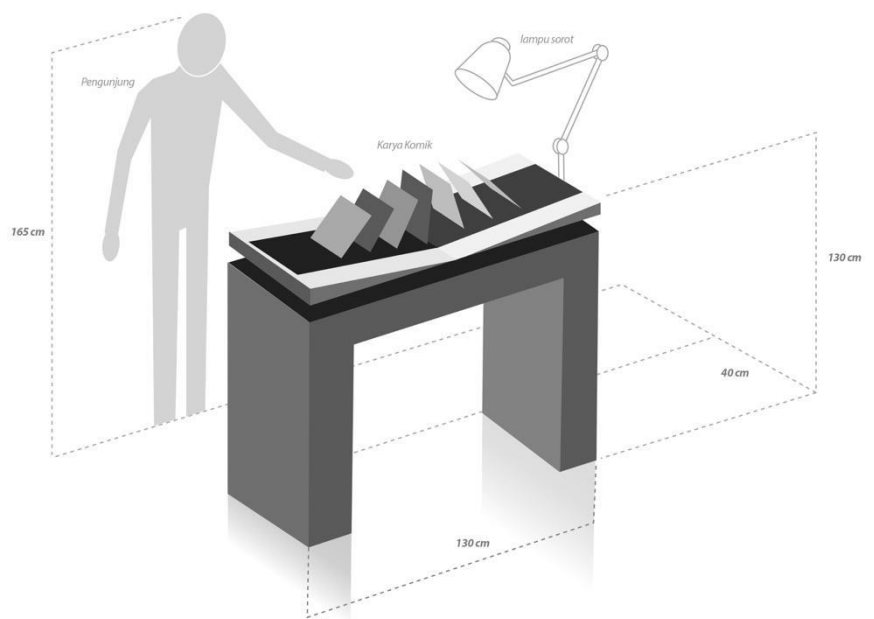
Gambar 22. Ilustrasi & Posisi Halaman Dalam
(Hal. 12 & Hal. 13)
Sumber: Pribadi



Halaman 14

Gambar 23.
 Ilustrasi & Posisi Halaman Dalam (Hal. 14)
 Sumber: Pribadi

G. Konsep Display Dan Final Karya Komik



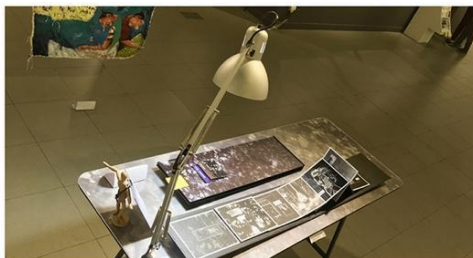
Gambar 23.
 Konsep Display Karya Komik
 Sumber: Pribadi



Gambar 23. Final Display Karya Komik
Sumber: Pribadi



Katalog Pameran 'Dunia Komik'



Suasana Pameran 'Dunia Komik'



Display Karya Komik

Gambar 24. Final Display Karya Komik
(Suasana Pameran)
Sumber: Pribadi

KESIMPULAN

Pembaca komik 'Swipe' dapat menikmati 14 halaman (*panel to panel*) cerita komik, lewat pengalaman interaksi halaman ke halaman yang mengalir dari akibat dari kegiatan buku di geser bolak balik. Esensi karya komik 'Swipe' adalah stimulus sensasi interaksi bermain, membaca teks dan visual, dan karakteristik bentuk karya. Karya buku ini diharapkan dapat dikembangkan dengan segala kemungkinan kreatifitas, serta gagasan yang baru. Sebagai media eksperimentasi untuk dimainkan dan dibaca. Diharapkan audiens/ pembaca dapat mempunyai kedekatan/ tidak berjarak terhadap sebuah media narasi baru.

DAFTAR REFERENSI

- Husband, Tony. 2014. *Propaganda; Truth And Lies In Times Of Conflict*. Penerbit Arcturus Publishing Limited,. London.
- McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comics; The Invisible Art*. Penerbit HarperCollins,. New York.

- Strinati, Dominic. 2007. *Popular Culture; Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*,. Penerbit Jejak, Yogyakarta.
- Sunarto, Wagiono. 2019. *Soekarno Dalam Kartun; Mitos Dan Kontra Mitos*, Penerbit IKJ Press,. Jakarta.
- Sunarto, Priyanto. 2019. *Metafora Visual; Kartun Editorial Pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957*,. Penerbit IKJ Press, Jakarta.
- Safanayong, Yongky. 2004. *Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Arte Intermedia, Jakarta.
- Zeegen, Lawrence. 2009. *What Is Illustration; Essential Design Handbooks*. Penerbit RotoVision SA,. Swiss.

Jurnal

- Peltz, Amy, 2013. Jurnal online: *A Visual Turn: Comics and Art after the Graphic Novel*.
<https://artinprint.org/article/a-visual-turn-comics-and-art-after-the-graphic-novel/>

Artikel

- Admin, 2018. Artikel online: Press Release : Pameran Indonesia Art Award - Dunia Komik: Bahasa Budaya Cerita Gambar. http://galeri-nasional.or.id/newss/678/pameran_indonesia_art_award_dunia_komik_bahasa_budaya_cerita_gambar.
- Admin, 2017. Artikel online: Dunia Komik Indonesia Hadir di Galeri Nasional <http://kantorbahasabanten.kemdikbud.go.id/?p=897>
- Jiménez de Luis, Angel, 2020. Artikel online: *A Brief History of Pop-Up Books*.
<https://www.domestika.org/en/blog/5236-a-brief-history-of-pop-up-books>
- Horowitz, Glenn, 2016. Artikel online: *A Brief History of Pop-Up Books*.
<https://glennhorowitz.com/events/a-brief-history-of-popup-books/>
- Stainer, Hazel, 2017. Artikel online: *Can a graphic novel ever achieve the status of a work of art?*
<https://hazelstainer.wordpress.com/2017/02/24/can-a-graphic-novel-ever-achieve-the-status-of-a-work-of-art>
- Levanier, Johnny, 2017. Artikel online: *The amazing stylistic history of comic books*.
<https://99designs.com/blog/design-history-movements/history-of-comic-book-styles/>
- Komik Madeti, Kapo, 2021. Artikel online: Komik Swipe Saut; Kepo Komik Madeti S2 Eps 31. <https://www.youtube.com/watch?v=kgXk-Q0e2Rk&t=1172s>
- Irianto Manik, Saut, 2018. Komik Swipe @ Dunia Komik - Galeri Nasional Gambir
<https://www.youtube.com/watch?v=-0JcitIVssI>

Sumber Video

Irianto Manik, Saut, 2018.