

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut McCloud (1993), komik merupakan seni berurutan yang isinya terdiri dari gambar-gambar serta berbagai macam lambang yang terjuktaposisi dengan fungsi untuk menyampaikan informasi. Melalui komik, pembaca diajak masuk ke dalam dunia yang ada dengan harapan mereka dapat memberikan tanggapan akan informasi-informasi tersebut nantinya. Hingga saat ini, komik dipilih menjadi salah satu medium penceritaan karena sifatnya yang ringan dan menghibur. Ringan, karena pembaca tidak perlu memvisualisasikan semua informasi yang disampaikan di dalam kepalanya. Menghibur, karena melalui medium komik, komikus dapat memvisualisasikan informasi-informasi yang ingin disampaikan dengan menggunakan karakter, lambang-lambang, maupun dunia baru yang menarik.

Selain itu, komik juga dipilih sebagai medium pengantar pesan yang ada karena komik memiliki sifat seperti novel. Kedua medium ini memiliki sifat yang menuntut pembaca untuk aktif mengambil bagian di dalamnya dengan cara membaca kata-kata. Kecepatan membaca setiap pembaca tentu berbeda-beda. Ada yang membutuhkan waktu lama dan ada juga yang membutuhkan waktu sekilas saja. Biasanya, mereka yang membutuhkan waktu lama untuk membaca memiliki kesenangan untuk mengamati dan menikmati setiap goresan seni yang ada di dalamnya, sekaligus mendalami pesan yang ingin disampaikan. Sedangkan, untuk pembaca yang lebih suka membaca dengan cepat, mereka lebih mengutamakan inti cerita dan kejadian-kejadian yang akan terjadi selanjutnya (Stafford, 2011). Melalui medium komik, diharapkan pesan yang ingin disampaikan dalam cerita *Samodra* dapat tersampaikan dengan baik kepada pembacanya. Apalagi, *Samodra* merupakan komik berbasis *online* yang bisa dibaca berulang-ulang untuk dipahami pesan-pesannya.

Melalui pembuatan komik *Samodra*, Hizart Studio bekerja sama dengan Greenpeace untuk membantu menyuarakan perbudakan modern yang ada di laut. Hingga saat ini, isu tersebut belum begitu terdengar di kalangan publik secara luas. Banyak Anak Buah Kapal (ABK) yang hingga saat ini diperlakukan secara tidak

adil hanya untuk menangkap ikan, udang, cumi-cumi, dan satwa laut lainnya demi sampai ke piring makanan banyak orang. Komik ini dibuat dengan harapan agar semakin banyak orang yang mengetahui dan menyadari akan adanya keberadaan isu ini. Khususnya, untuk generasi Z yang banyak membaca komik digital melalui LINE Webtoon dan banyak menggunakan media sosial (Hizkia Subiyantoro, *personal interview*, Oktober 27, 2022). Komik *Samodra* pun saat ini akan memasuki *season 2* dan mulai terbit pada tanggal 5 Oktober 2022. *Season 2* dimulai dari episode 11 hingga episode 20.

Samodra sendiri merupakan komik berwarna. Komik berwarna memiliki kekuatan ikonis baru, di mana warna kostum yang digunakan oleh para tokoh dari panel ke panel lainnya tidak berubah sehingga warna dalam hal ini menjadi simbol pengenalan tokoh bagi pembaca (McCloud, 1993). McCloud sendiri juga menjelaskan, bahwa manusia lebih menyadari bentuk fisik dari suatu objek apabila dibuat berwarna. Maka dari itu, sebagai *colorist* dari pembuatan komik *Samodra*, penulis berusaha untuk selalu konsisten terhadap proses pewarnaan yang ada. Hal ini dilakukan dengan memberi warna pada karakter sesuai dengan palet warna yang sudah ditentukan di awal, serta mewarnai dunia dari komik tersebut dengan memperhatikan warna yang ada di lingkungan sekitar maupun dengan menggunakan referensi dari internet. Lingkungan sekitar menjadi salah satu referensi penting karena komik ini mengambil latar belakang di Indonesia. Penulis sendiri memilih Hizart Studio sebagai tempat magangnya dikarenakan karya-karya yang dimiliki oleh studio ini telah banyak memasuki festival-festival besar ternama. Selain itu, Hizart Studio juga memiliki pendekatan visual yang artistik, eksperimental, otentisitas, dan inovatif, membuat penulis ingin bisa mengetahui dan mempelajari gaya artistik tersebut lebih dalam.

Sebagai komik lokal Indonesia, *Samodra* berusaha berjuang untuk menciptakan gaya visual orisinalnya sendiri. Menurut Mustaqim (2007), sebagian besar komik Indonesia merupakan tiruan dari dominasi komik terjemahan. Hal ini membuat komik Indonesia terpaksa meninggalkan stereotip citra komik lokal yang terbentuk di masa lalu. Sembari mencari identitas sebuah komik, terjadilah percampuran antara beberapa gaya yang telah ada. Dalam pencarian identitas lokal, para kartunis

Indonesia belajar dari buku komik lokal atau dari mengoleksi komik. Mengetahui hal ini, *Samodra* pun dibuat dengan pendekatan yang berbeda yaitu dengan pendekatan visual komik cetak yang terdiri dari banyak panel dengan kompleksitas gambar yang rumit, tidak seperti komik *webtoon* pada umumnya yang cenderung lebih sederhana. Visual komik *Samodra* pun mengikuti gaya komik retro Indonesia dahulu sebagai referensinya. Gaya visual ini tentu dipilih dengan tujuan untuk melestarikan salah satu ciri khas yang telah dimiliki oleh komik Indonesia sejak dahulu.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Melalui studio independen, penulis dapat mempelajari seluruh alur proses produksi dari pembuatan medium gambar diam maupun bergerak mulai dari konsep hingga finalisasinya. Selain itu, penulis juga mampu mempraktikkan teori yang sudah didapatkan selama perkuliahan di kampus, terutama di bidang *colorist*. Dengan begitu, apabila penulis akan membuka studio komik, ilustrasi, maupun animasi suatu saat nanti, penulis jadi sudah mengetahui proses kerja apa saja yang harus dilalui dan bagaimana mengeksekusinya dengan baik.

Sebagai *colorist*, penulis berusaha untuk memberikan kontribusinya dengan selalu menyelesaikan setiap tugas mewarnai yang ada sesuai dengan batas waktu pengumpulan. Tentunya semua hal tersebut dilakukan dengan pemilihan kombinasi warna yang sesuai dengan kebutuhan komik, ilustrasi, maupun animasi. Lingkungan kerja Hizart Studio yang unik juga sangat membantu penulis dalam melaksanakan tugasnya. Banyak inspirasi yang didapatkan sehingga penulis dapat memberikan banyak kombinasi warna baru dan beragam, yang belum pernah dipilih sebelumnya. Mendapatkan kesempatan magang di Hizart Studio menjadi sebuah pengalaman baru yang bisa membuat penulis melihat studio animasi dari perspektif yang berbeda dan belum pernah dirasakan sebelumnya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja dijalankan dari pukul 08:00 WIB hingga lebih kurang pukul 17:00 WIB. Proses melamar dan penerimaan di Hizart Studio mengikuti

sistematika yang ada dengan cara, penulis perlu mengirimkan portfolionya melalui *email* kemudian menunggu jawaban dari *email* yang sudah dikirimkan. Setelah diterima, peserta magang diharuskan untuk melakukan uji coba secara *offline* selama 3 bulan terlebih dahulu di studio yang berlokasi di Sleman, Yogyakarta. Kemudian, peserta magang bisa kembali melanjutkannya secara *online* di tempat mereka berasal. Dalam kasus ini, penulis memulai magang secara *offline* dari tanggal 26 Juli 2022 dan akan kembali bekerja secara *online* di Jakarta mulai tanggal 31 Oktober 2022 hingga 6 Desember 2022.

