

IDEALISME MAHASISWA GENERASI MILENIAL DALAM KARYA KOMIK

Ekky Pratama Djoko Sumartono¹, Indro Moerdisuroso², Zaitun Y.A. Kherid³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

¹ekkychan7@gmail.com, ²Indro@unj.ac.id, ³eza_kherid@unj.ac.id

Abstrak

Penciptaan karya seni rupa dengan judul Idealisme ‘Mahasiswa Generasi Milenial dalam karya komik’ dibuat sebagai upaya untuk memunculkan kembali minat idealisme sosial politik mahasiswa milenial. Kemudian menciptakan komik bertemakan sosial politik dengan gaya ilustrasi kombinasi *manga* dan *digital painting* kartun Walt Disney. Komik terinspirasi dari pengalaman empiris selama aktif dalam organisasi BEM FBS (2016-2017) dan BEM UNJ (2017-2018). Kondisi sosial budaya industri komersial yang kapitalistik membentuk mahasiswa yang lebih menampilkan gaya hidup santai, hedonis, acuh tak acuh, dan lebih banyak memosisikan diri sebagai bagian dari masyarakat konsumen daripada menjadi bagian dari gerakan *civil society*. Pengalaman empiris dan buku-buku sosial politik yang telah dibaca, menjadikan inspirasi dalam membuat cerita. Visual komik memadukan unsur *manga* dan pewarnaan gaya *digital painting* kartun Walt Disney. Karya komik dicetak kemudian disajikan dalam bentuk serial, berjumlah 2 volume berukuran A5.

Kata kunci: Idealisme, Mahasiswa, Milenial, Sosial, Politik, Komik

Millennial Generation Student's Idealism in Comic Artworks

Abstract

The creator of a work of art with the title Idealism 'Millennial Generation Students in comics' was created as an effort to revive interest in the socio-political idealism of millennial students. Then create a socio-political themed comic with a combination of manga illustration style and Walt Disney cartoon digital painting. Comics are inspired by empirical experiences while active in the BEM FBS (2016-2017) and BEM UNJ (2017-2018) organizations. The socio-cultural conditions of the capitalistic commercial industry form students who display a relaxed, hedonistic, indifferent lifestyle, and position themselves more as part of a consumer society rather than being part of a civil society movement. Empirical experiences and socio-political books that have been read have become inspirations in making stories. Visual comics combines elements of manga and digital painting style coloring of Walt Disney cartoons. Comic works are printed and then presented in serial form, opened in 2 A5-sized volumes.

Keywords: *Idealism, Student, Millennial, Social, Politic, Comic*

PENDAHULUAN

Banyak media komunikasi visual yang dapat memudahkan pembaca dalam menangkap pesan di dalamnya. Terkhusus media komunikasi visual berjenis komik. Pengertian komik menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau buku) yang umumnya mudah dicerna dan menyenangkan. Ahli pembuat komik Will Eisner menggunakan kata 'Sequential Art' (Seni yang berurutan) ketika mendeskripsikan komik. urutan-urutan dari gambar tersebut meskipun hanya dua gambar, seni dari gambar tersebut akan bertransformasi menjadi karya komik.

Lebih jauh lagi, Scott McCloud mengembangkan pendapat Will Eisner dengan mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuksta posisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (KBBI, 2019; McCloud, 1993). Pada konteks lain, penulis pernah aktif dalam pengalaman pergerakan mahasiswa dalam lembaga BEM FBS (2015-2016, 2016-2017) dan BEM UNJ (2017-2018). Dunia pergerakan mahasiswa sangat erat kaitannya dengan idealisme sosial politik mahasiswa. Mahasiswa merupakan peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi (UU No 12 Tahun 2012).

Lebih lengkap lagi, mahasiswa yang memiliki aktivitas di organisasi kampus untuk melaksanakan sejumlah program, melakukan pembelaan terhadap suatu isu tertentu yang dinilai sebagai kebenaran, keadilan, serta demi kemanusiaan atau nilai ideal lainnya (Badrun, 2018). Penulis menemukan bahwa mahasiswa bukan hanya sebagai peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi melainkan memiliki aktifitas dan melakukan advokasi serta pengabdian

berdasarkan nilai kebenaran yang mereka pelajari di kampus.

Ideologi tidak dapat didefinisikan secara tegas dan general. Karena ideologi telah banyak dikaji dari berbagai bidang ilmu oleh para pemikir dengan sudut pandangnya masing-masing. (Eagleton dalam Bagus Takwin, 2003) Ideologi merupakan induk dari idealisme. Idealisme dapat menganut nilai-nilai dari suatu ideologi tertentu.

Idealisme merupakan aliran ilmu filsafat yang menganggap pikiran atau cita-cita sebagai satu-satunya hal yang benar yang dapat dicamkan dan dipahami (KBBI, 2019) Mahasiswa ketika melakukan berbagai kontribusinya hanya didasarkan oleh idealisme. Idealisme adalah suatu keyakinan atas suatu hal yang dianggap benar oleh individu yang bersangkutan dengan bersumber dari pengalaman, pendidikan, kultur budaya dan kebiasaan. Adanya realitas sosial politik yang tidak sesuai dengan idealisme mahasiswa maka mahasiswa akan bergerak untuk mengadvokasi masalah tersebut. (Adnan, 2015). Namun, seiring berkembangnya zaman dan perubahan generasi, penulis merasakan idealisme mahasiswa mulai hilang. terdapat indikasi minimnya minat mahasiswa millennial untuk terlibat kembali dalam bidang sosial politik seperti pengembangan masyarakat, demokratisasi publik serta menjadi *civil society* yang militan. Faktanya, kondisi sosial budaya industri komersial yang kapitalistik membentuk mahasiswa yang lebih menampilkan gaya hidup santai, hedonis, acuh tak acuh, dan lebih banyak memposisikan diri sebagai bagian dari masyarakat konsumen daripada menjadi bagian dari gerakan *civil society*. (Rahma, 2018).

Generasi merupakan suatu konstruksi sosial dimana di dalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis yang sama. Suatu

individu dikatakan berada dalam suatu generasi jika memiliki tahun lahir yang sama dalam rentang 20 tahun serta berada dalam dimensi sosial dan sejarah yang sama. (Manheim dalam Yanur Surya Putra, 2016). Tidak jauh berbeda dengan pengertian lainnya, generasi adalah sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompoknya berdasarkan kesamaan tahun kelahiran, umur, lokasi, dan kejadian-kejadian dalam kehidupan kelompok individu tersebut yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan mereka. (Kupperschmidt's, 2000)

Generasi milenial lahir pada tahun 1982 sampai sekitar 2005, sekarang berusia 25 tahun atau lebih muda. (Howe dan Strattman, 2007). Namun penulis menemukan bahwa pengklasifikasian generasi tidak semua sama. Tiap-tiap ahli memiliki metode pengklasifikasiannya sendiri meskipun konsep tiap generasi tetap sama. Idealisme yang tumpul membuat minat mahasiswa milenial terhadap kegiatan sosial politik menurun. Penulis memiliki gagasan untuk membuat media komunikasi visual yang mengkampanyekan dan memberikan edukasi tentang topik tersebut melalui karya komik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif digunakan untuk meneliti fenomena yang dialami penulis ketika di ranah aktivisme mahasiswa generasi milenial dengan metode *Grounded Theory (GT)*. Sedangkan kuantitatif digunakan sebagai upaya pengujian studi objek formal (konseptual) dan studi objek material (komik) kepada para responden dengan metode survey via *google form*. Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan metode penelitian *Research and Development*, guna melakukan penyempurnaan karya komik.

Penciptaan karya komik yang penulis buat berdasarkan riset yang penulis lakukan dengan jenis *research led practice*. Penciptaan karya tersebut mengharuskan adanya riset sebelum berkarya dalam hal ini pengalaman penulis sebagai mahasiswa ketika berada di organisasi BEM (Badan Eksekutif Mahasiswa) Fakultas Bahasa dan Seni 2015-2017 dan BEM UNJ 2017- 2018.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset dilakukan dengan menggali pengalaman empiris menggunakan metode GT (*Grounded Theory*) selama aktif dalam kegiatan organisasi BEM FBS (2015- 2017) dan BEM UNJ(2017-2018) dalam deparement social dan politik. Penulis. Pengalaman empiris tersebut menjadi data informasi bagi penulis untuk melakukan penciptaan karya berupa komik (*Research led Practice*).

Untuk mengetahui kebutuhan dan verifikasi penemuan penulis selama di lapangan. Maka penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan metode *Research and Development (R and D)* dengan menyebarkan angket pertanyaan essay sebagai studi objek formal (konseptual) penulis tentang idealisme mahasiswa generasi milenial melalui *Google Form* kepada para mahasiswa (Terdapat 45 responden). Berisikan 8 pertanyaan essay untuk kemudian diolah menjadi point-point 'sangat setuju', 'setuju', 'kurang setuju', 'tidak setuju'.

	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Apakah mahasiswa milenial kurang peduli terhadap gerakan sosial politik (pengembangan masyarakat, diskusi, kajian dan demonstrasi) di masyarakat?	4	28	7	2
2	Apakah di era digitalisasi mahasiswa generasi milenial dapat melakukan gerakan sosial dan politik dengan mudah?	3	37	1	1
3	Perluah idealisme bagi mahasiswa milenial?	7	31	2	1
4	Bagaimana cara anda sebagai mahasiswa milenial menyalurkan idealisme sosial politik untuk terjun ke masyarakat? Jelaskan!	Kampanye sosial kreatif		Pengabdian Masyarakat	Gerakan intelektual
		20		14	7
5	Apakah komik merupakan media kampanye sosial yang cocok untuk membangkitkan idealisme sosial politik mahasiswa milenial?	2	38		1
6	Apakah anda suka membaca komik?		33	7	1
7	Setujukah jika ada komik yang mengedukasi tentang idealisme mahasiswa generasi milenial?	5	35	1	

Studi objek material selanjutnya dilakukan untuk memperoleh testimoni dari pengguna sebagai data dan informasi untuk mengembangkan produk (metode R and D). uji rancangan awal dengan memberikan sample komik penulis sebanyak 19 halaman kepada 25 responden untuk mengumpulkan pendapat tentang cover ilustrasi komik, visual ilustrasi isi komik, gagasan cerita, pendalaman karakter dan keterbacaan *typographi* sebagai objek material (visual dan operasional).

	Variabel	Jawaban			
		Sangat Bagus	Bagus	Kurang Bagus	Tidak Bagus
1	Visual ilustrasi komik	4	21		
2	Keterbacaan huruf		11	14	
3	Gagasan cerita	7	17	1	
4	Pendalaman karakter	4	21		

Tahap Perancangan Karya

Proses pembuatan komik setidaknya terdapat empat fase. Pertama, pembuatan desain karakter dan *story board* dari naskah yang telah diterima oleh editor. Pembuatan desain karakter dilakukan sebanyak-banyaknya menyesuaikan sifat

dan deskripsi karakter di naskah hingga akhirnya dipilihlah salah satu karakter secara gambar digital. Tahap ini setidaknya memakan waktu maksimal 2 minggu. Kedua, koreksi desain karakter, dan proses *inking* (pentintaan). Pada tahap ini karakter terpilih tidak jarang mengalami perubahan visual. Selain itu pembuat komik melakukan pengerjaan outline keseluruhan dari sketsa-sketsa menjadi gambar akhir. Ketiga, menyelesaikan gambar-gambar pada panel komik menjadi lebih detail dengan memberikan warna, bayangan menggunakan tool brush dan layering. Terakhir, Editing dan finishing komik agar tidak terjadi kesalahan kata, gambar, urutan dan sebagainya ketika pengemasan komik saat dicetak dan dipublikasikan.


PRODUK HASIL PENELITIAN/PENCIPTAAN

Dari berbagai proses konseptual berupa pengalaman langsung di dunia aktivisme gerakan mahasiswa. Kemudian visual karya berupa perolehan referensi karya, kegiatan diskusi dan proses eksplorasi karya dari hasil magang. Serta operasional berupa proses mengolah sinopsis cerita, skenario, *story board*, eksplorasi desain karakter dan penerapan gaya ilustrasi. Terciptalah komik yang memiliki 2 volume tentang 'Idealisme Mahasiswa Generasi Milenial'. Hasil dari riset dan kegiatan magang diaplikasikan kedalam setiap karya dengan konsep, visual dan operasional yang telah dipelajari.

Produk yang dibuat adalah komik tentang idealisme mahasiswa generasi milenial. Gagasan cerita pada komik didasarkan pada pengalaman empirik penulis selama aktif di organisasi BEM UNJ dan FBS. Serta buku-buku sosial politik yang penulis baca. Unsur intrinsik dalam komik menggunakan model lingkungan kampus UNJ tempat penulis kuliah. Guna memberikan keterikatan emosi dengan pembaca yang ditujukan pada mahasiswa.

Visual komik memadukan antara gaya manga dengan kartun Amerika dari Walt Disney. Sehingga menciptakan visual yang unik sesuai gaya pribadi penulis. Alasan penulis memadukan gaya *manga* dengan kartun Amerika Walt Disney karena visual ilustrasi terlihat unik dan *antimainstream*. Selama ini manga telah mendominasi pasar dengan gaya gambar 'mata besar' dan warna hitam putih saja. Sedangkan kartun Amerika cenderung berfokus pada animasi, bersaing dengan anime (bentuk animasi *manga* dari Jepang). Penulis berfikir, jika kedua gaya ilustrasi disatukan menjadi suatu hal yang baru dan unik. Pengaruhnya akan membawa angin segar pada industri kreatif komik.

TABEL PERBEDAAN GAYA ILUSTRASI

1	 Manga 'Oyaruni Pungpun'	<ul style="list-style-type: none"> -Memiliki gaya visual 'Mata besar' -Simplifikasi objek mata, hidung dan mulut. -Proporsi semi realis. -Gesture yang tidak terlalu fleksibel
2	 Kartun Amerika, Walt Disney 'Tarzan'	<ul style="list-style-type: none"> -Gaya visual yang lebih-lebihkan. Seperti hidung yang mancung/bulat/normal, mulut yang besar kecil tipis, mimik wajah yang fleksibel, postur tubuh yang besar atau kecil dibagian tertentu. -Visual warna realis. Menggunakan efek pencahayaan dan bayangan. -Gesture yang fleksibel.
3	 Komik milik penulis, 'Idealisme Mahasiswa Generasi Milenial'	<ul style="list-style-type: none"> -Penggunaan mata besar dan hidung kecil. -Pewarnaan digital painting dengan membanding warna. -Warna merah pada pipi. -Penggunaan cahaya dan bayangan

Komik dicetak berjumlah 2 seri volume. Media yang digunakan adalah art paper 150 gr untuk bagian isi serta Art paper 250 gr untuk bagian cover dengan ukuran A5. Komik dibuat dengan cara manual dan digital. Proses manual meliputi pembuatan desain karakter dan *story board*. Selanjutnya gambar yang telah dibuat secara manual di scan untuk diberikan warna dan elemen komik lainnya dengan cara digital menggunakan

aplikasi adobe photoshop cs6 dan adobe illustrator cs6. Komik yang telah selesai dicetak akan dikemas menggunakan bahan hard board yang telah diberikan ilustrasi cover kemasan.

Uji Publikasi Karya

Pada tahap Uji rancangan model, penulis mendaftarkan karya model komik volume 1 ke dalam acara Sospol Exhibition FBS tahun 2019 di panggung FBS Universitas Negeri Jakarta. Pameran diadakan selama 3 hari. Dalam pameran tersebut banyak mahasiswa yang datang berkunjung untuk melihat karya-karya bertemakan sosial politik.

Penulis menyediakan 2 model karya komik, beserta hadiah stiker untuk para pembaca. Meskipun penulis tidak membuat kuesioner, tetapi penulis menerima tanggapan positif dari para pengunjung serta panitia pameran. Kebanyakan dari pengunjung yang datang mengharapkan agar komik ini segera dicetak dan dipublikasikan ke penerbit agar bisa dibeli.



Gambar 1. Model karya jadi di acara sopol exhibition BEM FBS

KESIMPULAN

Idealisme sosial politik mahasiswa merupakan harta yang harus dijaga dalam diri mahasiswa. Tanpa idealisme, mahasiswa akan kehilangan rasa

kepedulian terhadap sosial politik di masyarakat. Fenomena di lingkungan sekitar penulis berupa mahasiswa milenial yang cenderung hidup hedonis, acuh tak acuh, terbuai kenyamanan dengan perkembangan zaman. Menjadi inspirasi penulis untuk membuat komik 'Idealisme Mahasiswa Generasi Milenial'. Komik merupakan media yang populer dan digemari oleh generasi milenial. Oleh karena itu, penulis mencoba membuat komik sebagai kampanye sosial dan sarana edukasi sekaligus memantik idealisme mahasiswa generasi milenial.

Dengan hadirnya komik Idealisme mahasiswa generasi milenial membuat tema sosial politik yang berat untuk dibaca menjadi lebih ringan dan menyenangkan. Karena disuguhkan konsep cerita dan visual agar pesan mudah diterima. Selain itu, dengan adanya komik bertemakan sosial politik, aktivisme, kepemimpinan dan kebangsaan memberikan angin segar dalam dunia perkomikan. Karena saat ini industri komik terlalu banyak membahas cerita yang memiliki tema *romance*, *slice of life* dan Horor.

Visual ilustrasi menggunakan warna soft yang suram dengan tambahan efek pencahayaan dengan mode layering. Membuat ilustrasi komik terkesan orisinal dan tidak terlihat seperti manga pada umumnya. Maka dari itu, dengan adanya komik 'Idealisme Mahasiswa Generasi Milenial' khazanah komik dapat diperkaya dan memulai inspirasi bacaan dan visual yang baru. Pembuatan komik dibuat dengan dua pendekatan yakni manual dan digital. Proses manual berupa pembuatan *story board*, dilakukan oleh penulis agar gambar terkesan seperti dibuat oleh goresan tangan. Psikomotorik halus penulis masih belum terbiasa menggambar langsung menggunakan pen tablet di laptop. Kemudian secara digital dilakukan untuk memproses pewarnaan dan editing komik menggunakan aplikasi Photoshop Cs 6 dan Adobe Illustrator Cs 6. Dengan dikerjakan secara digital melalui photoshop, pengerjaan akan menjadi lebih

cepat dan efektif serta hasil visual yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Ajie Marzuki. (2010), "Orang Idealis VS Orang Realistis", <https://www.kompasiana.com>, 10 Maret 2019.
- Eisner, Will. (1985), *Graphic Story Telling*, Poor House Press, Florida.
- Kbbi.web.id, diakses pada 26 Agustus 2020.
- McCloud, Scott. (1993), *Understanding Comics*, Kitchen Sink Press, New York.
- Strauttman, William. Neil, Howe. (2007), "The next 20 years: How Customer and Workforce Attitudes Will Evolve", Harvard Business Review, <https://hbr.org>, 10 April 2019.
- Sugihartati, Rahma. (2018), "Mahasiswa Milenial". *Kompas*, 30-31 Juli.
- Takwin, Bagus. (2003), *Akar-akar Ideologi*, JALASUTRA, Yogyakarta