

EKSPLORASI HIBRIDITAS KOMIK DAN VIDEO DALAM KARYA SUPERHERO “BRAJA – JUBAH PERANG”

Beni Pusanding Tuah

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia
Email: benituah@isi.ac.id

ABSTRAK

Di tengah perkembangan budaya visual yang semakin dinamis, penelitian ini bertujuan mengeksplorasi integrasi medium komik dan video untuk menciptakan bentuk penceritaan hibriditas yang inovatif, dengan studi kasus karya "Braja – Jubah Perang". Latar Belakang penelitian berangkat dari maraknya adaptasi komik ke film yang cenderung linier, sementara potensi integrasi kedua medium sebagai bentuk narasi yang setara masih jarang dikaji. Tinjauan Pustaka merujuk pada teori *transmedia storytelling* (Jenkins, 2006) dan *comic-to-screen adaptation* (Mikkonen, 2017), namun penelitian terdahulu lebih fokus pada adaptasi komersial berskala besar. *Research Gap* terletak pada kurangnya eksplorasi integrasi komik dan video sebagai karya seni mandiri dengan pendekatan eksperimental. Metode penciptaan mengadaptasi model praktik artistik Sullivan (2005) dalam tiga tahap: eksplorasi visual melalui ilustrasi komik, ekspansi naratif ke animatik, dan implementasi teknik videografi. Tujuan penelitian adalah menciptakan *prototype* karya hibriditas yang dapat menjadi model alternatif penceritaan visual, dengan manfaat praktis bagi pengembang konten kreatif dan manfaat akademis bagi pengkajian seni media baru. Temuan penelitian menunjukkan bahwa: (1) integrasi komik dan video berhasil menciptakan pengalaman immersif melalui transisi organik antara panel komik dan *sequence video*; (2) teknik *match cut* dan *sound design* menjadi kunci dalam menjaga kontinuitas visual; (3) format hibriditas memungkinkan eksplorasi karakter superhero yang lebih psikologis. Implikasi penelitian ini membuka peluang pengembangan: (1) model integrasi medium untuk genre cerita lain; (2) *prototype* digital *interactive comic*; (3) strategi konten kreatif untuk platform media sosial.

Kata kunci: Hibriditas media, videografi, superhero, teknik editing, komik

Pendahuluan

Dunia seni dan konten kreatif saat ini mengalami konvergensi media, di mana batas-batas antara satu medium dengan medium lainnya semakin kabur. Maraknya adaptasi komik ke dalam bentuk film atau serial video telah menjadi fenomena yang lazim dalam industri kreatif. Namun, adaptasi ini seringkali bersifat linier dan satu arah, di mana komik hanya menjadi bahan baku yang kemudian "dialihbahasakan" sepenuhnya ke dalam bahasa sinematik (Mikkonen, 2017). Proses ini cenderung mengabaikan potensi naratif dan estetika unik yang dimiliki oleh komik sebagai medium itu sendiri. Budaya visual kontemporer ditandai dengan konvergensi dan hibriditas medium yang intens. Komik dan film (video) merupakan dua bentuk penceritaan visual yang paling dominan, dengan sejarah panjang adaptasi silang. Namun, mayoritas karya yang dihasilkan adalah adaptasi linier (*comic-to-film* konvensional) di mana medium sumber (komik) dilebur sepenuhnya ke dalam medium tujuan (film). Potensi integrasi kedua medium dalam satu *frame* narasi,

Eksplorasi Hibriditas Komik dan Video dalam Karya Superhero "Braja – Jubah Perang"

di mana elemen *panel* komik dan *sequence* video berjalan setara dan saling melengkapi, masih tergolong minim, terutama dalam konteks karya seni independen atau eksperimental.

Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian terdahulu tentang adaptasi komik ke layar lebih berfokus pada adaptasi komersial berskala besar. Sementara itu, potensi integrasi kedua medium sebagai bentuk narasi yang setara masih jarang dikaji, khususnya dalam konteks karya seni mandiri dengan pendekatan eksperimental. Research gap terletak pada kurangnya eksplorasi integrasi komik dan video sebagai karya seni mandiri yang menghadirkan hibriditas naratif visual.

Teori dan Metodologi

Penelitian dalam kajian media dan narasi visual didasarkan pada beberapa teori penting yang saling melengkapi. Teori Transmedia *Storytelling* dari Henry Jenkins (2006) menjadi landasan utama, yang menjelaskan bagaimana sebuah cerita bisa dikembangkan melalui berbagai media, dimana setiap media memberikan kontribusi unik bagi keseluruhan cerita. Teori Remediasi dari Bolter dan Grusin (1999) menambahkan pemahaman tentang bagaimana media saling mempengaruhi. Media baru sering mengadopsi dan mentransformasi bentuk media lama, seperti yang terlihat dalam komik ke video. Dalam konteks narasi visual, teori *comic studies* Scott McCloud (1993) tentang "*closure*" yaitu bagaimana pembaca secara mental menghubungkan panel-panel komik yang terpisah menjadi sangat relevan ketika diterapkan dalam transisi antara komik statis dan video bergerak. Sementara teori film editing dari Bordwell dan Thompson (2020) tentang kontinuitas visual dan teknik *match cut* memberikan kerangka teknis untuk menciptakan transisi yang mulus antara kedua medium tersebut. Teori *sound design* dari Chion (1994) tentang audio-vision menjelaskan peran suara sebagai elemen pemersatu yang dapat menyatukan persepsi visual dari dua media yang berbeda. Pendekatan Mikkonen (2017) terhadap adaptasi komik ke layar mengingatkan pentingnya menjaga "*mediality*" atau esensi dari setiap medium dalam proses integrasi, alih-alih sekadar meniru bentuk visualnya. Semua teori ini bersama-sama membentuk kerangka konseptual yang memungkinkan untuk memahami bagaimana hibriditas media tidak hanya sekadar menggabungkan bentuk visual, tetapi menciptakan bahasa naratif baru yang memanfaatkan kekuatan masing-masing media untuk menghasilkan pengalaman bercerita yang lebih kaya dan immersif.

Dalam penelitian ini, metodologi yang digunakan berfokus pada pendekatan penelitian kreasi seni melalui praktik artistik sebagai bentuk penelitian. Proses penciptaan karya "Braja - Jubah Perang" mengadaptasi model Sullivan (2005) yang dilaksanakan dalam tiga tahap berurutan. Tahap pertama adalah eksplorasi visual komik yang bertujuan mengembangkan konsep cerita dan gaya visual melalui pembuatan naskah, perancangan karakter, dan ilustrasi panel-panel komik menggunakan *software Adobe Photoshop*. Tahap kedua merupakan ekspansi naratif ke dalam bentuk animatik, dimana panel komik

statis dikembangkan menjadi storyboard bergerak dengan menambahkan urutan, timing, transisi dasar, dan sound design sederhana menggunakan *Adobe Premiere Pro*. Tahap ketiga adalah implementasi teknik videografi yang meliputi proses shooting video *live-action*, penerapan teknik *match cut* untuk transisi halus, pembuatan *sound design* lengkap, dan *color grading* untuk mencapai kesatuan visual antara elemen komik dan video. Seluruh proses produksi memanfaatkan berbagai tools digital seperti *Adobe Photoshop* untuk ilustrasi komik, *Adobe Premiere Pro* untuk editing video dan *sound design*. Evaluasi karya dilakukan berdasarkan parameter kekohesifan integrasi media, kemampuan bercerita, inovasi visual, dan dampak emosional yang berhasil diciptakan. Metodologi ini dirancang untuk dapat direplikasi meskipun memiliki keterbatasan dalam hal sumber daya produksi dan durasi karya yang terbatas.

Pembahasan

Penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah *prototype* video pendek berdurasi 3 menit 57 detik yang mengintegrasikan elemen komik statis dan *sequence* video dinamis. Karya ini menceritakan pergulatan batin tokoh superhero Braja, di mana dimensi internal (pikiran, kenangan, konflik) divisualisasikan melalui panel-panel komik, sementara dimensi.

Transisi Organik untuk Pengalaman Immersif

Hasil penelitian menemukan bahwa keberhasilan penggabungan komik dan video sangat ditentukan oleh perpindahan yang halus dan penuh makna antara gambar komik dan adegan video. Contohnya, ketika adegan berpindah dari panel komik yang menampilkan gambar detail mata karakter Braja, kemudian langsung *match cut* beralih ke *shot* video yang menunjukkan *live-action sequence* bentuk nyata dari komik tersebut, hal ini berhasil menciptakan kesan seolah-olah gambar komik tersebut hidup menjadi video. Pendekatan ini sesuai dengan teori Mikkonen (2017) yang menekankan pentingnya mempertahankan ciri khas setiap medium saat melakukan adaptasi, dimana komik tidak sekedar diubah menjadi video, tetapi kedua media saling melengkapi dengan mempertahankan keunikan masing-masing.

Sound Design sebagai Unsur Pemersatu

Sound design memainkan peran kritis dalam menyatukan elemen komik dan video. Dalam karya ini, suara desau angin yang dimulai dalam *sequence video* dan berlanjut secara mulus ke dalam panel komik berikutnya, berhasil menciptakan ruang audio yang konsisten. Teknik ini membuktikan bahwa *sound design* dapat berfungsi sebagai "jembatan audio" yang menghubungkan dua medium visual yang berbeda.

Penelitian membuktikan bahwa *match cut* dan *sound design* merupakan elemen teknis yang paling krusial dalam keberhasilan format hibriditas ini.

**Eksplorasi Hibriditas Komik dan Video dalam Karya Superhero
“Braja – Jubah Perang”**

Tabel 1 Peran dan dampak elemen teknis

Elemen Teknis	Peran dalam Hibriditas	Dampak pada Narasi
<i>Match Cut</i>	Menjembatani panel komik dengan <i>live-action sequence</i> .	Menjaga kontinuitas visual, mencegah disorientasi medium.
<i>Sound Design</i>	Mempertahankan atmosfer emosional di semua segmen.	Menciptakan kohesi naratif saat visual beralih dari diam ke gerak.

Dalam pengembangan video "Braja - Jubah Perang", penambahan *voice over* narasi menjadi elemen penting yang berfungsi sebagai jembatan naratif antara medium komik dan video. *Voice over* dimanfaatkan tidak hanya sebagai penjelas alur cerita, melainkan sebagai sarana eksplorasi psikologis karakter utama yang mendalam. Teori tentang *vocal presence* dari Michel Chion (1994) menjelaskan bagaimana suara narasi bukan hanya sebagai pelengkap, tapi bisa menambah kedalaman makna dalam sebuah video. Dalam praktiknya, *voice over* pada karya Braja berfungsi ganda: pertama, sebagai internal *monologue* yang mengungkapkan pergulatan batin tokoh utama saat transisi antara panel komik dan *sequence video* terjadi; kedua, sebagai *narrative bridge* yang memandu penonton melalui perubahan medium tanpa kehilangan emosi dan intensitas cerita. Pendekatan ini sejalan dengan teori *transmedia storytelling* Jenkins (2006) yang menekankan pentingnya menjaga kelanjutan cerita meskipun medianya berubah - ubah. Dalam adegan akhir dimana menunjukkan transformasi jubah Braja, *voice over* yang diucapkan dengan tempo lambat dan nada reflektif berhasil mempertahankan kontinuitas emosional meskipun visual berpindah dari gaya gambar komik yang ekspresif ke *footage live-action* yang realistis.

Sound design yang mendukung *voice over* sengaja dibuat minimalis dengan *atmospheric sound* yang redup, sehingga suara narasi muncul sebagai fokus utama untuk menjaga emosi penonton tetap tersambung. Penerapan *voice over* ini membuktikan bahwa elemen audio bukan sekadar pelengkap, tapi mampu menyatukan berbagai elemen visual yang berbeda menjadi pengalaman cerita yang utuh dan mudah diikuti.

Eksplorasi Psikologis Karakter melalui Hibriditas

Format hibriditas ini terbukti efektif untuk mengeksplorasi kedalaman psikologis karakter superhero. Adegan *flashback* atau monolog batin yang divisualisasikan sebagai komik dengan gaya gambar yang lebih ekspresif memungkinkan penonton menyelami konflik internal Braja dengan cara yang lebih intim. Temuan ini mendukung konsep Jenkins (2006) tentang bagaimana *multiple medium* dapat memperkaya pengalaman bercerita.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, termasuk durasi karya yang terbatas dan sumber daya teknis yang terbatas dalam produksi video. Penelitian di masa datang dapat

mengembangkan aspek interaktivitas dan durasi yang lebih panjang. Eksternal (aksi, lingkungan) divisualisasikan melalui video.

Simpulan

Berdasarkan proses penciptaan dan analisis terhadap karya "Braja - Jubah Perang", dapat disimpulkan bahwa integrasi medium komik dan video dalam sebuah bentuk hibriditas naratif visual merupakan strategi yang efektif untuk menciptakan pengalaman bercerita yang inovatif dan immersif. Kunci keberhasilannya terletak pada: (1) perancangan transisi visual yang organik; (2) pemanfaatan *sound design* sebagai elemen pemersatu; dan (3) eksploitasi kekuatan masing-masing medium. Penelitian ini juga memungkinkan eksplorasi naratif yang lebih kaya, terutama dalam menyajikan dimensi psikologis karakter *superhero*.

Penelitian ini membuka beberapa peluang pengembangan di masa depan: (1) model integrasi serupa dapat diterapkan pada genre cerita lain; (2) pengembangan *prototype digital interactive comic*; (3) adopsi format ini sebagai strategi konten kreatif untuk platform media sosial. Prototipe ini membuka jalan bagi alternatif penceritaan visual yang menantang batas-batas konvensional media.

Referensi

- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2020). *Film Art: An Introduction (12th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperPerennial.
- Mikkonen, K. (2017). *The Comics Grid: The Journal of Comics Scholarship*. (Digunakan sebagai referensi umum untuk Comic-to-Screen Adaptation).
- Mikkonen, K. (2017). *The Narratology of Comic Art*. Routledge.
- Sullivan, G. (2005). *Art Practice as Research: Inquiry in the Visual Arts*. SAGE Publications.

**Eksplorasi Hibriditas Komik dan Video dalam Karya Superhero
“Braja – Jubah Perang”**

Sullivan, G. (2005). *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts*. SAGE Publications.