

Komik Memoar sebagai Narasi Visual Pengalaman Hidup di Kota Samarinda

Ramadhan S. Pernyata¹, Royke Vincentius²

ramadhanspernyata@gmail.com¹, rvincentius@gmail.com²

Jurusan Desain, Politeknik Negeri Samarinda.

Abstrak

Artikel ini membahas komik memoar sebagai bentuk narasi visual yang berangkat dari pengalaman hidup di Kota Samarinda. Penelitian ini berangkat dari potensi komik yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk merekam pengalaman personal yang berkaitan dengan kota. Pendekatan ini bertujuan menjelaskan bagaimana pengalaman hidup personal di kota Samarinda diterjemahkan ke dalam bentuk komik memoar. Metode yang digunakan adalah penelitian berbasis praktik penciptaan, dengan pengumpulan data melalui ingatan personal, foto, video, serta referensi visual yang diperoleh dari jejaring media sosial. Beberapa detail visual juga dikembangkan melalui verifikasi partisipatif, yaitu masukan dari teman-teman di media sosial untuk memeriksa dan memperkuat penggambaran tempat, latar, serta suasana kota. Kebaruan kajian ini terletak pada penempatan komik memoar sebagai medium yang menghubungkan pengalaman personal, dokumentasi visual, dan verifikasi visual partisipatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik memoar mampu menghadirkan Samarinda melalui fragmen kenangan masa kecil, perubahan atau hilangnya penanda kota, kesan emosional, serta detail visual keseharian. Penelitian ini menyimpulkan bahwa komik memoar dapat menjadi medium alternatif untuk menarasikan kota melalui pengalaman visual personal.

Kata kunci: Komik Memoar; Narasi Visual; Pengalaman Hidup; Samarinda; Verifikasi Partisipatif.

Abstract

This article discusses graphic memoir as a form of visual narrative based on lived experience in Samarinda City. The study departs from the potential of comics not only as entertainment media, but also as a medium for recording personal experiences related to a city. This study aims to explain how personal life experiences in Samarinda are translated into graphic memoir. The method used is practice-based research, with data collected through personal memories, photographs, videos, and visual references obtained from social media networks. Several visual details were also developed through participatory verification, in which responses from friends on social media were used to check and refine the depiction of places, settings, and urban atmosphere. The novelty of this study lies in positioning graphic memoir as a medium that connects personal experience, visual documentation, and participatory visual verification. The results show that graphic memoir can present Samarinda through fragments of childhood memories, changing or disappearing landmarks, emotional impressions, and visual details of everyday life. This study concludes that graphic memoir can become an alternative medium for narrating a city through personal visual experience.

Keywords: Graphic Memoir; Visual Narrative; Lived Experience; Samarinda; Participatory Verification.



This is an open access article under the CC BY-SA license

Pendahuluan

Komik merupakan medium narasi visual-verbal yang memadukan gambar dan teks dalam susunan panel untuk membangun cerita. (Al Faruque, 2023: 3) menjelaskan bahwa komik memiliki kekuatan sebagai medium visual-verbal karena mampu menyampaikan narasi, emosi, informasi, dan gagasan budaya melalui perpaduan gambar dan kata. Pandangan ini sejalan dengan (Sutanto dan Wardaya, 2020: 65), yang menempatkan komik sebagai media *storytelling* yang tidak lagi terbatas sebagai hiburan, tetapi juga mampu menyampaikan pesan sosial, edukatif, dan kultural secara komunikatif. Dalam konteks tersebut, komik dapat dipahami sebagai medium yang memiliki kapasitas untuk merepresentasikan pengalaman hidup melalui bahasa visual. Sebagai medium naratif, komik bekerja melalui hubungan antargambar, urutan panel, teks, komposisi, ekspresi, dan ritme visual. (Cohn, 2020: 2) menjelaskan bahwa pemahaman terhadap narasi visual berbasis gambar berurutan memerlukan kemampuan membaca struktur visual dan relasi antar gambar. (Eisner, 2013: 10) menempatkan komik sebagai bentuk penceritaan visual yang mengandalkan susunan gambar, teks, dan urutan adegan. (McCloud, 1993: 37) juga menekankan bahwa penceritaan komik dibangun melalui pilihan gambar, transisi panel, ekspresi karakter, komposisi, serta hubungan antara teks dan gambar. Maka, komik memiliki sistem penceritaan independen, ketika makna tidak hanya dibangun melalui teks, tetapi juga melalui kerja visual dalam halaman.

Perkembangan komik menunjukkan bahwa medium ini dapat digunakan untuk menghadirkan konteks lokal, memori, dan pengalaman sosial. (Dewi, 2024:1126) menunjukkan bahwa komik digital dapat berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal melalui pendekatan visual dan naratif. (Natanegara, 2017 :8) juga menunjukkan bahwa komik dapat digunakan untuk menghadirkan kembali peristiwa, lokasi, suasana, dan memori masa lalu. Kajian tersebut memperlihatkan bahwa komik tidak hanya menjadi medium hiburan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai medium dokumentasi dan sejarah. Salah satu bentuk komik yang dekat dengan pengalaman personal adalah komik memoir atau *graphic memoir*. (Willeboordse, 2019:5) menjelaskan bahwa *graphic memoir* memperlihatkan dinamika antara teks dan gambar, serta memungkinkan pengalaman hidup disampaikan melalui bentuk visual yang tidak selalu dapat diungkapkan sepenuhnya melalui tulisan. (Venkatesan dan Saji, 2021:4) menjelaskan bahwa *graphic memoir* memiliki kemampuan untuk merepresentasikan pengalaman subjektif melalui strategi visual yang khas dalam komik. (Merino, 2010:3) juga menunjukkan bahwa komik dapat menjadi sarana untuk menghadirkan memori, kesaksian, dan pengalaman personal melalui hubungan antara gambar, teks, dan narasi. Maka dari itu, komik memoir dapat dipahami sebagai medium yang memungkinkan pengalaman hidup disusun melalui peristiwa, pengalaman dan suasana. Dalam komik memoir, gambar tidak hanya berfungsi sebagai pendamping teks, tetapi juga membangun kedalaman narasi. (Dalmaso, 2015: 75) menunjukkan bahwa komik sebagai medium lintas wacana dapat menggunakan metafora visual sebagai teknik naratif untuk merepresentasikan pengalaman, emosi, dan kondisi subjektif. Gagasan ini penting dalam penciptaan komik memoir karena pengalaman hidup tidak selalu hadir secara linear, tetapi dapat muncul sebagai fragmen, ingatan, suasana, dan detail yang memiliki makna.

Dalam konteks Kalimantan Timur, (Pernyata, Remawa, dan Pebriyani, 2026:1716) menunjukkan bahwa media narasi visual seperti *graphic travelogue* dapat menjadi media edukasi dan dokumentasi visual yang memadukan ilustrasi, narasi, serta informasi faktual mengenai isu lokal. Meskipun berbeda fokus dengan komik memoar, kajian tersebut memperlihatkan bahwa narasi visual dapat digunakan untuk merekam pengalaman, tempat, dan konteks lokal secara komunikatif. Hal ini relevan dengan penelitian ini karena Samarinda tidak hanya hadir sebagai lokasi, tetapi juga sebagai lingkungan hidup yang dialami dan divisualkan kembali melalui komik. Berdasarkan kajian terdahulu, komik telah banyak dibahas sebagai medium narasi visual, komunikasi visual-verbal, representasi pengalaman personal, dokumentasi visual, dan praktik penciptaan berbasis pengalaman. Namun, kajian yang secara khusus menempatkan komik memoar sebagai narasi visual pengalaman hidup di Kota Samarinda masih belum banyak ditemukan. Pengalaman terhadap kota tidak hanya hadir melalui publikasi sejarah formal atau data resmi statistik kota, tetapi juga melalui pengalaman personal warga, seperti kenangan masa kecil, penanda kota yang berubah atau hilang, suasana keseharian, makanan khas, relasi sosial, serta detail visual yang melekat dalam kehidupan sehari-hari warga.

Kebaruan artikel ini terletak pada pembacaan komik memoar sebagai medium narasi visual yang menghubungkan pengalaman hidup personal, dokumentasi visual, dan verifikasi partisipatif dalam konteks Kota Samarinda. Permasalahan yang diajukan adalah bagaimana pengalaman hidup personal di Kota Samarinda diterjemahkan ke dalam bentuk komik memoar, serta bagaimana elemen visual seperti panel, latar dan aktivitas karakter dalam keseharian membangun narasi kota. Maka penelitian ini bertujuan menjelaskan proses dan bentuk narasi visual dalam komik memoar sebagai representasi pengalaman hidup individu di Samarinda.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian berbasis praktik penciptaan. Pendekatan ini dipilih karena objek kajian berupa komik memoar yang dicipta dari proses kreatif penulis dalam mengolah pengalaman hidup spesifik di Kota Samarinda. Dalam penelitian berbasis praktik, proses penciptaan tidak hanya dipahami sebagai tahap menghasilkan karya, tetapi juga sebagai bagian dari produksi pengetahuan. (Irwin dan Springgay, 2017) menjelaskan bahwa penelitian berbasis praktik membuka ruang bagi peneliti untuk memahami pengalaman melalui proses penciptaan, renungan dan keterlibatan dengan komunitas. (Al-Yahyai, 2014: 289) juga menegaskan bahwa proses melihat, mencipta, dan meninjau ulang karya dapat menjadi bagian dari telusur artistik.

Pengumpulan data dilakukan melalui data primer dan data sekunder. Data primer berupa ingatan personal penulis, arsip foto, video, dan pengalaman hidup yang berkaitan dengan Kota Samarinda. Data sekunder berupa studi literatur, meliputi publikasi formal dan karya sastra berupa cerpen berlatar Samarinda, serta sumber tertulis lain yang relevan. Data sekunder digunakan untuk memperkuat konteks lokal, sedangkan foto dan video digunakan sebagai referensi visual dalam membangun latar, suasana, detail tempat, dan elemen keseharian dalam komik memoar. Data visual tersebut tidak digunakan sebagai salinan langsung, melainkan sebagai rujukan untuk merancang adegan, penanda tempat, dan elemen visual yang mendukung

narasi. Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan foto dan tanggapan yang diberikan oleh teman-teman penulis melalui media sosial Facebook sebagai bentuk verifikasi partisipatif terbatas. Foto-foto tersebut bukan dokumentasi milik penulis, melainkan bahan visual yang dibagikan oleh rekan di jejaring sosial untuk membantu memeriksa detail tempat, suasana, aktivitas, dan penanda Kota Samarinda. Data tersebut digunakan sebagai referensi visual dan bahan verifikasi, sedangkan keputusan mengenai pemilihan adegan, komposisi, gaya gambar, serta penyusunan narasi tetap berada pada penulis. (Peimani dan Kamalipour, 2025: 2) menjelaskan bahwa *participatory visual storytelling* dapat membantu memahami pengalaman terhadap tempat melalui foto, narasi, dan refleksi personal. (Rebelo, Mehmood, dan Marsden, 2020: 427) juga menunjukkan bahwa narasi visual yang dibangun secara kolaboratif dapat memperkuat keterlibatan warga dalam membangun narasi tentang tempat. Dalam penelitian ini, keterlibatan partisipan tidak ditempatkan sebagai proses *co-design* penuh, melainkan sebagai kontribusi visual dan verifikasi terhadap detail yang akan divisualisasikan dalam komik memoar.

Tahapan penciptaan dilakukan melalui lima langkah. Pertama, penulis mengumpulkan bahan berupa ingatan personal, arsip visual, foto, video, dan masukan dari jejaring sosial. Kedua, penulis menyeleksi pengalaman yang dianggap penting, seperti kenangan masa kecil, perubahan atau hilangnya penanda kota, suasana keseharian, makanan, relasi sosial, dan peristiwa personal di Samarinda. Ketiga, pengalaman tersebut disusun ke dalam narasi komik melalui pemilihan adegan, karakter, dialog, dan caption. Keempat, narasi divisualisasikan melalui panel, komposisi halaman, latar, ekspresi, serta ritme. Kelima, karya yang telah dibuat direfleksikan kembali untuk membaca bagaimana pengalaman hidup di Samarinda hadir sebagai narasi visual dalam bentuk komik memoar.

Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif terhadap proses penciptaan dan elemen visual dalam komik memoar. Fokus analisis meliputi hubungan antara teks dan gambar, penggunaan panel, penggambaran latar, suasana, detail keseharian dan cara pengalaman personal diterjemahkan menjadi narasi visual. Oleh sebab itu, metode penelitian ini menempatkan proses penciptaan komik memoar sebagai cara untuk memahami dan merepresentasikan pengalaman hidup di Kota Samarinda.

Pembahasan

Komik memoar dalam kajian ini berangkat dari pengalaman hidup personal penulis di Kota Samarinda. Pengalaman tersebut tidak disusun sebagai sejarah kota secara formal, melainkan sebagai rangkaian fragmen kehidupan yang dialami dan divisualisasikan kembali melalui medium komik. Karena itu, Samarinda tidak hadir sebagai objek tetapi sebagai lingkungan hidup yang membentuk pengalaman dan cara pandang penulis terhadap kota. Hal ini sejalan dengan karakter komik memoar yang memungkinkan pengalaman subjektif disampaikan melalui perpaduan gambar, teks, panel, dan alur visual seperti perkara kuliner, kehidupan warga tepi sungai dan berbagai *kandmark* kota.



Gambar 1. Fragmen pengalaman tentang kuliner, warga tepi sungai dan *landmark* Kota Samarinda
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Pada Gambar 1, pengalaman terhadap Samarinda dibangun melalui fragmen visual yang mewakili kuliner, kehidupan warga tepi sungai, dan penanda kota. Susunan panel tidak berfungsi sebagai rangkaian peristiwa linear, melainkan sebagai kumpulan pengalaman yang saling melengkapi dalam membentuk ingatan tentang kota. Perbedaan latar, aktivitas tokoh, dan objek visual pada tiap panel memperlihatkan bahwa pengalaman urban tidak hanya hadir melalui ruang fisik, tetapi juga melalui kebiasaan, interaksi sosial, dan penanda yang memiliki hubungan emosional dengan penulis. Hubungan antara teks dan gambar memperkuat fungsi panel sebagai pengingat pengalaman, sementara latar berperan sebagai unsur naratif yang membantu menghadirkan suasana dan konteks Samarinda.

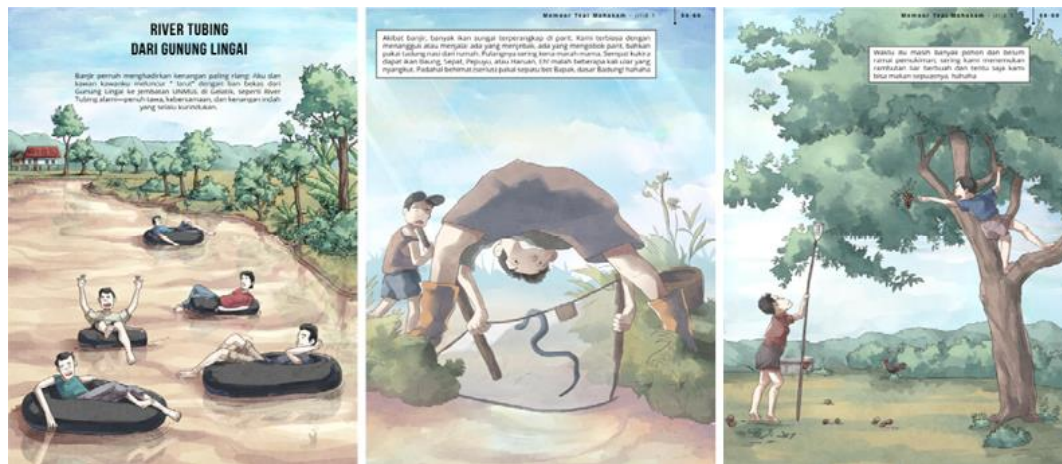
Penggambaran Samarinda dalam komik memoar ini tidak ditempatkan sebagai latar pasif. Kota hadir melalui penanda visual yang berhubungan dengan pengalaman penulis, seperti tempat yang pernah dikunjungi, suasana lingkungan, *landmark* yang berubah atau hilang, serta detail keseharian yang melekat dalam ingatan. Dalam konteks ini, latar tidak hanya menjelaskan tempat berlangsungnya adegan, tetapi ikut membangun suasana dan makna cerita. Samarinda dalam komik memoar ini dapat dibaca sebagai elemen naratif aktif yang membentuk hubungan antara pengalaman personal dan kota.



Gambar 2. Perbandingan Referensi dan Penggambaran Penanda Kota Samarinda dalam Komik Memoar. Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

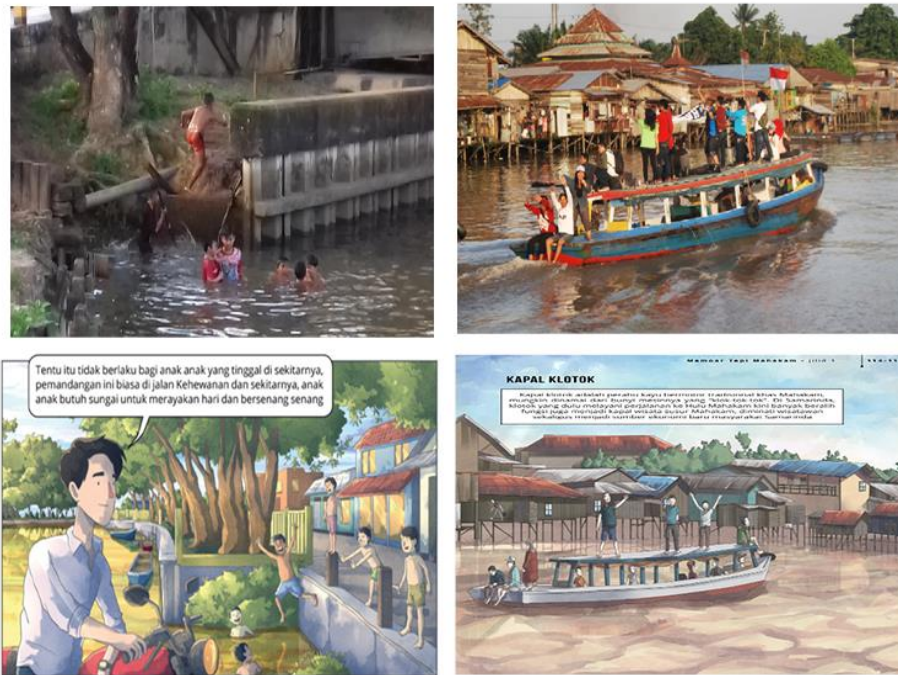
Pada Gambar 2, perbandingan antara referensi visual dan hasil penggambaran menunjukkan bahwa proses visualisasi tidak dilakukan dengan menyalin bentuk secara langsung. Referensi digunakan untuk mengenali struktur ruang, karakter tempat, dan penanda visual utama, kemudian diterjemahkan kembali melalui penyederhanaan bentuk, pemilihan sudut pandang, dan kebutuhan naratif halaman. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa latar kota tidak hanya direproduksi sebagai informasi visual, tetapi diolah sebagai bagian dari pengalaman personal penulis terhadap Samarinda. Dengan demikian, penanda kota berfungsi sekaligus sebagai rujukan tempat dan pemicu ingatan dalam narasi komik memoir.

Struktur narasi dalam komik memoir ini dibangun melalui pendekatan fragmentaris. Pengalaman hidup tidak selalu hadir secara linear, melainkan muncul melalui potongan peristiwa, suasana, dan detail visual yang memiliki makna personal. Fragmen masa kecil, perubahan tempat, makanan, dan penanda kota yang hilang dapat hadir berdampingan sebagai bagian dari cara penulis membaca kembali Samarinda. Melalui susunan panel, perpindahan waktu tidak hanya diceritakan melalui teks, tetapi juga dibangun melalui perubahan latar, ekspresi, ritme halaman, dan hubungan antar gambar. Halaman berikut ini menyajikan panel gambar yang mengilustrasikan berbagai momen masa kecil penulis di Samarinda. Konten inti pada halaman ini adalah tentang perubahan suasana, serta dinamika kota. Secara spesifik, panel-panel tersebut merekam aktivitas bermain di sungai, tanah lapang, dan pohon liar yang kini semakin sulit ditemui di Samarinda.



Gambar 3. Halaman yang menunjukkan pengalaman personal kenangan penulis saat masa kecil. Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Pada Gambar 3, pengalaman masa kecil tidak disampaikan melalui satu adegan tunggal, tetapi melalui rangkaian panel yang menghadirkan fragmen aktivitas bermain di sungai, tanah lapang, dan lingkungan alami yang dahulu menjadi bagian dari keseharian penulis. Perpindahan antar-panel membentuk ritme ingatan yang fragmentaris, sementara perubahan latar dan aktivitas karakter menandai perbedaan suasana serta pengalaman ruang. Gestur tubuh dan aktivitas tokoh lebih dominan daripada penjelasan verbal, sehingga pengalaman masa kecil dibangun melalui tindakan dan lingkungan visual. Latar dalam halaman ini tidak hanya berfungsi menunjukkan lokasi, tetapi juga memperlihatkan perubahan kondisi kota, terutama ketika ruang bermain alami yang dahulu akrab kini semakin sulit ditemukan di Samarinda. Proses penciptaan komik ini memanfaatkan data primer berupa ingatan personal penulis, serta data pendukung berupa foto, video, arsip visual, dan referensi dari jejaring sosial. Ingatan personal menjadi sumber utama dalam menentukan pengalaman yang akan divisualisasikan, sedangkan foto dan video digunakan sebagai rujukan untuk membangun detail latar, suasana, gestur, dan elemen visual tertentu. Masukan dari jejaring sosial berperan sebagai bentuk verifikasi partisipatif secara terbatas. Proses ini tidak menjadikan karya sebagai hasil *co-design* penuh, karena keputusan naratif dan visual tetap berada pada penulis, tetapi masukan tersebut memperkaya ketepatan detail visual tentang Samarinda.



Gambar 4. Perbandingan visual partisipatif dan hasil visualisasi dalam komik memoar
Sumber: Foto referensi dari teman-teman penulis melalui Facebook; diolah pribadi, 2025

Gambar 4 menunjukkan perbandingan foto referensi yang diberikan oleh teman-teman penulis melalui Facebook dengan hasil visualisasinya dalam komik memoar. Foto tersebut digunakan untuk memeriksa detail latar, suasana, aktivitas warga, dan penanda tempat di Samarinda. Referensi visual tidak disalin secara langsung, tetapi diolah kembali melalui pemilihan sudut pandang, penyederhanaan bentuk, komposisi panel, dan gaya gambar penulis. Perbandingan tersebut memperlihatkan bahwa foto partisipatif berfungsi sebagai rujukan kondisi visual Samarinda, sedangkan keputusan mengenai cara kondisi tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa komik tetap berada pada penulis. Gaya visual dalam komik memoar ini berfungsi sebagai strategi naratif. Tampilan visual, penyederhanaan bentuk, ekspresi tokoh, komposisi panel, penggambaran latar, dan ritme halaman digunakan untuk menyampaikan pengalaman yang bersifat personal. Beberapa pengalaman tidak selalu dijelaskan melalui teks, tetapi dibangun melalui suasana gambar, ekspresi karakter, dan detail visual. Dalam hal ini, gambar menjadi bagian dalam menyampaikan pengalaman hidup. Mengacu pada (McCloud, 2006), komik memoar ini cenderung bergerak pada orientasi animis dan ikonoklas karena menekankan cerita, emosi, pengalaman pembaca, serta kejujuran pengalaman personal. Sejalan dengan (Eisner, 2013), panel, latar, gestur, ekspresi, komposisi, dan ritme halaman digunakan sebagai perangkat naratif untuk mengubah pengalaman hidup di Samarinda menjadi cerita visual. Untuk membaca kecenderungan gaya visual dalam karya ini, gagasan McCloud mengenai empat orientasi gaya visual dalam komik dapat digunakan sebagai kerangka pembacaan. Empat orientasi tersebut meliputi klasisis, animis, formalis, dan ikonoklas. Klasifikasi ini tidak dipahami sebagai kategori yang kaku, melainkan sebagai kecenderungan estetik yang dapat saling beririsan dalam sebuah komik, sebagaimana ditunjukkan Tabel 1.

Orientasi	Fokus Utama	Penjelasan Singkat	Relevansi dengan Komik Memoar
Klasisis	Keindahan bentuk dan keterampilan visual	Menekankan kualitas gambar, komposisi, teknik, dan pencapaian estetis.	Relevan ketika komik memoar memperhatikan detail latar, komposisi halaman, dan pengolahan suasana kota secara estetis.
Animis	Cerita, karakter, dan emosi	Menekankan kekuatan cerita, keterlibatan pembaca, karakter, emosi, dan alur naratif.	Relevan karena komik memoar ini menyampaikan pengalaman hidup, kenangan masa kecil, relasi sosial, dan emosi personal terhadap Samarinda.
Formalis	Eksperimen bahasa komik	Menekankan eksplorasi bentuk komik, seperti susunan panel, struktur halaman, transisi, dan ritme baca.	Relevan ketika komik memoar menggunakan fragmen waktu, perpindahan masa lalu-masa kini, dan struktur halaman untuk membangun pengalaman membaca.
Ikonoklas	Kejujuran pengalaman dan realitas personal	Menekankan ekspresi yang jujur, personal, dekat dengan kenyataan, dan tidak selalu mengejar keindahan formal.	Relevan karena komik memoar ini berangkat dari pengalaman hidup personal, ingatan, perubahan kota, dan relasi subjektif penulis dengan Samarinda.

Tabel 1. Empat Orientasi Kreatif dalam Komik menurut McCloud.
Sumber: Diolah dari McCloud (2006).

Berdasarkan Tabel 1, komik memoar ini cenderung bergerak pada orientasi animis dan ikonoklas karena menekankan cerita, emosi, pengalaman pembaca, serta kejujuran pengalaman personal. Kecenderungan animis tampak pada Gambar 1 dan Gambar 3, ketika pengalaman personal dibangun melalui aktivitas tokoh, suasana keseharian, dan fragmen ingatan yang menempatkan cerita serta emosi sebagai pusat narasi. Sementara itu, kecenderungan ikonoklas terlihat pada penggunaan pengalaman hidup penulis sebagai sumber utama cerita, termasuk kenangan masa kecil, perubahan ruang kota, dan hubungan subjektif dengan Samarinda. Pilihan visual tidak diarahkan semata-mata pada pencapaian bentuk yang ideal, tetapi pada upaya mempertahankan kedekatan pengalaman personal dan kejujuran ingatan yang menjadi dasar komik memoar ini. Komik memoar ini dapat dipahami sebagai bentuk dokumentasi visual personal tentang Samarinda. Posisi tersebut berbeda dengan dokumentasi kota yang bertujuan merekam kondisi secara objektif maupun arsip sejarah yang menekankan pencatatan peristiwa berdasarkan data. Dalam komik memoar, kota hadir melalui pilihan pengalaman,

ingatan, emosi, dan sudut pandang personal penulis. Karena itu, dokumentasi yang dihasilkan bersifat subjektif, emosional, dan reflektif. Melalui komik memoar, Samarinda hadir sebagai kumpulan pengalaman yang terkait dengan masa kecil, perubahan tempat, suasana keseharian, relasi sosial, dan detail visual lokal. Dengan posisi tersebut, komik memoar menawarkan cara membaca Samarinda melalui pengalaman warga, bukan hanya melalui sejarah formal atau data resmi. Dari keseluruhan pembahasan, terlihat bahwa potensi komik memoar terletak pada kemampuannya menghubungkan pengalaman personal dengan detail visual kota. Ingatan, arsip visual, latar, panel, dan gaya gambar bekerja bersama untuk membentuk narasi yang tidak hanya menceritakan kehidupan penulis, tetapi juga menghadirkan Kota Samarinda sebagai ruang pengalaman yang terus berubah.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penggunaan komik memoar sebagai cara membaca pengalaman kota melalui hubungan antara ingatan personal, dokumentasi visual, dan pengolahan bahasa komik. Dalam konteks Samarinda, pendekatan ini menunjukkan bahwa pengalaman terhadap kota dapat dibangun tidak hanya melalui data formal atau sejarah resmi, tetapi juga melalui fragmen keseharian, perubahan ruang, penanda kota, dan ingatan personal yang divisualisasikan secara sekuensial. Dengan demikian, komik memoar dalam penelitian ini menawarkan model narasi visual berbasis pengalaman personal untuk merepresentasikan hubungan individu dengan kota.

Simpulan

Komik memoar dapat menjadi medium narasi visual untuk merepresentasikan pengalaman hidup personal di Kota Samarinda. Melalui perpaduan gambar, teks, panel, latar, karakter, dan detail visual, pengalaman subjektif dapat disusun menjadi narasi yang komunikatif dan reflektif. Dalam karya ini, Samarinda tidak hanya hadir sebagai latar, tetapi juga sebagai lingkungan yang membentuk kenangan masa kecil, suasana keseharian, perubahan penanda kota, relasi sosial, dan pengalaman personal. Proses penciptaan dilakukan melalui pengumpulan bahan, seleksi pengalaman, penyusunan narasi, visualisasi komik, dan refleksi karya. Ingatan personal, foto, video, arsip visual, serta masukan dari jejaring sosial digunakan untuk membangun dan memverifikasi detail visual tentang Samarinda. Verifikasi partisipatif dilakukan secara terbatas, sementara keputusan naratif dan visual tetap berada pada penulis.

Pendekatan ini juga berpeluang direplikasi pada lokus kota atau daerah lain. Komik memoar berbasis pengalaman personal dapat digunakan untuk membaca hubungan warga dengan tempat melalui ingatan, arsip visual, perubahan lingkungan, dan detail keseharian. Model penciptaan ini dapat dikembangkan sebagai metode alternatif untuk menarasikan kota dari sudut pandang personal dan lokal. Oleh karena itu, komik memoar tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi personal, tetapi juga sebagai dokumentasi visual subjektif tentang kota. Kajian selanjutnya dapat mengembangkan pembahasan pada aspek resepsi pembaca, perbandingan dengan komik memoar kota lain, atau peran arsip visual dan partisipasi publik dalam penciptaan komik berbasis pengalaman personal.

Sumber Referensi

- Al Faruque, S. N. (2023). The unique power of comics: A comprehensive exploration of the visual-verbal medium and its impact on storytelling, communication, and culture. *International Journal of English and Studies*, 5(10), 1–11. doi:10.47311/IJOES.2023.5.10.11
- Al-Yahyai, F. K. (2014). Practice-based research as an approach for seeing, re-seeing and creating artworks. *International Journal of Education Through Art*, 10(3), 287–302. doi:10.1386/eta.10.3.287_1
- Cohn, N. (2020). Visual narrative comprehension: Universal or not? *Psychonomic Bulletin & Review*, 27(2), 266–285. doi:10.3758/s13423-019-01670-1
- Dalmaso, R. L. (2015). The visual metaphor of disability in Sarah Leavitt's graphic memoir *Tangles: A story about Alzheimer's, my mother, and me*. *Ilha do Desterro*, 68(2), 75–92. doi:10.5007/2175-8026.2015v68n2p75
- Dewi, A. C. (2024). Komik digital sebagai sarana pelestarian sastra dan budaya lokal. *Journal Sultra Elementary School*, 5(2), 1123–1132. doi:10.64690/jses.v5i2.432
- Eisner, W. (2013). *Graphic storytelling and visual narrative*. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Northampton, MA: Kitchen Sink Press.
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York, NY: HarperCollins.
- Merino, A. (2010). Memory in comics: Testimonial, autobiographical and historical space in Maus. *Transatlantica: Revue d'études américaines*. *American Studies Journal*, (1). doi:10.4000/transatlantica.4941
- Natanegara, D. (2017). *Perancangan novel grafis "Memoar Kanal Yoshiro"*. Jurnal Tugas Akhir. Program Studi Perancangan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Peimani, N., & Kamalipour, H. (2025). Co-producing place narratives: Participatory visual storytelling through the lens of youth. *Visual Studies*, 1–8. doi:10.1080/1472586X.2025.2524374
- Pernyata, R. S., Remawa, A. A. G. R., & Pebriyani, N. D. (2026). Graphic travelogue sebagai media edukasi konservasi mamalia pesut di daerah Mahakam Tengah Kabupaten Kutai Kartanegara. *Jurnal Locus Penelitian dan Pengabdian*, 5(3), 1713–1725.
- Rebelo, C., Mehmood, A., & Marsden, T. (2020). Co-created visual narratives and inclusive place branding: A socially responsible approach to residents' participation and engagement. *Sustainability Science*, 15(2), 423–435. doi:10.1007/s11625-019-00760-2
- Sutanto, S. M., & Wardaya, M. (2020). The paradigm shift of comic as storytelling media. *VCD: Journal of Visual Communication Design*, 5(1), 57–70. doi:10.37715/vcd.v5i1.2685
- Venkatesan, S., & Saji, S. (2021). Drawing the mind: Aesthetics of representing mental illness in select graphic memoirs. *Health*, 25(1), 37–50. doi:10.1177/1363459319846930
- Willeboordse, C. L. (2019). *The art of memoirs: An exploration of the dynamic between the narrative and visual in graphic memoirs (Bachelor's thesis)*. Utrecht University, Utrecht, Netherlands.