

KOMIK INDEPENDEN INDONESIA
(Sebuah Kajian Fenomenologi Komik Independen Indonesia
Terbitan Jakarta, Bandung dan Yogyakarta)



Oleh :

Bambang Tri Rahadian

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2001**

KOMIK INDEPENDEN INDONESIA
(Sebuah Kajian Fenomenologi Komik Independen Indonesia
Terbitan Jakarta, Bandung dan Yogyakarta)



Bambang Tri Rahadian
NIM: 9510771023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Disain Komunikasi Visual
2001

Tim Penguji Jurusan Disain,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal,.....

Drs. IT Sumbo Tinarbuko, MS
Pembimbing I/ Anggota



Drs. Asnar Zacky
Pembimbing II/ Anggota

Drs. Wibowo
Cognate/ Anggota

Drs. Baskoro Suryo B
Ketua Program Studi Diskomvis/ Anggota

Drs. M Umar Hadi, MS
Ketua Jurusan Disain/ Ketua/ Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130 521 145



Indie, berasal dari kata independen yang berarti merdeka
Maka merdekalah dalam berkomik, *Indie* bisa juga berasal dari kata indigenos
Yang berarti pribumi, maka bersikaplah sebagai pribumi,
Seorang pribumi yang menjadi tuan pada kebudayaannya sendiri



*“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu
Dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu.
Allah maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui”
Al Baqoroh 2: 216*

KATA PENGANTAR



Bismillahi rahmanir rahim.

Meskipun bukan orang kaya, namun menjadi sederhana adalah sebuah hal yang sulit bagi saya, sesulit menyederhanakan permasalahan komik independen dalam satu kalimat yang mudah dimengerti oleh setiap orang.

Pada awalnya saya sendiri tidak mengerti pada apa yang sedang dibicarakan oleh teman-teman di tahun 95-an ketika mereka merembuk penerbitan *core comics*, bagi saya saat itu yang baru saja datang di Jogja untuk kuliah, komik adalah apa yang pernah saya buat pada saat menjadi tim Animik World. Gambar tulisan dan ceritanya disukai orang banyak dan laku dijual.

Namun pemahaman itu menjadi cair beberapa tahun kemudian, setelah setiap hari saya berhadapan dengan orang-orang yang begitu lepas dan lugas dalam mengemukakan pendapatnya, entah itu dengan lisan atau dengan coretan-coretannya, “*Apa yang hati saya nggak terima, saya bikin lukisannya*”, begitu kata-kata teman saya I Wayan Wirawan suatu saat.

Pemerdekaan pada gagasan membuat apa saja hidup di Jogja ini, dari tataran wacana sampai praksis keduanya berjalan sangat dinamis. Hingga akhirnya saya menemukan sebuah komik pada dinding tembok, pada kanvas, tong yang dibelah, karya grafis dan banyak lagi eksplorasi memukau lainnya, yang belum pula dapat saya jelaskan.

Kini sebuah fenomena komik independen mengganggu saya untuk bermain-main dengan teori yang saya cari, dengan penuh kehati-hatian saya mencoba merefleksikan apa yang saya lihat dari Jakarta, Bandung dan Yogya. Meski belum pada tataran komik yang saya katakan memukau tadi, karena dari sedikit permasalahan yang ada saja saya sudah merasa menanggung beban yang sangat berat, karena seperti saya katakan tadi, sangat sulit untuk menjadi sederhana. Akhirnya kajian ini tersaji dengan begitu ringkas dan tidak dapat memukau seperti keterpukauan saya terhadap fenomena komik dewasa ini.

Untuk terlaksananya skripsi ini, saya ucapkan terimakasih kepada para pelaksana pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yaitu

1. Yth, Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
2. Yth, Drs. Umar Hadi, selaku Ketua Jurusan Disain
3. Yth, Drs. Sumbo Tinarbuko, selaku Pembimbing I
4. Yth, Drs. Asnar Zacky, selaku Pembimbing II
5. Yth, Drs. Baskoro SB, selaku Ketua Program Studi DKV dan Drs. Hartono Karnadi selaku Dosen Wali selama 12 semester.

Begitupun pada para pelaksana kehidupan yang diberikan Allah Swt, dalam jaring lingkungan sosial saya yaitu: Bapa-Mamah atas nilai hidup yang tak kunjung padam, Keluarga Pangampaan, Oki *kelinci*, Radian *komikus tukang dandan*, eneng Dea, Ali, Apit, Ita *The Cinderella: there is something about the way you look...*, Mbak Hesti, Joned *Vengeance* [literatur skripsi], tehjahe: Nano Warsono, Dian Rahma, Oness [kita kan nge-band], Eko Daging Tumbuh, [komikmu marai aku lulus], Faisal, Anton, Wahyu, Jenggog, Slamet [*Unforgettable Gedongkiwo*], Anik, Dimas, Koko, Mata Angin, Aat, Balkonah, Komplikasi, Kepompong, dan seluruh komunitas diskomania [*which growin up togetha*], teman-teman komikindie sa-Indonesia, Immy&Harley [Btm], Alpie, Karpet Biru, DarkVision, MKI [Jkt], Firman [QN], SM, Overrdo [Mlg], Sigit Modus Operandi, Swacomsta, Jayuz, Arif Sebikom, Gogok Mubal, Sam Apotik Komik (JK), Bengkel Qomik [Solo], Pokokmen [Smg], Cikopi, Pidi Molotov [Bdg], Mas Taufik Rahzen, Rain [Gelaran Budaya JK], Agung Komikaze99, Khoirul, Joko, Santi, Handoko, Obed, Imot, [kaki silang yang mulai lurus], temen2 cikitik, Awang Tafsir Wendy, alm Hendra atas skejulnya, Rage Against The Machine, Live, Disturbed, Pearl Jam, Bolhafner, Anjar, Wuri dan banyak lagi, yang Tuhan saya lebih tahu dan akan membalas segala kebaikan.

Dengan kadar yang maksimal, saya merasa skripsi saya sudah cukup, jika pembaca setuju dengan saya, maka saya ingatkan bahwa kesempurnaan bukan

milik kita, maka tugas kita bersama untuk memberikan kritik dan saran bagi tulisan ini.

Yogyakarta, 5 Juli 2001

Bambang Tri Rahadian



DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| Lembar Pengesahan | i |
| Lembar Persembahan | ii |
| Kata Pengantar | iii |
| Daftar Isi | vi |
| Daftar Gambar | viii |
| Daftar Tabel | x |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. PENEGASAN JUDUL | 1 |
| B. LATAR BELAKANG | 3 |
| C. TUJUAN PENELITIAN | 4 |
| D. MANFAAT PENELITIAN | 5 |
| E. METODE PENELITIAN | 5 |
| 1. Populasi dan Sampel | |
| a. Populasi | 6 |
| b. Sampel | 7 |
| 2. Pengumpulan Data | |
| a. Metode Observasi | |
| b. Metode Dokumentasi | |
| 3. Wawancara Langsung | 8 |
| 4. Metode Analisis Data | 8 |
| 5. Peralatan yang digunakan..... | 8 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. PERIHAL KOMIK | |
| 1. Pengertian Komik | 10 |
| a. Comic Strip | 10 |
| b. Comic Books | 11 |
| c. Graphic Novels | 11 |
| 2. Sejarah Komik | 12 |
| 3. Fase Komik <i>Underground</i> di Amerika | 14 |
| 4. Fase Sejarah Komik Indonesia | 17 |
| B. <i>MAINSTREAM</i> KOMIK DI INDONESIA | |
| 1. <i>Mainstream</i> Komik Lokal | 21 |
| 2. <i>Mainstream</i> Komik Impor | 25 |
| 2.a. <i>Mainstream</i> Komik Impor Amerika | 26 |
| 2.b. <i>Mainstream</i> Komik Impor Eropa | 28 |
| 2.c. <i>Mainstream</i> Komik Impor Jepang | 29 |

| | |
|--|----|
| C. METODE FENOMENOLOGI | |
| 1. Fenomenologi | 32 |
| 2. Kesadaran dan Fenomenologi Sartre | 35 |
| 3. Fenomena Komik Independen | 37 |
| D. KOMIK INDEPENDEN INDONESIA | |
| 1. Latar belakang Gerakan Komik Independen Indonesia | 38 |
| 2. Perihal Istilah Gerakan Komik Independen Indonesia | 39 |
| 1. Komik Gerilya | 40 |
| 2. Komik Bawah Tanah | 40 |
| 3. Komik Alternatif | 42 |
| 3. Kategori Komik Independen Indonesia | 44 |
| a. Independen Dalam Proses Kreatif | 44 |
| b. Independen Dalam Distribusi | 44 |
| 4. Identifikasi Visual Komik Independen Indonesia | 45 |
| 4.1. Kemasan Komik Independen Indonesia | 45 |
| 4.2. Sampul Komik Independen Indonesia | 46 |
| 4.3. Teknik Ilustrasi Komik Independen Indonesia .. | 47 |
| a. Teknik Garis atau Kontur | 47 |
| b. Teknik Arsir | 49 |
| c. Teknik Blok | 49 |
| d. Teknik Kolase | 51 |
| e. Teknik <i>Digital Brushing</i> | 52 |
| 4.4. Corak Ilustrasi Komik Independen Indonesia | 53 |
| a. Realis | 53 |
| b. Semi Realis | 53 |
| c. Kartun | 54 |
| d. Ekspresif | 54 |
| 5. Identifikasi Tema Komik Independen Indonesia | 55 |
| 1. Kepahlawanan | 56 |
| 2. Parodi | 56 |
| 3. Seksualitas | 57 |
| 4. Ekspresif | 57 |
| 6. Komik Independen Terbitan Tiga Kota Di Indonesia | |
| a. Komik Independen Terbitan Jakarta | 58 |
| b. Komik Independen Terbitan Bandung | 59 |
| c. Komik Independen Terbitan Yogyakarta | 59 |
| E. KOMIK SEBAGAI PRODUK KOMUNIKASI | |
| 1. Komik Sebagai Komunikasi Visual | 60 |
| 2. Komik Sebagai Produk Industri | 62 |
| 3. Komik Sebagai Ekspresi Estetik | 66 |

| | | |
|---------|--|-----|
| F. | ILUSTRASI | 66 |
| 1. | Pengertian Ilustrasi | 66 |
| 2. | Fungsi Ilustrasi | 67 |
| a. | Ilustrasi Sebagai Tanda | 67 |
| b. | Ilustrasi Sebagai Informasi | 68 |
| c. | Ilustrasi Sebagai Komponen Artistik | 69 |
| d. | Ilustrasi Sebagai Ekspresi | 69 |
| e. | Ilustrasi Sebagai Bahasa Komik | 70 |
| | | |
| BAB III | ANALISA DATA | |
| A. | Data Yang Diperoleh | 72 |
| B. | Langkah Analisis | 83 |
| B.1. | Pengelompokkan Komik Independen Berdasarkan Asal Kota | 83 |
| B.2. | Pengelompokkan Komik Independen Berdasarkan Tema | 85 |
| B.3. | Analisis Tema dan Visual Komik Independen | 87 |
| B.4. | Analisis Sistem Distribusi Komik Independen Indonesia | 152 |
| | | |
| BAB IV | PENUTUP | |
| A. | KESIMPULAN | 155 |
| B. | FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KELAHIRAN KOMIK INDEPENDEN INDONESIA | |
| 1. | Semangat Indiginasi | 156 |
| 2. | Semangat Kemandirian | 156 |
| 3. | Semangat Pembebasan | 157 |
| C. | FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI TEMA DAN VISUAL KOMIK INDEPENDEN INDONESIA | |
| a. | Aspek Lingkungan | 157 |
| a.1 | Asal Kota | 157 |
| b. | Aspek Budaya | 158 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|--------|--|----|
| Gambar | 1. Komik The Yellow Kids | 13 |
| Gambar | 2. Komik Mr. Natural | 16 |
| Gambar | 3. Komik Prabu Udrayana | 20 |
| Gambar | 4. Komik Karung Mutiara Al Ghadzali | 22 |
| Gambar | 5 dan 6. Karakter Si Jail dan Kung Fu Boy | 23 |
| Gambar | 7. Karakter Caroq | 26 |
| Gambar | 8. Komik Asterix | 29 |
| Gambar | 9. Komik Dora Emon | 31 |
| Gambar | 10. Sampul Raw comix | 39 |
| Gambar | 11,12 dan 13. Teknik reproduksi sampul komik independen | 47 |
| Gambar | 14. Komik dengan teknik garis | 48 |
| Gambar | 15. Komik dengan teknik arsir | 49 |
| Gambar | 16. Komik dengan teknik blok | 50 |
| Gambar | 17. Komik dengan teknik kolase | 51 |
| Gambar | 18. Komik dengan teknik <i>digital brushing</i> | 53 |
| Gambar | 19, 20 dan 21. Corak ilustrasi komik independen | 55 |
| Gambar | 22. Komik Shinchon | 71 |
| Gambar | 23. Komik Zenit 2..... | 73 |
| Gambar | 24. Komik Sektefile | 73 |
| Gambar | 25. Komik Mat Sabet | 74 |
| Gambar | 26. Komik dari Jaka Tarub ke Parang tritis | 74 |
| Gambar | 27. Komik Lutung Kasarung | 75 |
| Gambar | 28. Komik Brengsex, Sial kampung | 75 |
| Gambar | 29. Komik Core comics Side A | 76 |
| Gambar | 30. Komik Daging Tumbuh Vol.1 | 76 |
| Gambar | 31. Komik Kita Seronok | 77 |
| Gambar | 32. Komik Mat Sabet | 77 |
| Gambar | 33. Komik Zenit 2 | 78 |
| Gambar | 34. Komik Jaka Tarub | 78 |
| Gambar | 35. Komik Lutung Kasarung | 79 |
| Gambar | 36. Komik Petruk Superstar | 79 |
| Gambar | 37. Komik Pure Sex | 80 |
| Gambar | 38. Komik Intro To Reality | 80 |
| Gambar | 39. Komik Stella | 81 |
| Gambar | 40. Komik Hancur Di Pagi Buta | 81 |
| Gambar | 41 dan 42. Hello Mr. Dali? dan Yang Tersisa..... | 82 |
| Gambar | 43 dan 44. Arah Arsir | 89 |
| Gambar | 45. Gambar diam | 91 |
| Gambar | 46. Efek raster | 92 |
| Gambar | 47 dan 48. Penunjukkan setting lokasi | 93 |
| Gambar | 49. Bumbu roman dalam komik kepahlawanan | 94 |
| Gambar | 50. Karakter Mat Sabet | 96 |
| Gambar | 51. Gaya visual komik Mat Sabet | 97 |

| | | |
|--------|---|-----|
| Gambar | 52. Pemisahan adegan dalam komik Jaka Tarub | 103 |
| Gambar | 53. <i>Trend</i> gaya rambut | 104 |
| Gambar | 54. <i>Trend</i> kawat gigi | 104 |
| Gambar | 55. Ekspresi kerbau Jaka Tarub | 105 |
| Gambar | 56. Ironi dalam komik Jaka Tarub | 107 |
| Gambar | 57. Penggambaran seting benda jauh | 110 |
| Gambar | 58. Parodi peradaban komik Lutung Kasarung | 111 |
| Gambar | 59. Metafor komik pada komik Petruk Superstar | 113 |
| Gambar | 60 A. Sound symbolism..... | 114 |
| Gambar | 60 B. Graphic symbolism | 114 |
| Gambar | 61. Pencampuran sekuen | 115 |
| Gambar | 62. Foto Kurt Cobain | 116 |
| Gambar | 63. Bentuk plesetan komik Petruk Superstar | 119 |
| Gambar | 64. Corak semi realis komik Pure Sex | 121 |
| Gambar | 65. Adegan seks dalam komik Pure Sex | 122 |
| Gambar | 66. Perubahan figur iblis | 123 |
| Gambar | 67. Perbedaan kontur dalam komik Intro To Reality | 125 |
| Gambar | 68. Simbol diskomunikasi | 127 |
| Gambar | 69. Ikon kekerasan | 128 |
| Gambar | 70. Ketimpangan media | 128 |
| Gambar | 71. Seting alam setelah kematian dalam komik stella | 130 |
| Gambar | 72. Seting kota dan alam antara | 131 |
| Gambar | 73. Adegan seks dalam komik Stella | 132 |
| Gambar | 74. Perpaduan gambar komik Hancur Di Pagi Buta | 136 |
| Gambar | 75. Perpaduan integral gambar dan teks | 137 |
| Gambar | 76. Ikon kekerasan golok dan pistol | 139 |
| Gambar | 77. Posisi aktivis sebagai sasaran tembak | 139 |
| Fambar | 78. Distabilitas garis pada komik Hello Mr. Dali? | 141 |
| Gambar | 79. Kolase gambar <i>Jet Train</i> | 144 |
| Gambar | 80. Visual karakter tokoh suami dalam komik Yang Tersisa | 145 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-------|---|-----|
| Tabel | 1. Data populasi..... | 83 |
| Tabel | 2. Data sampel | 84 |
| Tabel | 3. Pengelompokkan sampel berdasarkan tema | 85 |
| Tabel | 4. Prosentase jumlah sampel..... | 86 |
| Tabel | 5. Karakteristik tema komik | 148 |
| Tabel | 6. Judul tema dan unsur-unsur pada komik | 148 |
| Tabel | 7. Analisa tema dan visual | 152 |

LAMPIRAN

- Lampiran 1. Sampel komik tema kepahlawanan
- Lampiran 2. Sampel komik tema parodi
- Lampiran 3. Sampel komik tema seksualitas
- Lampiran 4. Sampel komik tema ekspresif
- Lampiran 5. Foto *event* Kabinet Komik Indie





BAB I

PENDAHULUAN



A. PENEGASAN JUDUL

Judul yang diajukan dalam penelitian ini adalah mengenai fenomena komik Independen Indonesia yang berkembang pada saat ini, dengan kasus yang menjadi bahan penelitian adalah komik independen yang diproduksi di tiga kota yaitu Jakarta, Bandung dan Yogyakarta. Ketiga kota tersebut memiliki kuantitas studio, produksi dan intensitas kegiatan yang untuk sementara ini dirasakan mampu mewakili dinamika perkembangan komik independen di Indonesia.

Istilah independen dalam penelitian ini mengacu pada sistem produksi dan distribusi yang dianut oleh kreator komik independen, yaitu dalam hal produksi, kreator memiliki otoritas penuh dalam menentukan format, oplah dan tidak terikat transaksi royalti atau hak cipta dengan lembaga usaha tertentu. Kemudian dalam hal distribusi studio tidak memiliki keterikatan dengan distributor seperti sebuah lembaga usaha penerbitan misalnya.

B. LATAR BELAKANG

Komik dewasa ini telah menjadi sebuah genre tersendiri dari sebuah bentuk desain komunikasi visual. Dalam konteks budaya komik dapat dijadikan sebuah refleksi dalam menilai karakter atau mentalitas bangsa. Pada perkembangannya saat ini komik telah mencapai wilayah eksplorasi yang sangat luas. Sebagai karya yang bersentuhan dengan ruang apresiasi masyarakat dan

perkembangan budaya serta teknologi maka komik akan selalu rentan terhadap perubahan.

Secara makro perkembangan komik di Indonesia belum menandakan sebuah kemajuan yang besar. Namun dalam wilayah parsial komik di Indonesia masih bergairah, intensitas kegiatan yang diselenggarakan, tulisan-tulisan di media adalah sebuah tanda kehidupan komik Indonesia. Komik-komik produksi dalam negeri mulai memasuki pasar dan bersaing dengan komik-komik impor terjemahan, dengan memikul harapan besar akan kembalinya komik lokal sebagai tuan dinegerinya sendiri, komik Indonesia merayap secara perlahan.

Dalam perkembangan diskursus komik di Indonesia, wilayah level komik Indonesia terbagi dalam dua label, yaitu pertama adalah komik dengan label penerbit besar (*mainstream*) dan kedua adalah komik dengan label independen. Kedua label komik ini, pada dasarnya berjalan seiring dan menjadikan khasanah komik Indonesia semakin kaya, keduanya menaruh harapan yang besar akan bangkitnya komik Indonesia.

Secara arti bahasa independen yang berasal dari bahasa Inggris (*independent*) memiliki arti: berdiri sendiri¹. Fenomena komik independen Indonesia tercatat mulai muncul di era tahun 90-an, seiring dengan kemunculan industri-industri komik lokal, seperti Animik, Qomik Nasional, DS Studio, Gramedia. Komik independen memiliki daya tarik sendiri untuk dijadikan bahan diskusi atau penulisan, karena sifat dan eksistensinya menjadi sebuah fenomena

¹ Echols. John M & Shadily. Hasan, "*Kamus Inggris Indonesia*", (Gramedia, Jakarta:1996)

yang dapat ditinjau dalam kajian beberapa bidang ilmu secara lebih spesifik, seperti Seni rupa, Desain Komunikasi Visual, Sastra, Psikologi dll. Dalam kajian Desain Komunikasi Visual, Komik independen menjadi menarik untuk dikaji karena mampu memberikan ruang baru dalam wacana apresiasi dan melebarkan pandangan pada keutuhan nilai sebuah karya komik. Komik Independen adalah sebuah cara bergerak, untuk mewujudkan bentuk penyampaian gagasan. Sekaligus menjadi bentuk perlawanan terhadap situasi atau sistem.

Beberapa *event* yang menggelar karya komik lokal, seperti Pameran dan diskusi tingkat lokal dan nasional, menjadi sebuah ajang yang sangat dimanfaatkan oleh kreator komik independen untuk mengaktualisasikan diri dan wahana pertukaran informasi. Dimana keberadaan mereka menjadi daya tarik bagi media (pers) dan mereka yang tertarik dalam mengamati gejala.

Latar belakang pengaruh kondisi lingkungan sosial budaya di kota Jakarta, Bandung dan Yogyakarta menjadikan komik independen memiliki keragaman nilai yang khas, baik tema maupun pengaruh gaya visual. Karena komik adalah sebuah representasi dari sebuah lingkungan budaya, komik dalam interaksinya di masyarakat dikemukakan oleh Agung Arif Budiman “Sebagai produk budaya, komik tidak bisa lepas dari tempat komik tersebut tumbuh dan berkembang. Komik boleh jadi adalah dokumen berharga untuk memahami masyarakat yang diwakilinya. Komik sebagai sebuah medium, di dalamnya merefleksikan semangat zamannya sendiri. Sebuah fase sejarah perkembangan masyarakat”².

² Arif Budiman. Agung, “Masyarakat dan Komik” artikel di situs www.komikaze99.tripod.com

Perkembangan komik independen Indonesia tidak lepas dari pengaruh gerakan di negara lain. Lahirnya gerakan independen di negara maju seperti Amerika memberi pengaruh yang kuat pada kreator komik independen Indonesia untuk bangkit melawan, menggugat pada situasi.

C. RUMUSAN MASALAH

Mengamati fenomena perlawanan komik independen pada kondisi pasar komik Indonesia yang di penuh oleh komik impor, kondisi yang menggugah rasa kepemilikan pada lingkungan, keinginan untuk mengkonservasi atau melestarikan komik sebagai produk budaya sendiri dan dikonsumsi oleh komunitasnya sendiri, hal yang menuju pada sebuah kesamaan sikap, cita-cita, atau pikiran bersama, yang menurut seorang Antropolog Jerman yaitu Adolf Bastian adalah bentuk pikiran *Volkergedanken*³ yang berarti pikiran bangsa. Maka, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Mengkaji keberadaan komik independen dari sudut wilayah yang paling mendasar yakni menyangkut persoalan kebebasan ekspresi kreator komik, hal ini sangat menarik karena akhirnya kita akan melihat sebuah keragaman yang tercipta. Dimana setiap kreator komik memiliki latar belakang pengaruh (patron), filosofi dan gaya estetikanya masing-masing.

³ Palm, C.H.M, *Sejarah Antropologi Budaya* (Bandung: Jemmars 1980), p. 124

Menelaah variabel-variabel yang mempengaruhi pembentukan arus komik independen. Dengan mendeskripsikan gejala yang jelas terlihat, dan menerjemahkannya secara ilmiah.

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui perbedaan spesifik dari masing-masing komik independen berdasarkan tema, visual dari sampel kota asalnya, yaitu Jakarta, Bandung & Yogyakarta, dengan mengkaitkan pada kondisi lingkungan dan budayanya.
2. Memberikan paparan fenomenologis mengenai perkembangan komik independen di Indonesia kepada masyarakat, sehingga terjalin sebuah pemahaman antara kreator, peminat, pengamat dan elemen lain dalam dunia komik, yang pada akhirnya sebuah masukan yang membangun komik Indonesia.

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Memberikan pemahaman global mengenai fenomena komik independen Indonesia dalam kajian ilmiah
2. Menjadikan batu loncatan bagi penelitian berikutnya.

F. METODE PENELITIAN

Dilakukan melalui metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian kualitatif yang dikemukakan oleh Moleong adalah

pengertian sebagai suatu pernyataan sistematis yang berkaitan dengan seperangkat proposisi yang berasal dari data dan diuji kembali secara empiris. Dikemukakan pula bahwa peneliti dalam pandangan fenomenologis berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang biasa dalam situasi tertentu. Fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti oleh mereka⁴. Penelitian ini berangkat dari eksistensi komik independen Indonesia, mengidentifikasi visual komik independen Indonesia untuk kemudian mengamati variabel-variabel yang mempengaruhinya dan menangkap esensi dari fenomena komik independen.

Populasi dan Sampel

a. Populasi

Definisi Populasi menurut Siswojo yang dikutip oleh Mardalis adalah: sejumlah kasus yang memenuhi seperangkat kriteria yang ditentukan peneliti, Mardalis menambahkan bahwa pada kenyataannya populasi itu adalah sekumpulan kasus yang perlu memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian⁵. Jumlah populasi sebanyak 20 buku komik independen yang diterbitkan dari kota Jakarta, Bandung dan Yogyakarta semenjak tahun 1995. Buku komik ini dikategori memiliki independensi dalam proses produksi dan sistem distribusi, yakni otonom dalam pengolahan isi cerita. Populasi didapatkan dari survey

⁴ Moleong. J. *Lexy, metode penelitian kualitatif*, (Rosda, Bandung: 1995), p.9

⁵ Mardalis, Drs, *Metode penelitian suatu pendekatan proposal*, (Bumi aksara, Jakarta:1990), p.53

langsung di beberapa studio komik independen yang berdomisili di Jakarta, Bandung dan Yogyakarta, pertemuan dalam event seperti Pasar Seni ITB (Bandung 1995) Pekan Komik & Animasi Nasional (Jakarta 1998, 2000 dan 2001), Pekan Komik Nasional Fakultas Sastra UI (Jakarta 19-24 April 1999), Pekan Komik Indonesia UNM (Malang, Maret 2000), Pasar komik 2000 IAIN Sunan Kalijaga (Yogyakarta, 28 Mei-3 Juni 1999), Pekan Komik Merdeka (Bandung, Agustus 1999), Angkringan Komik IAIN Sunan Kalijaga (Yogyakarta, 11-18 Maret 2001), Kabinet Komik Indie (Yogyakarta, 24-31 Mei 2001). Situs-situs yang memberikan studio profil komik-komik independen Indonesia yang diprakarsai oleh Masyarakat Komik Indonesia atau komunitas pemerhati komik Indonesia seperti www.mki.ourfamily.com (Jakarta), ww.komikaze99.tripod.com (Yogyakarta), www.mikon.diffy.com (Bandung), serta situs komik dari luar negeri seperti www.geocities/alternative www.1.870.telia.com (Amerika), www.spxpo.com (swedia).

b. Sampel

Tujuan penentuan sampel adalah untuk memperoleh keterangan mengenai obyek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi, suatu reduksi terhadap jumlah penelitian⁶. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Purposive sampling*, yakni

⁶ *ibid.*

sampel-sampel yang dipilih berdasarkan pada kriteria penilaian independensi proses kreatif dan sistem distribusi, dalam hal ini penerbitan komik tidak terikat pada perjanjian kontrak dengan perusahaan sebagai penerbit atau distributor.

Untuk sampel yang akan diteliti berjumlah 9 buah buku komik, yang diambil dari kota Jakarta, Bandung dan Yogyakarta, masing-masing 3 buah buku komik.

2. Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode observasi yang digunakan adalah observasi langsung, yaitu mengamati langsung buku-buku komik independen dengan mengidentifikasi ciri visual komik independen dan mengamati gerakan kegiatan masing-masing kreator komik independen, sistem relasi antar komunitas kreatornya.

b. Metode Dokumentasi

Menggunakan data tulis seperti buku, majalah, surat kabar, artikel diskusi, makalah dan internet sebagai bahan data penulisan, kemudian data sampel berupa buku-buku komik berkategori independen yang berhasil di peroleh.

3. Wawancara Langsung

Wawancara dilakukan dengan beberapa responden pegiat komik independen yang dianggap cukup mewakili, juga dengan pegiat komik lainnya yang berkategori *mainstream* atau penerbit besar dan beberapa kalangan pemerhati komik Indonesia.

4. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini digunakan metode deskripsi fenomenologi yang menyajikan fakta dan data untuk kemudian diuraikan berdasarkan konsep-konsep teori yang bersifat menerangkan data.

5. Peralatan yang digunakan

Selama dalam proses penyelesaian penelitian ini, di gunakan alat-alat untuk membantu pendokumentasian data dan bahan. Yaitu: Tape Recorder, kaset, Kamera, film, fotokopi, kertas dan 1 buah unit komputer.



