BAB II

KOMIKARA

2.1 Komunitas

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values (Kertajaya Hermawan, 2008). Proses pembentukannya bersifat horisontal karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara. Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional (Soenarno, 2002). Kekuatan pengikat suatu komunitas, terutama, adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya, didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi. Disamping itu secara fisik suatu komunitas biasanya diikat oleh batas lokasi atau wilayah geografis. Masing-masing komunitas, karenanya akan memiliki cara dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapainya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya.

2.2 Pengertian Komik

Pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar berbentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu (Setiawan dalam Sobur, 2006:137). Memahami pengertian komik secara umum yang disampaikan oleh Setiawan maka komik secara garis besar adalah cerita

bergambar yang dikemas dalam suatu media, dengan menampilkan suatu pesan yang dirancang sedemikian rupa agar makna pesan tersebut mudah dicerna oleh setiap orang yang membacanya.

2.2.1 Gaya Komik

Di dunia ada beberapa aliran atau gaya pembuatan komik.di tiap negara memiliki aliran atau gaya yang berbeda. Berikut adalah beberapa aliran komik tersebut :

1. *Manga* (aliran dari Jepang)

   Gaya menggambar dengan pengekspresian karakter melalui mata besar sehingga mudah untuk mengungkapkan isi hati karakter komik (Kosei Ono, Kritikus, Kartun Jepang).



Gambar 2.1 komik manga

Sumber:(http://infoekita.blogspot.com/2011/07/asal-mula- manga-komik-jepang.html)

2. Grafik Novel (aliran dari Amerika)

   Komik dalam bentuk kompilasi yang jumlah halamannya banyak, Cenderung berisi tentang *superhero* yang muncul karena hasrat bangsa Amerika yang mau menjadi polisi dunia yang masih terasa sampai sekarang.



Gambar 2.2 komik amerika

Sumber(http://www.jagatreview.com)

3. *Manhua* (aliran dari China)

   Semua bentuk karakter kartun dan *lianhuantu* (buku ilustrasi tradisional).



Gambar 2.3 komik manhua

Sumber(http://longhumen.blogsome.com/category/story/)

4. Manhwa (aliran dari korea)

   Mirip dengan *manga* tetapi garis tariaknnya selalu tebal. Aliran ini hampir tidak mempengaruhi aliran para komikus Indonesia, karena komik mereka yang baru saja masuk dan juga terlihat dari karya Komikus Indonesia mayoritas terpengaruh oleh gaya *manga* dan grafik novel.



Gambar 2.4 komik korea manhwa

Sumber:(http://www.lautanindonesia.com)

5. Komik Eropa

   Cerita di ambil dari *setting* dan kejadian sehari hari hari sebagai tema dasar. Menggunakan tampilan gambar kartun tetapi terasa unsur realisnya (Keliling Komik Dunia, Elex Media, 2005).



Gambar 2.5 komik eropa

Sumber:(http://sebuahepisode.wordpress.com)

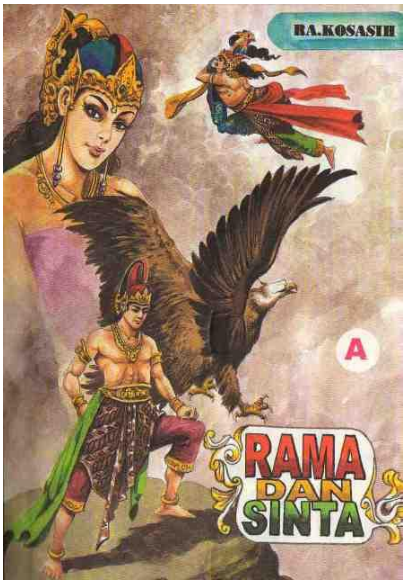
6. Komik Indonesia

Sedangkan di Indonesia cikal bakal komik di pengaruhi oleh agama Budha, Hindu dan Islam. Penampakkan gambar-gambar pada candi sebagai referensi timbulnya komik Indonesia.



Gambar 2.6 Komik Indonesia penulis Marcell Bonnef

Sumber : (http://redpoint-redpoint.blogspot.com)



Gambar 2.7 Komik Indonesia

Sumber:(http://pupuyaya.wordpress.com)

2.2.2 Perkembangan Komik di Indonesia

Sesungguhnya komik Indonesia sempat menjadi tuan rumah di negaranya sendiri berkat karya-karya R.A. Kosasih, Ardi Soma, Jan Mintaraga maupun Hans Jaladara, yang mengangkat kisah pewayangan, pahlawan rekaan yang bernuansa lokal maupun cerita remaja ala Indonesia. namun seiring perkembangan jaman, sejak tahun 90-an komik yang diminati masyarakat bergeser menjadi Kungfu Boy, Candy-candy ataupun City Hunter karya komikus Jepang Pergeseran ini menyebabkan komik Indonesia tidak lagi banyak diminati oleh pembacanya, hal ini dapat diamati melalui minimnya ketersediaan komik lokal dibandingkan dengan komik impor di berbagai toko buku.

Indikasi kebangkitan komikus tanah air ditandai dengan kemunculan komikus muda yang mulai mempublikasikan hasil karyanya seperti Anzu, Shinju Arisa, T-Wolv, Hiei-D, Calista, Lily, Blue Sea, Kartika, Mega Ashtari ataupun Cynara. Meskipun jumlah hasil karyanya masih terbatas, namun *Tankōbon* (komik berupa buku) mereka sudah diterbitkan oleh penerbit sebesar PT. Elexmedia Komputindo, anak perusahaan Kelompok Kompas Gramedia, yang merupakan perusahaan penerbit dengan jaringan usaha yang tersebar di seluruh Indonesia, ataupun oleh penerbit indie yang sudah memiliki nama. Munculnya komikus muda yang ingin mempublikasikan hasil karyanya memancing insting bisnis para pengusaha yang memiliki kepedulian pada dunia komik.

2.2.3 Kendala Bagi Komik Indonesia

Namun kebangkitan komik Indonesia di tanah air ini tidak mudah diwujudkan begitu saja mengingat banyak faktor bersifat kompleks yang melingkupinya. Sebut saja kreativitas komikus muda Indonesia yang masih berkiblat pada gaya berkomik *mangaka* Jepang. Hal ini terlihat dengan adanya penyebutan identitas diri berbau Jepang seperti Anzu dan Shinju Arisa sebagai nama samaran dari sang komikus Indonesia. Selain itu *setting* dan alur cerita yang diangkat komikus muda Indonesia pun masih bergaya Jepang penggunaan seragam bermodel *sailor* layaknya seragam sekolah, di Jepang ataupun mengangkat kisah cinta di antara teman sejak kecil yang merupakan ciri khas alur cerita komik Jepang. Artinya komikus muda Indonesia belum memiliki keteguhan hati untuk menampilkan seragam putih abu-abu dan kisah cinta ala Siti Nurbaya yang merupakan realita dalam budaya Indonesia. Padahal sesungguhnya jika komikus muda ingin meraih popularitas di hati pembaca Indonesia maka *setting* dan alur cerita dalam komik sebaiknya disesuaikan dengan konteks dan budaya bangsa Indonesia. Hal ini merujuk pada pernyataan: dalam bergaul dengan orang sebangsa, semakin mematuhi aturan masyarakat maka akan semakin populer (Lewis,2004).



Gambar 2.8 Komik Indonesia dengan gaya komik amerika

Sumber : (dokumentasi pribadi)



Gambar 2.9 Komik Indonesia dengan gaya jepang

Sumber :(http://komik-made.blogspot.com)

2.2.4 Sejarah Berdirinya Komikara

Komunitas ini awalnya bernama Komunitas Cergam Bandung Menyala (KCB). Sehubungan bergantinya kepengurusan, komunitas ini berganti nama menjadi Komikara. Komikara sendiri berasal dari kata Komik dan *Kara*, yang di

dalam Bahasa Sunda *kara* berarti tempat. Jadi, Komikara merupakan tempat berkumpulnya para pemerhati, penggemar dan pelaku komik (komikus). Komunitas ini terbuka bagi siapa saja, terutama bagi mereka penggemar komik yang berada di kawasan regional Bandung. Jaringan komunitasnya pun diikuti oleh komunitas komik kampus maupun *non*-kampus, seperti *Comic Management School* (CMS), FUNCO UNIKOM, KOSMIK ITHB, STSI, Keraton Komik ITB, Komunitas Komik ITENAS dan PAKOMAR Maranatha. Keberadaan *komikara* di Indonesia setidaknya telah membawa angin segar bagi para peminat grafis yang ingin membuat komik, serta memberikan pemahaman dan pengasahan tentang cara membuat komik baik dari penyusunan alur cerita hingga pembuatan gambar yang baik.

Komikara sebagai wadah pecinta komik yang aktif melakukan berbagai kegiatan, seperti pameran komik, seminar tentang komik jumpa komikus bahkan *sharing* info mengenai cara-cara penerbitan komik baik menggunakan jalur penerbit besar maupun penerbit *indie.* Melalui berbagai kegiatan inilah yang akhirnya membangkitkan minat komikus muda Indonesia untuk mencoba membuat dan mempublikasikan karyanya sendiri.

2.2.5 Visi dan Misi Komikara

Visinya yaitu menuju kemandirian dan kemapanan demi kesejahteraan bersama. Misinya yaitu untuk memperkenalkan, mempromosikan, membimbing dan mengarahkan (edukasi) serta memproduksi dan membangun jaringan kerja yang produktif.

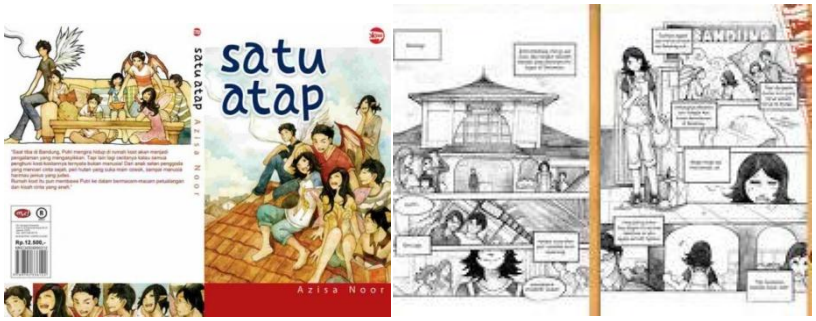
2.2.6 Keanggotaan Komikara

Komikara memberikan kemudahan bagi siapapun untuk ikut bergabung dalam komunitas tanpa adanya biaya dan syarat apa pun. Bagi siapa saja yang menyukai komik dan ingin berdiskusi dengan anggota komunitas lainnya berhak untuk ikut dalam komunitas ini. Anggota komikara saat ini memang belum begitu banyak, dari 30 anggota tetap hanya 10 orang yang aktif dalam kegiatan diskusi setiap minggunya, dari beberapa anggota Komikara ada yang telah membuat komik dalam bentuk komik utuh.

Berikut beberapa karya komunitas Komikara :

2.2.7 Karya Komunitas Komikara

a. Satu Atap



Gambar 2.10 Komik satu atap karya Aziza Noor

Sumber :(http://geesha.tumblr.com/post/839232685/komik-indonesia)

Sinopsis : Saat tiba di Bandung Putri mengira hidup dirumah kos akan menjadi pengalaman yang menyenangkan, tapi lain lagi ceritanya kalau semua penghuni kos kosanya ternyata bukan manusia. Dari anak setan penggoda yang mencari cinta sejati, peri hutan yang suka menjahili laki laki sampai manusia harimau jenius yang judes.

Rumah kost itupun membawa putri kedalam bermacam macam petualangan dan kisah cinta yang aneh.

b. 5cm

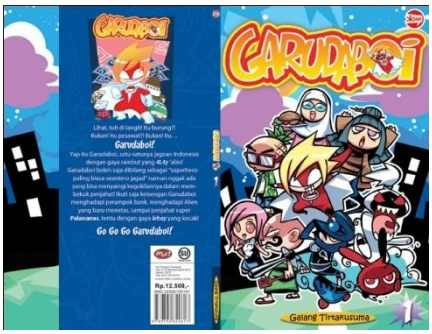


Gambar 2.11 Komik Indonesia 5 cm karya Is Yuniarto
Sumber:(http://parcelbuku.com/resensi/komik-5-cm/)

Sinopsis : Terkadang ketika kita kehilangan sesuatu, saat itu baru kita bisa memahami betapa berharganya hal itu.

Hari-hari Genta, Arial, Zafran, ian dan Riani, lima sahabat sejak SMA setiap hari selalu bersama tiba-tiba berubah, Mereka membuat kesepakatan untuk berpisah dan tidak berhubungan sama sekali. Hingga suatu saat mereka berlima bertemu kembali untuk melakukan sebuah perjalanan yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya. Perjalanan hati, impian dan harapan yang membawa mereka berdiri disalah satu puncak tertinggi Indonesia.

c. Garudaboi



Gambar 2.12 Komik Garudaboi karya Galang Tirtakusumanamun

Sumber :(http://mazustory.blogspot.com)

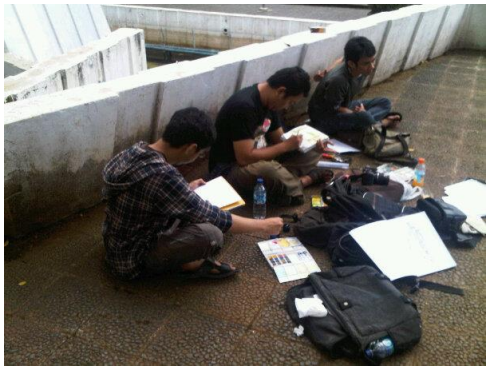
Sinopsis : Garudaboi adalah seorang pahlawan indonesia atau bisa di bilang sebagai superhero, namun dia memiliki karakter yang lucu tapi baik hati selalu menolong yang lemah dan membela kebenaran, namun ada saja kejahilan kejahilan yang dilakukanya, selain membasmi para penjahat seperti perampok bank, ada juga musuhnya ialah alien alien yang berada diluar angkasa.



Gambar 2.13 Karya Anggota komunitas Komikara

Sumber:(http://henrykomik.com)

2.2.8 Kegiatan Komunitas Komikara



Gambar 2.14 Kegiatan menggambar bersama komunitas Komikara
Sumber : (dokumentasi pribadi)



Gambar 2.15 Salah satu event yang dilakukan Komikara
Sumber : (dokumentasi pribadi)

Aktivitas komunitas Komikara saat ini selalu mengadakan kegiatan berkumpul bersama setiap seminggu sekali, yaitu pada hari Jumat saja, mereka setiap berkumpul selalu membahas tentang komik, membuat komik, belajar bersama dan berbagi ilmu. Setiap sebulan sekali Komikara selalu mengadakan event-event hasil pembuatan komik selama di tempat berkumpulnya komunitas Komikara.

Komikara merupakan komunitas komik yang berada di bandung sebagai wadah para pecinta komik dan menjadi tempat diskusi, belajar

dan berbagi ilmu serta bebas bagi siapapun untuk ikut bergabung asalkan memiliki minat dalam berkomik. Sebagai komunitas komik di Bandung Komikara selalu mengadakan diskusi setiap minggu dan setiap bulannya mengadakan *event* komik sebagai bentuk promosi dan pengenalan komik dengan maksud untuk menarik lebih banyak pecinta komik Indonesia. Adapun beberapa event yang rutin di adakan adalah:

1. Indonesia Bermain

Merupakan salah satu bentuk kegiatan komikara yang dilaksanakan rutin satu bulan sekali dengan agenda kegiatan kreatif komik dan seni yang melibatkan berbagai organisasi kreatif seni untuk memamerkan karyanya dan memberikan edukasi bagi para pengunjung event, dan kegiatan ini pernah didatangi oleh Wakil Gubernur Jawa Barat Dede Yusup.

2. Komik di Hutan

Merupakan bentuk kegiatan berkomik bersama yang dilaksanakan di hutan atau tempat terbuka di alam sebagai bentuk pencitraan seni yang menyatu dengan alam. Kegiatan ini bertujuan sebagai salah satu upaya kecintaan alam dan direalisasikan dalam bentuk gambar oleh para kreator komik.

3. Acara Kreatif

Bentuk kegiatan kreatif dengan berbagai acara menarik yang di sajikan delam bentuk kegiatan kecil dan dilaksanakan di dalam ruangan tertentu untuk memberikan edukasi dan hiburan bagi para pecinta dan komikus.

Dari ke tiga event tersebut adalah hasil dari hasil kerja keras anak anak komunitas Komikara untuk mempromosikan karya karya nya. Komikara bekerjasama dengan penerbit Mizan dan CAB untuk mempromosikan dan mendistribusikan komiknya.

2.3 Analisis Permasalahan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada di Komikara:

EKSTERNAL / INTERNAL	OPPORTUNITY (peluang) -Makin banyaknya minat bikin komik -Mulai bergeliatnya komik Indonesia -Komunitas komik belum banyak	THREAT (ancaman) -Mulai banyak komunitas komik dikampus kampus -Banyak komikus yang mengembang kan minat komiknya secara individual
STRENGTH (kekuatan) -Komunitas resmi di bentuk dan berpengalaman -Sudah banyak berkembang dan banyak diminati -Kemudahan bergabung dalam komunitas bagi anggota baru -Memiliki visi misi yang jelas	Strategi S-O 1.Dengan pengalaman dan kontribusinya dalam dunia komik dan semakin banyaknya peminat komik merupakankekuatanuntuk menangkap peluang bagi kemajuan komunitas ini. 2.Dengan makin bergeliatnya komik indonesia dengan wadah yang masih sedikit diharapkan menjadi kekuatan dan peluang untuk mendapatkan anggota lebih banyak dalam komunitas ini. 3.Kemudahan dalam bergabung dalam kotas ini cukup menjadi peluang merekrut keanggotaan baru menjadikan kekuatan untuk perekrutan anggota baru dan menjadi komunitas yang besar.	Strategi S-T 1.Sistem belajar dan diskusi komik dibuat dengan sangat santai dan bebas berkarya tanpa batasan merupakan kekuatan untuk memperkecil ancaman terhadap individualisme berkomik. 2.Dengan visi dan misi yang jelas komunitas ini mapu memberikan kenyaman dan menjadi dorongan kekuatan untuk memperkecil ancaman ketidak tertarikan anggota baru. 3.Suasana tempat ngomik yang nyaman dan tanpa pungutan biaya mampu menjadi kekuatan untuk memperkecil ancaman komunitas inimenjadi komunitas kecil.
WEAKNESS (kelemahan) -Komunitasnya masih tergolong kecil -Jumlah anggota masih sedikit -Tempat diskusi yang masih berpindah pindah	Strategi W-O 1.Meningkatkan eksistensi komunitas dengan menekan lebih banyak untuk menangkap peluang komunitas ini dapat lebih berkembang dan besar. 2.Peningkatan kualitas sebagai upaya untuk menangkap peluang komunitas ini menjadi lebih dikenal. 3.Meningkatkan rasio diskusi dan kegiatan untuk menangkap peluang lebih banyak anggota dan meningkatkan eksistensi Komikara.	Strategi W-T 1.Meningkatkan promosi komunikasi untuk komunitas untuk memperkecil ancaman masyarakat memilih komunitas yang lain. 2.Meningkatkan mutu dan kualitas untuk memperkecil ancaman masyarakat ketidaktertarikterhadap komunitas ini. 3.Peningkatan kuantitas anggota dan forum diskusi bersama komunitas komik dikalangan sekolah dan kampus untuk menekan ancaman persaingan antar komunitas.

Gambar 2.16 Analisis Permasalahan

Dari hasil analisis permasalahan di atas yaitu komunitas ini akan berkembang apabila diadakan kegiatan yang mampu menarik banyak orang, sehingga komunitas ini mampu tetap aktif dan menjadi salah satu komunitas yang lebih di pandang oleh masyarakat.