

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di masa sekarang ini komik merupakan fenomena budaya di Indonesia terutama di kota-kotanya. Bahkan Arswendo Atmowiloto, seorang pemerhati budaya, menyebutkan bahwa komik dapat memberikan sumbangan pada proses pertumbuhan kebudayaan nasional. Dalam tulisan yang dikemukakan bahwa komik sebagai media ekspresi pribadi sekaligus terlibat dalam apa yang disebut kebudayaan nasional. Mereka (komikus-komikus) adalah dinamikator-dinamikator yang kalau dilihat dari sejarah dan hasilnya, komik mampu menampung masalah sosial, politik, agama, sejarah, perjuangan, penerangan dan aspek-aspek lain dalam kebudayaan. Sebagai bahasa gambar, komik menarik minat para ahli semiotik dan linguistik, seperti ungkapan seorang ahli komunikasi masa berkebangsaan Italia, Umberto Eco, “*Komik menjadi sebuah bidang kajian yang luas dan sulit dijelajahi, tetapi terbuka bagi ‘semiotika pesan gambar’.*” Demikian pula yang ditegaskan Arthur Asa Berger, di akhir salah satu tulisannya, dalam buku *Sign in Contemporary Culture*, ia mengatakan komik memiliki banyak hal yang dapat kita baca, namun hanya jika peduli.¹

Komik merupakan media unik. Komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Menurut Scott McCloud (1993) dalam bukunya *Understanding Comics*, komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.

¹ Kama mustaqim, Mari Membaca Komik, www.internal_artikel.blogspot.com/200407/mari-membaca-komik_07.html , diakses 25 maret 2009

Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh komik antara lain adalah komik untuk informasi pendidikan, komik untuk *advertising*, maupun komik sebagai sarana hiburan. Tiap jenis komik memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas.

Komik sebagai sarana hiburan merupakan jenis komik yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun, komik dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan semangat pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.²

Setelah musik, film, majalah, kini komik Indonesia pun indie, gerakan pembebasan pengekspresian, alur perjalanan perkembangan komik dari masa ke masanya ditempuh dengan jalur kebersamaan, semangat untuk melawan komik-komik luar Indonesia, rasa percaya diri dalam pembuatan gambar karakter, mengandalkan mesin fotokopi dalam penggandaan, dan sistem distribusi menggunakan jalur pameran atau bahkan system jual beli atau barter sesama komikus. Ada kecenderungan dan persamaan dalam genre dan aktifitas yang menuju kepada perubahan *lifestyle*. Barang pabrik, *mass product* dan *ngepop* mulai ditinggalkan dan beralih kepada segala sesuatunya yang serba terbatas, eksklusif dan custom. Kini cara pandang mulai berani mengacu pada nilai-nilai unik, kreatif dan sarat dengan kebaruan ketimbang dengan segala sesuatunya yang konvensional.

Sebenarnya komik Indonesia sudah muncul pada tahun 1930, Pertama muncul yaitu dalam bentuk komik strip di surat kabar. Imansyah Lubis, seorang pengamat komik, mengatakan, komik Indonesia pertama dimuat pada hari Sabtu, 2 Agustus 1930,

² Potensi Komik, <http://media-ide.bajingloncat.com/2005/10/11potensi-komik>. diakses 5 april 2009

di Sinpo, sebuah surat kabar Melayu-Cina saat itu. "Komikusnya Kho Wang Gie dan komiknya belum ada judul," kata "tukang komik" yang adalah mengenai perjalanan komik di Indonesia ini. Komik Indonesia memang masih berupa komik strip pada masa 1930- 1950-an. Baru pada tahun 1952 komik muncul dalam bentuk buku untuk yang pertama kalinya. Judulnya Kisah Pendudukan Jogja karya Abdul Salam, merupakan "pembundelan" komik strip dari surat kabar Daulat Rakyat. Tahun 1953-1956 komik kita diwarnai oleh cerita-cerita superhero yang kemunculannya diilhami oleh komik Amerika seperti Superman, Tarzan, dan Flash Gordon. Misalnya saja Sri Asih karya RA Kosasih dan Jakawana karya Adisoma. Setelah itu, komik mulai dianggap tidak mendidik karena tingginya aksi kekerasan dan adegan buka-bukaan. Bahkan, pada tahun 1955 dilakukan pembakaran komik secara massal oleh pemerintah. Razia banyak dilakukan, termasuk di taman-taman bacaan. Komik kita dianggap tidak bagus karena terlalu mengadaptasi budaya barat.

Untuk mengakali situasi ini, muncullah komik wayang dan cerita daerah untuk mengangkat budaya kita. Maka, pada tahun 1956-1963 menjamurlah komik-komik itu. RA Kosasih dengan karya-karya wayang seperti Ramayana dan Mahabharata mengalami masa jayanya. Komik lain di masa ini misalnya Raden Palasara karya John Lo dan Ulam Sari-nya Ardisoma. Memasuki tahun 1960-an, minat membaca komik wayang menurun. Ini jadi peluang bagi komik Medan, yang waktu itu lebih mengambil cerita rakyat dan cerita aktual, untuk muncul. Taguan Hardjo adalah salah satu dari beberapa komikus yang berhasil membuat karya-karya yang canggih pada waktu itu. Sebut saja Hikayat Musang Berjanggut, Kapten Yani dan Perompak Lautan Hindia, serta Keulana.

Tahun 1963-1965 komik kita banyak membawa pesan-pesan propaganda politik Orde Lama. Isinya banyak mengenai perjuangan melawan neokolonialisme, pemberontakan, dan ideologi. Akhir tahun 1965, ketika keadaan negara lebih stabil,

komik yang populer bukan lagi komik politik, tetapi roman remaja yang menyorot kehidupan metropolitan remaja saat itu. Jan Mintaraga, Sim, dan Zaldy adalah tiga dari sekian banyak komikus yang membuat komik roman remaja. Namun, karena sebagian besar adalah adegan percintaan, komik ini sempat mengalami zaman razia polisi tahun 1967 sehingga popularitasnya menurun. Lalu, muncullah komik superhero gelombang kedua, komik silat, dan dongeng anak tahun 1968-1980. "Beberapa karya yang cukup fenomenal misalnya Si Buta dari Gua Hantu-nya Ganes TH, Panji Tengkorak-nya Hans Jaladara, dan Jaka Sembung karya Djair."

Komik Amerika juga terlihat lagi pengaruhnya. Misalnya, Laba-laba Merah karya Kusbramiaya yang kelihatan banget diinspirasi oleh Spiderman. Di masa ini komik-komik lama, seperti Hikayat Musang Berjanggut karya Taguan dan Mahabharata dicoba diterbitkan ulang, tetapi kalah bersaing.

Panjang dan berliku sejarah komik kita Indonesia, tetapi satu yang pasti komik kita benar-benar terkenal pada saat itu. Waktu itu karya-karya komik sangat bagus dan masyarakat gila baca komik sehingga komik jadi tambang emas para penerbit. Selain itu, jadi komikus sudah dianggap sebagai mata pencaharian sehingga banyak komikus di sana-sini.

Pada tahun 1980-1990 komik kita mulai menghilang. Komik Amerika dan Eropa mulai wara-wiri di pasaran. Puncak tidurnya komik kita yaitu di akhir tahun 1980-an ketika dunia perkomikan kita diserbu komik Asia, terutama komik Jepang. Masa keemasan dan kebangkitan kedua komik Indonesia (1980) ditandai banyaknya ragam dan judul komik yang diterbitkan pada masa itu. Ragam komik yang disukai pada periode ini, yakni komik roman remaja yang bertemakan roman kehidupan kota. Beberapa komikus yang dominan adalah Budijanto, Zaldy, Sim dan Mintaraga. Karya Jan Mintaraga yang cukup populer adalah Sebuah Noda Hitam. Komik silat, yang

bertemakan petualangan pendekar-pendekar ahli silat. Ganes TH spesialis dalam jenis komik ini, karya- karya lainnya Serial Si Buta dari Gua Hantu, Siluman serigala Putih, Tuan Tanah Kedaung, Si Djampang, Panji tengkorak dengan (Hans Jaladara), Godam (Wid NS) dan Gundala karya Hasmi.

Kecerdikan penerbit, kreativitas komikus dan tanggapan pembaca menciptakan dinamika yang mendukung suburnya dunia komik saat ini. Komik strip asing, seperti Flash Gordon, Rip Kirby, Prince Valiant, Tarzan dan Superman yang masuk Indonesia lewat surat kabar, juga menjadi pendorong penciptaan karya komik-komik Indonesia. Pada masa sekarang, memang kita harus banyak belajar dari negara Jepang, bukankah komikus kita sebenarnya memiliki kemampuan. Kalau kita melihat pemenang sayembara komik yang diadakan pekan komik dan animasi nasional (PKAN) digelar di Galeri Nasional, pebruari 2000 lalu, kita kagum dan terharu, kenapa mereka bisa bikin komik begitu bagus dan tidak kalah dengan komik asing. Menurut tulisan Noor Cholis komik Indonesia sebagian besar hanyalah merupakan khotbah bergambar. Penuh petuah-petuah verbal ini itu. Pesan yang ingin disampaikan pun terlalu hitam putih, penuh semangat lokal yang dibuat-buat sehingga menimbulkan rasa risih bagi pembaca dewasa dan membosankan bagi anak-anak-anak-anak mempunyai dinamika yang berbeda yang dimiliki oleh orang tua mereka. Dahulu komik seperti Mahabarata yang konon penuh ajaran mulia, cerita-cerita sejarah yang hebat lagi perkasa boleh sangat disukai, bahkan pernah mencapai kejayaan dengan penjualan yang sangat mengagumkan.

Komik sebagai industri berjangka panjang hampir tidak menjadi bagian strategi masa depan komikus Indonesia, kecuali Dwi koendoro (Dwikoen) pencipta tokoh Panji Koming Kompas (yang juga menciptakan legenda sawung kampret). Dari jenis komik Strip ini muncul pula nama-nama GM Sudharta (Om Pasikom, di Kompas), Keliek Siswojo (Doyok, Pos Kota), Rahmad Ghazhali (Mr Boss Bisnis Indonesia).

Semakin beragamnya jenis hiburan yang, turut mengurangi kegairahan dunia komik Indonesia. Disamping itu, komik-komik asing banyak diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dan akhirnya mengeser popularitas komik Indonesia, masalah kualitas profesionalisme, promosi dan distribusi, sering kali menjadi pokok perdebatan ketika mendiskusikan masalah tersebut, dilain itu mayoritas komik yang beredar di pasaran adalah komik impor, maka tidaklah terlalu mengherankan apabila saat ini komik yang paling banyak dibaca dan digemari oleh masyarakat, khususnya kaum muda. Penciptaan komik-komik Indonesia saat ini seakan-akan didorong dan dipengaruhi oleh hadirnya komik-komik asing. Mengenai pengaruh Jepang yang mewarnai komikus Indonesia, itu hal yang wajar karena Amerika pun terpengaruh oleh negara matahari terbit ini, jadi tinggal bagaimana mengasah kreatifitas senimannya, kedepan semoga komik Indonesia mungkin bisa mencontoh sinetron Indonesia yang menjamur ditelevisi kita, walaupun isi ceritanya banyak menjual mimpi-mimpi, mari bermimpi menjadi tuan rumah di negara, begitu menurut Dwi Koen.³

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas maka penelitian ini akan dirumuskan: Persepsi pecinta komik Indonesia terhadap pengaruh komik impor di kalangan mahasiswa khususnya yang ada di komunitas komik Adrian Komik dan Sculpaholic Studio.

³ Donny Anggoro, Komik Tak Pernah Mati, www.internal.artikel.blogspot.com. Diakses 22 Desember 2008

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana persepsi tentang pengaruh komik impor terhadap komik Indonesia di kalangan mahasiswa khususnya yang ada di komunitas Adrian Komik dan Sculpaholic Studio.

D. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan bisa memberi masukan untuk memperkuat kerangka pemikiran yang sudah ada mengenai minat mahasiswa terhadap komik Indonesia.
2. Penelitian ini diharapkan secara praktis mampu menjelaskan seberapa berpengaruhnya komik impor yang masuk terhadap komik Indonesia di komunitas Adrian Komik and Sculpaholic Studio.

E. Kerangka Pemikiran

1. Persepsi

Merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan yaitu merupakan suatu proses diterimanya akan respon individu melalui alat indera. Proses penginderaan akan berlangsung setiap individu menerima respon melalui alat indera, dan proses ini disebut persepsi.

Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa persepsi itu merupakan pengorganisasian, penginterpretasikan terhadap respon, sehingga merupakan sesuatu berarti dan merupakan sesuatu yang berarti, dan merupakan respon intergrated dalam diri individu. Karena persepsi merupakan proses yang intergrated dalam diri individu maka apa yang ada dalam diri individu akan ikut aktif dalam persepsi, berdasarkan hal tersebut maka dalam persepsi dapat dikemukakan karena perasaan, kemampuan berpikir,

pengalaman-pengalaman individu yang tidak sama, maka dalam mempersepsikan sesuatu stimulus, mungkin akan berbeda antara individu satu dengan yang lain. Persepsi itu bersifat individual, menurut Davidoff, 1981; Roger, 1965 (Walgito, 2003:89).

Implikasinya respon individu dalam mempersepsikan pembahasan tentang komik dalam penyampiannya dalam tiap individu tidaklah sama karena penilaian, kemampuan dan pengalaman melalui proses penginderaan. Kaitannya dengan hubungan persepsi dengan komik, pengenalan komik dengan segala penilaian sebagai salah satu media penyampaian pesan yang mempunyai nilai dengan segala bentuk anatomi dalam komik membuat persepsi di setiap penggemarnya yang menimbulkan respon sehingga individu di sini adalah penggemar komik yang dapat menilai, rasa ketertarikan tentang bacaan komik tersebut.

2. Komik

Komik adalah bacaan yang sangat populer. Banyak masyarakat khususnya para penggemar komik menyukai jenis bacaan ini. Menyukai komik bukanlah suatu pertanyaan yang sulit dijawab. Bagi anak komik sangat menarik karena penuh dengan gambar. Hal ini membuat komik menjadi begitu mudah untuk dipahami, bahkan oleh anak yang belum fasih membaca. Perpaduan banyak gambar dengan sedikit teks pada komik juga membuat anak tidak perlu mengerahkan daya konsentrasi tinggi untuk memahami isi ceritanya. Anak-anak bisa merasa rileks ketika menikmati ulah tokoh-tokoh dalam komik. Kemampuan menjadikan komik itu menarik untuk kita konsumsi bisa di lihat dari penokohan, gambar, gaya bahasa yang digunakan, cerita dan sebagainya yang tersusun sedemikian rupa dengan teknologi yang mendukung komikus untuk berekspresi dalam mengolah kemampuan gambar.

Sebagai kumpulan gambar yang bercerita dilengkapi juga dengan ballon kata. Seberapa menariknya komik sebagai media penyampai pesan. Instrumen apa saja yang digunakan di dalam sebuah komik untuk penyampaian pesan⁴.

Komik sebagai sarana hiburan tambahan, sarana hiburan merupakan komik yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun, komik dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan semangat pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca⁵.

a). Persepsi pecinta komik terhadap komik Impor

Perkembangan pasaran komik di Indonesia memacu persaingan dengan semakin banyaknya komik impor yang masuk di pasaran Indonesia dengan semakin banyaknya komik-komik yang memenuhi rak-rak komik di toko buku dan persewaan.

Dominasi komik-komik impor di pasaran komik Indonesia adalah sebuah fakta. Komik-komik yang mudah didapat dibanding mencari komik Indonesia. Komik Impor yang begitu dominan pada akhirnya membentuk sebuah pemberdayaan bagi komikus-komikus muda. Hal ini lebih condong selera pasar, menjadi pendorong utama para pengiat komik Indonesia. Sementara Seno Gumira Adidarma dalam wawancaranya Dialog Seni Kita berkomentar Caroq: "*Saya tahu Caroq misalnya, Caroq itu canggih juga, itu gaya marvel ya*". Tapi saya kita sudah selesai, karena orang tahu ini tidak ada kepribadiannya, kepribadiannya lemah, karakternya tidak ada. Sehingga para penikmat komik Indonesia memilih Superman, Batman ketimbang Caroq⁶. Namun untuk pasar buku komik Jepang (manga) memiliki kesan tersendiri, hingga pada bulan maret 2003

⁴ Prof. Onong Uchjana Effendy, M.A, Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi. PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, hal 28 diakses 10 Februari 2010

⁵ Potensi Komik, [http:// media-ide.bajingloncat.com/2005/10/11/potensi komik](http://media-ide.bajingloncat.com/2005/10/11/potensi_komik) diakses 10 Februari 2010

⁶ Beng Rahardian, Mengamati Komik Indonesia, op.cit

di Bandung diadakan Seminar Internasional yang membahas pengaruh gaya visual. Jepang di Asia Tenggara dalam rangkaian acara Komikasia yang di prakarsai oleh Institut Teknologi Bandung. Komik Jepang mulai memasuki pasar komik Indonesia pada tahun 1990-an melalui PT. Elex Media Computindo, komik jepang di negara asalnya berbentuk majalah, dipisahkan pencerita dan dicetak menjadi serial. Ini merupakan fenomena tersendiri di Indonesia karena membludaknya pasar komik Indonesia oleh komik Jepang. Retno Kristi, wakil pemimpin redaksi PT Elex Media mengungkapkan bahwa penerbitnya telah menerbitkan komik Jepang terjemahan sebanyak 3000 judul di tahun 1990 sampai 1999, segi format ukuran komik Jepang memiliki ukuran khas 13x18cm. Format ini dicetak khusus oleh Gramedia, lain dari ukuran aslinya⁷.

b). Kemunculan komik Impor di Indonesia karena arus Globalisasi

Kata Globalisasi dalam dekadanya tidak saja menjadi konsep ilmu pengetahuan sosial dan ekonomi tetapi juga ideologi pemerintahan dan hiasan bibir masyarakat awam seluruh dunia. Teknologi informasi dan media elektronika dinilai sebagai simbol pelopor yang akan mengintegrasikan seluruh sistem dunia, ini mengambil contoh dari aspek sosial, budaya, ekonomi dan perdagangan.

Dalam kategori dari contoh aspek di atas tatanan masyarakat akan berubah, karena alasan globalisasi maka manusia dituntut mengikuti perubahan demi perubahan dari kurun waktu tertentu.

Komik itu dari mulai dibuat hingga akhirnya dipasarkan akan berkaitan dengan sistem distribusi, sistem distribusi ini tidak mengelakkan secara tidak langsung masuk

⁷ www.scribd.com/doc/24673417/jepang-masa-kini-sebuah-studi-globalisasi, diakses 2 february 2012

pada aspek ekonomi yang kaitannya dengan industry, di dalamnya putaran roda ekonomi suatu negara akan memunculkan persaingan atau kompetisi baik itu muncul dari dalam negeri maupun persaingan dengan negara lain. Cara industri diatas tadi akan bertemu lagi dengan instrumen industri lain seperti penerbit. Penerbitan sebagai bidang usaha, yang akan menyusun pula perhitungan-perhitungan untung rugi dengan sistem royalti, pembelian hak cipta atau kontrak jumlah produksi pertahun. Di Indonesia keterlibatan penerbit pada proses kreatif komikus sangat dominan, jangan kata studio komik yang menerapkan sistem industri, seorang komikus profesional pun mudah sekali diabrak-abrik otoritas estetikanya.

Kemunculan komik impor di Indonesia karena peluang dimana strategi yang dibawa oleh industri-industri komik besar menjadikan Indonesia sebagai peluang pasar dengan memegang industri penerbitan di Indonesia sebagai langkah pertama untuk pendistribusian komik Impor dengan menerbitkan komik dengan terjemahan sehingga mudah dapat diterima masyarakat penggemar komik. Di negara asalnya Industri komik membawa perubahan bagi masyarakatnya karena komik adalah sebuah media penyampaian pesan yang sanggup menarik perhatian semua orang sekaligus sebagai media yang menghibur yang mudah dipahami⁸.

Terkadang tema-tema yang dikemas sangatlah luas dijadikan satu menjadi alur sebuah cerita komik. Dengan demikian kehadiran komik di negara asalnya komik-komik yang ada juga membawa pengaruh bagi penikmatnya karena alasan perkembangan.

Untuk membandingkan dengan komik Indonesia sendiri bisa dibayangkan komik Impor lebih dominan karena komik impor yang masuk ke Indonesia terlampau banyak, publikasi komik Indonesia sendiri dan pemanfaatan dalam penjualan pengenalan komik

⁸ [www.fictionpress.com/s/2968785/1/Bisnis dan Industri Komik di Indonesia](http://www.fictionpress.com/s/2968785/1/Bisnis_dan_Industri_Komik_di_Indonesia), diakses 13 february 2012

Indonesia dirasa kurang, hanya mengandalkan acara event acara komik itupun terhimpit dengan anggaran promosi apalagi mengambil contoh seperti komik Independen yang benar-benar merintis yang harus bersaing dengan komik impor, Karena pada dasarnya publisitas atau kepentingan untuk eksis adalah hal yang menjadi prioritas sebelum berjualan komik. Yang menjadi kendala dalam hal distribusi bagi komik Indonesia adalah permasalahan stok yang terbatas, selain itu juga dari segi unsur gambar penokohan, gaya bahasa dan segi cerita yang menceritakan sebuah komik tersebut.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yaitu cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan meneliti dan mengamati. Dalam penelitian metode ini memiliki peranan penting guna membantu peneliti fokus penelitiannya lebih jelas dan terarah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, yaitu melakukan tanya jawab secara langsung dengan subyek penelitian dengan menggunakan *interview guide*.

a). Jenis penelitian

Jenis penelitian ini bersifat *deskriptif* dan *interpretatif*. Artinya objek penelitian akan dipaparkan berdasarkan serangkaian proses prosedural yang harus dilalui dan menggunakan landasan interpretatif dari peneliti. Dalam penelitian ini tidak terdapat hipotesis karena jenis penelitian deskriptif menggambarkan, mengembangkan, dan menghimpun fakta, kemudian menganalisisnya tanpa melakukan uji terhadap hipotesis. Studi interpretatif adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat subyektif, sehingga makna yang dihasilkan merupakan makna yang subyektif dan merupakan suatu kebenaran. Adapun pemahaman yang lebih obyektif atas kenyataan tersebut. Menurut Hidayat Nataatmaja, landasan yang dijadikan dasar tempat manusia membangun ilmu

pengetahuan adalah subyektifitas, subyektifitas kitalah yang berbicara, yang mengambil keputusan mengenai kebenaran sesuatu.

b). Lokasi dan subyek penelitian

Lokasi penelitian ini berada di daerah Minomartani, sebuah tempat yang berada di lingkungan perumahan tepatnya di Jogja Village Residence A7 Minomartani. Subyek penelitiannya adalah mahasiswa yang berada atau terdapat di komunitas tersebut. Dalam penelitian kualitatif banyak sedikitnya subyek penelitian tidak menjadi masalah, akan tetapi hal terpenting adalah kemampuan untuk mendapatkan informasi. Disini sebagai perantara peneliti menggunakan informan sebagai penghubung mendapatkan informasi dari mahasiswa-mahasiswa di komunitas tersebut yang adalah pemilik studio Adrian komik tersebut.

Peneliti memilih empat subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu empat mahasiswa yang kesemuanya berbeda tempat pendidikannya. Alasannya peneliti melakukan interaksi langsung dengan subyek guna memperoleh data. Subyek yang diambil adalah empat mahasiswa yang secara garis besarnya dari hasil melakukan interview mewakili dari kesekian mahasiswa yang ada di komunitas tersebut tentang persepsi mereka terhadap komik. Dari kesekian mahasiswa yang ditemui mereka kecenderungan adalah penggemar komik Indonesia.

Dari masing-masing mahasiswa yang telah memberikan persepsi, menceritakan bagaimana pengaruh-pengaruh yang dirasakan, nilai yang terkandung serta pesan yang di dapat dari gaya komik yang mereka gemari.

c). Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode wawancara. Pada wawancara ini peneliti akan mengajukan bekal pertanyaan berdasarkan *interview guide*.

Dasar pedoman wawancara adalah sebagai berikut:

- (a). Pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman, pertanyaan diajukan guna mendiskripsikan pengalaman.
- (b). Pertanyaan yang berkaitan dengan pendapat atau nilai. Pertanyaan ini ditujukan guna memahami proses kognitif.
- (c). Pertanyaan yang berkaitan dengan perasaan. Pertanyaan ini ditujukan guna memahami respon subyek sehubungan dengan pengalaman dan pemikirannya.

d). Proses penelitian

- (a). Memahami persoalan, pada tahap ini peneliti melihat gambaran umum dari obyek penelitian. Hal ini memfokuskan peneliti pada permasalahan yang dituju.
- (b). Eksplorasi data, pada tahap ini dimulainya wawancara dengan informan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.
- (c). Melakukan recek data, tahap ini merupakan keabsahan data yang diperoleh.

G. Analisis Data

Peneliti memilih empat subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu empat mahasiswa yang kesemuanya berbeda tempat pendidikannya. Alasannya peneliti melakukan interaksi langsung dengan subyek guna memperoleh data. Subyek yang diambil adalah empat mahasiswa yang secara garis besarnya dari hasil melakukan interview mewakili dari kesekian mahasiswa yang ada di komunitas tersebut tentang persepsi mereka terhadap komik. Dari ke empat mahasiswa yang mewakili tentang persepsi mereka, menjelaskan masing-masing tentang penilaian sebuah komik yang mereka gemari dengan dibantu informan yang memberikan penjelasan yaitu pemilik studio tersebut.

Adapun pengertian dari dalam analisis ini menjelaskan:

1. Subyek adalah sumber dimana peneliti bisa mendapatkan keterangan dari suatu kegiatan dalam pokok permasalahan tentang pengaruh di dalam komunitas tersebut, yang dimaksud subyek dalam pengertian ini adalah mahasiswa yang berada di komunitas Adrian komik, yang berhasil ditemui yang namanya sudah disamarkan yaitu Jow, Hendrik, Erik dan Eko.
2. Informan adalah orang yang membantu peneliti untuk mendapatkan data untuk di analisis, dalam penelitian ini informan yang dimaksud adalah seseorang yang membantu memberikan keterangan untuk mempermudah peneliti untuk mendapatkan informasi terkait tentang pengaruh komik di komunitasnya yang sifatnya hanya membantu menjembatani dalam memperoleh data. Informan yang dimaksud adalah pemilik Adrian komik and sculpaholic studio itu sendiri.

Peneliti melakukan analisis data bersamaan dengan usaha mengumpulkan data. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan ke dalam pola, kategori dan uraian terhadap data yang ada guna memperoleh deskripsi yang kompleks, maksudnya mengatur, mengelompokkan dan mengkategorikan data. Hal ini dilakukan mengingat data yang terkumpul akan banyak dari wawancara. Sedangkan menafsirkan data adalah kegiatan menginterpretasikan data sesuai data yang ada secara rasional. Menurut hukum logika, kesimpulan dilakukan setelah semua data terkumpul dan ditafsirkan (Moeloeng, 1998:103).