

5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Tidak bisa dipungkiri, bahwa dunia komik di Indonesia sudah sejak lama mendapat tantangan berat dalam persaingan komik dunia, baik berhadapan dengan komik Jepang (*manga*), maupun komik Amerika dan dari negara-negara lainnya. Tantangan demi tantangan menghadang laju komikus-komikus Indonesia dari sejak jaman kemerdekaan hingga jaman reformasi ini. Salah satu tantangan utama dari gerak industri komik ini adalah kurangnya kreasi dan inovasi, tidak hanya dari komikus, tetapi juga para penerbit dalam usaha pemasaran komik- komik ini yang pada akhirnya menimbulkan efek ketergantungan kepada konsumen atau pembaca komik. Akibatnya, bila minat baca konsumen berkurang, maka produk akan menjadi tidak laku dan nasib komikus semakin tidak jelas.

Lain halnya dengan industri komik luar negeri. Dengan dukungan fondasi dan sistem yang solid, hubungan antara komikus dengan pembaca dieratkan oleh faktor penerbit sebagai penghubung antara keduanya. Sementara di Indonesia, peran penerbit ini seolah ditanggung sendiri oleh komikusnya, sebagaimana pengalaman dari Is Yuniarto sendiri sebagai komikus dari komik *Knights of Apocalypse*.

Minimnya inovasi dan kreasi dalam perwujudan aplikasi dari komik- komik Indonesia ikut serta mengakibatkan efek ketergantungan terhadap pembeli ini. Sebagai jawaban dari permasalahan-permasalahan di dunia industri komik Indonesia, perancangan media permainan kartu (*Battle Card*) ini diharapkan mampu mendobrak kebuntuan yang sedang melanda industri komik Indonesia. Pembentukan sinergi antara industri komik dengan industri mainan ini bisa menjadikan dunia industri terutama industri hiburan lebih bergairah. Seiring dengan berjalannya waktu, diharapkan bermunculan sinergi-sinergi baru dari industri-industri lainnya dengan industri komik, sehingga komik Indonesia tidak menjadi masa lalu saja, tetapi mampu menjadi pemain dalam persaingan global dalam industri komik dunia.

5.2. Saran

Media permainan kartu *Battle Card* ini hanyalah salah satu dari berbagai ragam bentuk pengaplikasian dari komik. Walaupun tidak semua tema dan cerita komik bisa dibuat menjadi media permainan, tetapi diharapkan terjadinya pembentukan sinergi antara industri komik dan industri lainnya. Misalnya dibuatnya komik dari film *Laskar Pelangi*, atau pembuatan permainan yang diambil dari kebudayaan daerah, seperti pembuatan permainan ular tangga dengan tema dan cerita dari komik *Knights of Apocalypse*.

Walaupun bisa dikatakan bukan barang baru di industri hiburan, tetapi perancangan media permainan *Battle Card* ini bisa dikatakan menjadi media baru untuk industri komik, terutama di Indonesia. Tentu saja diperlukan konsistensi dan kontinuitas untuk tetap mempererat loyalitas konsumen terhadap produk. Walaupun demikian, perancangan media permainan ini adalah sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pengaplikasian tema dan cerita komik, baik dalam hal promosi ataupun penciptaan produk yang bertemakan sebagaimana yang ada dari tema komik yang diambil.

Dan tentu saja, ke depannya wujud pengaplikasian komik tidak hanya dalam rupa permainan saja, tetapi juga melalui perwujudan sinergi- sinergi industri komik Indonesia dengan industri-industri lainnya, terutama industri hiburan sehingga dapat tercipta sebuah hubungan yang saling menguntungkan, baik dari pihak komikus maupun pihak industri yang diajak (atau mengajak) bekerjasama.