

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Sejak awal mula keberadaannya, manusia telah mengembangkan banyak cara untuk berkomunikasi. Pada masa prasejarah manusia telah menggambar bentuk-bentuk di dinding gua untuk dijadikan cerita pada generasi berikutnya. Cara berkomunikasi dengan menggunakan gambar sekuensial masih digunakan hingga sekarang, salah satu contohnya adalah komik.

Mengacu pada (Boneff, 1998, h.19-43) Di Indonesia komik pertama kali muncul pada tahun 1931. Yaitu komik *Put On* yang diciptakan oleh Kho Wang Gie merupakan komik strip dan dimuat dalam Koran *Sin Po*. Dengan masuknya komik strip *Tarzan* pada tahun 1947, pengaruh komik Amerika mulai masuk ke Indonesia. Dan pada tahun 1950-an komik Indonesia mulai bermunculan. Komik yang terkenal pada masa ini adalah *Sri Asih*, dibuat oleh R.A Kosasih. Tokoh dan cerita dalam komik ini mengambil inspirasi dari komik superhero *Wonder Woman* dari Amerika. Tahun 1960–1970 merupakan masa kejayaan komik Indonesia. Pada masa ini banyak muncul tokoh tokoh komik ikonik yang masih dikenal hingga sekarang. Diantaranya adalah *Si Buta Dari Gua Hantu* (1967), *Jaka Sembung* (1968) dan *Gundala Putra Petir* (1969). Pada masa pra-kemerdekaan, pers dan media sangat dibatasi. Karena komik bisa digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan. Dikhawatirkan komik akan menjadi senjata untuk berkomunikasi dan menyebarkan propaganda oleh Indonesia. Hal ini berpengaruh pada perkembangan komik pada masa tersebut. Setelah Indonesia merdeka barulah komik bisa berkembang seiring dengan meningkatnya stabilitas nasional.

Pada tahun 1980-an pamor komik Indonesia menurun dikarenakan komik impor dari Jepang mulai masuk. Komik dari Jepang memiliki gaya menggambar yang Berbeda dari komik Indonesia pada saat itu, sehingga lebih diminati oleh mayoritas pembaca. Hal ini terus berlanjut hingga tahun 1998 saat reformasi orde baru. Di Tahun 2000 Komikus Indonesia berusaha bertahan dari banyaknya serbuan komik Jepang berbagai cara salah satunya dengan menggunakan gaya menggambar komik

tersebut. Berdasarkan sejarah tersebut maka menurut Lubis (2009, h.57) Ada dua aliran utama yang mendominasi komik modern Indonesia, yaitu Amerika (lebih dikenal dengan *comics*) dan Jepang (dengan *stereotype* gaya manga). Komik yang cukup terkenal di era ini adalah komik strip *best seller* bergenre komedi Benny & Mice (2006). Dan Garudayana yang terinspirasi dari cerita Mahabarata dan mengadaptasi gaya menggambar manga. Komik Indonesia banyak lepas dari radar pembaca, hingga munculnya fenomena *Facebook* dan *platform* digital untuk menerbitkan komik. “*Platform* adalah segala *hardware & software* untuk menjalankan aplikasi atau layanan.” (Rouse, 2016, h.1).

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi pada tahun 2000-an semakin memudahkan manusia untuk berinteraksi, meskipun infrastruktur untuk akses internet masih mahal dan terbatas. Saat itu bisnis warnet (warung internet) sangat diminati terutama di kalangan pelajar yang sedang dilanda fenomena sosial media. *Facebook* dibuat pada tahun 2004 dan menjadi media sosial paling populer di dunia pada tahun 2006 (Saqib Shah, 2016, h.1), memungkinkan penggunanya membagikan pesan gambar dan video. Hal ini dimanfaatkan komikus Indonesia sebagai alat untuk menyebar luaskan kreasinya.

Instagram diluncurkan pada 6 oktober 2010 sebagai sebuah *platform* khusus untuk membagikan foto dan gambar di *iOS*. Kemudian setelah diakuisisi oleh *Facebook* pada 2012 pengguna *Instagram* mulai berkembang pesat hingga 1 milyar pengguna pada tahun 2018 berdasarkan data dari *statistica.com*. Umumnya komik yang dimuat dalam media sosial merupakan komik strip.

Dampak dari perkembangan teknologi dan sosial media kemudian mendorong tumbuhnya industri komik di Indonesia. Pada tahun 2010 muncul *platform* komik daring pertama di Indonesia yaitu Ngomik. Hal ini merupakan salah satu media baru dalam mempublikasikan komik. Berbeda dengan komik cetak yang harus mengalami seleksi dan proses panjang sebelum diterbitkan, *platform* komik dan media sosial tidak memiliki standar atau batasan tertentu untuk mengunggah

gambar atau komik. Semua orang yang memiliki akun media sosial dan akses internet bisa mengunggah gambar dan membagikannya.

Dengan akses internet yang semakin luas, harga yang semakin terjangkau, ditambah dengan perkembangan gawai. Aktifitas internet di Indonesia menjadi sangat tinggi. Hal ini mendorong beberapa perusahaan untuk membuat *platform* komik daring. Salah satunya LINE Webtoon yang diluncurkan pada tahun 2015 oleh aplikasi pengolah pesan LINE yang berasal dari Korea. *Platform* Comico yang berasal dari Jepang juga diluncurkan pada tahun 2015. Satu tahun kemudian *platform* Ciayo juga diluncurkan oleh Dragon Capital Center tepatnya pada tanggal 19 Desember 2016. Lalu pada bulan agustus 2017 di acara popcon Asia, diluncurkan *WebComics* oleh BBM. Diantara keempat *platform* komik tersebut, Ciayo paling banyak mengeluarkan banyak judul resmi buatan komikus dalam negeri. Sedangkan ketiga *platform* lainnya yaitu LINE Webtoon, Comico, dan BBM *WebComics* masih banyak diisi oleh komik dari luar negeri seperti Korea, Tiongkok, Jepang dan Thailand. Berbeda dari komik media sosial seperti *Instagram* yang banyak diisi oleh komik strip bergenre komedi, komik *platform* biasanya diisi oleh cerita berseri yang terdiri dari beberapa episode. *Genre* yang terdapat pada komik *platform* pun lebih beragam diantaranya: misteri, aksi, komedi, *Slice of life*, horor, petualangan, *drama* dan percintaan. Di LINE Webtoon sendiri *genre* drama dan percintaan selalu ada pada posisi teratas. Dengan tingginya antusiasme dan minat pembaca, kedua *genre* ini selalu menjadi andalan penyedia *platform* Webtoon. Hal ini perlu dibahas karena ada banyak *genre* yang terdapat dalam komik, namun kedua *genre* tersebut bisa menonjol. Sehingga muncul anggapan diantara komikus bahwa untuk mendapat kesuksesan lebih cepat maka harus membuat komik drama atau percintaan. Akibatnya semakin banyak komikus yang membuat *genre* ini. Hingga pada titik dimana penyedia *platform* pun mengajak para komikus untuk membuat komik dengan *genre* yang lebih variatif. Dengan fenomena tersebut maka perkembangan ini perlu ditelusuri lebih lanjut.

Menurut Kasmana Karena industri komik di Indonesia berkembang dengan sangat cepat dan dinamis maka dokumentasinya cukup sulit untuk ditemukan. Maka dari

itu dokumentasi tentang perkembangan komik pada tahun 2017 – 2018 akan membantu masyarakat, terutama para pecinta komik yang ingin mengetahui perkembangan komik bergenre drama Indonesia dalam kurun waktu tersebut. Namun pihak LINE sendiri tidak memberikan informasi tentang proses perkembangan komik yang ada di *platform* miliknya.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di indentifikasi beberapa masalah diantaranya:

- Perkembangan teknologi informasi berdampak pada tumbuhnya industri komik daring dengan sangat pesat sehingga banyak penyedia layanan komik bermunculan. Tetapi karena pergerakan industri yang sangat cepat memiliki sisi negatif dimana informasi mengenai rekam jeaknya menjadi sulit untuk ditelusuri.
- Peminat komik di Indonesia sangat besar, tetapi belum ada rekaman perkembangan komik dengan genre drama pada platform webtoon di Indonesia pada tahun 2017-2018.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas maka dapat di ambil rumusan masalah tentang bagaimana cara menginformasikan perkembangan komik daring dengan *genre* drama di Indonesia.

I.4 Batasan Masalah

Dengan mengacu pada identifikasi dan rumusan masalah yang ada, supaya perancangan lebih fokus dan tidak meluas maka masalah dapat dibatasi, pada perancangan yang dilakukan untuk menginformasikan perkembangan komik Indonesia bergenre drama di *platform* LINE Webtoon terutama yang muncul pada tahun 2017-2018 yang ditujukan kepada penggemar komik.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan perancangan ini yaitu menyampaikan informasi tentang perkembangan komik dengan *genre* drama di Indonesia pada tahun 2017-2018. Serta mempermudah pencarian data dan informasi tentang perkembangan komik di Indonesia pada tahun 2017-2018. Adapun manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Memberikan pengetahuan dan menambah wawasan bagi penggemar komik.
- Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang perkembangan komik bergenre drama di LINE Webtoon.
- Memberikan gambaran tentang tren yang sedang berkembang di waktu ini.
- Sebagai acuan untuk peneliti selanjutnya.