BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Sejak awal pemunculannya pada tahun 1930, komik Indonesia memang sering mengalami pasang-surut. Komik Indonesia pernah mengalami masa jayanya, yaitu pada periode roman remaja (1965 - 1968) dan tahun 1968 - 1980 yang banyak mengetengahkan komik silat, *super hero* dan dongeng anak. Tapi setelah membanjirnya komik asing terjemahan pada tahun 80-an, komik Indonesia semakin terpuruk. Komik lokal sulit sekali bersaing dengan komik-komik yang berasal dari Eropa dan Jepang. Apalagi komik-komik asing tersebut didukung dengan konsep pemasaran yang sangat kuat. Mulai dari penjualan *merchandise* hingga pemutaran film animasinya di televisi.

Di era 80-an, komik Indonesia bisa dibilang berjaya. Romantisme akan masa jaya komik Indonesia di tahun 80-an itu masih teringat jelas dikalangan para pembacanya. Hal ini dapat dimaklumi karena pada saat itu tidak ada media hiburan lain seperti televisi, VCD player dan lain-lain. Melihat pasar dan nilai ekonomis dari bisnis komik kala itu, orang-orang tiba-tiba saja berbondong-bondong mengalihkan usahanya ke penerbitan komik.

Tetapi seiring dengan zaman yang berubah dan persaingan yang memang selayaknya harus ada menggeser posisi komik nasional. Para penerbit musiman pun kembali ke usaha masing-masing seperti sebelumnya. Dan generasi 90-an, ketika persaingan media makin kentara, nasib komik Indonesia seperti mati segan

hidup tak mau. Tidak ada lagi pemodal yang mau menerbitkan komik-komik lokal dan beralih ke komik-komik luar karena selain prosesnya yang tidak repot komik luar juga dinilai lebih berkualitas. Disinilah seakan-akan hubungan industri dan komik lokal terputus.

Namun dalam kenyataannya komik Indonesia yang kurang terekspos tetap mempunyai penggemar sendiri. Hal ini terbukti dari animo masyarakat terhadap pameran-pameran yang diadakan secara kolektif oleh para komikus muda yang mencoba mencari celah untuk tetap eksis. Benturan-benturan modal, etos kerja dan persoalan manajemen dan distribusi nampaknya masih menjadi hambatan bagi para seniman-kreator, khususnya komikus, untuk mejangkau pasar lebih luas.

Komikara adalah suatu wadah komunitas para pembuat atau pelaku komik yang merupakan asli karya anak bangsa khususnya daerah Bandung dan sekitarnya yang juga merupakan sebuah rumah produksi komik dan sekolah komik yang didirikan pada tanggal 12 Februari 2010. Meskipun baru setahun berdiri Komikara sudah memiliki lebih dari 50 orang anggota yang terdiri dari para komikus, pembaca komik, dan murid sekolah komik Komikara itu sendiri.

Banyaknya komik luar negeri yang mengisi pasar komik Indonesia menyebabkan kurang dikenalnya komik Indonesia di masyarakat. Jumlah komik luar negeri yang terbit bisa mencapai puluhan judul perbulan seperti yang disajikan pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jumlah Rata-rata Terbit Komik per bulan

Asal Negara	Jumlah	Persentase (%)
Eropa	3	4.92%
Indonesia	2	3.28%
Jepang	50	81.97%
Korea	6	9.84%
Total	**61**	**100%**

(**Sumber** : Dokumen PT. Gramedia Tahun 2010)

Bahkan dengan semakin banyaknya komikus atau ilustrator muda berbakat saat ini belum tentu dapat menarik perhatian dari pihak *publisher*, karena komik lokal dianggap tidak menarik atau tidak memiliki nilai jual dan seringkali komik lokal masih dijadikan 'pengganjal' dengan aroma gambar yang ke-Jepang-jepangan. Selain itu, belum ada suatu wadah yang dapat menampung kreatifitas para komikus atau ilustrator lokal, terutama mereka yang belum terikat dengan pihak *publisher*, untuk menampilkan hasil karyanya. Karena selama ini para komikus tersebut hanya dapat menampilkan hasil karyanya di pameran-pameran komik atau gelaran *comic festival* yang diadakan oleh komunitas komik.

Banyaknya situs yang menampilkan komik-komik dari luar juga menjadi salah satu penyebab kurang dikenalnya komik Indonesia. Walaupun ada sebagian komikus atau ilustrator yang mengunggah hasil karyanya di *internet*, situs tersebut masih berupa *weblog* pribadi yang tidak dikenal oleh pihak *publisher*, sehingga tidak dapat menjangkau pihak *publisher* untuk menjalin kerja sama.

Dari uraian di atas, maka dalam rangka kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis mengambil judul "**PERANCANGAN SITUS RUMAH KOMIK DAN BACA KOMIK *ONLINE* DI KOMIKARA**".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, hasil identifikasi masalah dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Masyarakat kurang mengetahui informasi tentang komik-komik dalam negeri.
2. Banyaknya komik luar negeri yang mengisi pasar komik di Indonesia.
3. Banyaknya komikus lokal berbakat yang kesulitan menemukan tempat untuk berekspresi.
4. Belum terintegrasinya data komikus dan data komik sehingga menyulitkan pihak Komikara dalam mengolah data *submission*.

Adapun rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana situs rumah komik dan baca komik *online* yang sedang berjalan di Komikara?
2. Bagaimana perancangan situs rumah komik dan baca komik *online* yang diusulkan di Komikara?
3. Bagaimana implementasi situs rumah komik dan baca komik *online* di Komikara?
4. Bagaimana pengujian situs rumah komik dan baca komik *online* di Komikara?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah *web* komik di www.komikara.com yang nantinya diharapkan dapat mempermudah para seniman

dan kreator komik untuk mengirim dan mempublikasikan karyanya dalam bentuk digital, serta mempermudah pihak Komikara dalam mengelola data komik yang ada.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui situs rumah komik dan baca komik *online* yang sedang berjalan di Komikara.
2. Untuk merancang situs rumah komik dan baca komik *online* di Komikara.
3. Untuk mengimplementasikan situs rumah komik dan baca komik *online* di Komikara.
4. Untuk melakukan pengujian situs rumah komik dan baca komik *online* di Komikara, apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh komikara atau tidak.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan praktis sebagai berikut :

1. Dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai *web* komik yang dijalankan oleh Komikara.
2. Sebagai bahan masukan dan saran untuk meningkatkan daya saing komik-komik lokal yang ada sehingga menjadi lebih baik di masa yang akan datang.

3. Sebagai *market tester* atau tes pasar untuk melihat respon dari pembaca sejauh mana komiknya di baca dan dikomentari oleh orang, sehingga dapat menarik perhatian *publisher* untuk menerbitkan komik tersebut.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Bagi pengembangan ilmu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan teori dan penerapan pada prakteknya.
2. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi para peneliti lain atau bagi mahasiswa yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama.
3. Bagi penulis, berguna dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, dengan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan secara langsung di lapangan.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Web* yang dibangun merupakan situs komik digital yang khusus menyajikan komik-komik buatan komikus atau ilustrator dalam negeri.
2. *Web* komik yang dibangun hanya meliputi baca komik *online* dimana *user* dapat membaca dan melihat berbagai karya dari para komikus yang telah mengunggah hasil karya mereka berdasarkan *genre* komiknya. *User* juga

dapat memberikan komentar atau rating terhadap gambar atau komik yang di bacanya.

3. Fasilitas *download* dan forum komunitas hanya bisa di akses oleh *user* yang telah terdaftar sebagai *member* dan melakukan *login* terlebih dahulu.
4. Setiap *member* hanya dapat mengunggah maksimal 22 halaman per *chapter*.
5. Tidak mencakup pembelian dan penjualan komik.
6. Tidak membahas proses editorial.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan adalah di Rumah Inkubasi Komik dan Sekolah Komik Izi Learning Centre (Komikara) tepatnya di Jalan Ambon No. 19 Bandung. Sedangkan waktu penelitian dapat dilihat pada tabel 1.2.

Tabel 1.2. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Aktifitas	Tahun 2011																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data																				
	a. Observasi																				
	b. Wawancara																				
2	Perancangan Sistem																				
3	Evaluasi Perancangan																				
4	Pengkodean Sistem																				
5	Pengujian Sistem																				
6	Evaluasi Sistem																				
7	Implementasi Sistem																				