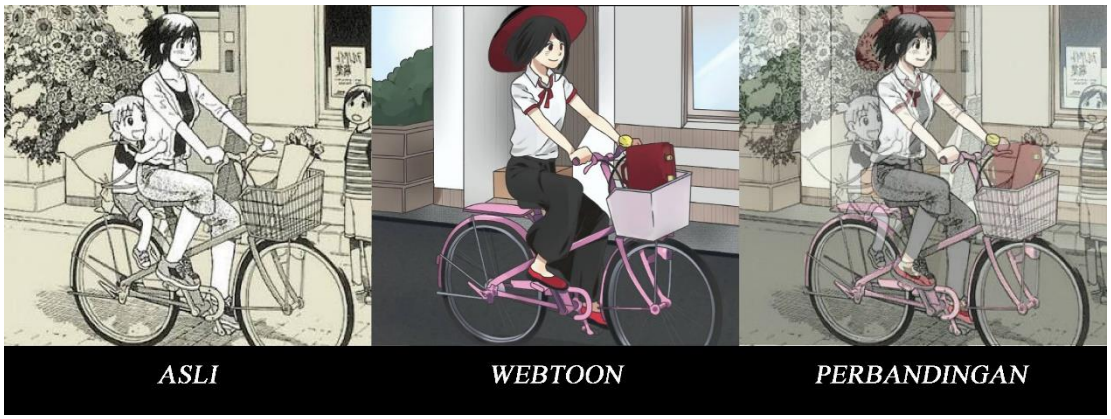
BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Komik kini menjadi sesuatu yang lazim ditemukan di sekitar masyarakat, dapat dinikmati di toko-toko buku, pedagang kaki lima, gerai baca, bahkan pada gawai yang sehari-hari masyarakat sering gunakan. Sejak jaman dahulu, gaya bercerita dengan menggunakan gambar yang berurutan sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Ada berbagai macam pemahaman tentang komik itu sendiri namun menurut Poerwadarminta(1991) "komik dalam kamus umum berbahasa Indonesia dimana kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar" (h. 517). Akhir-akhir ini masyarakat Indonesia dihadirkan dengan sebuah portal bacaan komik gratis berbasis daring yaitu *webtoon. Webtoon* sendiri singkatan dari *Website Cartoon* dan bila diartikan lebih jelas adalah Komik Daring, sebuah komik yang bersifat *online* yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja dengan gawai atau perangkat keras berjaringan internet. *Webtoon* ini berasal dari Korea Selatan yang mulai muncul pada sekitar tahun 2003. Di Indonesia sendiri penyedia *webtoon* salah satunya yang terbesar adalah yang dimiliki NAVER CORP yang diluncurkan pada sekitar awalan tahun 2015. LINE *Webtoon* juga membuka sebuah layanan yang disebut *Webtoon Challenge* yang bertujuan untuk para komikus Indonesia untuk berkarya membuat komik dan yang berhasil memenangkan ajang tersebut ataupun memenuhi sarat terbit, karyanya akan ditampilkan dan didistribusikan pada *Official* LINE *Webtoon* Indonesia. Pada layanan *Webtoon Challenge* terdapat ajang bulanan yang disebut "Rising Star", pemenangnya akan mendapatkan uang sebesar Rp. 5.000.000.

Pada pasar komik di Indonesia, *webtoon* diharapkan bisa menjadi media baru yang dapat mendukung dan membuat perkomikan Indonesia semakin berkembang. *Webtoon* juga dapat lebih banyak menarik para komikus dalam berkarya karena tingkat akses dan minat pembaca yang besar lalu distribusi bacaan yang jangkauannya yang luas. *Webtoon* juga ramah lingkungan karena berbasis online yang dapat diakses siapa saja dan dimana saja dan lebih mudah diterima oleh orang banyak. Dalam *Webtoon challenge* diharapkan dapat menjadi sarana baik untuk

para komikus agar dapat menerbitkan karyanya. Dalam *Webtoon Challenge* sendiri komikus bebas mendaftarkan karyanya asalkan menghindari beberapa konten, yaitu seperti SARA, pornografi dan hal-hal sensitif dan menimbulkan isu negatif dimasyarakat. Karya yang ditampilkan tentunya merupakan karya original bukan karya orang lain Akan ada sanksi tegas dari pihak Line *Webtoon* bila karya komikus mendapat laporan dan laporan itu benar adanya.



Gambar I.1 Kasus *tracing webtoon*
Sumber: https://www.facebook.com/nauval.akagami/posts/1868029143452008
(Diakes pada 26/10/2017)

Saat ini, salah satu pilihan yang diambil para komikus lokal adalah mengirimkan karyanya pada penerbit buku cetak lokal yang jumlahnya tidak banyak di Indonesia dan juga sangat selektif dalam penerbitannya dan cenderung menerbitkan komik terjemahan dari luar Indonesia, tidak jarang dari komikus yang akhirnya mencetak dan mempromosikanya sendiri hasil karyanya dan tentunya itu tidak mudah. Seiring berkembangnya jaringan internet, muncul banyak sekali portal komik daring yang illegal. Komik ilegal ini lumayan merugikan komik konvensional karena komik illegal memiliki beberapa keuntungan. Selain komik illegal kini mulai muncul pesaing untuk portal bacaan *webtoon* di Indonesia yang siap memberikan *variant* cerita pada pembaca di Indonesia. Pada *Webtoon Challenge* sendiri terdapat beberapa fakta. Komikus dapat bebas mengirimkan atau memposting karyanya pada *Webtoon Challenge*, hal ini dapat meresahkan disaat komikus tidak sadar akan konten cerita yang diterbitkan itu sudah sesuai atau tidak dengan ketentuan yang ada. Tidak jarang pembaca dapat menemukan karya-karya plagiarisme seperti memasukan karya orang lain ataupun meniru gambar orang lain. Lalu kemudian

masih kontent kekerasan yang berlebihan masih dapat ditemukan dijajaran terbitan *Webtoon Challenge*, seperti adegan kekerasan yang brutal, adegan bunuh diri dan adegan lainya yang dapat meresahkan pembaca.

Cangkupan dan portal penghubung komikus agar karyanya diterbitkan dirasa masih kurang disamping media publikasi yang memiliki kekuatan yang tidak jauh berbeda baik komik konvensional maupun *Webcomic*. Komik konvensional mendapat kerugian besar bila berurusan dengan komik illegal karena beberapa faktor tadi. Bila tidak bisa mempertahankan sistem lama seperti komik konvensional tentunya harus ada solusi baru. Untuk itu sebuah portal baru seperti *webtoon* dan ajang *Webtoon Challenge* dirasa sangat dibutuhkan karena sifat dan keuntungan dalam *webtoon* dapat menutupi kekurangan dan masalah yang ada pada komik konvensional. Namun pada *Webtoon Challenge* sendiri terdapat permasalahan dari komikus yang tidak sadar akan konten yang komikus buat. Untuk itu selain dari segi mempromosikan *Webtoon Challenge*, mengedukasi komikus-komikus indie dirasa sangat penting agar tercipta kenyamanan diantara para pembaca.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka diperoleh beberapa masalah sebagai berikut:

- Ada beberapa faktor yang membuat sulitnya komikus memasuki pasar penerbit lokal.
- Adanya perusahaan pesaing lainya yang juga menerbitkan *webtoon* di Indonesia.
- Masih ada komikus yang tidak sadar atau melakukan kecurangan pada karya yang diterbitkan di *Webtoon Challange*.

I.3 Rumusan Masalah

Dari masalah yang ada pada identifikasi masalah, maka diambil rumusan masalah. Yaitu, bagaimana mengenalkan dan menarik minat pada *Webtoon Challenge* sebagai portal bacaan komik bagi penikmat dan pembuat komik dan juga

mengedukasi komikus agar menaati kebijakan yang ada pada ajang *Webtoon Challange* khususnya komikus indie.

I.4 Batasan Masalah

Setelah diketahui rumusan masalah diatas adapun batasan masalah pada objek kali ini adalah hanya pada LINE *Webtoon Challenge* yang diadakan khusus di Indonesia dan yang menjadi subjek utamanya adalah para komikus indie.

I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan informasi tentang LINE *Webtoon Challange* serta mengedukasi para komikus indie agar menaati kebijakan dan regulasi yang ada. Setelah itu manfaat dari perancangan ini adalah masyarakat mengetahui dan tertarik tentang *webtoon.* Untuk para komikus dapat teredukasi mengenai kebijakan dan regulasi pada *Webtoon Challenge* sehinga komikus dapat membuat *webtoon* yang baik untuk bisa dibaca masyarakat.