



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Umum

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang pesat memunculkan banyaknya alat komunikasi baru berbasis digital seperti *iPad*, *iPhone*, *Android*, dan produk sejenis lainnya dengan angka penjualan yang cukup tinggi. Hal ini memicu maraknya konten digital. Media internet juga berperan penting, dilihat dari banyaknya situs yang memuat konten digital yang bisa diunduh dan di-*install*.

Berdasarkan data yang dikemukakan oleh *Adobe Systems Incorporated* dalam *Mobile World Congress* pada bulan Februari 2012, terdapat lebih dari 16 juta publikasi digital menggunakan *Adobe Digital Publishing Suite* di berbagai Tablet PC tahun 2011. Ditemukan pula fakta bahwa 68 persen pembaca di dunia telah membayar atau berlangganan majalah dan koran digital (*Chip Online – chip.co.id* - diakses pada 28 Februari 2012). Data yang dikemukakan belum termasuk publikasi digital yang tidak menggunakan *Adobe Digital Publishing Suite*. Ini menunjukkan pergeseran format media komunikasi dari cetak ke digital.

Seperti halnya media komunikasi cetak yang lain, komik juga terkena dampak perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Hal ini ditandai dengan banyaknya komik yang ditemui dalam format digital. Komik dalam format digital dibaca menggunakan perangkat digital seperti PC, *laptop*, *notebook*, *iPad*, *Android*, dan lain-lain. Dalam dunia komik juga mulai bermunculan situs-situs membaca komik secara *online*. Beberapa komik lama yang muncul sebelum tahun 1990 (tahun dimulainya era komputer) telah dibuat versi digitalnya dengan tujuan melestarikan isinya yang mulai rusak seiring berjalannya waktu. Di Indonesia contohnya, serial silat *Kho Ping Hoo* yang telah dibuat versi komik digitalnya tahun 2011. Informasi tersebut berdasarkan sumber artikel pada situs berita *detikinet.com* tertanggal 1 Agustus 2011 yang diakses pada bulan Maret 2012.

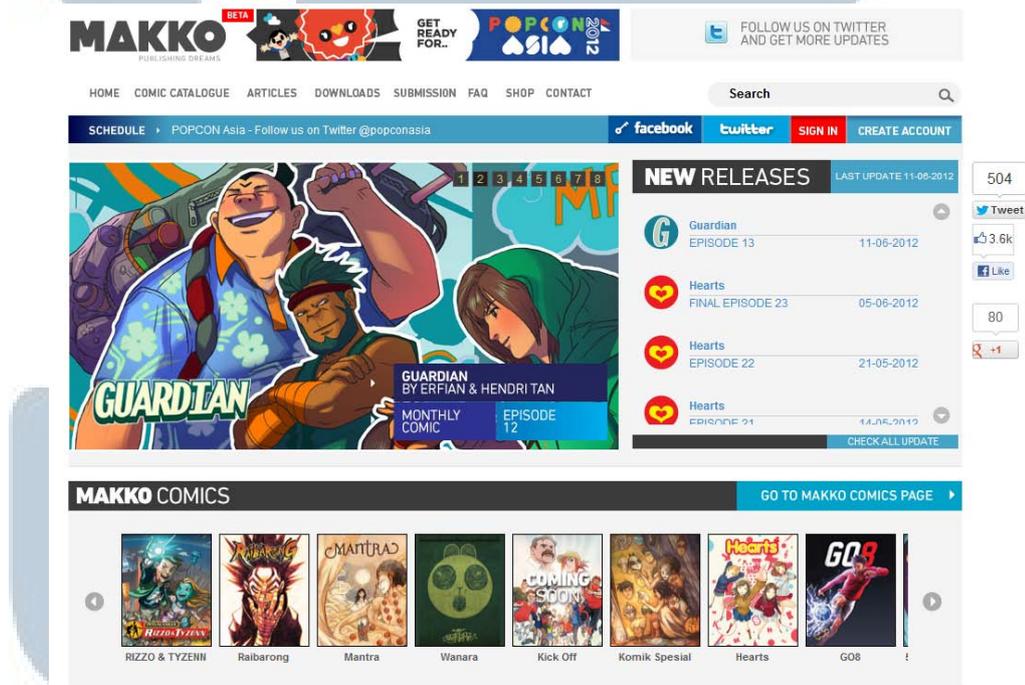


Gambar 1.1 Serial Kho Ping Hoo dalam Bentuk Digital  
(<http://inet.detik.com/read/2011/08/01/125556/1693684/732/kisah-silat-kho-ping-hoo-masuki-era-digital/>)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

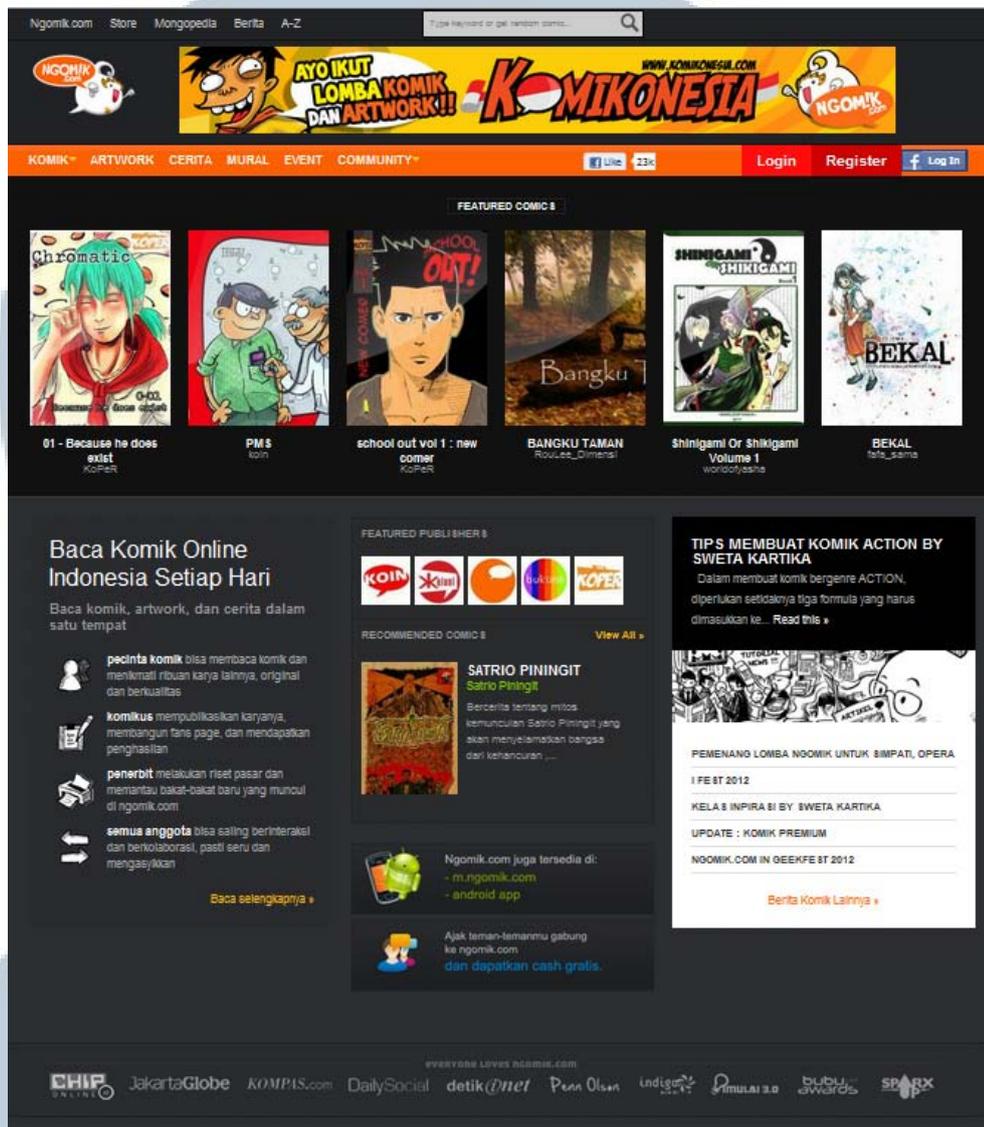
## 1.2 Latar Belakang Khusus

Di Indonesia sudah ada majalah komik yang dapat dibaca secara *online* seperti *makko.co* yang mulai beroperasi pada tanggal 9 Mei 2011, mempublikasikan komik lokal dalam format digital secara berkala. Komik yang telah dipublikasikan antara lain berjudul *Barong dan Putri Bunga* karya Is Yuniarto, komikus Indonesia yang terkenal dengan komik berjudul *Wind Rider* dan *Garudayana*. *Makko.co* bertujuan agar penggemar komik di Indonesia bisa menikmati komik lokal berkualitas dengan tempo yang lebih sering dan cepat.



Gambar 1.2 Screenshot web www.makko.co

Selain itu ada pula *ngomik.com* dan *komikoo.com*, situs komik lokal Indonesia. Di situs tersebut semua orang dapat mengunggah komik yang dibuatnya untuk dibaca gratis secara *online* - dan tentunya dalam format digital.



Gambar 1.3 Screenshot web www.ngomik.com

Meskipun komik dalam format digital lebih mudah diakses dan penyimpanannya lebih mudah serta praktis, penulis sebagai mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual yang juga penikmat komik melihat bahwa komik dalam format digital hanya sebatas mengubah media bacanya saja. Selama ini pembaca komik (baik komik digital maupun komik dalam bentuk buku) hanya terlibat dalam komunikasi pasif dengan komik yang dibacanya. Artinya pembaca hanya sebatas membaca dan mengikuti alur cerita yang sudah ditetapkan oleh

pembuatnya, padahal sebuah konten digital - dalam hal ini komik digital – sesungguhnya dapat digali lebih dari sekedar perubahan media baca dan kemudahan aksesnya saja.

Kurang digalinya potensi komik digital menjadi faktor utama yang membuat Penulis merasa perlu untuk membuat sebuah alternatif karya komik digital dengan penambahan unsur interaktivitas di dalamnya. Dengan menambahkan unsur interaktivitas, komik digital akan memiliki nilai tambah yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara pembaca dengan cerita komik yang dibacanya.

Komik digital interaktif yang akan dibuat berjudul *Revenge of the Dead*, sebuah komik aksi bergenre *zombie*, genre yang kepopulerannya terus meningkat selama 10-15 tahun terakhir ini (Voytek, 2011). Fakta maraknya tema ini diperkuat dengan kesuksesan serial televisi *Walking Dead* yang bergenre *zombie* dengan jumlah penonton rata-rata mencapai 7.3 juta orang (Fitzgerald, 2011). Fenomena maraknya genre ini tidak hanya terjadi di Amerika, di Indonesia juga sudah ada komunitas penggemar genre *zombie* yaitu *Indonesian Zombie Community (IZoC)* yang anggotanya mencapai lebih dari 1900 orang dan terus bertambah sampai hari ini (Thee, 2012). Kelompok penggemar *zombie* seperti ini menjamur di berbagai negara di dunia dengan acara yang berhubungan dengan *zombie* seperti pawai keliling kota dengan mengenakan kostum dan berdandan menyerupai *zombie* sambil menirukan gaya berjalan ala *zombie*.

Gaya yang digunakan dalam komik berjudul *Revenge of the Dead* ini adalah *manga*, atau gaya komik Jepang dari segi pengaturan panel dan gaya gambar. Gaya *manga* ini dipilih karena kepopuleran serta kedinamisannya. Berdasarkan pengamatan Penulis di sejumlah toko buku, jumlah komik yang dijual sebagian besar bergaya *manga*, walaupun itu komik lokal. Unsur interaktivitas dalam komik ini memanfaatkan alur cerita yang dibuat memiliki beberapa alternatif alur yang bisa dipilih pembaca.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan pada sub-bab sebelumnya, dirumuskan masalah utama sebagai acuan dalam proses penelitian ini adalah bagaimana perancangan komik digital berjudul *Revenge of the Dead* dengan penambahan unsur interaktivitas di dalamnya.

### 1.4 Batasan Masalah

- a. Proyek komik interaktif digital ini dibatasi hanya sampai babak pertama (ditambah prolog) dengan jumlah total kurang lebih 30-35 halaman web termasuk alur alternatifnya karena keterbatasan waktu, namun tidak menutup kemungkinan komik ini akan dilanjutkan di luar waktu yang telah disediakan.
- b. Target pembaca untuk komik ini adalah remaja dan dewasa usia 15 – 35 tahun mengingat alur ceritanya yang kompleks.
- c. Komik digital yang dimaksud tidak ditekankan sebagai komik yang dibuat sepenuhnya secara digital (dengan komputer). Pengertian komik digital ditekankan pada bentuknya, yaitu komik yang dibaca dalam bentuk digital (data yang dibaca perangkat komputer). Pembuatan komik dilakukan secara manual, kemudian diolah secara digital pada proses akhir.
- d. Komik digital interaktif *Revenge of the Dead* tetap mempertahankan bentuk asli komik yang terdiri dari panel, gambar dan kata-kata yang akan membatasi unsur interaktif. Pembatasan unsur interaktifitas dimaksudkan untuk memberi batasan yang jelas antara komik digital interaktif dan *game* interaktif. Pembatasan unsur interaktifitas ini akan dijabarkan lebih lanjut pada bab empat.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana proses perancangan komik digital interaktif berjudul *Revenge of the Dead* yang sekaligus memperkaya khazanah komik dengan menambahkan unsur interaktivitas sebagai alternatif cara menikmati komik dalam format digital.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Tugas akhir ini diharapkan akan membawa beberapa manfaat dalam dunia komik. Yang pertama antara lain sebagai dasar pengembangan komik digital di masa mendatang. Pengembangan komik digital diperlukan mengingat era digital akan semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang pesat. Pengembangan ini juga diperlukan untuk menjaga agar komik tetap bertahan di masa depan.

Selain sebagai dasar pengembangan komik digital, manfaat lain dari tugas akhir ini adalah sebagai referensi perancangan komik digital interaktif, mengingat bentuk komik digital interaktif belum pernah dibuat sebelumnya. Referensi perancangan komik digital interaktif dapat menjadi dasar pengembangan komik digital yang memiliki unsur interaktifitas. Unsur interaktifitas yang ada pada komik digital interaktif bertujuan memberi nilai tambah pada komik itu sendiri sebagai sebuah media komunikasi dalam format digital. Keberadaan nilai tambah interaktifitas pada komik diharapkan dapat terus dikembangkan sehingga komik tetap menarik untuk dinikmati dan tidak tertinggal di tengah serbuan era digital. Tugas akhir ini secara umum juga diharapkan dapat membawa kemajuan bagi dunia komik digital, serta ikut menghidupkan pasar komik digital Indonesia di masa mendatang.

## 1.7 Metode Penelitian

Penelitian akan dilakukan secara kualitatif deskriptif. Penelitian secara kualitatif deskriptif berarti penelitian akan berdasarkan hasil pengamatan atau observasi langsung di lapangan dan mendeskripsikan fenomena atau masalah yang terjadi dari hasil pengamatan. Hasil pengamatan mencakup studi literatur dan perbandingan dengan referensi yang ada.

Tahap pertama dari penelitian ini adalah pengumpulan data atau informasi mengenai latar belakang penelitian. Data yang dikumpulkan mencakup artikel berita *online* tentang maraknya konten digital, kepopuleran genre *zombie*, serta hasil pantauan beberapa situs komik *online* lokal dan situs komik web interaktif sebagai referensi. Data-data latar belakang penelitian yang terkumpul kemudian disarikan dan dirangkai hingga didapat kesimpulan yang menjawab mengapa penelitian ini perlu dibuat. Kesimpulan inilah yang akan dijadikan dasar dari rumusan masalah penelitian.

Setelah mendapatkan rumusan masalah dan gambaran mengenai penelitian yang akan dibuat, penelitian dilanjutkan dengan pengumpulan data literatur. Data literatur mencakup teori-teori tentang komik, digital, dan interaktifitas sebagai menjadi dasar perancangan komik digital interaktif yang akan dibuat. Pada tahap ini dilakukan studi pustaka untuk menyusun, merangkai dan memilah data literatur yang telah terkumpul. Selain bahan literatur, juga akan dilakukan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai perancangan komik digital interaktif secara teknis dan perilaku interaktivitas digital dari target pasar (dalam rentang usia 15-35 tahun).

Tahap berikutnya adalah penerapan bahan literatur dan hasil penelitian yang telah disusun pada komik yang dibuat. Tahap penerapan berjalan seiring dengan waktu pembuatan komik digital interaktif. Pada bagian akhir dari tahap ini akan dilakukan analisis terhadap hasil karya yang hasilnya akan dijabarkan pada bab empat.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas latar belakang umum dan khusus yang menjadi dasar penelitian. Setelah itu dirumuskan masalah yang menjadi acuan tujuan pembuatan proyek. Dibahas pula manfaat penelitian dan metode penelitian yang akan digunakan dalam proses penelitian.

### **BAB II**

#### **TELAAH LITERATUR**

Bab ini berisi teori-teori yang melandasi penelitian. Teori bersumber pada data literatur yang telah terkumpul melalui studi pustaka. Data literatur mencakup teori mengenai komik, pengertian digital, dan unsur interaktifitas.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Bab ini akan membahas objek penelitian, dalam hal ini perancangan komik digital interaktif *Revenge of the Dead*. Dalam bab ini juga dijabarkan tahap-tahap penelitian dari perancangan hingga pembuatan komik interaktif, serta memaparkan hasil penelitian dari data-data yang telah diperoleh.

### **BAB IV**

#### **ANALISIS KARYA**

Bab ini membahas analisis perbandingan antara hasil karya (proyek) dengan hasil penelitian, serta menganalisis kesesuaiannya dengan hasil penelitian. Dari hasil analisis akan diketahui apakah hasil dari penelitian yang dilakukan telah diterapkan pada karya, dan apakah karya tersebut sudah menjawab rumusan masalah sesuai dengan tujuan awal Penulis. Bab ini juga akan membahas batasan unsur interaktifitas.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir, memuat kesimpulan yang merupakan jawaban atas masalah yang dikemukakan pada bab pertama dari penelitian yang dilakukan penulis.

