

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komik adalah sebuah media cerita yang digunakan untuk mengekspresikan sebuah ide atau cerita dalam bentuk gambaran. Media ini terdiri atas gambar, kotak dialog, keterangan, dan efek suara dalam bentuk tulisan. Di Indonesia media komik telah digunakan selama 90 tahun, dari tahun 1931 hingga sekarang (Nursidik, 2020). Pada awalnya untuk mengkonsumsi komik, individu harus membeli koran cetak atau komik cetak, namun akses pada komik sekarang sudah lebih mudah karena dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer.

Seiring dengan berkembangnya teknologi di Indonesia, *webcomic* dan *webtoon* juga semakin berkembang dengan pesat. *Webtoon* adalah sebuah komik yang diunggah di sebuah website untuk dikonsumsi secara *online* (Andina, 2020). Di Indonesia sendiri terdapat platform *webtoon* yang populer terkenal, yaitu *Line Webtoon*. Pada tahun 2016, Indonesia menempati posisi nomor 1 sebagai pengguna *Line Webtoon* dengan jumlah 6 juta pembaca aktif dari 35 juta pembaca aktif berasal dari Indonesia (Agnes, 2017). *Webtoon* populer pada kalangan generasi muda di Indonesia karena merupakan media entertainment gratis yang dapat diakses secara digital.

Indonesia memiliki sejarah perkembangan komik yang sangat panjang, mulai dari munculnya komik pertama Indonesia, *superhero* pertama Indonesia, masa kejayaan industri komik Indonesia, hingga sekarang telah menjadi *webtoon*, namun sayangnya masih banyak dari generasi muda yang tidak mengetahui

perkembangan tersebut (Jeanita, 2020). Melalui data yang telah didapat melalui kuesioner yang telah disebar, 55,2% dari 155 partisipan tidak mengetahui perkembangan komik di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melihat ada potensi tinggi dari perkembangan komik di Indonesia, oleh karena itu penulis merancang sebuah *webtoon* yang dapat digunakan oleh pembaca komik dan *webtoon* untuk memperkenalkan komik Indonesia berdasarkan abadinya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *webtoon* dengan tema pemetaan komik Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan tidak meluas, maka batasan masalah yang dikemukakan dalam proposal ini adalah sebagai berikut;

Target sasaran dari perancangan ini adalah;

1. Geografis: JABODETABEK

2. Demografis

A. Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan

B. Usia :15 – 24 tahun

C. Tingkat pendidikan : SMA

D. Status ekonomi : B

3. Psikografis

- A. Tidak mengenal/memiliki pengetahuan terbatas mengenai komik dan *webtoon* karya penulis Indonesia.
- B. Penikmat komik dan *webtoon* yang menggunakan media digital
- C. Orang – orang yang memiliki ketertarikan terhadap komik dan *webtoon* Indonesia

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis dari pembuatan *webtoon* ini adalah untuk memperkenalkan perkembangan komik di Indonesia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis

Dengan pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis dapat mengetahui bagaimana cara dan proses pembuatan komik dan *webtoon* yang baik dan benar, sehingga dapat digunakan untuk kedepannya apabila penulis memiliki proyek yang menggunakan media yang sama.

2. Manfaat bagi orang lain

Dengan Tugas Akhir ini, penulis berharap agar pembaca dapat mengetahui perkembangan komik di Indonesia dan meningkatkan ketertarikan untuk mengeksplorasi industri komik di Indonesia yang sangat kaya.

3. Manfaat bagi universitas.

Penulis berharap bahwa dengan adanya Tugas Akhir ini dapat menjadi titik awal dan/atau referensi bagi mahasiswa/i ke depannya yang ingin melakukan Tugas Akhir dengan topik yang serupa.