

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Research and Technology Program

Komik lokal Indonesia memiliki potensi yang besar dalam industri kreatif. Potensi tersebut dapat dilihat dari posisi Indonesia sebagai negara kedua terbanyak pembaca *manga* (Hengrisky, 2023, h.52), serta jumlah pembaca komik digital yang mencapai 6 juta pembaca pada *platform LINE Webtoon* (Apriliani et al., 2022, h.404). Meski potensinya yang besar, ekosistem komik lokal menghadapi berbagai tantangan. Pasar domestik di Indonesia didominasi oleh komik asing, seperti *manga* (Jepang) atau *manhwa* (Korea). Survei yang dilakukan Hengrisky (2023, h.54-57) menunjukkan bahwa 71,4% responden lebih memilih komik asing, yakni *Naruto Shippuden*, baik dari segi cerita, *style* gambar, tata panel, karakteristik, hingga penampilan *cover* komik. Permasalahan lain juga muncul di berbagai faktor lain, seperti pembajakan, persepsi masyarakat, kemampuan komikus, standarisasi penerbit, dan sebagainya. Permasalahan tersebut sebenarnya saling berkaitan dan membentuk sistem yang kompleks. Kondisi tersebut berhubungan dengan sifat ekosistem komik lokal yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan, mulai dari komikus, agensi, penerbit, penulis, ilustrator, distributor, pembaca, komunitas, dan masih banyak lagi (Istmoyo, 2024, h.107).

Permasalahan yang kompleks tersebut membutuhkan pendekatan yang mampu melihat sebuah sistem secara menyeluruh. Pendekatan *systemic design* menjadi pilihan yang tepat dan relevan untuk memahami sebuah ekosistem yang luas. *Systemic design* adalah cara berpikir yang berfokus pada sistem yang kompleks dengan menggabungkan pendekatan yang berpusat pada manusia (*human-centered*) ke dalam sistem yang kompleks dan melibatkan banyak pemangku kepentingan (Systemic Design Association, 2021, sebagaimana dikutip dalam Smith & Kalantidou, 2023, h.256).

Telah ada penelitian dan upaya yang membahas, menganalisis, hingga merancang solusi untuk masalah yang terdapat dalam ekosistem komik lokal, namun sebagian besar penelitian masih bersifat sektoral dan terpisah. Jurnal Santoso (2024) hanya berfokus pada preferensi ilustrasi dan cerita dari pembaca. Bramantyo & Prasetyo (2020) membuat solusi hanya untuk komikus pemula. Emha (2024) hanya membahas komik digital dan masalah pembajakan. Selain penelitian dan jurnal, terdapat sebuah *workshop co-design* komik Indonesia yang telah diselenggarakan pada Kamis, 12 Februari 2026 di Twin House Cipete, Jakarta Selatan. Kegiatan tersebut melibatkan 21 orang pemangku kepentingan dalam ekosistem komik lokal Indonesia, mulai dari komikus, bisnis, akademisi, pembuat kebijakan, komunitas, hingga pembaca. Para pemangku kepentingan telah mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul di ekosistem komik lokal Indonesia, tetapi masalah-masalah tersebut belum memiliki klasifikasi dan analisis terkait hubungan antar masalahnya secara sistemik.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memahami permasalahan dalam ekosistem komik Indonesia melalui pendekatan yang lebih sistemik dengan memahami struktur permasalahan yang terbentuk di ekosistem komik lokal Indonesia dan memetakan hubungan antar masalah tersebut. Melalui pemetaan masalah, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terkait kondisi masalah di komik lokal Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah Research and Technology Program

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut adalah masalah-masalah yang mampu diidentifikasi oleh penulis, yakni:

1. Penelitian-penelitian sebelumnya mengenai komik lokal masih bersifat terpisah dan sektoral. Tetapi, terdapat *workshop co-design* komik lokal Indonesia yang membahas dan mengidentifikasi masalah di ekosistem komik lokal Indonesia, meski hasil kegiatan tersebut belum diklasifikasi dan dipetakan secara menyeluruh.

2. Diperlukannya pemetaan masalah secara sistemik yang membantu para pemangku kepentingan untuk memahami masalah secara lebih mudah dan komprehensif.

Oleh karena itu, pertanyaan dari penelitian ini adalah bagaimana pengklasifikasian dan pemetaan masalah dan relasi antar masalah dalam ekosistem komik Indonesia melalui pendekatan *systemic design*?

1.3 Batasan Masalah Research and Technology Program

Objek penelitian merupakan data hasil jawaban para pemangku kepentingan yang dituangkan di *workshop co-design* komik lokal Indonesia yang diselenggarakan pada Kamis, 12 Februari 2026, terutama pada lembar kerja Visi Masa Depan, Akar Masalah, Memahami Konteks Sistem, dan Perspektif yang Berbeda. Perancangan difokuskan pada pengkategorian masalah dan pemetaan hubungan antar masalah yang telah diidentifikasi.

Penelitian dibatasi pada konteks ekosistem komik lokal di Indonesia serta jawaban yang ditulis pada lembar kerja dan pendapat yang dinyatakan selama proses diskusi yang berlangsung pada *workshop co-design*. Fokus penelitian ini berada pada pemetaan dan analisis sistem, bukan implementasi langsung solusi atau intervensi tertentu. Hasil penelitian berupa pemetaan dari klasifikasi masalah dan analisis hubungannya dalam ekosistem komik lokal di Indonesia.

1.4 Maksud dan Tujuan Research and Technology Program

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memahami kompleksitas permasalahan yang ada di dalam ekosistem komik lokal Indonesia melalui pendekatan *systemic design*. Berikut ini merupakan tujuan dilakukannya penelitian.

1. Penulis berupaya untuk berkontribusi dalam analisis permasalahan ekosistem komik lokal di Indonesia.
2. Sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan PROSTEP Research and Technology Program Semester 6 pada program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

1.5 Urgensi Research and Technology Program

Ekosistem komik lokal saat ini menghadapi berbagai tantangan, mulai dari pasar domestik yang didominasi komik asing, rendahnya daya saing, rendahnya kesadaran masyarakat terhadap komik lokal, pembajakan, hingga preferensi pembaca yang lebih menyukai komik asing. Permasalahan-permasalahan tersebut masih sering diidentifikasi dan dipahami secara terpisah, bukan suatu bagian dari sistem yang saling berhubungan.

Apabila penelitian ini tidak dilakukan, maka permasalahan yang terjadi pada ekosistem komik lokal Indonesia berpotensi terus menerus dipahami sebagai sesuatu yang sektoral dan hanya menghasilkan solusi yang bersifat jangka pendek atau berdampak pada bagian tertentu saja. Kondisi tersebut dapat memperpanjang kondisi komik lokal yang tertinggal di pasar domestik maupun global. Oleh karena itu, pemetaan masalah dengan pendekatan *systemic design* menjadi langkah pertama untuk menciptakan pemahaman yang lebih komprehensif.

1.6 Luaran Research and Technology Program

PROSTEP Research and Technology Program akan menghasilkan luaran berupa laporan pemetaan masalah dan relasi antar masalah dalam ekosistem komik Indonesia melalui pendekatan *systemic design*.

1.7 Manfaat Melaksanakan Research and Technology Program

Manfaat dari pelaksanaan penelitian dikategorikan menjadi bagi penulis, bagi orang lain, dan bagi universitas. Berikut merupakan manfaat dari pelaksanaan PROSTEP Research and Technology Program.

1. Bagi Penulis.
 - a. Mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap kompleksitas dan permasalahan di ekosistem komik lokal Indonesia.
 - b. Mengembangkan keterampilan dalam melakukan analisis yang bersifat sistematis melalui pendekatan *systemic design*, memetakan hubungan yang kompleks, dan menerjemahkan hasil analisis ke dalam bentuk visual.

- c. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan multidisipliner dalam memahami permasalahan ekosistem komik lokal.
2. Bagi Orang Lain.
 - a. Mendapatkan gambaran menyeluruh tentang masalah di ekosistem komik lokal Indonesia.
 - b. Membantu para pelaku kepentingan ekosistem komik lokal Indonesia dalam memahami hubungan antar masalah.
3. Bagi Universitas.
 - a. Menjadi kontribusi ilmiah di bidang industri kreatif Indonesia dengan pendekatan *systemic design*.
 - b. Menjadi sumber referensi bagi mahasiswa dan dosen yang ingin melakukan penelitian serupa.
 - c. Memperkuat posisi universitas sebagai institusi yang berkontribusi dalam pengembangan inovasi industri kreatif.

1.8 Waktu dan Prosedur Research and Technology Program

PROSTEP Research and Technology Program akan dijalani dengan bobot 20 SKS, yaitu setara dengan 640 jam kerja atau 18-20 minggu dalam 1 semester. Aktivitas PROSTEP Research and Technology Program akan dijalani dengan pengisian *Supervisor Daily Task* dan *Advisor Daily Task* melalui *website* PROSTEP. Berikut merupakan penjabaran mengenai waktu dan prosedur dari PROSTEP Research and Technology Program.

Tabel 1.1 Waktu dan Prosedur PROSTEP Research and Technology Program

NO	TANGGAL	KEGIATAN	DESKRIPSI
1	10 November 2025	Sosialisasi PROSTEP	Mahasiswa mengikuti sosialisasi untuk mendapatkan informasi mengenai program PROSTEP yang dilakukan secara luring

			di Lecture Theater, UMN.
2	17 November 2025	Batas Pendaftaran PROSTEP Research and Technology Program.	Batas pendaftaran merupakan hari terakhir untuk mahasiswa mendaftar program PROSTEP Research and Technology Program.
3	20 November 2025	Seleksi wawancara PROSTEP Research and Technology Program.	Mahasiswa diseleksi kembali melalui wawancara di kampus UMN.
4	27 November 2025	Pengumuman penerimaan mahasiswa PROSTEP Research and Technology Program.	Mahasiswa mendapatkan pengumuman berupa email yang merupakan hasil seleksi dari program PROSTEP Research and Technology Program.
5	05 Januari 2026	Dimulainya perkuliahan PROSTEP Research and Technology Program.	Pertemuan perdana dengan tim PROSTEP Research and Technology Program secara daring.
6	19 – 23 Januari 2026	KRS Genap 2025/2026	Mahasiswa memilih program PROSTEP Research and Technology Program dan seminar proposal.

			Dilaksanakan secara daring di <i>website my.umn.ac.id</i> .
7	02 Februari – 6 Maret 2026	Periode bimbingan tahap 1 PROSTEP Research and Technology Program.	Periode bimbingan PROSTEP Research and Technology Program (Mengisi <i>supervisor daily task, advisor daily task, dan counselling meeting</i>).
8	09 – 13 Maret 2026	Evaluasi 1 PROSTEP Research and Technology Program.	Mahasiswa mengumpulkan seluruh pekerjaan selama program PROSTEP kepada <i>supervisor</i> dan <i>advisor</i> sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan untuk Evaluasi 1.
9	16 Maret – 22 Mei 2026	Periode bimbingan tahap 2 PROSTEP Research and Technology Program.	Periode bimbingan PROSTEP Research and Technology Program (Mengisi <i>supervisor daily task, advisor daily task, dan counselling meeting</i>).
10	25 – 29 Mei 2026	Evaluasi 2 PROSTEP Research and Technology Program.	Mahasiswa mengumpulkan seluruh pekerjaan selama program PROSTEP

			kepada <i>supervisor</i> dan <i>advisor</i> sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan untuk Evaluasi 1.
11	3 Juni 2026	Deadline registrasi sidang evaluasi 2 PROSTEP Research and Technology Program.	Batas akhir registrasi sidang evaluasi 2 PROSTEP Research and Technology Program.
12	4 – 5 Juni 2026	Sidang evaluasi 2 PROSTEP Research and Technology Program.	Periode sidang evaluasi 2 PROSTEP Research and Technology Program secara luring.
13	11 – 12 Juni 2026	Revisi dan pengesahan laporan akhir sidang PROSTEP Research and Technology Program.	Mahasiswa mengumpulkan laporan sidang evaluasi 2 yang telah direvisi dan mendapatkan TTD Pengesahan dari dewan sidang.

Berdasarkan tabel waktu dan prosedur, PROSTEP Research and Technology dilaksanakan sejak November 2025 hingga Juni 2026 yang diawali dengan sosialisasi dan dilanjutkan dengan pendaftaran, pelaksanaan penelitian, bimbingan, evaluasi, hingga sidang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA