

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Penelitian

Komik digital pertama dikenal dalam bentuk *website*, *website* komik digital ini bermula memiliki tujuan untuk mendongkrak kembali penjualan komik cetak di Korea Selatan yang telah turun dikarenakan banyaknya *web* yang membagikan komik secara ilegal. Komik digital juga termasuk kedalam media *online* yang memiliki fungsi hiburan, karena isinya yang berupa gambar dan balon teks sehingga menarik berbagai kalangan untuk membacanya. Secara tidak langsung *website* yang berisikan komik digital ini merupakan bagian dari proses distribusi untuk kembali menaikkan penjualan komik cetak. Negara Indonesia sendiri merupakan negara pembaca komik digital terbanyak dibandingkan dengan negara lain.

Secara perlahan, komik digital memang telah mengubah cara remaja dan generasi millennial membaca komik dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu pencetus platform komik digital bertajuk LINE Webtoon, Kim Jun Koo menyatakan bahwa kehadiran komik digital ini adalah untuk mendukung komik cetak. Komik digital muncul dan berkembang pesat di Korea Selatan. Pembaca komik digital pun jumlahnya semakin bertambah setiap saat. Berdasarkan data yang dirilis oleh LINE Webtoon pada April 2015, Indonesia telah berhasil menjadi pembaca terbanyak komik digital dibandingkan negara lain, dengan 6 juta pengguna aktif (www.cnnindonesia.com, diakses pada 12 Februari 2019, jam 23.58 WIB).

Webtoon dapat dibuat oleh siapa saja tanpa harus memiliki latar belakang komikus, beberapa komikus webtoon berlisensi adalah mahasiswa, pekerja kantor, teknisi komputer, sampai ibu rumah tangga. Siapa saja dapat memasukkan karya mereka, dan pihak pengelola portal secara rutin akan memilih karya yang dinilai paling potensial dan memasukkan judul webtoon tersebut sebagai webtoon resmi di portal mereka. Setiap komikus yang karyanya dipilih akan mendapatkan honor berdasarkan jumlah pembaca dan *rating* dari pembaca (www.kompasiana.com/rikkai, diakses pada 13 Februari 2019, jam 01.17 WIB).

Komikus webtoon bisa mendapatkan penghasilan berdasarkan jumlah pembaca dan *rating* dari pembaca, oleh sebab itu honor yang didapatkan tergantung cerita yang dibuatnya cukup populer dibaca atau tidak oleh pembaca. Dan sebelum karya

yang dibuat mendapatkan honor dari perusahaan, komikus juga wajib mengikuti *challenge* agar komiknya di *vote* oleh pembaca, untuk menentukan cocok atau tidaknya karya tersebut dirilis sebagai webtoon resmi di portal Line Webtoon.

Dirilis pada April 2015 lalu, Indonesia menjadi pasar terbesar dengan jumlah pembaca terbanyak di LINE Webtoon dibandingkan negara-negara lainnya. Dari total 88 judul komik yang rilis secara lokal dan internasional, ada 36 judul karya webtoonist Tanah Air. Sebanyak 11 judul telah tamat dan 25 judul masih on going. LINE Webtoon yang rilis 12 tahun lalu di Korea telah berkembang menjadi salah satu penyedia komik digital terbesar di dunia. Saat ini, LINE Webtoon yang setiap pukul 22.00 WIB merilis episode baru di aplikasinya tersebut juga telah mengubah lanskap industri komik digital, dengan memberikan kemudahan dan aksesibilitas bagi para pembaca dan selalu memberi kesempatan kepada komikus. Menaungi lebih dari 200 komikus profesional serta 140.000 komikus amatir, dan bisa diakses lebih dari 6 juta pembaca aktif di Indonesia serta 35 juta pembaca aktif di dunia. Setelah Korea, di bawah brand LINE, Webtoon menjangkau pasar global seperti Taiwan, Thailand, Amerika Serikat, dan Indonesia (<https://hot.detik.com>, diakses pada 12 Februari 2019, jam 01.45 WIB).

Dengan semakin berkembangnya LINE Webtoon hingga kini telah hadir aplikasi LINE Webtoon yang dirilis pada awal tahun 2015, sehingga LINE Webtoon dapat diakses menggunakan *smartphone*; Sebagai negara pembaca terbanyak webtoon Indonesia menjadi target pasar perusahaan Korea, bahkan banyak komikus tanah air yang karyanya telah resmi masuk ke dalam aplikasi LINE Webtoon dan diterjemahkan ke berbagai bahasa; Bahkan saat ini sedang diproduksi film yang berjudul “Terlalu Tampan” yang merupakan adaptasi dari Webtoon “Terlalu Tampan” karya komikus asal Indonesia.

LINE Webtoon merupakan aplikasi yang berawal dari aplikasi LINE yang khusus berisi komik strip, manga, dan webtoon. Yang membedakan LINE Webtoon dengan aplikasi lainnya adalah banyaknya artis lokal populer yang ikut mengisi *platform* ini dengan karyanya. Mirip dengan LINE Webtoon, Comica berisikan komik-komik yang berasal dari artis lokal dan Korea Selatan. Comica menyediakan banyak manga secara gratis dan berbayar. Biasanya, manga-manga berbayar akan memiliki beberapa chapter gratis sehingga kalian bisa mencoba membacanya terlebih dahulu sebelum akhirnya memutuskan untuk membeli sebuah judul webtoon.

Awalnya, Comica memiliki banyak konten dewasa sehingga kurang cocok untuk anak-anak di bawah umur (*jurnalapps.co.id*, diakses pada 13 Februari 2019, jam 00.49 WIB).

Dilihat dari paparan diatas, setiap aplikasi komik digital memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Namun, yang paling menonjol adalah kelebihan yang dimiliki LINE Webtoon yaitu merupakan *platform* komik digital gratis, untuk kualitas gambar yang cukup bagus, dan berisi konten cerita dari setiap komikus lokal sehingga secara tidak langsung mendukung para komikus lokal berkarya. Kelebihan lain yang dimiliki LINE Webtoon adalah arus data yang digunakan terbilang cukup normal dengan menggunakan paket data LINE Webtoon tetap dapat diakses dengan lancar.

Di Indonesia, genre Webtoon yang paling populer dan hampir selalu menduduki top 5 posisi teratas adalah genre romantis. Walaupun demikian, setiap genre punya jagoannya sendiri. Berikut adalah 5 Webtoon bergenre drama yang bisa direkomendasikan. Masing-masing "Spirit Fingers", "Blue", "Your Letter", "Girls World", dan "Young Mom". Dari kelima judul di atas, hanya "Spirit Fingers" Webtoon yang sudah tamat. Sisanya masih *on going*. "Blue" menjadi satu-satunya Webtoon karya orang Indonesia (*www.ayobandung.com*, diakses pada 12 Februari 2019, jam 23.44 WIB).

Namun, jika dilihat dari aplikasi LINE Webtoon saat ini, *genre* populer teratas ditempati oleh *genre* drama, yaitu webtoon berjudul "*The Secret of Angel*". Dikarenakan perubahan *voting*, *like* dan jumlah pembaca setiap harinya, maka *genre* populer di webtoon kemungkinan akan terus berubah tergantung pada jumlah pembacanya.

1.2 Latar Belakang Penelitian

Pada perkembangan teknologi yang semakin maju ini, media sosial menjadi pilihan khalayak untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Dalam perkembangannya yang begitu pesat, tidak sekedar digunakan untuk berkomunikasi, media sosial juga dapat digunakan sebagai media promosi. Sifat media sosial yang tidak terbatas ini menyebabkan interaksi antara satu orang dengan yang lainnya begitu mudah dan praktis, tidak terbatas ruang dan waktu. Berbagai layanan media sosial yang saat ini dapat dinikmati tidak terbatas dalam bentuk tulisan, kini sudah

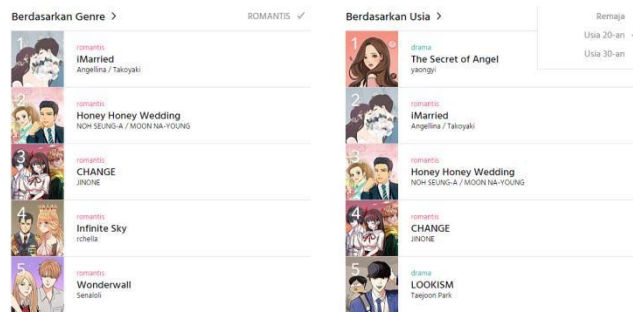
dapat dinikmati dalam bentuk gambar maupun video. Bahkan saat ini media sosial sudah menyediakan layanan berupa komik digital.

Menurut Tarigan dalam artikel Tempo.co, bahwa beberapa tahun lalu, komik bergaya *satire* hanya dapat ditemui dalam bentuk media cetak. Sekarang, karya seperti itu dapat dinikmati melalui media sosial. Cukup melalui gawai, Anda dapat tertawa lepas membaca hasil kreasi para komikus digital. Komikus Muhamad 'Mice' Misrad berasumsi bahwa komikus sekarang ini perlu meleak digital (<http://gaya.tempo.co>, diakses pada 12 Februari 2019, jam 23.53 WIB).

Dari paparan di atas komik yang pada mulanya populer dalam bentuk cetak, kini tersedia dalam bentuk digital yang merupakan akibat dari konvergensi media. Kekuatan teknologi internet yang begitu besar sehingga mampu mengubah cara pandang pemilik industri yang sebelumnya menggunakan media konvensional sebagai media promosi, seperti surat kabar maupun majalah. Kini promosi dapat dilakukan dengan mudah menggunakan sosial media dengan menggunakan komputer ataupun *smartphone* yang kita gunakan berada dalam jangkauan internet.

Sebelumnya komik strip dipromosikan di surat kabar dan majalah, sebagian dibuat animasi yang dapat kita tonton di televisi. Namun dengan munculnya konvergensi media kita dapat dengan mudah dan praktis membaca komik dalam bentuk digital yang tersedia di web, bahkan saat ini sudah tersedia *platform* khusus komik digital. Setiap orang yang memiliki *smartphone* dapat membaca komik hanya dengan mengunduh aplikasi guna membaca komik digital. Aplikasi yang tersedia secara gratis yang menampilkan berbagai fitur dan genre sehingga membuatnya terlihat menarik. Hanya dengan berbekal sebuah aplikasi pengguna dapat membaca berbagai judul komik dan berbagai genre yang tersedia tanpa harus membeli komik di toko buku.

Aplikasi komik digital yang saat ini sudah sangat populer adalah LINE Webtoon dari Naver Line Corp. Diketahui bahwa pembaca webtoon menjangkau hingga usia 30 tahun, hal ini dapat dilihat pada LINE Webtoon dalam bentuk *web* di komputer yang menampilkan *rating* judul terfavorit berdasarkan usia.



Gambar 1 1 Fitur Genre menurut Segmentasi Usia Pembaca LINE Webtoon
(Sumber: www.webtoons.com, diakses pada tanggal 19 Februari 2019 pukul 14.28 WIB)

Menurut data di atas genre pada aplikasi LINE Webtoon dapat dilihat dari segmentasi usia, yang meliputi remaja hingga usia 30 tahun. Karena konten yang tersedia pada LINE Webtoon begitu beragam, sehingga segmentasinya diperuntukkan mulai dari kalangan pelajar hingga dewasa.

Seperti yang dapat dilihat pada aplikasi bahwa LINE Webtoon tersedia dalam 11 bahasa, selain itu konten dalam aplikasi dapat dinikmati dalam bahasa Indonesia, Thailand, Inggris, dan Tiongkok (www.webtoons.com, diakses pada tanggal 20 Februari 2019 pada pukul 16.34 WIB). Hal ini yang membedakan bahwa pada saat mengakses LINE Webtoon dengan aplikasi serupa yaitu dari segi bahasa yang disediakan. Salah satunya adalah *DAUM.Net* yang hanya menyediakan webtoon dalam bahasa korea.

Lain halnya dengan *Tapas* yang juga merupakan kompetitor LINE Webtoon sebagai aplikasi penyedia bacaan komik online dari Korea Selatan. Beberapa konten yang terdapat di dalam aplikasi komik online *Tapas* tidak bersifat *free-access* (menggunakan sistem koin yang dapat dibeli menggunakan sistem transfer), selain itu semua konten yang terdapat pada *Tapas* hanya menyediakan satu bahasa yaitu bahasa Inggris (www.nextren.grid.id, diakses pada tanggal 20 Februari 2019 pada pukul 16.47 WIB). Hal ini menunjukkan kelebihan LINE Webtoon yaitu bersifat *free-access* dan tersedia dalam beberapa bahasa.

Kelebihan lain yang dimiliki LINE Webtoon yaitu merupakan aplikasi penyedia komik digital yang memiliki pengguna terbanyak dibandingkan dengan kompetitornya, *Tapas* dan *Webcomics*.



Gambar 1 2 Jumlah Pengguna LINE Webtoon

(Sumber: *play.google.com*, diakses pada tanggal 29 Juni 2019 pukul 10.57 WIB)

Dari gambar diatas dapat dilihat pengguna LINE Webtoon per tanggal 29 Juni 2019 sebanyak 1.204.448 pengguna. Sedangkan pengguna *Tapas* per tanggal 29 Juni 2019 berjumlah 45.688 pengguna.



Gambar 1 3 Jumlah Pengguna Tapas

(Sumber: *play.google.com*, diakses pada tanggal 29 Juni 2019 pukul 11.01 WIB)

Sehingga dari gambar diatas dapat dilihat bahwa pengguna LINE Webtoon lebih banyak dari *Tapas*. Selain itu aplikasi *webcomics* yang juga berasal dari Korea Selatan memiliki jumlah pengguna sebanyak 27.734 per tanggal 29 Juni 2019.



Gambar 1 4 Jumlah Pengguna Webcomics

(Sumber: *play.google.com*, diakses pada tanggal 29 Juni 2019 pukul 11.07 WIB)

Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi LINE Webtoon merupakan aplikasi penyedia komik digital yang memiliki pengguna terbanyak jika dibandingkan dengan kompetitornya

Pengguna LINE Webtoon dapat mengakses LINE Webtoon dengan otomatis *login* menggunakan akun media sosial LINE. Di bawah ini terdapat beberapa kategori yang dimiliki LINE Webtoon, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Daily Featured*/Fitur Harian

Pada fitur harian ini ditampilkan jadwal harian komik yang *update* pada hari tersebut, mulai dari hari Senin-Minggu. Selain itu terdapat fitur yang menampilkan komik yang telah selesai *publish*.

2. *Hot and New*

Komik-komik ditampilkan dalam tampilan *slide* yang berada pada menu *home* dengan posisi yang mencolok dan terletak di atas. Pembaca tidak akan tertinggal membaca komik terbaru dan komik yang sedang digemari pengguna lainnya karena secara otomatis mudah ditemui karena ditampilkan dengan mencolok.

3. *Popular and Genres*

Komik yang banyak dibaca oleh para pengguna akan secara otomatis masuk kategori populer. Urutan peringkat komik dimulai dari komik yang paling banyak dibaca. Selain itu terdapat bermacam genre pada LINE Webtoon, antara lain genre komedi, drama, fantasi, romantis, aksi, dan horror. Pembaca dapat memilih genre sesuai dengan minat.

4. *Download*

Komik dapat di unduh dan dibaca secara *offline* selama 30 hari. Dengan begitu pembaca dapat membaca LINE Webtoon tanpa harus terhubung dengan jaringan internet. Sehingga memudahkan pembaca mengakses dan menikmati bacaan.

Berdasarkan paparan di atas mengenai LINE Webtoon maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh LINE Webtoon terhadap Minat Membaca Komik Digital”.

1.3 Rumusan dan Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang telah dipaparkan di latar belakang penelitian mengenai “Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital” maka masalah dapat dirumuskan bagaimana pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital, untuk mengkaji lebih lanjut dari rumusan masalah tersebut maka masalah diidentifikasi sebagai berikut : Seberapa besar pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan dan hiburan mengenai perkembangan media, khususnya komik *digital* atau webtoon. Untuk itu diharapkan penelitian ini dapat menguraikan teori-teori yang berkaitan dengan *new media* untuk memperluas wawasan mengenai *new media*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur untuk penelitian berikutnya yang meneliti tentang faktor-faktor menarik yang terdapat pada webtoon.

1.5.2 Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menjadi pedoman dalam memahami fenomena kegemaran khalayak akan komik digital atau webtoon yang merupakan budaya asal Korea Selatan. Selain itu penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana pemanfaatan *new media* dan internet sebagai sumber informasi, media komunikasi dan hiburan yang bermanfaat bagi khalayak. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian lanjutan dimasa yang akan datang.

1.6 Waktu dan Periode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner berupa link secara *online* menggunakan *google form* kepada pengguna aplikasi LINE Webtoon. Waktu dan periode pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada bulan Januari - Juli 2019. Penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Tahapan dan Waktu Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Bulan																											
		Januari				Februari				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	2	3	4	1	2	3	4
1	Mencari Ide, Topik dan Objek Penelitian	■	■	■																									
2	Pencarian Data Primer (komik <i>online</i>) dan Sekunder (Buku, Jurnal, Skripsi, dll)	■	■	■	■																								
3	Mengumpulkan Data Primer Melalui Teknik Mengumpulkan Data Berupa Kuesioner Untuk 30 Orang		■	■	■	■																							
4	Menyusun Proposal Skripsi (BAB I, BAB II, BAB III)				■	■	■	■	■																				
5	Pengajuan Desk Evaluation									■	■	■	■																
6	Mengumpulkan Data Primer Melalui Teknik Mengumpulkan Data Berupa Kuesioner Untuk 70 Orang													■	■	■	■	■	■										
7	Pengolahan Data Dan Analisis Data																■	■	■	■	■								
8	Penyusunan Proposal Skripsi (BAB IV dan BAB V)																		■	■	■	■	■	■					
9	Pendaftaran Sidang Skripsi																									■			
10	Pelaksanaan Sidang Skripsi																										■	■	

(Sumber : Olahan Penulis, 2019)