

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik sebagai media visual yang telah mengalami perkembangan di Indonesia sejak tahun 1930-an. Awalnya, komik hadir dalam bentuk strip pendek yang diterbitkan pada media koran Alkatiri, Zeffry (2005). Seiring waktu, bentuk dan saluran distribusi komik pun turut berkembang mengikuti dinamika teknologi dan pola konsumsi masyarakat. Pada era 2010-an, para komikus lokal mulai menggunakan blog dan media sosial sebagai sarana penerbitan mandiri. Beberapa tokoh seperti Haryadhi dan Faza Meonk dengan karyanya Si Juki menjadi pelopor dalam memanfaatkan kanal digital secara aktif untuk menyebarkan karya komik mereka.

Transformasi digital ini semakin berkembang pesat dengan kehadiran platform daring seperti Webtoon dan Ciayo Comics. Webtoon, yang dikembangkan oleh Naver Corporation sejak tahun 2004, muncul sebagai respon atas kemunduran industri manhwa Korea Selatan pada akhir 1990-an. Platform ini dirancang untuk menjembatani kebutuhan komikus dan pembaca melalui sistem distribusi dan interaksi yang terintegrasi (Zera & Teguh, 2018). Platform tersebut bahkan menjelma menjadi bentuk media baru yang menjawab tantangan distribusi dan monetisasi komik di era digital. Menurut artikel yang ditulis oleh (Jati RK, dan Novian ND, 2017) Sekarang ini, dengan bantuan media internet yang makin berkembang, mempublikasikan sesuatu, termasuk komik bisa menjadi sangat mudah dan murah. Penuliskomik web mempublikasikan komiknya lewat situs sosial media seperti Facebook, Tumblr, Instagram, atau menggunakan situs penerbit komik gratis seperti webtoons.com, ngomik.com

Dikutip dari artikel yang ditulis oleh Luka Andaresta pada situs Hypeabis.id, dinyatakan bahwa persaingan konten yang terjadi salah

satunya disebabkan oleh dominasi porsi kreator Korea yang lebih banyak ketimbang dari komikus lokal di Webtoon. Hal ini pun menyebabkan kreator lokal mesti bersaing dengan mereka untuk mendapatkan tempat di kalangan pembaca. "Karena ini memang platform dari Korea dan punya misi untuk mewadahi konten-konten mereka, dan kreator lokal harus bersaing," kata Is sang komikus pencipta Grand Legend Ramayana itu. Kondisi ini juga serupa dengan kondisi di komik versi cetak. Is mengatakan sebagian besar toko buku di Indonesia masih didominasi oleh komik-komik dari luar negeri seperti dari Jepang, Korea maupun Amerika. Tidak ada regulasi yang mengatur agar komik lokal bisa lebih mendapatkan tempat di negerinya sendiri.

Menurut Fitriah dan Presti (2021), kemunculan komik digital merupakan bagian dari adaptasi terhadap perkembangan teknologi komunikasi. Komik tidak lagi bersifat statis seperti di media cetak, tetapi berubah menjadi format digital yang lebih fleksibel, interaktif, dan kontekstual dengan gaya hidup masyarakat modern. Di Indonesia, perubahan ini turut berdampak pada munculnya komunitas kreatif yang aktif mengembangkan komik digital. Akan tetapi, perkembangan tersebut tidak selalu diiringi dengan kemajuan yang setara dalam hal distribusi dan monetisasi karya. Komikus lokal masih menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya akses distribusi yang luas, minimnya dukungan promosi, serta keterbatasan ruang kolaborasi kreatif antar komikus. Saputra (2019) mencatat bahwa tidak adanya regulasi dan sistem kerja yang berpihak pada komikus lokal menyebabkan stagnasi ekosistem kreatif nasional.

Data dari artikel yang ditulis oleh Nur Hidayati pada situs Kompas.id dengan judul "Mencari Hidup dari Buku Komik" (2015), menjelaskan bahwa komikus Indonesia berhadapan dengan beragam tantangan, mulai dari penerbit yang tak terbiasa dan tak mengalokasikan anggaran untuk mempromosikan komik, karya yang tak dihargai secara finansial dengan patut, royalti kecil, dan aturan pajak yang ikut

memberatkan. Cinta yang keras kepala membuat mereka tak putus asa. Belajar dari kegagalan berulang-ulang menerbitkan dan menjual komik, komikus Chris Lie mencari penghidupan dengan cara lain. Ia bermitra membangun Studio Caravan pada 2008. Kini, Caravan menggarap pesanan klien dari sejumlah negara berupa komik, karakter gim video, desain mainan, konsep desain untuk film, juga novel grafis. Marvel Comics, Penguin Books, Hasbro, dan Mattel termasuk dalam daftar klien Caravan.. Hal ini memperkuat realitas bahwa sistem yang tersedia saat ini belum mampu memberikan keberlanjutan ekonomi bagi para komikus. Lebih lanjut, menurut Santoso LA (2024), komik Indonesia mengalami penurunan minat karena tidak mampu bersaing dengan komik impor dari Jepang dan Korea Selatan yang secara distribusi lebih masif dan strategis.

Maraknya komik asing dalam platform digital turut diperkuat oleh pandangan kapitalistik dari penyedia platform yang menganggap komik lokal kurang menjanjikan dari sisi keuntungan. Kompasiana (2025) mencatat bahwa platform komik digital sering kali enggan mempublikasikan karya lokal karena dianggap tidak cukup menarik dari segi pasar. Berbeda halnya dengan Korea Selatan yang justru menjadikan industri komik digital sebagai bagian penting dari agenda ekonomi kreatif nasional. Pemerintah negara tersebut menargetkan skala industri webcomic mencapai 4 triliun won, dengan nilai ekspor sebesar 250 juta dolar AS pada tahun 2027 (KBS News, 2025). Ini menunjukkan bahwa dengan dukungan strategi dan infrastruktur yang tepat, komik digital mampu menjadi sektor unggulan yang mendukung pertumbuhan ekonomi dan budaya nasional.

Menurut artikel yang ditulis oleh Ayyub Hamdanu (2024) pada situs Stekom.ac.id, dikatakan bahwa perubahan dalam model distribusi: Dengan semakin berkembangnya platform digital dan pergeseran preferensi pembaca ke konten online, komikus perlu menyesuaikan strategi distribusi mereka. Ini mungkin melibatkan eksplorasi model distribusi baru, seperti langganan digital atau penjualan langsung melalui

platform daring. Diperkuat oleh pernyataan dari Faza (2016) pada situs medcom.id, bahwa harus diimbangi kolaborasi antar industri kreatif lokal. Seperti yang dilakukan oleh industri komik di Jepang, Korea, dan Amerika. “Karena itu kita buat Pionicon. Harus ada yang menghubungkan antara komikus dan industri, juga satu industri dengan industri lain,” ucap Faza.

Akibat dari kondisi tersebut, dibutuhkan sebuah sistem yang mampu mengintegrasikan kebutuhan distribusi, kolaborasi, dan monetisasi secara menyeluruh. Para desainer grafis dapat memanfaatkan kekuatan desain mereka untuk memicu perubahan positif, mengajak pembaca untuk merenung tentang dampak yang dapat mereka ciptakan melalui desain (Siswanto, R A 2023).. Dalam konteks ini, aplikasi digital dipilih sebagai media utama karena memiliki sejumlah keunggulan strategis. Pertama, aplikasi memungkinkan hubungan interaktif dua arah antara komikus dan pembaca melalui fitur komunitas, diskusi, dan umpan balik langsung. Kedua, aplikasi memiliki fleksibilitas dalam integrasi fitur, termasuk ruang kolaborasi (*co-creation*), sistem pengarsipan karya bersama, penjadwalan produksi, hingga monetisasi berbasis donasi, langganan, dan iklan. Ketiga, aplikasi memungkinkan penciptaan sistem berbasis data yang dapat menganalisis pola pengguna secara real-time dan digunakan sebagai dasar pengembangan lebih lanjut. Keempat, aplikasi mempermudah jangkauan audiens dengan aksesibilitas tinggi melalui perangkat *mobile* dan desktop.

Meskipun aplikasi digital menawarkan berbagai keunggulan strategis dalam mengintegrasikan fungsi distribusi, kolaborasi, dan monetisasi karya komik, pendekatan ini juga memiliki sejumlah kelemahan yang perlu diperhatikan. Pertama, keberhasilan sistem digital sangat bergantung pada kesiapan dan pemahaman teknologi dari para penggunanya baik kreator maupun pembaca. Tidak semua komikus lokal memiliki pemahaman teknis yang memadai untuk menggunakan sistem berbasis aplikasi. Kedua, proses integrasi fitur-fitur kompleks seperti

ruang kolaborasi, monetisasi digital, dan pelacakan data pengguna memerlukan pengembangan sistem yang matang dan iteratif, sehingga berpotensi menimbulkan beban teknis dan biaya yang tinggi pada tahap implementasi. Ketiga, kepercayaan terhadap sistem digital masih menjadi tantangan, terutama dalam hal perlindungan karya, keamanan data pengguna, serta keterbukaan sistem monetisasi. Keempat, potensi disinformasi atau penyalahgunaan fitur komunitas juga perlu diantisipasi melalui desain kebijakan moderasi dan keamanan digital yang ketat. Kelemahan-kelemahan ini kemudian menjadi bagian penting dalam merumuskan fokus penelitian, yakni bagaimana merancang sebuah sistem aplikasi kolaboratif yang tetap praktis dan inklusif, namun tidak mengabaikan faktor risiko dan hambatan implementasi. Dalam ruang lingkup penelitian, perancangan dibatasi pada pengembangan prototipe awal yang memprioritaskan kebutuhan pengguna dari sisi pengalaman visual, struktur antarmuka, dan alur interaksi dasar, sehingga persoalan teknis mendalam seperti keamanan server atau pengelolaan data komersial belum menjadi fokus utama dalam tahap ini.

Dengan pertimbangan tersebut, penelitian ini merancang sebuah prototipe aplikasi bernama MANSEIA, yaitu platform digital kolaboratif yang didesain untuk memperkuat koneksi antara komikus, pembaca, dan pelaku industri. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media alternatif yang solutif dan inklusif, serta memperkuat posisi komik Indonesia di tengah kompetisi global melalui pendekatan desain berbasis pengguna (*user-centered design*) dengan metode *Design Thinking* dan *Design Sprint*

1.2 Permasalahan

1.2.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, berikut adalah identifikasi masalah yang mendasari penelitian ini:

1. Kurangnya platform digital yang dirancang khusus untuk meningkatkan koneksi komikus dan penggemar komik Indonesia

sehingga menghambat industri komik terorganisir dengan baik

2. Terbatasnya akses untuk melakukan distribusi dan promosi yang efektif sehingga komikus sulit menjangkau pasar yang luas untuk mendapatkan penghasilan dari karya mereka

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang dan Identifikasi Masalah yang ada, maka rumusan masalah dapat disimpulkan adalah “Bagaimana merancang aplikasi komik Indonesia yang kolaboratif sesuai dengan aspek desain komunikasi visual?”

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini dilakukan untuk memastikan fokus yang jelas dalam menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi. Berikut adalah batasan-batasan permasalahan yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian:

A. Apa

Penelitian ini berfokus pada perancangan platform digital untuk meningkatkan kebutuhan jaringan komunitas dan industri komik melalui fitur-fitur seperti katalog komik digital, monetisasi karya, forum diskusi, dan ruang kolaborasi. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji bagaimana platform tersebut dapat mendukung pertumbuhan industri komik Indonesia secara berkelanjutan.

B. Mengapa

Diperlukan wadah digital yang memfasilitasi distribusi, promosi, dan monetisasi karya komikus Indonesia secara efektif untuk mendukung kemajuan ekosistem komik Indonesia dan meningkatkan visibilitasnya di industri kreatif.

C. Siapa

Subjek Penelitian dari penelitian ini adalah komikus Indonesia, penggemar komik, dan pelaku industri kreatif.

D. Dimana

Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data dari komikus Indonesia dan observasi digital. Lokasi penelitian mencakup wilayah fokus pada komunitas komikus dan pembaca yang tersebar di daerah Jakarta yang berlandaskan pada lembaga yang dipilih yaitu Kemenekraf.

E. Kapan

Durasi penelitian dilaksanakan dalam jangka waktu 3 bulan sesuai dengan durasi waktu Tugas Akhir, dengan tahapan seperti pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna, perancangan website, dan pengujian fitur.

F. Bagaimana

Website dirancang dengan pendekatan desain yang user-friendly, mengutamakan pengalaman pengguna (user experience) dan antarmuka yang menarik (user interface). Fitur-fitur seperti katalog komik, profil komikus, sistem komunitas, dan opsi penerjemahan akan diimplementasikan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian menggunakan metode kualitatif, termasuk wawancara, survei, dan studi kasus, untuk memahami kebutuhan pasar dan preferensi pengguna.

1.4 Tujuan Perancangan

- Merancang prototipe aplikasi komik digital berbasis komunitas yang mampu menjawab tantangan distribusi dan monetisasi komik lokal.
- Mengembangkan fitur kolaboratif yang mendorong kerja sama antara komikus dan pembaca.
- Menciptakan solusi desain visual dan sistem digital yang

mendukung penguatan ekosistem industri komik Indonesia.

1.4.1 Manfaat Perancangan

Manfaat penelitian ini dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Bagi komikus, platform ini akan menjadi wadah untuk mempromosikan dan mendistribusikan karya secara lebih luas, serta menyediakan mekanisme monetisasi yang efektif untuk meningkatkan pendapatan komikus. Bagi penggemar komik, platform ini akan memberikan akses mudah terhadap karya-karya komik Indonesia dan memfasilitasi interaksi langsung dengan komikus melalui fitur forum dan umpan balik. Bagi industri komik Indonesia, platform ini diharapkan dapat meningkatkan visibilitas dan daya saing komik Indonesia di pasar global, sekaligus membangun ekosistem komik yang berkelanjutan melalui dukungan terhadap komikus dan penggemar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang desain platform digital dan industri kreatif, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.5 Metode Penelitian

- Metode Design Sprint

Metode ini merupakan adaptasi langsung dari prinsip Design Thinking, namun dipadatkan menjadi rangkaian aktivitas selama lima hari untuk menjalani fase yaitu *define*, *sketch*, *decide*, *prototype*, *test*. Metode ini dikembangkan oleh Jake Knapp untuk membantu menjalankan perancangan aplikasi yang berfokus pada UI/UX.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi

Menurut Abdussamad (2021: 147), observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat, serta dilakukan secara sengaja. Observasi dilakukan untuk memperoleh data informasi secara langsung dengan secara sistematis berdasarkan

permasalahan yang diamati dalam penelitian. Observasi Ini dilakukan secara online dengan mengamati fenomena-fenomena yang terjadi melalui media.

b. Studi Literatur

Bowen (2009) menyatakan bahwa studi literatur membantu peneliti memperoleh konteks yang lebih luas dan informasi tambahan yang mendukung validitas penelitian. Studi literatur bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai data-data tertentu dengan membaca dan mempelajari referensi-referensi beserta dokumen-dokumen dan beberapa sumber lain yang berkaitan dan sesuai dengan penelitian yang sejenis, sebagai landasan teori dalam mengkaji permasalahan yang diajukan oleh penulis.

Penelitian ini juga mempertimbangkan posisi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (Kemenparekraf) sebagai salah satu lembaga yang secara aktif mendorong pertumbuhan subsektor komik melalui program pengembangan industri kreatif nasional. Kehadiran data dan arahan dari lembaga ini berfungsi sebagai dasar penetapan konteks makro, sekaligus sebagai acuan perumusan kebutuhan industri komik lokal yang relevan dengan kebijakan pemerintah. Namun, ruang lingkup penelitian ini tidak mencakup analisis kebijakan secara mendalam atau evaluasi terhadap program kerja Kemenparekraf. Fokus penelitian tetap berada pada pengembangan prototipe aplikasi kolaboratif berbasis kebutuhan pengguna, dengan mengadopsi pendekatan desain komunikasi visual dan user-centered design. Peran Kemenparekraf dalam konteks ini diposisikan sebagai pemberi arah (framework) terhadap urgensi proyek, bukan sebagai objek kajian utama.

1.5.2 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan tiga kerangka analisis utama untuk mengevaluasi kebutuhan pengembangan aplikasi komik kolaboratif MANSEIA, dengan penjabaran sebagai berikut:

a. Analisis Matriks

Bertujuan untuk membandingkan platform komik yang sukses dengan tujuan mengidentifikasi best practices dan tren yang relevan. Analisis ini membantu peneliti merancang platform dengan fitur yang sesuai agar dapat memenuhi kebutuhan target perancangan.

b. Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats)

Analisis SWOT diterapkan untuk menilai faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi pengembangan platform.

- Strengths (S):

Kebutuhan pasar yang tinggi akan platform komik serta fitur kolaborasi yang belum ada di platform global, serta industri komik yang mudah dijangkau

- Weaknesses (W):

Keterbatasan sumber daya pengembangan dan ketergantungan pada adopsi awal pengguna

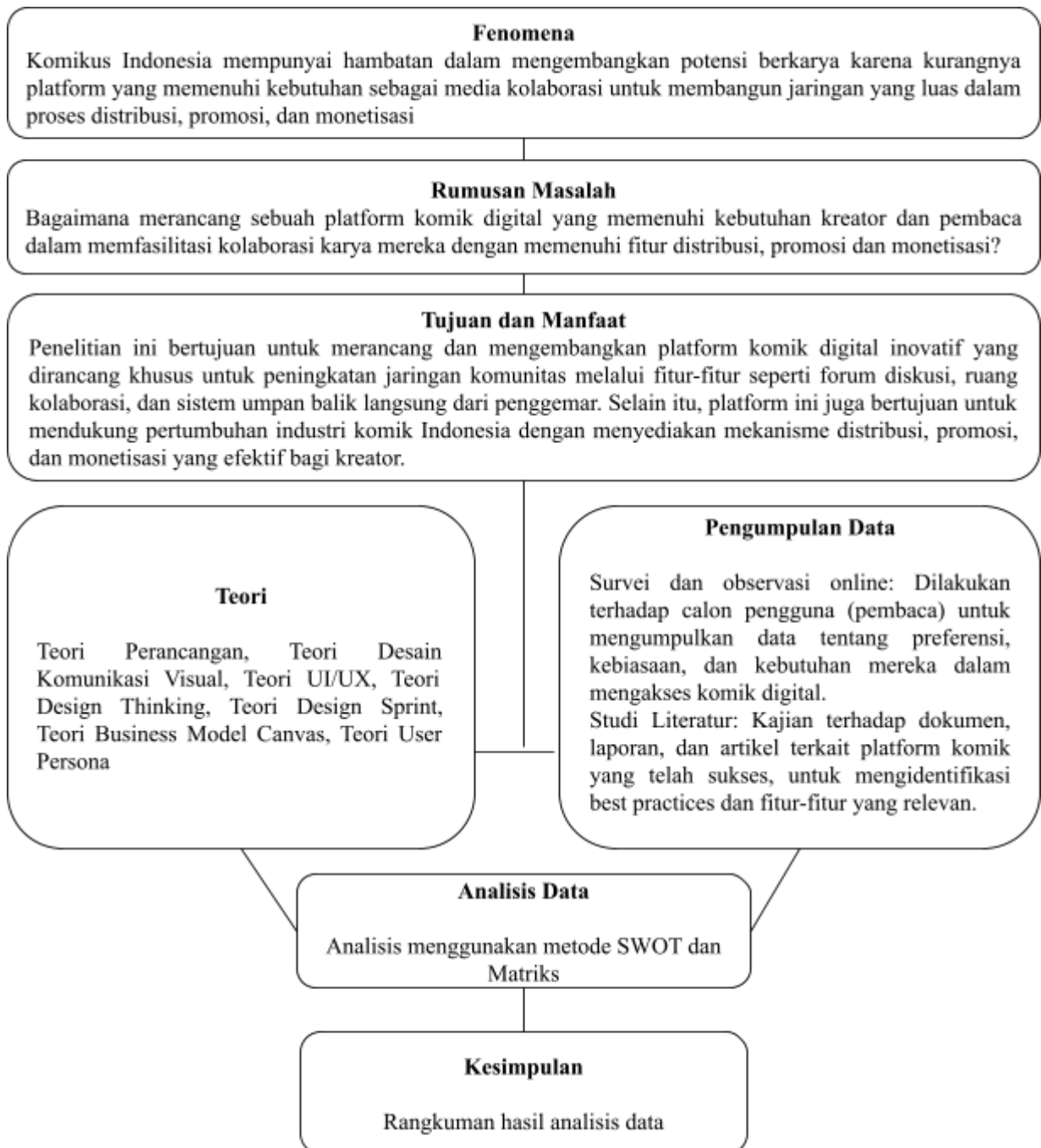
- Opportunities (O):

Dukungan kebijakan pemerintah untuk ekonomi kreatif (Kemenekraf, 2023) Tren pertumbuhan pasar komik digital Indonesia (CAGR 12%, 2022-2025)

- Threats (T):

Dominasi platform global (Webtoon, Tapas) dan resistensi komikus terhadap perubahan sistem distribusi komik lokal

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumen Pribadi

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, peneliti membaginya menjadi lima bab yang secara garis besar menjabarkan hal-hal sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I, penulis menjelaskan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta pembabakan mengenai gambaran setiap bab dalam laporan. Bab ini memberikan gambaran umum tentang konteks penelitian, urgensi, dan arah yang akan diambil dalam penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi penjelasan teori landasan dasar pemikiran dari para ahli yang digunakan sebagai acuan berpikir dalam perancangan platform komik digital. Teori-teori yang dibahas akan meliputi desain platform digital, industri kreatif dan komik, komunitas dan jaringan digital, monetisasi digital, serta teknologi terkini

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada Bab III, penulis menguraikan data dan hasil perancangan dijelaskan pada bab ini, baik data hasil pengamatan atau data yang berkaitan industri komik, data hasil wawancara, dan hasil metode analisis yang telah dijelaskan dalam Bab I. Data tersebut akan digunakan sebagai objek pada penelitian ini, serta diolah dan dianalisis yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk pengerjaan bab selanjutnya.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab IV menguraikan konsep, proses, hingga perancangan platform komik digital. Bagian ini mendeskripsikan platform, tujuan, fitur, target, tahapan, purwarupa, hingga hasil perancangan

5. BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan akhir dari penelitian yang dilakukan penulis. Pada bab ini, penulis menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan di Bab I. Selain itu, penulis juga memberikan saran dan masukan yang membangun untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari segi platform maupun penelitian terkait industri komik Indonesia.