

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Budaya merupakan sesuatu peninggalan dari leluhur ataupun nenek moyang jaman dulu yang tidak ternila. Indonesia mempunyai peninggalan kebudayaan, Indonesia diucap negeri maritim sebab dikelilingi oleh banyak pulau, bahasa serta adat kebudayaan Indonesia sangat banyak serta berbagai macam. Keanekaragaman tersebutlah Indonesia jadi energi tarik bangsa lain dari bermacam belahan dunia buat mempelajarinya.

Kebudayaan Indonesia mengalami perubahan dari waktu ke waktu, perubahan ini terjadi sangat pesat karena adanya dorongan dari keinginan masyarakat dan masuknya unsur globalisasi dalam kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia (Wahyudi, dkk., 2019). Unsur globalisasi masuk tak terkendali mempengaruhi kebudayaan nasional yang merupakan jelmaan dari kebudayaan lokal yang ada di setiap daerah dari Sabang sampai Merauke (Tobroni, 2012). Perkembangan teknologi telah membuat budaya luar lebih diminati oleh kalangan remaja. Berdasarkan riset dari Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) yang sekarang menjadi Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) terdapat 842 orang dari 924 orang menghabiskan 4,6 jam untuk menonton drama Korea per harinya ketika pandemi (Nadila, dkk., 2020). Kehadiran globalisasi membawa pengaruh bagi kehidupan suatu negara termasuk Indonesia. Pengaruh tersebut meliputi dua sisi yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif. Pengaruh globalisasi di berbagai bidang kehidupan seperti kehidupan politik, ekonomi, ideologi, sosial budaya (Affan, 2016).

Budaya luar masuk ke Indonesia mempengaruhi pada kehidupan terutama dalam berpakaian, 50 orang responden di Kota Banda Aceh, 46% menyatakan sangat setuju dan 40% setuju bahwa budaya populer Korea yang mereka lihat melalui media yang ada di Aceh telah membuat perubahan pada diri mereka terkait dengan cara berpakaian (Syam, 2015). Remaja di Jakarta suka meniru kebudayaan dan gaya hidup idola Korea. Remaja di sana mengadopsi gaya busana dan pola kehidupan orang Korea yang suka mampir ke kedai kopi untuk berkumpul bersama (Fiolitha,

2020). Remaja membeli album CD atau DVD, *light stick fandom* idola mereka, souvenir, tas, kosmetik, hingga pergi ke konser K-Pop yang mengharuskan mereka mengeluarkan banyak uang (Anwar, 2019).

Budaya populer Korea juga dapat memberi pengaruh secara signifikan pada perilaku *modeling* siswa MAN 1 Bojonegoro. Responden yang merupakan penggemar budaya populer Korea secara fanatik hafal dengan ungkapan-ungkapan dalam bahasa Korea dan sering menirukannya, seperti *daebak*, *aigo*, dan lain sebagainya (Abi Aufa., dkk 2022). Selain itu, mereka juga bisa menulis huruf Hangeul, serta menirukan gestur khas Korea populer, seperti menyilangkan ibu jari dengan telunjuk yang dikenal dengan istilah *finger heart* sebagai ungkapan cinta, terima kasih, dan penghargaan. Dampaknya kepada kebudayaan lokal mulai tidak dikenali akibat dari kurangnya generasi penerus yang memiliki minat untuk belajar dan melestarikannya. Menurut Malinowski, budaya yang lebih tinggi dan aktif akan mempengaruhi budaya yang lebih rendah dan pasif melalui kontak budaya (Nahak, 2019).

Melestarikan budaya Indonesia terdapat banyak cara salah satunya adalah komik digital. Komik digital mampu menjadi media penyampaian budaya Indonesia yang menarik dan dalam penelitian Ayuswantana & Rizkiantono bahwasanya anak remaja usia 18-25 tahun kini mengikuti cerita wayang Cek-Dong dari komik dan internet mencapai 42%, sementara dari cerita orang tua 34%, dari buku sastra 4% dan animasi wayang 4% (Ayuswantana & Rizkiantono, 2014). Kuswantoro dan Pertiwi dari hasil penelitian yang dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 30 orang sebagai narasumber dari berbagai latar belakang baik akademisi, pegiat seni, mahasiswa, maupun pelajar baik dari daerah Jogja, Surabaya, Kalimantan, dan Jakarta. Hasil kuesioner 96,7 % setuju bahwa web komik bisa dijadikan sebagai sarana untuk mengenalkan budaya visual nusantara, penelitian yang dilakukan menggunakan *platform* Webtoon (Kuswantoro & Pertiwi., 2019). Penelitian Harismawan menggunakan web komik sebagai media pembelajaran sejarah pada SMA sangat efektif dalam penyampaian sejarah pada anak didiknya

Alma Mahayun Syawaludin, 2023

PERANCANGAN USER INTERFACE PLATFORM KOMIK DIGITAL BERTEMAKAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS WEBSITE UNTUK PENGENALAN BUDAYA INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

(Harismawan, 2020). Web komik digital bisa digunakan sebagai media penyalur informasi budaya yang menarik bagi para pembaca serta dalam mengakses sangat mudah.

Komik merupakan susunan-susunan gambar dan kata yang bertujuan memberikan informasi kepada pembaca. Komik termasuk juga dalam karya sastra bergambar, karena komik memanfaatkan ruang gambar dan tata letak agar membentuk cerita yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Sedangkan komik digital adalah komik yang dibuat menggunakan media digital (Munangintyas, dkk., 2022). Dalam proses pembuatannya, komik digital memudahkan ilustrator untuk menggambar dengan berbagai gaya ilustrasi. Menurut Riwanto dan Wulandari (2019), komik digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta bisa menjadi media dalam mengenalkan kebudayaan.

Komik digital juga menjadi salah satu hiburan bagi masyarakat Indonesia. Konten-konten yang santai namun memikat dari segi visual dan cerita yang menghibur menjadi salah satu penyebab melonjaknya minat baca pada komik komik digital (Kuswanto, dkk., 2019). Komikus Indonesia mulai membawa budaya dari daerah mereka ke dalam komik yang mereka buat. “Jajan Squad” karya Dito Satrio merupakan komik yang menceritakan sekelompok sahabat yang gemar membuat video tentang *street food* yang ada di sekitar mereka karya ini menampilkan jajanan tradisional (Mardiana, 2015). Komik digital bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan bisa dijadikan sebagai tempat menuangkan cerita tulisan kedalam bentuk gambar agar terkesan lebih menarik untuk dinikmati oleh para pembaca.

Terdapat banyak bentuk komik digital dalam bentuk aplikasi, salah satunya adalah LINE Webtoon. LINE Webtoon adalah salah satu platform komik digital dari Korea Selatan yang diluncurkan oleh salah satu perusahaan teknologi yaitu

LINE Corporation dengan NAVER Corporation (Lestari, & Irwansyah., 2020). Webtoon tidak berfokus kepada pengenalan budaya dan komik lokal mengakibatkan komik Indonesia selalu tertutup oleh komik luar. Dalam Webtoon Indonesia terdapat 131 judul Webtoon dengan berbagai genre dan di antaranya terdapat 58 judul Webtoon dari Webtoonist lokal. 58 judul Webtoon lokal tersebut, 15 judul telah selesai dirilis dan 43 sisanya sedang dalam masa perilisasi dan dari 58 judul Webtoon lokal tersebut, terdapat 5 judul yang populer dengan dilihat pelanggannya (Lestari, dkk., 2020). Kebanyakan komik yang telah publis merupakan mayoritas merupakan karya luar negeri yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Komik di webtoon yang dibuat oleh komikus Indonesia tidak selalu populer. Bahkan beberapa di antaranya tidak diterbitkan penerbit dan hanya tersebar di kalangan terbatas. Menurut Sweta Regi (2018), ada beberapa komikus yang mengeluh ketika komiknya berulang kali ditolak penerbit. Alasannya pun beragam seperti dianggap terlalu aneh, terlalu sadis, terlalu porno dan terlalu SARA (Sweta dalam Regi., 2018). Sedangkan komik yang dibuat komikus tidak mengandung hal-hal tersebut bahkan faktanya komikus yang membuat komik mengenai budaya tidak memiliki wadah khusus untuk *men-gupload* hasil karyanya.

Semakin banyaknya komikus atau ilustrator muda berbakat saat ini belum tentu dapat menarik perhatian dari pihak *publisher*, karena komik lokal dianggap tidak menarik atau tidak memiliki nilai jual dan seringkali komik lokal masih dijadikan ‘pengganjal’ dengan aroma gambar yang ke-Jepang-jepangan. Selain itu, belum ada suatu wadah yang dapat menampung kreativitas para komikus atau ilustrator lokal, terutama mereka yang belum terikat dengan pihak *publisher*, untuk menampilkan hasil karyanya. Karena selama ini para komikus tersebut hanya dapat menampilkan hasil karyanya di pameran-pameran komik atau gelaran *comic festival* yang diadakan oleh komunitas komik. Banyaknya situs yang menampilkan komik-komik dari luar juga menjadi salah satu penyebab kurang dikenalnya komik Indonesia. Walaupun ada sebagian komikus atau ilustrator yang mengunggah hasil karyanya

di internet, situs tersebut masih berupa weblog pribadi yang tidak dikenal oleh pihak *publisher*, sehingga tidak dapat menjangkau pihak *publisher* untuk menjalin kerja sama.

Berdasarkan latar belakang di atas, dibutuhkan suatu platform baca komik yang berfokus pada pelestarian kebudayaan yang dimiliki Indonesia. Dalam hal ini, penulis akan melakukan penelitian dengan judul: “Perancangan *User Interface Platform* Komik Digital Berbasis Website Untuk Pengenalan Kebudayaan Indonesia Kepada Remaja”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pembuatan *platform* komik digital sesuai dengan kebutuhan komikus?.
2. Bagaimana validasi *user interface Platform* baca komik yang diterima oleh anak remaja?.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tugas akhir ini bertujuan:

1. Menghasilkan rancangan *Platform*, komik yang dibutuhkan komikus.
2. Menghasilkan validasi *design user interface Platform* baca *upload* komik yang diterima oleh anak remaja.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis  
Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pengalaman dan antarmuka pengguna terhadap sistem informasi yang relevan.
2. Manfaat Praktis

Memberikan rancangan untuk pembuatan sistem informasi yang dapat memfasilitasi membuat komik dan pembaca komik yang bertemakan kebudayaan.

### 1.5 Batasan Masalah

Pada penelitian ini akan ada batasan masalah antara lain sebagai berikut:

1. *Website* yang dirancang merupakan situs komik digital khusus menyajikan komik - komik buatan ilustrator dalam negeri dan bertemakan kebudayaan Indonesia.
2. *Website* komik yang dirancang hanya meliputi baca dan *upload* komik *online*, user dapat membaca dan melihat berbagai karya dari para komikus yang telah mengunggah hasil karya mereka berdasarkan genre komiknya.
3. Tidak membahas proses produksi editor komik.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Rujukan penulisan skripsi ini sesuai dengan Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019. Sistematika penulisan skripsi dimulai dari BAB I hingga BAB V, daftar pustaka, dan lampiran.

BAB I: Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang dan menjelaskan konteks penelitian. Rumusan masalah pada penelitian ini berisi masalah-masalah yang dipertimbangkan untuk diberikan solusi.

Tujuan penelitian ditentukan sesuai dengan rumusan masalah yang dipertimbangkan untuk diberikan solusi dan menjelaskan tujuan dilaksanakannya penelitian. Manfaat penelitian berisi gambaran nilai lebih dari penelitian yang dilaksanakan. Sistematika penulisan berisi penjelasan isi setiap bab dan sub-bab dalam kerangka skripsi

BAB II: Kajian Pustaka. Bab ini berisi pembahasan dari permasalahan yang diangkat dalam penelitian secara terstruktur. Pada bab ini, pembahasan yang dikaji meliputi: 1) Komik ; 2) Budaya; 3) Remaja; 4) *Design thinking* ; 5) *Unified modeling language*; 6) *System usability scale*; 7) *user flow*

Alma Mahayun Syawaludin, 2023

PERANCANGAN USER INTERFACE PLATFORM KOMIK DIGITAL BERTEMAKAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS WEBSITE UNTUK PENGENALAN BUDAYA INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

BAB III: Metode Penelitian. Bab ini menjelaskan alur penelitian yang dilakukan mulai dari jenis penelitian, objek dan lokasi penelitian, pengumpulan data, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV: Hasil dan pembahasan. Bab ini menggambarkan temuan-temuan yang ada selama pengumpulan data dan menjelaskan temuan yang ditemukan yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini menjelaskan hasil penafsiran terhadap analisis temuan yang didapatkan dan menyampaikan hal yang didapatkan selama penelitian