

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics: The Invisible Art (1993)*, yang dikutip oleh M.S. Gumelar (2011: 6), “arti komik merupakan *justaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the reader*”. Dari paparan komik tersebut, tidak menutup kemungkinan komik hanya terdiri dari kumpulan gambar saja. Komik merupakan gabungan gambar yang sederet dan dipenuhi dengan beberapa teks untuk menjelaskan isi komik. Seorang komikus harus mampu menciptakan cerita pendek dan gambar ilustrasi yang dapat dimengerti maupun dinikmati oleh para pembaca.

Komik memiliki tempat yang khusus di hati para pembaca. Membaca komik juga mampu digunakan sebagai hiburan, mengisi waktu senggang, dan hobi yang mampu digunakan untuk menghabiskan waktu pembacanya. Komik senantiasa bertautan dengan hal-hal yang main main atau tidak serius, damai, gurauan, dan sebagai hiburan ringan untuk para pembacanya.

Berhubungan dengan perkembangan zaman yang sangat pesat di era digital mengundang pengaruh yang sangat signifikan terhadap industry komik di Indonesia. Dengan keringanan jalan masuk ke internet dan terus melipatnya jumlah pengguna media social, komik-komik Indonesia pun hadir dalam bentuk digital dan meletakkan setiap ruang di dunia maya. Komik yang diunggah secara digital meranjak digemari bagi warga. Seperti contohnya komik yang berjudul “Si Juki” karya Faza Meong ini yang sudah mencapai 781 ribu pengikut di Instagram.

Perkembangan komik digital ditandai dengan adanya situs-situs dan aplikasi komik lokal yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia seperti salah satunya Aplikasi Webtoon. biasanya ditemukan ada dua jenis komik dikenal warga, yaitu komik manual dan komik digital. Pada zaman sekarang komik digital lebih menarik perhatian di kalangan anak-anak dan remaja dibandingkan komik manual karena hanya dengan perangkat telpon genggam komik digital sudah bisa diakses tidak seperti komik manual.

Setiap komik memiliki genrenya masing-masing tergantung cerita yang disampaikan pada komik tersebut. Salah satunya adalah komik bergenre Action/Aksi, Aksi adalah kegiatan, tindakan, perilaku, perbuatan yang mempunyai tujuan atau maksud tertentu (J. P. Chaplin, 1981). Jadi bisa disimpulkan bahwa komik action adalah komik yang mengfokuskan pada kegiatan,

tindakan, perilaku, perbuatan yang mempunyai tujuan atau maksud tertentu. Genre action/fiksi dipilih sebagai genre dalam perancangan karena minimnya genre action/fiksi yang ada di perkomikan Indonesia dimana Sebagian besar memiliki genre komedi dan romance, karena nyatanya ada 302 judul komik resmi bergenre romance sedangkan hanya ada 82 judul komik resmi bergenre *action* pada aplikasi Webtoon di Indonesia.

Perancangan ini menggunakan karakter monster yang sebagai karakter utama agar menjadi keunikan tersendiri bagi komik yang telah dirancang. Komik yang telah dirancang nantinya akan dicetak karena walaupun banyak masyarakat cenderung membaca komik melalui aplikasi , saya ingin membuat anak-anak kembali membaca buku lagi.

Dengan rincian diataslah Buku Komik Cetak Digital yang memiliki cerita yang memfokuskan pada “Monster” ini dirancang karena dipercaya akan menarik perhatian banyak remaja khususnya laki-laki yang menggemari membaca komik digital bergenre aksi/action.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah yang menarik untuk diangkat berkenaan dengan fenomena komik cetak digital ini adalah:

1. Bagaimana tampilan rancangan visualisasi buku komik cetak digital yang bergenre action/aksi dan fiksi agar menarik bagi pembaca remaja ?
2. Bagaimana bentuk rancangan media pendukung buku komik cetak digital bergenre action/aksi dan fiksi yang komunikatif agar dapat mendukung sosialisai produk buku komik yang dirancang di T.A ini ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan wujud visual dalam perancangan ini berwujud seperti gaya komik webtoon dimana komik ini akan memiliki gaya seperti kartun persis seperti komik komik webtoon lainnya, selain karena lebih mudah untuk Digambar gaya kartun ini juga banyak disukai oleh para penggemar webtoon ini terbukti karena belum ada satu pun komik webtoon yang memiliki gaya semi realis ataupun realis.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan meliputi :

1. Untuk dapat merancang visualisasi buku komik cetak digital yang bergenre action/aksi dan fiksi yang menarik bagi pembaca remaja
2. Untuk dapat menghasilkan rancangan media pendukung buku komik cetak digital bergenre action/aksi dan fiksi yang komunikatif sehingga dapat mendukung sosialisasi produk buku komik

1.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diperoleh dari perancangan T.A berjudul Perancangan Buku Komik Cetak Digital yang Bergenre Action Fiksi adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi pembaca sebagai media hiburan bagi yang menikmati komik digital bergenre action/aksi dan fiksi
2. Manfaat bagi Lembaga (Undiksha) sebagai dokumen tentang buku komik cetak digital bergenre action/aksi dan fiksi
3. Manfaat bagi mahasiswa sebagai media pembelajaran agar mahasiswa dapat menerapkan teori-teori yang telah dirancang pada T.A ini

1.6 Sasaran/Target Perancangan

Sasaran dari perancangan komik digital bergenre action/aksi dan fiksi ini adalah remaja laki-laki usia (12 – 18 tahun). Cerita komik ini akan memfokuskan pada aksi yang seru dan juga fiksi yang menarik sehingga sering diminati oleh laki-laki.

1.7 Bagan Alur Perancangan Tugas Akhir

Alur Perancangan Tugas Akhir adalah gambaran umum terkait alur dari penelitian yang akan dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir dari awal hingga akhir. Alur pertama dalam pengerjaan tugas akhir penelitian adalah mendapatkan data dari aplikasi Webtoon kemudian data tersebut diubah menjadi informasi yang berguna dan mudah diterima. Alur berikutnya merancang media utam yaitu dalam bentuk buku komik dan juga media sekunder yang terdiri dari situs web,

social media promosi, brosur, poster, mock-up t-shirt, gantungan kunci dan paper bag. Bagan alur perancangan tugas akhir bisa dilihat sebagai berikut :

