

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni di Indonesia telah melahirkan beragam karya kreatif, termasuk komik strip digital. Menurut peneliti seni terdahulu seperti Bonneff (1998:9), karya komik terbagi menjadi dua bentuk, yaitu komik strip dan buku komik. Komik strip hanya terdiri dari beberapa panel gambar, namun sudah mampu menyampaikan gagasan yang utuh. Bentuk komik ini umum ditemukan di majalah anak-anak dan surat kabar. Sementara itu, buku komik adalah kumpulan cerita bergambar dengan berbagai judul dan tema, yang biasanya terbit secara berseri, bahkan satu judul bisa mencapai puluhan edisi dan terkesan tak ada habisnya.

Komik strip merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan karena mampu menceritakan kejadian nyata dalam kehidupan masyarakat, meskipun disajikan dalam bentuk humor. Menurut Wijana (2003:11), komik strip adalah rangkaian beberapa panel gambar yang berisi komentar humoris tentang isu atau peristiwa aktual. Bonneff (1998:59) menambahkan bahwa komik strip menuntut interpretasi lebih dari pembaca karena mengangkat tema sosial yang relevan, sehingga sering disebut sebagai komik intelektual. Oleh karena itu, komik strip memiliki posisi penting dalam seni rupa di Indonesia, mampu menjangkau berbagai lapisan masyarakat. Salah satu contoh komik strip yang terkenal karena sindiran politiknya adalah Panji Koming karya Dwi Koen, yang pernah dimuat di harian Kompas.

Di Indonesia, "tjergam" (singkatan dari "tjerita bergambar") dulunya lebih dikenal dan diakui oleh seniman karena dianggap lebih lokal. Istilah ini bahkan melahirkan sebutan "tjergamis" untuk seniman pembuat cerita bergambar, serta terbentuknya komunitas IKASTI (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia) pada tahun 1965. Namun, karena bahasa Indonesia sering menyerap kata-kata dari bahasa lain seperti Inggris dan Jawa dan menyesuaikannya dengan pengucapan lokal, istilah "*comic strips*" akhirnya berubah menjadi "komik strip" dalam bahasa Indonesia. Seiring waktu, "komik strip" menjadi lebih populer di masyarakat umum dan di kalangan seniman, meskipun beberapa seniman masih menggunakan istilah "tjergam" atau kini ditulis "cergam".

Perjalanannya ke era modern saat ini, komik strip juga mengalami banyak perkembangan dalam media pengerjaan, dan publikasinya, namun tetap memegang pola yang mirip dengan komik strip konvensional. Sebagai contoh, komik strip awalnya hanya dipublikasikan melalui majalah dan surat kabar, namun sekarang tidak hanya di media cetak namun juga sudah tersebar luas di *internet*. Media pengerjaan komik strip juga semakin berkembang yang awalnya hanya dikerjakan secara manual namun sekarang sudah bisa dikerjakan secara digital sehingga muncul istilah komik strip digital. Penelitian ini berfokus pada bentuk komik strip digital karena bentuknya lebih simpel, dan waktu yang digunakan dapat lebih efektif untuk mengetahui proses pengerjaan dan publikasinya.

Seiring berjalannya waktu, banyak bermunculan komunitas yang memiliki ketertarikan terhadap karya komik dan mengangkat berbagai macam tema-tema yang menarik. Jika dulu muncul komunitas IKASTI yang membuat komik strip

dengan manual dan dicetak di majalah, maka sekarang ada salah satu komunitas lain yang telah muncul sejak tahun 2011 yaitu Komunitas Mangaka Indonesia (KMI). Dalam perkembangan zaman yang sekarang serba digital, KMI membuktikan adaptasinya baik secara basis komunitas maupun hasil karya buatannya.

Komunitas Mangaka Indonesia atau lebih sering disebut dengan singkatan KMI merupakan sebuah Komunitas *online* tempat berkumpulnya para pemilik ketertarikan pada segala hal yang berhubungan dengan komik secara luas. Sebagai salah satu komunitas peminat komik yang cukup lama berdiri, KMI selalu menghargai proses berkarya cipta demi berkembangnya perkomikan Indonesia. Semua anggota terbuka untuk berdiskusi dan berbagi dengan tetap mengutamakan kenyamanan bersama. KMI sering mengadakan event lomba komik dengan beragam cerita yang menarik yang berlangsung secara *online* dan diunggah di media sosial *facebook* yang dimilikinya. Gaya gambar anggota komunitas ini sangat beragam, ada yang memakai gaya campuran anime dan kartunis imut, ada juga yang memakai gaya kartun barat, dan lainnya. Mayoritas anggota KMI saat ini banyak menekuni membuat karya komik dalam bentuk digital baik yang jenisnya buku komik ataupun komik strip menggunakan aplikasi digital seperti *Clip Studio Paint* atau disingkat CSP.

Clip Studio Paint merupakan aplikasi gambar dan animasi digital yang dapat di install pada perangkat komputer/ laptop, tablet dan juga *Handphone*. Aplikasi ini dipilih mayoritas anggota KMI yang ingin membuat karya komik strip dalam bentuk digital karena *tools* yang ada didalamnya sangat lengkap, aplikasi ini juga memiliki *website* yang dapat digunakan untuk mengunduh aset

digital yang ingin ditambahkan ke dalam aplikasinya yang bisa didapatkan secara gratis maupun berbayar. Aplikasi ini juga banyak dipilih karena dapat diakses tidak hanya oleh mereka yang memiliki komputer/ laptop yang dibarengi dengan alat digital berupa *graphic tablet*, dan *graphic pen*. Namun mereka yang hanya memiliki tablet kecil atau *Handphone* juga bisa memakainya dengan mudah.

Komik strip dalam bentuk digital sendiri sebenarnya bukanlah hal yang baru di dunia seni saat ini ketika dunia maya sudah sangat berkembang, tapi dengan adanya teknologi digital dan pengaruhnya inilah komik strip digital patut diapresiasi, kemampuan seniman memanfaatkan teknologi digital ini untuk berkarya seni, bagaimana proses pengerjaan dari awal sampe menghasilkan karya yang dianggap selesai, apa saja persamaan dan perbedaan proses pengerjaannya komik strip digital dengan komik strip konvensional, dan bagaimana seniman memanfaatkan perkembangan media sosial di dunia maya untuk menjadi media publikasi karya komik strip digital ini. Dengan penjelasan ini, peneliti memfokuskan narasumber yang dipilih pada KMI yaitu beberapa anggota-anggotanya yang aktif dalam membuat karya komik strip digital menggunakan aplikasi CSP dan mengunggah karyanya ke sosial media sebagai bentuk publikasinya.

Dengan adanya kemudahan di era digital saat ini memungkinkan KMI untuk terus berkarya sejak tahun 2011 hingga pada saat penelitian ini berlangsung. Uniknyanya anggota-anggota dalam Komunitas Mangaka Indonesia tidak hanya berlatar belakang pendidikan kesenirupa saja, namun juga dari berbagai lapisan masyarakat dengan latar belakang berbeda-beda namun memiliki minat yang kuat terhadap karya komik, sehingga proses kreatif dari komunitas ini menjadi amat

menarik untuk diteliti. Mengamati KMI, dapat dirasakan semangat yang menyala-nyala dalam tiap karya yang dihasilkan anggota-anggotanya, dengan beragam *style* yang diminati, dan juga cerita yang disampaikan pada setiap karya yang diciptakannya.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka penulis menjadi tertarik untuk membuat laporan penelitian dengan judul **“Proses Produksi Dan Publikasi Komik Strip Digital Komunitas Mangaka Indonesia (KMI) Di Media Sosial”**. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam proses pengerjaan karya dari awal sampai selesai dan publikasi komik strip digital di dunia maya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Adanya hal-hal yang harus dipersiapkan anggota KMI berupa perangkat elektronik dan aplikasi gambar, kedua hal ini belum secara rinci dijelaskan alasannya oleh anggota KMI.
- 2) Perkembangan era digital semakin berkembang, hal ini juga memengaruhi proses pembuatan karya komik strip digital, karena alasan ini, maka perlu diteliti lebih dalam bagaimana proses kreatif anggota KMI dalam membuat komik strip secara digital.

- 3) Diketahui bahwa sebagai komunitas *online*, KMI mempublikasikan hasil karyanya juga secara *online* di media sosial, namun penjelasannya secara rinci masih kurang lengkap.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah penting untuk menjaga penelitian tetap fokus dan tidak melenceng dari topik utama. Ini akan memudahkan pembahasan materi serta membantu mencapai tujuan penelitian secara efektif. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Pemahaman mengenai karya komik strip digital
- 2) Alasan dipilihnya perangkat elektronik dan aplikasi gambar yang dipakai anggota KMI membuat komik strip digital
- 3) Proses pembuatan komik strip digital oleh anggota KMI
- 4) Proses publikasi komik strip digital yang dilakukan oleh anggota KMI di media sosial.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Apa saja hal yang harus disiapkan anggota KMI untuk membuat komik strip digital?
- 2) Bagaimanakah proses produksi komik strip digital KMI?

- 3) Bagaimanakah proses publikasi komik strip digital KMI di media social?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Mendeskripsikan perangkat elektronik dan aplikasi digital yang dipakai oleh anggota KMI.
- 2) Mendeskripsikan proses produksi karya komik strip digital anggota KMI.
- 3) Mendeskripsikan proses publikasi karya oleh anggota KMI di media sosial.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi khasanah ilmu pengetahuan seni rupa dalam ranah penciptaan karya seni rupa di Indonesia.

- 2) Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, memberikan dorongan untuk terus berkarya dan merawat ide-ide kreatif yang dapat disampaikan gunanya terhadap lingkungan sekitar serta memberikan pengetahuan baru mengenai karya komik strip digital secara umum.

- b. Bagi pelajar, Mengetahui proses pembuatan komik strip secara digital dan bagaimana publikasinya di media sosial serta sedikit tidaknya dapat menjadikan penelitian ini menjadi bahan reffrensi baik dalam proses kreatif maupun proses akademik.
- c. Bagi masyarakat umum, mengetahui pandangan baru tentang komik strip digital sebagai ajakan untuk mengapresiasi seni dan untuk mendukung inisiatif dan kreatifitas untuk terus berkembang di tengah masyarakat.
- d. Bagi civitas akademika, mendapat sumbangan kecil dalam bidang seni rupa digital yang bisa digunakan oleh lembaga-lembaga pendidikan secara umum dan khususnya Program Studi Pendidikan Seni Rupa UNDIKSHA dalam bidang kajian akademis.

