

Bab I

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Kehidupan manusia saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0. Menurut Rizkinaswara (2020), revolusi industri 4.0 merupakan fenomena yang mengkolaborasikan teknologi siber dan teknologi otomatisasi. Revolusi Industri 4.0 dikenal juga dengan istilah “*cyber physical system*”, yang konsep penerapannya berpusat pada otomatisasi dan dalam proses pengaplikasiannya dibantu teknologi informasi. Efek revolusi industri 4.0 ini membuat berbagai macam tradisi dan budaya Indonesia dianggap tidak modern dan terlalu kuno. Hal ini membuat Panji yang identik dengan kebudayaan Jawa mulai kehilangan eksistensinya seiring dengan masuknya berbagai macam budaya populer ke Indonesia. Generasi muda saat ini, terutama di Indonesia, lebih memilih untuk mempelajari budaya populer yang lebih menarik dan membuat mereka terlihat lebih modern. Tanpa mengetahui bahwa tidak semua budaya populer bersifat positif dan layak diterapkan di Indonesia.

Tidak seperti era revolusi industri 4.0 seperti sekarang yang serba modern dan praktis, menurut Manuaba (2013, p 54), jaman dahulu, penyebaran moral di kalangan generasi muda dilakukan dengan metode yang sangat sederhana. Contohnya melalui relief, wayang, dan Panji. Panji sendiri merupakan cerita klasik yang dikenal luas masyarakat Jawa dan masyarakat Indonesia serta Asia Tenggara. Panji memiliki nilai-nilai penting dan masih relevan dengan kehidupan masyarakat saat ini. Hal ini diperkuat oleh Rani (2003, p 2) bahwa terdapat banyak nilai-nilai dalam Panji. Terutama nilai keagamaan, yakni nilai selalu bersyukur dan tawakal kepada Tuhan. Kayanya nilai moral dalam Panji juga dituliskan oleh Selviana, *et.al.* (2007, p 5) yang menuliskan bahwa terdapat nilai budaya, keberanian, kesetiaan, dan rela berkorban dalam cerita rakyat masyarakat Dayak. Seiring dengan kemajuan jaman, unsur-unsur penyebaran moral baik ini mulai ditinggalkan oleh generasi muda, sehingga generasi

muda jaman sekarang mulai kehilangan moral dan etika yang disebabkan pengaruh negatif dari globalisasi. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Muthohar (2013, p 85) bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi adanya degradasi moral pada remaja adalah tersebarnya pandangan materialistis tanpa spiritualitas. Konsep moralitas kesopanan menjadi longgar karena terpengaruh budaya barat, budaya global yang menawarkan kenikmatan semu, tingkat persaingan makin tinggi, masyarakat bersifat individualistis, kurangnya rasa peduli dengan lingkungan, keluarga kurang memberikan penghargaan, dan sebagian besar sekolah tidak bisa mengontrol perilaku siswa.

Selain dampak negatif berupa berkurangnya nilai moral generasi muda di Indonesia, globalisasi juga menghasilkan dampak positif berupa berkembangnya teknologi. Kehidupan manusia jaman sekarang tidak dapat lepas dari teknologi. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya penemuan-penemuan inovatif yang sangat membantu dan mempermudah kehidupan manusia. Teknologi tidak hanya memberikan kemudahannya dalam bidang sains saja, namun juga pada bidang komunikasi bahkan industri. Ditemukannya gawai merupakan salah satu kontribusi dari perkembangan teknologi yang sangat menguntungkan dan telah digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Penemuan gawai yang diiringi dengan penemuan internet memunculkan banyak inovasi baru yang mempengaruhi berbagai sektor di kehidupan manusia, baik dalam sektor industri, ekonomi, komunikasi, bahkan hiburan. Dalam sektor hiburan sendiri, kemajuan teknologi yang tidak lepas dari pengaruh globalisasi ini telah mendigitalisasi segala bentuk hiburan yang ada (gim, majalah, koran, dan komik).

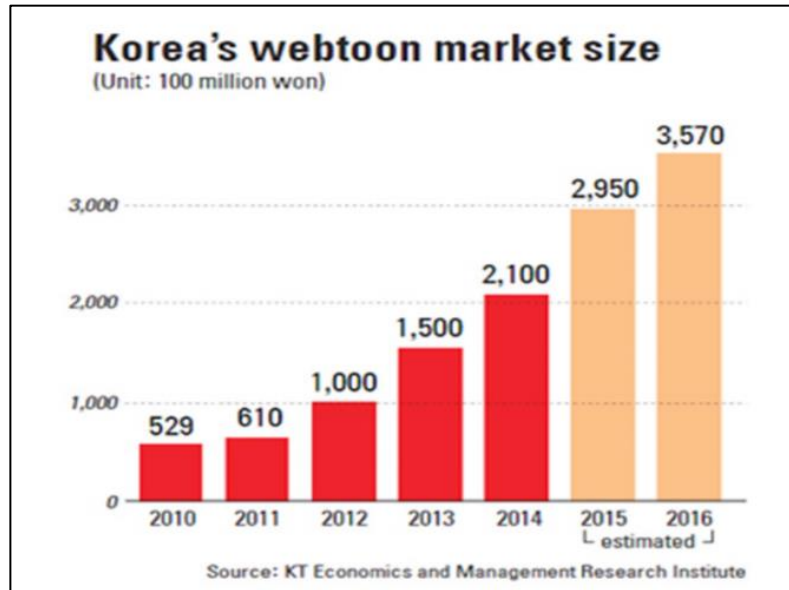
Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) komik adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar, yang lucu sehingga identik mudah sekali untuk dicerna oleh semua usia. Menurut data dari Bekraf, industri komik di Indonesia sempat meredup dan kalah bersaing dengan komik dari luar negeri. Namun dengan adanya perkembangan teknologi, industri komik tanah air mulai mengalami kemajuan. Pada 2012 tercatat hanya satu judul komik dalam setahun yang terbit. Namun pada 2018 sudah ada 1.000 judul komik yang dirilis. Sedangkan menurut Faza Meonk dalam

Faisal (2018), selaku Ketua Umum AKSI (Asosiasi Komik Indonesia) dan Imansyah Lubis selaku Sekretariat Jendral AKSI melalui sebuah artikel yang berjudul “*Deklarasi Asosiasi Komik Indonesia: Langkah Awal Unjuk Potensi Komik Indonesia*”, mengakui bahwa dalam beberapa tahun ini komik Indonesia berhasil berkolaborasi dengan berbagai bentuk media hiburan lain. Pada tahun 2017 dunia perfilman tanah air diwarnai dengan 2 film yang diadaptasi dari komik, *Valentine* dan *Si Juki the Movie*. Tidak hanya itu saja, saat ini kolaborasi antara komik dengan game, seni pertunjukan, hingga musik sudah banyak dilakukan. Faza juga menyatakan bahwa komik bisa menjadi media untuk mempromosikan kebudayaan suatu negara. Seperti halnya komik Jepang yang membuat banyak orang mengenal sushi. Komik Indonesia juga bisa menjadi sarana untuk mengenalkan kearifan budaya Indonesia ke mata dunia.

Menurut Jang dan Song (2017, p 174), Webtoon adalah salah satu representasi dari budaya pop Korea yang menampilkan budaya digital Korea, dikonsumsi secara transnasional dengan ekspansi jaringan global. Istilah Webtoon merupakan kombinasi dari kata *web* dan *cartoon*. Istilah ini diciptakan saat Korea membuat *webcomic* atau *manhwa* yang dipublikasikan secara *online*. Webtoon juga dikenal sebagai *mobile cartoons*, *digital comics*, *web manhwa* dalam bahasa Korea, dan *keitai manga* dalam bahasa Jepang. Jang dan Song juga menuliskan bahwa Webtoon dalam beberapa tahun terakhir telah bertransformasi menjadi salah satu konten gelombang Korea (*Korean Wave/Hallyu*) yang tengah naik daun. Setidaknya dalam satu dekade terakhir, industri Webtoon memang menunjukkan potensi pertumbuhan global yang masif. Salah satu indikatornya adalah peningkatan besar-besaran pasar Webtoon di seluruh dunia di tengah pasar komik cetak yang terus menurun. Pada tahun 2003, situs portal terbesar, yaitu Daum dan Naver, meluncurkan layanan Webtoon dan berkontribusi dalam peningkatan konsumsi Webtoon di kalangan anak muda.

Menurut data pada PlayStore, hingga saat ini LINE Webtoon telah mencapai total unduhan lebih dari 50 juta kali di *Play Store*. Menurut Nurmansyah (2017), dalam artikelnya yang berjudul “*Tren Terus Naik, Line Webtoon Tembus 6 Juta Pembaca Tiap Bulan*” hingga tahun 2017, sudah terdapat 144 komik yang hadir di LINE

Webtoon Indonesia. Dengan 61 diantaranya merupakan karya komikus Indonesia, ditambah dengan pembaca LINE Webtoon Indonesia dapat mencapai enam juta tiap bulannya. Sedangkan pada tahun 2018, pengguna aktif LINE Webtoon mencapai 17 juta pengguna aktif per bulan (Bhaskara, 2019).



Gambar 1.1 Pasar Webtoon di Korea
(Sumber: Jang dan Song, 2017)

Dilihat dengan besarnya unduhan LINE Webtoon, dilihat pula kesempatan yang besar dalam dunia perkomikan di Indonesia. Besarnya antusiasme masyarakat Indonesia ini dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau *campaign* untuk memperkenalkan kepada masyarakat Indonesia akan cerita Panji. *Webcomic* dipilih sebagai sarana *campaign* dikarenakan pengguna *platform web comic* yang banyak. Webtoon juga dinilai lebih praktis karena dapat dinikmati di mana saja. Diharapkan dapat mengenalkan cerita Panji, yang peminatnya mulai berkurang, ke masyarakat luas lagi. Hal ini dapat pula menjadi sarana konservasi bagi cerita Panji sendiri.

1.2. Identifikasi Masalah

- a. Era revolusi industri 4.0 yang membuat generasi muda di Indonesia lebih memilih untuk mempelajari budaya populer daripada budaya Indonesia sendiri. Hal ini menyebabkan generasi muda Indonesia melupakan atau bahkan tidak mengetahui cerita Panji.
- b. Terjadinya degradasi moral terhadap generasi muda Indonesia yang terpengaruh oleh budaya barat. Sehingga berakibat pada dilupakannya Panji yang kaya akan nilai-nilai positif kehidupan.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas pada penulisan ini adalah merancang sebuah Webtoon berjudul “Sekartaji” dalam format digital yang menceritakan salah satu cerita Panji yaitu “Panji Asmarabangun” dengan alur yang berdasarkan pada sebuah novel karangan R. Toto Sugiharto dengan judul yang sama.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar masalah, beserta identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yakni; bagaimana merancang konsep dan visualisasi komik cerita Panji berjudul “Sekartaji” yang mampu memperkenalkan cerita Panji kepada masyarakat Indonesia usia muda dalam platform LINE Webtoon?

1.5. Tujuan dan target

- a. Mendapatkan rancangan konsep dan visualisasi Webtoon “Sekartaji” yang mampu memperkenalkan cerita Panji dan nilai positif yang terkandung di dalamnya kepada generasi muda Indonesia.
- b. Target dari perancangan ini adalah mendapatkan rancangan konsep berupa tema, alur, karakter, perwatakan, adegan, *storyboard*, dan visualisasi Webtoon berjudul “Sekartaji” dengan 5 episode dengan masing-masing episode 30 panel berwarna yang diunggah ke aplikasi LINE Webtoon.

1.6. Manfaat

- 1) Bagi universitas
 - a. Memperbanyak variasi tugas akhir mahasiswa universitas yang dapat digunakan sebagai referensi bagi generasi mahasiswa yang akan mendatang.
- 2) Mahasiswa
 - a. Dapat terlatih mengembangkan keterampilan berkarya menghasilkan komik.
 - b. Dapat terlatih menuliskan tulisan ilmiah.
 - c. Mendapat ilmu baru dari buku dan referensi jurnal yang didapat.
 - d. Melatih membaca secara efektif dan membuat kesimpulan tentangnya.
- 3) Masyarakat
 - a. Memajukan perkembangan industri kreatif di Indonesia.
 - b. Memperkenalkan cerita Panji, terutama cerita Panji Asmarabangun kepada generasi muda Indonesia.