KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengertian komik atau *comic* sebutan internasional untuk cerita yang dituturkan lewat gambar diatas kertas, namun beberapa Negara juga punya sebutan sendiri-sendiri, misalnya Jepang dengan *manga*, China dengan *manhua*, Korea dengan *manhua* dan dari Indonesia dengan cergam. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan di terbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks.

Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Pada tahun 1993, Scott McCloud pengarang buku trilogy komik (*Understanding Comics*, *Reinventing Comics dan Making Comics*) dalam bukunya yang pertama *Understanding Comics*, menegaskan dan setuju dengan Will Eisner yang berpendapat bahwa komik adalah bentuk seni; seni berturutan, dan Scott McCloud pun menspesifikasikan menjadi gambar-gambar dan lambing-lambang yang berjuta posisi berderetan atau bersebelahan.

Kedudukan komik memegang peranan yang penting dimata masyarakat. Bonneff dalam bukunya komik Indonesia, mengkaitkan komik dengan berbagai konteks sosial, ekonomi dan politik, pada masa-masa yang berbeda, karena dia berkesimpulan bahwa mengkaji komik akan memberi gambaran mengenai mentalitas suatu bangsa.

Dilihat dari perkembangan sosial, ekonomi dan politik yang selalu berubah, dan juga definisi komik dari zaman ke zaman yang selalu berbeda, dapat disimpulkan bahwa definisi komik pun mengikuti perkembangan zaman tersebut, dan perkembangan. Menyeberangi abad, memasuki awal abad ke-21, banyak komikus Indonesia yang bangkit dan berjuang melawan hegemoni komik-komik dari luar negeri.

Mereka berusaha tampil berbeda dengan membuat gaya gambar yang lebih variatif dan eksperimental. Bahkan banyak komikus indie (independen) yang memassalkan karyanya dengan mengandalkan mesin fotokopi. Dengan penuh semangat dan keberanian mereka memasarkan karya-karya mereka di pameran-pameran komik, atau bahkan dengan melakukan barter dengan sesama komikus.

Bersamaan dengan itu, juga tidak sedikit yang melabeli karyanya dengan *'copyleft'* (lawannya *copyright*), yang artinya: silakan digandakan, asal tidak untuk dikomersilkan. Pesatnya perkembangan internet, yang diikuti oleh semakin mudah dan murahnya pembuatan *website* maupun *blog*, maka tidak sedikit komikus Indonesia yang lantas memanfaatkannya untuk memajang dan bahkan memasarkan komiknya secara langsung.

Perkembangan ini diikuti oleh bermunculannya toko-toko komik *online*, yang bagusnya, selain akan menyingkat jalur distribusi, juga akan membuat harga komik menjadi lebih terjangkau. Bagi komikus, sistem penjualan ini membuat mereka bisa menentukan sendiri harga komiknya, dengan resiko laku atau tidaknya akan ditanggung sendiri, karena pihak toko *online* biasanya hanya mengambil *fee* dari tiap transaksi. Dengan komik anak-anak dapat menggambarkan imajinasi mereka.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Menurut Kak Seto bagi anak-anak usia belajar dan tengah dalam perkembangan mental dan intelegensia serta kreativitasnya, membaca komik, seperti halnya menonton televisi, jika dilakukan dengan kadar secukupnya dan dengan fungsi sekedar untuk hiburan atau syukur jika untuk memperoleh informasi, sesungguhnya tidak usah begitu dikhawatirkan.

Meskipun demikian psikolog yang dikenal dekat dengan dunia anak ini buru-buru menambahkan bahwa sebaiknya begitu anak dianggap lancar membaca, orang tua sebaiknya mulai memperkenalkan mereka pada buku teks (termasuk buku cerita), kemudian perlahan-lahan mulai 'menyapih'-nya dari buku-buku bergambar atau komik.

Aplikasi *Line Webtoon* artinya secara umum adalah pembaca komik digital *NAVER*. Awalnya, hanya tersedia untuk *platform android* saja. Namun, hanya berselang beberapa hari, *Ljine* akhirnya merilis *Webtoon* untuk pengguna IOS. Selain berbentuk aplikasi, pengguna *platform* lain juga dapat menikmati melalui *browser* dengan membuka membuka *URL m.webtoon.com*.

Pada dasarnya, *Webtoon* menurut Bambang kartika adalah menawarkan layanan konten komik yang dapat dinikmati secara gratis. Dengan *Webtoon*, penggunanya tidak perlu lagi me-*download e-book* karena anda membaca komik-komik yang tersedia di *webtoon* secara langsung. *Webtoon* menjajikan bahwa semua kontennya akan diperbaharui tiap hari. Jadi, kita tidak akan membaca komik yang sama berulang-ulang, kecuali jika kita menginginkan nya. Lebih dari 10 konten akan di*update* tiap hari, dan *Line* menjajikan untuk membatasi berapa jumlah komik yang dapat dibaca.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Salah satu fitur terbaik dari *Line Webtoon* adalah semua komik yang tersedia di dalamnya dapat di *download* secara gratis. Jadi, kita dapat membaca komik favorit kita tanpa perlu tersambung layanan internet dimanapun dan kapanpun. Namun, komik yang telah di download hanya dapat dinikmati selama 30 hari saja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut. Seberapa erat pengaruh isi pesan *webtoon* terhada perilaku komunikasi antarpersonal di kalangan siswa kelas III SMAN 2 jakarta?

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka penulis mengidentifikasikan adanya permasalah-permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana deskriptif responden dari penggunaan webtoon?
2. Seberapa besar rata-rata dan presentase dari persepsi isi pesan?
3. Seberapa besar rata-rata dan presentase dari perilaku komunikasi antar personal?
4. Seberapa erat hubungan persepsi isi pesan pembaca webtoon dan perilaku komunikasi antar personal?

D. Tujuan penelitian

Berkaitan dengan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana deskriptif responden dari pengguna webtoon.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

2. Untuk mengetahui seberapa besar rata-rata dan presentase dari persepsi isi pesan.
3. Untuk mengetahui seberapa besar rata-rata dan presentase dari perilaku komunikasi antar personal?
4. Untuk mengetahui seberapa erat pengaruh isi pesan pembaca webtoon dan perilaku komunikasi antar personal

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara akademis dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis :

   Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan referensi kepada pengguna media yang tertarik dalam mengkaji perilaku-perilaku yang disebabkan oleh kebiasaan mereka dalam menggunakan media.

2. Manfaat Praktis :

   Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan manfaat evaluasi yang bersifat praktis, untuk perbaikan dalam perancangan secara kreatif komik-komik melalui sosial media khususnya media LINE.

   Lalu, bermanfaat untuk pengembangan dan juga untuk mengetahui bagaimana respon yang dilakukan oleh konsumen khususnya pembaca dari webtoon untuk dapat memberikan masukan yang positif untuk perbaikan terutama dari isi dari webtoon.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.