

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tren menonton *anime* atau membaca *manga* sangat populer di era modern ini, didukung dengan mudahnya akses berbagi dan mencari informasi mempermudah tersebar keseluruh dunia, termasuk di Indonesia terutama kalangan remajanya. Target pembaca yang luas dan beragam pilihan genre menjadi salah satu kelebihan hiburan dari jepang ini. Pengaruh tren ini bisa di lihat dari antusias para *fans* dalam acara temu dan sapa para penggemar di *comifuro* atau penayangan perdana sebuah judul *anime* di bioskop. Selain itu aplikasi media sosial atau hiburan melakukan kejasama dalam fitur atau produk mereka dengan beberapa judul *anime*, secara langsung ikut membantu menyebarkan pengaruh tren ini. Antusias para *fans* menunjukkan tingginya minat para penggemar terutama akan hiburan mengisi waktu luang.

Dengan semua kelebihan *anime* dan *manga* berikan, cerita yang di sajikan cenderung pada bagaimana budaya dan pandangan masyarakat jepang pada masalah di lingkungannya. Situasi ini dapat dimanfaatkan bagi para artis lokal indonesia untuk bersaing dengan kelebihan mereka yaitu pengalaman pribadi, hidup di tengah keberagam budaya Indonesia. Ditambah meningkatnya minat membaca, memperbesar kemungkinan menarik perhatian banyak orang terutama anak muda.

Adapun salah satu format komik yang sering digunakan sekarang yaitu komik web. Komik web dipilih karena cara mengaksesnya melalui internet, mudah dijangkau dan cepat. Serta perangkat mengaksesnya mudah dicari dan dibeli seperti smartphone dan komputer. Karena smartphone dan komputer menggunakan rasio dan ukuran layar yang beragam beberapa ketentuan pembuat komik web ada agar pengalaman menikmati karya dapat terjaga, seperti salah satu Platform dari weebton yaitu 'webtoon kanvas'.

Webtoon sendiri didirikan oleh perusahaan NEVER di Korea Selatan tahun 2004. Salah satu platformnya yaitu Webtoon Canvas diperuntukan untuk siapapun yang ingin mempublikasikan cerita berbentuk komik web. Kreator juga dibebaskan untuk mengelola konten apapun yang diterbitkan disini. Selain mengelola konten, kreator dapat membentuk fanbase dan berinteraksi ke pembaca atau sesama kreator. Sebagai tambahan, karya yang sudah terbit dapat menghasilkan uang dari "*kanvas reward program*".

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka akan muncul pernyataan berikut:

- a. Bagaimana cara pembuatan komik web ?
- b. Kenapa menggunakan ketentuan dari webtoon canvas dalam pembuatan dan publikasinya ?
- c. Bagian apa saja yang dapat ditingkatkan lagi dari panduan yang disediakan webtoon, demi kelancaran pembuatan dan publikasi komik ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah memberikan salah satu contoh pembuatan komik web menggunakan salah satu software menggambar digital dan keuntungan menerbitkan komik web di Webtoon Canvas. Selama prosesnya juga memberikan cara atau teknik tambahan yang dapat mempercepat atau memperlancar pembuatan komik.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka batasan masalah dari laporan ini adalah :

- a. Membahas *Anime* dan *manga* sebagai media hiburan pengisi waktu luang dan seberapa besar pengaruhnya di industri hiburan.
- b. Pembuatan contoh komik web dengan software Clip Studio Paint.
- c. Menggunakan *art style* yang dikuasai penulis.
- d. Ketentuan pembuatan dan publish komik web dengan bantuan yang disediakan webtoon Canvas untuk kreator pemula.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan membantu memahami kelebihan dan kekurangan dari format komik web dalam pembuatan hingga penerbitanya di webtoon kanvas. Selama prosesnya, peneliti memberikan cara atau teknik yang dapat mempercepat pembuatan komik web. Sedangkan Hasil dari uji coba fitur webtoon kanvas untuk kreator pemula dan pengalaman penulis selama pembuatan komik web ini bisa dijadikan saran atau masukan kepada siapapun yang tertarik membuat komik web.

Sedangkan untuk pembaca, hasil jadi komik yang sudah dibuat penulis bisa menjadi salah satu pilihan cerita menarik untuk mengisi waktu luang.

