

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan atau pemekaran Kota Tangerang Selatan yang lambat laun menjadi kota metropolitan, merupakan hal yang baik dalam pengembangan kota itu sendiri alhasil sudah bisa menjadi kota yang mandiri dan kuat. Sebagai kota yang berkembang, wilayah ini tetap mempertahankan budaya tradisional sendiri, seperti Tari Lenggang Cisadane, Lenong, dan Palang Pintu. Budaya Palang Pintu Kota Tangerang Selatan merupakan budaya yang datang dari Kota Tangerang karena hasil pemekaran dari Kota Tangerang. Palang Pintu merupakan tarian dengan gerakan pencak silat serta alunan pantun yang diiringi oleh musik Gendang, Kecrek dan lainnya, yang biasa diadakan pada acara perkawinan betawi. Namun budaya Palang Pintu ini belum diketahui oleh banyak orang dan sulit ditemukan di media cetak dan tertulis. Adapun, pembahasan mengenai Budaya Palang Pintu ini hanya bisa ditemukan dan dipelajari dari buku anak dan buku mata pelajaran sekolah SD yang tidak cocok dengan materinya, yaitu prosesi pernikahan. Karena semakin tinggi tingkat pendidikan, kurikulum pembelajaran budaya tradisional bergeser ke budaya modern sehingga remaja kurang mempelajari Budaya Tradisional Indonesia, khususnya Budaya Palang Pintu.

Seiring perkembangan zaman, penggunaan internet menjadi semakin meningkat. Media alternatif seperti internet bisa menaungi media hiburan seperti buku, film, dan komik. Karena akses yang mudah dan cepat penggunaan internet sebagai media alternatif dalam mendapatkan hiburan semakin tinggi. Media-media tersebut bertujuan untuk memberikan kesenangan dan kepuasan. Namun selain sebagai hiburan, media-media tersebut bisa dijadikan sebagai wadah edukatif dan informatif. Dalam hal ini pelestarian budaya bisa dilakukan melalui media yang menarik seperti webtoon karena informasi mudah untuk diserap dan mudah dijumpai oleh generasi muda melalui *smartphone*.

Webtoon adalah istilah webcomic atau “Manhwa” Korea Selatan yang di publikasikan secara online. Istilah “Manhwa” itu sendiri diambil dari bahasa Jepang, manga. Format komik tersebut tidak berbentuk buku melainkan bacaan melalui web seperti LINE webtoon, Tapastic.com, Lezhin atau media lain yang menaunginya. Perbedaan komik buku dan webtoon salah satunya adalah alur baca, yakni dari atas kebawah sedangkan komik dari kiri ke kanan atau kebalikannya lalu menurun. Penggunaan buku pada komik tidaklah ketinggalan zaman, namun webtoon sudah banyak digemari generasi muda karena mudah untuk dinikmati, akses yang cepat, fleksibel, efektif dan efisien. Cerita pada webtoon juga beragam, seperti drama, fantasi, komedi, aksi, *slice of life* (pesan kehidupan), romansa, superhero, *thriller*, olahraga dan *sci-fi*. Berdasarkan data yang dikutip dari Alexa.com, Indonesia menempati posisi kedua setelah Amerika yang mengakses website LINE webtoon. Dan dilihat dari statistik demografi penggunanya, LINE webtoon lebih banyak dinikmati oleh kalangan remaja dengan pendidikan kuliah, atau pada umur 19 hingga 24 tahun, dengan statistik pembaca laki-laki lebih banyak dari pada perempuan (dikutip dari [www.alexacom](http://www.alexacom), diakses tanggal 27 Februari 2017). Namun Tom Akel, Head of Content dari Line webtoon itu sendiri memberikan statistik bahwa lebih dari 6 juta pembaca hariannya, 50 persennya adalah perempuan (dikutip dari [www.bleedingcool.com](http://www.bleedingcool.com), diakses tanggal 27 Februari 2017). Sehingga bisa disimpulkan bahwa LINE webtoon dinikmati oleh laki-laki maupun perempuan. Selain itu media LINE webtoon merupakan media pilihan yang cocok dan potensial karena Indonesia menempati posisi ketiga dengan pengguna LINE terbanyak setelah Jepang dan Thailand, lalu diikuti oleh Spanyol dan India (dikutip dari [www.statistia.com](http://www.statistia.com), diakses tanggal 27 Februari 2017). Sehingga akses menuju LINE webtoon itu sangat besar dan mudah.

Berdasarkan hal tersebut, webtoon memiliki keunggulan bila dibandingkan dengan komik konvensional. Walaupun secara garis besar komik konvensional tidak memiliki kekurangan karena secara penyajian hampir sama. Namun webtoon bisa diakses dengan cepat, mudah serta gratis sehingga melalui webtoon, Budaya Palang Pintu bisa dikenal dengan cepat karena medianya yang unggul. Terlebih, bila penyajian Budaya Palang Pintu dikemas dalam bentuk cerita atau *storytelling* akan lebih menarik untuk diikuti oleh pembaca sehingga informasi dan edukasi

mengenai Budaya Palang Pintu lebih mudah diterima dan lebih mudah diserap. Dengan menggunakan webtoon, Budaya Tradisional Indonesia seperti Palang Pintu bisa dipelajari kembali, dinikmati dan dikenal oleh para pembaca yang sesuai sehingga bisa terus diingat.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

1. Sebagai Budaya Betawi Palang Pintu yang patut dilestarikan, belum banyak orang yang mengetahuinya dan sulit ditemukan dalam media cetak dan tertulis sehingga Budaya Palang Pintu Kota Tangerang Selatan ini kurang dilestarikan.
2. Pembelajaran mengenai budaya tradisional mudah dilupakan karena materi tersebut hanya bisa dipelajari dari buku anak dan buku mata pelajaran sekolah sehingga remaja kurang mempelajari budaya Palang Pintu.
3. Agar Palang Pintu bisa lebih dikenal dengan cepat bisa melalui media webtoon bukan komik konvensional. Secara garis besar komik konvensional tidak memiliki kekurangan bila dibandingkan dengan webtoon, karena penyajiannya hampir sama. Namun webtoon memiliki keunggulan dalam hal akses yang cepat, mudah, dan gratis bila dibandingkan dengan komik konvensional.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang webtoon yang bertemakan Budaya Palang Pintu?

### **1.3 Ruang Lingkup**

#### **A. Apa**

Perancangan Webtoon ditujukan kepada para remaja khususnya remaja Kota Tangerang Selatan, agar mengingat dan mempelajari kembali budaya tempat tinggalnya.

#### **B. Siapa**

Target primer perancangan adalah remaja laki-laki dan perempuan umur 19-24 yang bertempat tinggal di Kota Tangerang Selatan, Indonesia. Target sekundernya adalah remaja laki-laki dan perempuan 19-24 yang bertempat tinggal di Indonesia. Data didapat berdasarkan umur frekuensi pembaca Webtoon dan kategori umurnya.

#### **C. Kapan**

Perancangan Tugas Akhir akan dilaksanakan mulai Januari hingga Juli 2017

#### **D. Dimana**

Perancangan akan dilakukan di 2 tempat Bandung dan Tangerang Selatan.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Melalui hasil kesimpulan dari penelitian, penulis akan mengaplikasikannya kedalam perancangan cerita webtoon mengenai budaya tradisional Palang Pintu ini dan mempublikasikannya melalui LINE webtoon sehingga bisa memberikan kontribusi dalam memberikan informasi dan edukasi mengenai budaya Palang Pintu di benak audiens yang sesuai.

## 1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

### A. Data

#### 1. Studi Pustaka

Melakukan studi pustaka sangatlah penting. Buku ditulis sebagai penuangan pemikiran dari penulisnya, dari khayalan dan impian, pemikiran, hasil pengamatan serta penelitian yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Semakin banyak membaca hasil pemikiran maka semakin luas referensi yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti memerlukan membaca untuk mengisi *frame of mind*-nya (Soewardikoen, 2013:6).

Studi pustaka diperlukan sebagai acuan dalam menarik kesimpulan dalam menentukan konsep perancangan. Studi pustaka akan mencakup mengenai teori komik, *storytelling* dan *panneling*.

#### 2. Wawancara

Wawancara adalah instrumen penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari narasumber, dengan bercakap-cakap dan berhadapan muka (Koentjaraningrat (1980) dalam Soewardikoen 2013:20).

Wawancara menghasilkan data yang langsung didapat dari nara sumber seperti pembuat webtoon dan praktisi Palang Pintu yang berpengalaman dalam bidangnya. Data tersebut bisa memperkuat teori-teori yang sudah dikumpulkan sehingga diperlukan dalam menentukan konsep perancangan.

#### 3. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung. Data yang diamati dan diteliti adalah gambar (aspek imaji). Dalam penelitian visual, data gambar harus selalu ada, dan data visual inilah sebagai modal pertama dan utama, karena dari data visual akan timbul pertanyaan-pertanyaan kritis (Soewardikoen, 2013:16).

Observasi dilakukan dengan cara membandingkan karya yang sudah ada dengan teori yang relevan, lalu menarik kesimpulan yang bisa dijadikan acuan perancangan.

#### 4. Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan mengambil informasi dari responden. Kuisisioner bisa dianalisa secara *scientific* dan objektif serta data kuantitas bisa menghasilkan teori dan hipotesa baru serta menguji hipotesa yang sudah ada.

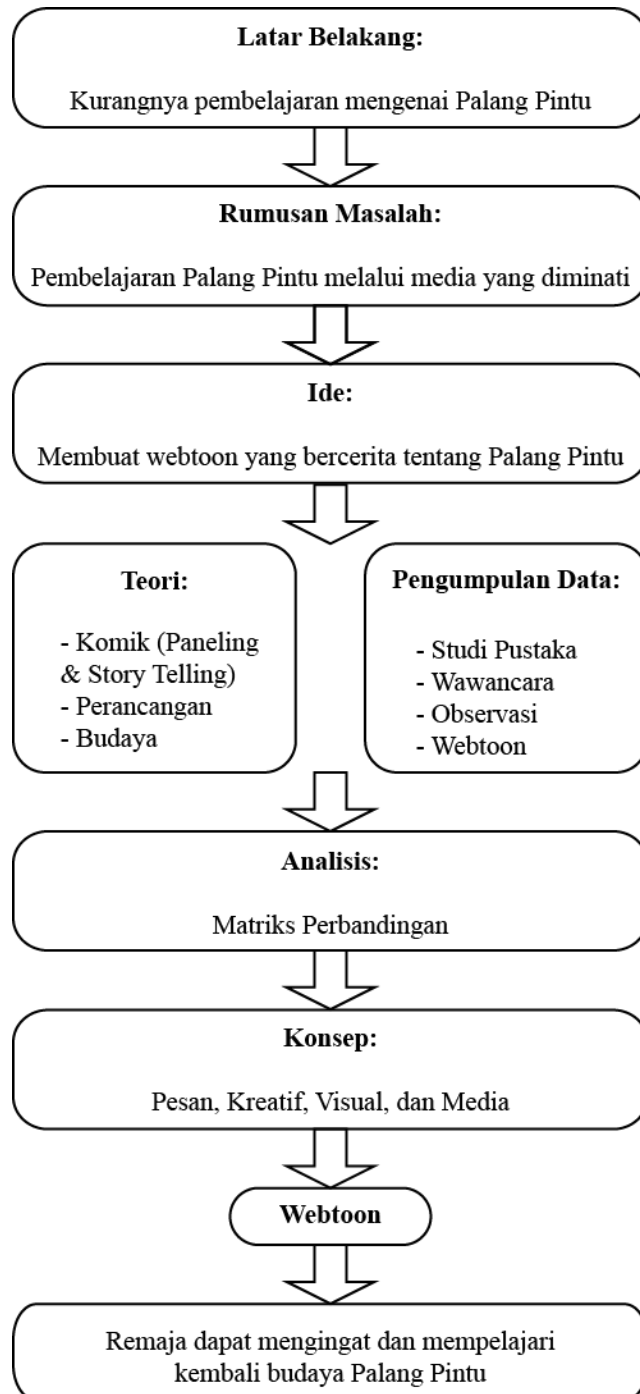
Kuesioner digunakan untuk mengetahui perilaku dan pendapat responden atau pembaca mengenai media bercerita seperti buku komik dan webtoon serta budaya Palang Pintu. Sehingga hasil tersebut bisa dijadikan pertimbangan dalam membuat perancangan tugas akhir ini.

### **B. Analisis Matriks Perbandingan**

Sebuah matriks terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, bisa berupa konsep atau kumpulan informasi. Prinsip analisis matriks yaitu membandingkan data dengan cara menjajarkan (Soewardikoen, 2013:50-51).

Kolom ini akan berisikan beberapa karya visual seperti webtoon dan komik yang mengangkat budaya tradisional Indonesia yang akan dibandingkan dengan beberapa teori yang penulis pakai sehingga didapatkan perbedaan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan.

## 1.6 Kerangka Perancangan



**Gambar 1.1** Kerangka Perancangan

*Sumber: Dokumentasi penulis*

## **1.7 Pembabakan**

Pembabakan pada penulisan ini berisikan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Yang berisi, latar belakang masalah, ruang lingkup dan tujuan mengenai judul penulisan ini serta metodologi dalam penyusunan penulisan.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Teori – teori mengenai komik, budaya dan turunannya yang bisa dijadikan acuan dalam melakukan perancangan.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Berisikan data penelitian dan analisis sebagai acuan dalam perancangan.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Berupa konsep yang akan diterapkan serta hasil perancangannya dalam bentuk visual.

### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil sidang.