

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Internet dan telepon pintar (*smartphone*) dapat mengubah aktivitas, gaya, dan kebiasaan orang. Internet adalah kumpulan jaringan komputer yang secara fisik terhubung satu sama lain dan juga memiliki kemampuan untuk membaca dan memecahkan kode sejumlah protokol komunikasi yang biasa kita sebut sebagai *Internet Protocol (IP)* dan *Transmission Control Protocol (TCP)* (Allan, 2005). Perkembangan internet di Indonesia dimulai pada awal tahun 2000-an, yaitu diawali dengan munculnya portal *online* yang bertujuan untuk membantu dan memudahkan masyarakat dalam mengakses berita *online*. Terutama untuk para pekerja yang membutuhkan informasi atau berita terbaru. Hingga akhirnya seiring dengan kemajuan teknologi, internet di Indonesia mulai berkembang dan banyak digunakan di semua aspek kehidupan (Choiri, 2019).

*Smartphone* adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan fitur yang mutakhir dan berkemampuan tinggi layaknya sebuah komputer. Data yang ditunjukkan Newzoo tahun 2021, Indonesia menempati urutan ke-4 dengan 160,23 juta pengguna *smartphone*. Tingkat penggunaan *smartphone* di tanah air telah mencapai 58,6% dari total penduduk (Pusparisa, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang Indonesia mulai memasukkan aktivitas digital ke dalam rutinitas mereka, termasuk membaca.

Hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2020, menunjukkan bahwa penduduk berusia 15 tahun ke atas dalam hal kemampuan membaca dan menulis di perkotaan mencapai sekitar 97,61. %, sedangkan di perdesaan sebesar 93,23%. (BPS, 2020). Namun di Indonesia, tingkat literasi masih sangat rendah daripada di negara lain. Berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis *Organization for Economic Co-operation and Development* tahun 2019, Indonesia menempati ranking ke 62

dari 70 negara atau berada di 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah (Kemendagri, 2021).

Literasi yang rendah mengakibatkan kurangnya minat baca pada masyarakat. Berdasarkan Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tahun 2019, hal itu disebabkan kurangnya akses untuk membaca, yaitu fasilitas perpustakaan, terutama pada daerah-daerah terpencil (Puslitjakdikbud, 2019). Rendahnya literasi tersebut dapat mengakibatkan penyebaran *hoax* atau berita-berita yang tidak benar kepada masyarakat luas. Data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menyebutkan bahwa ada sekitar 800.000 situs di Indonesia yang telah terindikasi sebagai penyebar informasi palsu (Kemenkominfo, 2017). Selain itu, Kominfo juga mencatat hingga 8 Agustus 2020 sebanyak 1.028 *hoax* tersebar diberbagai *platform* media sosial terkait disinformasi tentang virus Corona (COVID-19) (Kemenkominfo, 2020).

Salah satu cara untuk meningkatkan minat baca adalah menghadirkan bacaan yang menyajikan tampilan yang menarik. Komik merupakan salah satu bacaan yang dapat menarik masyarakat untuk membaca, khususnya anak muda. Menurut Gumelar (2011: 7) komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan ceria tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Kelebihan komik dibandingkan dengan bacaan lainnya yaitu komik memiliki alur cerita yang menarik dan dilengkapi dengan gambar-gambar pada setiap halamannya, sehingga pembaca khususnya anak-anak tidak akan merasa bosan dan terpicu untuk terus membaca.

Berkembangnya internet, komik digital menjadi alternatif bacaan yang dapat dipilih masyarakat, karena komik tersebut dibuat menjadi berbagai bentuk aplikasi atau *platform* sehingga aksesnya sangat mudah. Komik jenis ini merupakan komik yang diterbitkan secara digital; terdiri dari satu gambar atau terdiri dari beberapa bagian; telah membaca jalur yang disejajarkan; ada bingkai yang terlihat; memiliki simbol seperti gelembung huruf; dan memiliki gaya penulisan yang menyampaikan makna visualnya (Aggleton, 2018).

Alternatif bentuk komik digital salah satunya adalah *LINE Webtoon*. Platform ini berasal dari Korea yang diluncurkan oleh perusahaan teknologi, *LINE Corporation* dan *NAVER Corporation* (Fatimah, 2018). Platform ini juga merupakan aplikasi animasi digital dengan 6 juta pengguna aktif bulanan di Indonesia dan lebih dari 35 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia. *LINE Webtoon* memiliki banyak penggemar di seluruh dunia, 75% pembacanya berusia 20 tahun ke atas (AFP, 2015). *LINE Webtoon* merupakan platform yang paling banyak digunakan dari pada komik digital lainnya. Pada Juli 2022, *Webtoon* sudah diunduh 100 juta lebih pengguna, sedangkan komik digital lain seperti Mangaton dan Blibli Comics baru diunduh 10 juta lebih pengguna, dan Webcomics baru diunduh 5 juta lebih pengguna.

Para komikus lokal telah mengambil langkah untuk menghidupkan kembali komik Indonesia. Salah satu caranya adalah dengan membuat komik dan mempresentasikannya kepada publik melalui *LINE Webtoon*. Banyak komikus Indonesia yang aktif memublikasikan karyanya melalui *LINE Webtoon* secara rutin dan memperoleh sambutan positif dari penggunanya. Hal itu membuat penikmat komik mengetahui bahwa komik Indonesia juga tidak kalah bagus dengan komik asing. Contohnya, komik Si Juki karya Faza Meonk yang disukai 2,4 juta kali dan mendapat nilai 9,79 dari 10. Selain itu ada komik Kemala karya Sweta Kartika yang disukai lebih dari 783 ribu dan mendapat nilai 9,90 dari 10. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini penting dilakukan untuk pengetahuan masyarakat tentang literasi digital komik *webtoon* mengenai fitur-fitur apa saja yang terdapat di dalam *webtoon*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana literasi digital pada komik *webtoon*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui literasi digital pada komik *webtoon*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi atau dasar penelitian lebih lanjut pada studi ilmu komunikasi khususnya kajian manajemen media, literasi media, perkembangan teknologi komunikasi yang berkaitan dengan penggunaan media baru.

### **2. Manfaat Praktis**

#### a. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pemahaman tentang literasi digital mengenai fitur-fitur di dalam *webtoon* yang dapat digunakan oleh masyarakat khususnya anak muda.

#### b. Bagi komikus

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan mendalam untuk perkembangan industri komik Indonesia dan menjadi pertimbangan dalam menciptakan karya komik digital.