

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya sopan santun sudah menjadi identitas tersendiri bagi Indonesia. Sejak lalu, ramah-tamah merupakan perwujudan dari nilai-nilai tradisi yang ada di seluruh budaya masyarakat Indonesia. Sayangnya, dalam beberapa tahun belakangan ini budaya sopan santun tersebut mengalami kemerosotan.

Berdasarkan informasi dari BPIP, terlihat bahwa generasi milenial di Indonesia sedang menghadapi tantangan dalam hal kesejahteraan mental, yang juga mencerminkan penurunan dalam penerapan nilai-nilai kesopanan, etika, serta norma-norma tata krama dalam interaksi sosial. (hipwee.com, 8 Desember 2020, diakses 28 Maret 2023). Temuan lain dari penelitian menunjukkan bahwa remaja masa kini masih belum sepenuhnya menginternalisasi prinsip-prinsip sopan santun dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, mereka cenderung menggunakan bahasa yang kasar, kurang ramah, tidak mengundang kedekatan, terkadang terkesan sombong atau angkuh, kadang-kadang bersifat memaksa, dan bahkan melakukan ejekan (Dewi, Suandi, & Martha, 2013). Seorang siswa berusia 15 tahun di Sekolah Menengah Pertama (SMP) baru-baru ini mengalami kejadian tragis, di mana ia meninggal setelah diserang oleh kakak kelasnya. Insiden ini terjadi setelah terjadi pertengkaran dan ejek-mengejek antara siswa tersebut dengan siswa SMP lain di Desa Parung, Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat (kompas.com, 7 Maret 2023, diakses 7 Juni 2023).

Sopan santun merupakan salah satu unsur yang membangun karakter manusia di lingkungan keluarga, masyarakat, bahkan berbangsa dan bernegara. Kualitas suatu bangsa dalam mendukung pelaksanaan program pembangunan yang efektif dapat diukur melalui karakter yang dimilikinya. Salah satu upaya untuk menjaga perilaku tersebut adalah dengan mengajarkannya lewat budaya setempat.

Seiring dengan kemajuan teknologi, pengenalan kebudayaan kepada remaja dapat dilakukan secara daring dan luring. Salah satu *new media* sekaligus bentuk budaya populer yang dikonsumsi secara besar-besaran oleh masyarakat saat ini adalah web komik. Komik web merujuk pada komik yang diterbitkan melalui

platform daring, baik melalui situs web khusus maupun aplikasi. Oleh karena itu, istilah komik web kerap digunakan secara bergantian dengan frasa seperti komik daring dan komik digital (Andina).

Webtoon menjadi salah satu portal penerbitan web komik populer asal Korea Selatan yang diluncurkan oleh Naver Corporation pada tahun 2004. Sedangkan, Webtoon Indonesia sendiri telah dirilis sejak tahun 2014. Di luar negeri asalnya, Webtoon juga menikmati popularitas yang luas di kalangan masyarakat internasional. Platform ini menampilkan beragam judul komik dengan genre yang berbeda-beda, termasuk drama, fantasi, komedi, horor, dan kisah kehidupan sehari-hari.

Dibandingkan dengan aplikasi komik digital lainnya, Webtoon memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya menjadi unik. Lewat Webtoon, semua komikus dari berbagai penjuru dunia dapat memublikasikan karya mereka. Pembaca pun dibuat nyaman dengan fasilitas terjemahan ke dalam bahasa setempat. Webtoon juga menyediakan ruang bagi pembaca untuk saling bertukar pendapat maupun berkomentar pada karya yang mereka baca (Yulia, 2021). Dengan keunggulan tersebut, Webtoon menjadi sebuah media yang sangat ideal untuk memperkenalkan budaya kepada masyarakat.

Budaya yang akan dieksplorasi dalam penelitian ini merupakan budaya "Soméah Hadé ka Sémah," yang merupakan landasan pemikiran masyarakat Sunda. Soméah Hadé ka Sémah mewakili prinsip-prinsip kepribadian masyarakat Sunda yang mengandung arti keramahan, perilaku baik, upaya menjaga, menjamu, dan memberikan kebahagiaan kepada setiap tamu atau individu, bahkan tanpa memiliki pengenalan sebelumnya. Alasan untuk mengambil fokus pada budaya soméah ini adalah karena terkandung dalamnya warisan budaya yang sangat berharga dan mengusung nilai-nilai filosofis tinggi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan cara merancang sebuah situs web komik sebagai sarana untuk memperkenalkan budaya "Soméah Hadé ka Sémah" kepada masyarakat, terutama kalangan remaja. Hasil penelitian akan menjadi landasan bagi perancangan web komik selanjutnya. Dengan demikian web komik

yang dihasilkan nanti dapat memberikan pemahaman kepada remaja akan nilai suatu budaya yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah :

- a. Melemahnya sikap sopan santun di kalangan remaja
- b. Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya mencintai budaya bangsa
- c. Kurangnya media kreatif untuk mengenalkan budaya kepada remaja

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan pada penelitian ini adalah bagaimana merancang web komik sebagai media pengenalan budaya “*Someah Hade ka Semah*” kepada remaja?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat difokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Objek penelitian adalah web komik untuk mengenalkan budaya “*Soméah Hadé ka Sémah*” kepada remaja
- b. Target penelitian adalah masyarakat umum di Indonesia khususnya remaja yang suka membaca komik
- c. Seluruh proses penelitian dilaksanakan mulai dari bulan Maret 2023 – Juni 2023
- d. Proses perancangan ini dilakukan di Bandung
- e. Perancangan bertujuan untuk mengenalkan budaya “*Soméah Hadé ka Sémah*” kepada remaja lewat web komik

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memperkuat sikap sopan santun di kalangan remaja
- b. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya mencintai budaya bangsa

- c. Merancang media kreatif untuk mengenalkan budaya kepada remaja

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha untuk memecahkan masalah yang ada berdasarkan data yang ada dengan menyajikan, menganalisis dan menginterpretasikannya (Narbuko, 2015). Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode-metode sebagai berikut:

a. Observasi

Metode observasi adalah metode yang dilakukan dengan mengamati fenomena secara langsung maupun tidak langsung (Riyanto, 2010). Pada penelitian ini observasi akan dilakukan terhadap sikap sopan santun dan kesadaran remaja akan budaya, hingga peran dan pengaruh web komik.

b. Wawancara

Metode wawancara adalah metode yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan baik secara lisan maupun tulisan kepada responden (Supriyati, 2011). Pada penelitian ini wawancara akan dilakukan kepada budayawan Sunda, dosen mata kuliah komik dan ilustrasi secara luring/daring.

c. Kuesioner

Metode kuesioner adalah metode yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini kuesioner akan disebarkan kepada remaja di kota Bandung dengan rentang umur 16-20 tahun melalui Google Forms.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menelaah berbagai buku, catatan, laporan yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan (Nazir, 2003). Pada penelitian ini studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan berbagai teori mengenai *storytelling*, komik, dan DKV yang bersumber dari buku, jurnal dan laporan yang sesuai dengan topik.

1.6 Metode Analisis Data

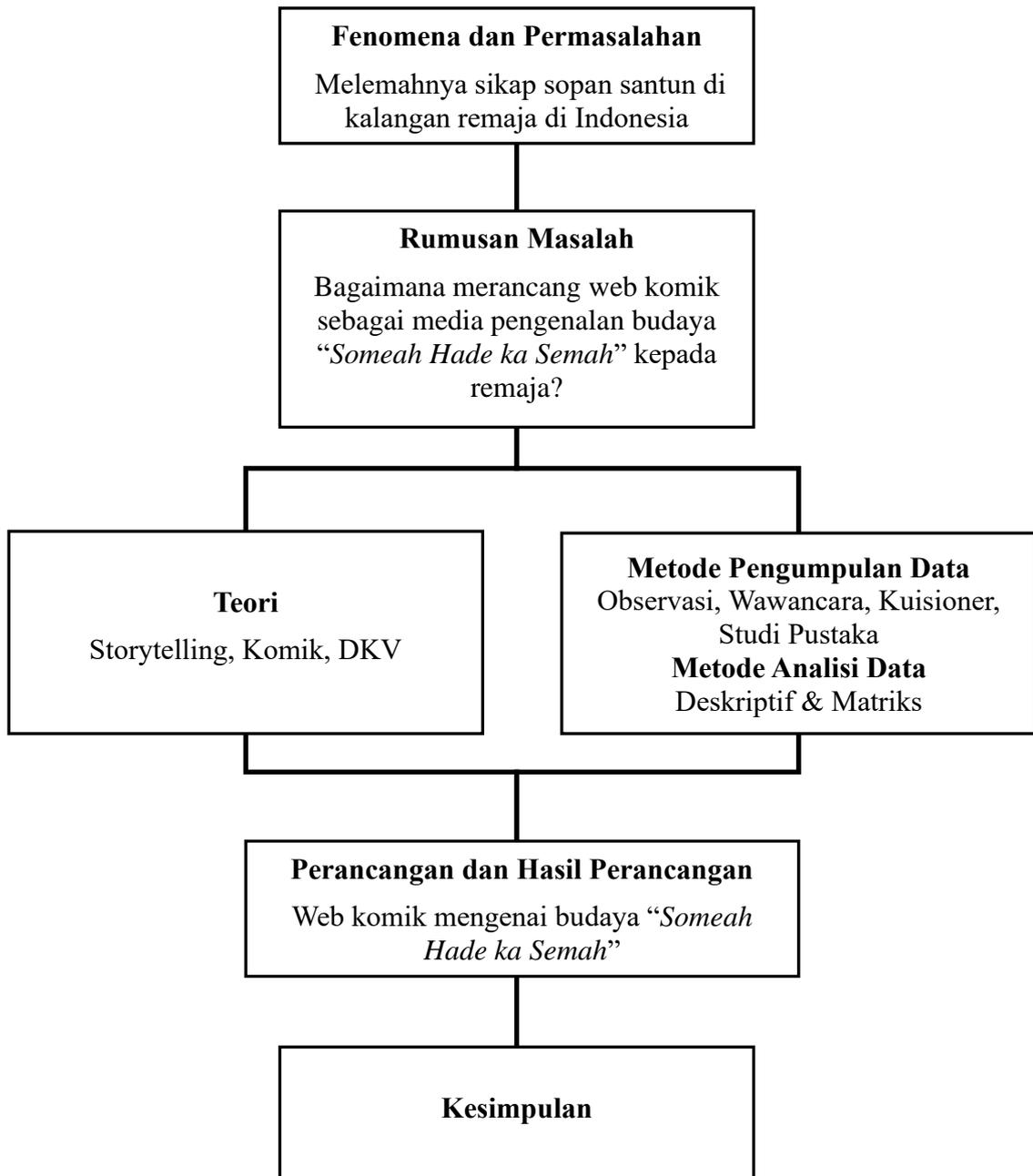
a. Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, dengan menyajikan, menganalisis dan menginterpretasikannya (Narbuko, 2015). Pada penelitian ini analisis deskriptif akan mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner.

b. Analisis Matriks

Analisis Matriks merupakan jukstaposisi atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Matriks terdiri berdasarkan kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, dan sangat berguna untuk membandingkan seperangkat data serta menarik kesimpulan (Soewardikoen, 2019:104). Pada penelitian ini analisis matriks akan dilakukan terhadap beberapa komik populer sebagai referensi.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber: dokumen pribadi)

1.8 Pembabakan

a. BAB I Pendahuluan

Memuat informasi tentang latar belakang permasalahan yang memaparkan tentang fenomena yang terjadi di masyarakat yang berdampak pada pemanfaatan web komik. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan. Bab ini ditutup dengan pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi masing-masing bab.

b. BAB II Landasan Teori

Berisi teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori *Storytelling*, Komik, dan Desain Komunikasi Visual. Bab ini ditutup dengan kerangka teori dan asumsi.

c. BAB III Data dan Analisis Data

Berisi data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Dilanjutkan dengan analisis data, ringkasan wawancara, data hasil kuesioner, analisis konten visual, analisis matriks visual, analisis data kuesioner, dan penarikan kesimpulan.

d. BAB V Penutup

Memuat kesimpulan dari seluruh bab penelitian dan saran