

ANALISIS PENYEBAB KOMIK LOKAL INDONESIA TIDAK LAKU DAN KURANG DI MINATI OLEH PEMBACA

Leonardo Alexander Santoso

20110044@student.unika.ac.id

Universitas Katholik Soegijapranata Semarang
Jl. Pawiyatan Luhur Sel. IV No.1, Bendan Duwur, Kec. Gajahmungkur, Kota
Semarang, Jawa Tengah 50234

Abstrak

Saat ini komik Indonesia sudah sangat sedikit sekali untuk peminatnya di karena kan maraknya komik luar negeri yang masuk ke Indonesia dengan ceritanya yang menarik,art style visual komik yang terlihat bagus yang membuat pembaca komik Indonesia lebih suka membaca komik luar negeri daripada membaca komik lokal indonesia.Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari aspek komik yang di sukai dan yang paling populer di Masyarakat Indonesia.Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan membuat kuisisioner yang berisi pertanyaan terbuka tentang topik yang di teliti dan akan di sebar ke target penelitian.Hasil penelitian menunjukkan jika Masyarakat Indonesia lebih suka visual ilustrasi komik luar negeri karena terlihat bagus dan menarik,sedangkan Masyarakat Indonesia lebih suka cerita komik Indonesia karena ceritanya simpel dan mudah di pahami serta di dalam ceritanya di beri unsur komedi yang membuat pembaca merasa terhibur,namun faktor lainnya yang menyebabkan komik Indonesia tidak laku dan kurang di minati karena kurangnya promosi serta pemasaran komik Indonesia sehingga membuat masyarakat indonesia kurang informasi terkait komik Indonesia.

Kata Kunci: cerita,ilustrasi,komik,visual,warna.

Abstract

Currently there are very few fans of Indonesian comics because of the increasing number of foreign comics coming to Indonesia with interesting stories, visual comic art styles that look good which makes Indonesian comic readers prefer reading foreign comics rather than reading local Indonesian comics. The aim of this research is to find aspects of comics that are liked and most popular in Indonesian society. This research uses a quantitative method by creating a questionnaire containing open questions about the topic being researched and will be distributed to research targets. The results of the research show that Indonesian society prefer visual illustrations of foreign comics because they look good and interesting, while Indonesian people prefer Indonesian comic stories because the stories are simple and easy to understand and the stories contain comedy elements which make readers feel entertained, but other factors cause Indonesian comics to not sells well and is less popular due to the lack of promotion and

marketing of Indonesian comics, which means that the Indonesian public lacks information regarding Indonesian comics.

Keywords: story, illustration, comic, visual, color.

PENDAHULUAN

Komik adalah Gambar berbentuk kartun yang dapat mengungkapkan suatu karakter yang memerakan dalam sebuah cerita yang memiliki urutan tertentu untuk menyampaikan sebuah pesan secara cepat dan secara ringkas mengenai situasi atau kejadian kejadian yang ada pada cerita komik untuk memberikan informasi. Komik sudah masuk di Indonesia sejak tahun 1930 an pada tahun itu banyak sekali komik Indonesia berbentuk komik strip yang di terbitkan pada media koran, dan pada tahun 2000 an sudah banyak komik Indonesia dalam bentuk apapun karena pada tahun ini teknologi sudah mulai canggih dan orang orang bisa mengakses internet agar bisa melihat komik tanpa harus melalui media cetak. Namun saat ini perkembangan komik di Indonesia sudah sangat menurun dan untuk peminatnya sudah sangat sedikit karena maraknya komik luar negeri masuk ke Indonesia yang membuat komik Indonesia kalah bersaing dengan komik luar negeri.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari aspek komik yang di sukai oleh masyarakat Indonesia dan yang paling populer di masyarakat Indonesia. dan penelitian ini akan lebih membahas pada komik Indonesia dan komik luar negeri dari segi visual dan cerita komik.

KAJIAN TEORI

Teori Perilaku Konsumen

Menurut Hasan (2013) perilaku konsumen adalah studi proses yang terlibat saat individu atau kelompok memilih, membeli, menggunakan atau mengatur sebuah produk, jasa, idea atau pengalaman untuk memuaskan

kebutuhan konsumen serta yang menjadi keinginan konsumen. Sedangkan berdasarkan penafsiran Sunyoto (2012) perilaku konsumen (consumer behavior) dapat diartikan sebagai kegiatan individu yang di lakukan secara langsung dan terlibat dalam mendapatkan serta mempergunakan sebuah barang atau jasa termasuk yang ada di dalam proses pengambilan keputusan pada persiapan dalam penentuan kegiatan-kegiatan tersebut.

Teori Elemen Visual Dalam Komik

Menurut Gumelar (2011, h.26) dalam Komik Terdapat Elemen Desain untuk pembuatannya dan ada beberapa elemen elemen desain yang di gunakan dalam membuat komik antara lain ada Space (Ruang), Gambar (Image). Teks (Text), Point dan Dot, Garis (Line), Bentuk (Shape), Wujud (Form), Tone / Value. Warna (Colour), Pola (Pattern), dan Tekstur (Texture).

Teori Warna

Endang Widjajanti Laksono (1998: 42) mengemukakan bahwa warna merupakan sebuah bagian dari cahaya yang bisa diteruskan serta dapat dipantulkan. pada warna Terdapat tiga unsur yang penting dalam pengertian warna, yaitu benda, mata dan unsur cahaya. Secara umum, warna dapat didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan membuat kuisisioner yang berisi pertanyaan terkait topik analisis penyebab komik lokal Indonesia tidak laku dan kurang di minati oleh pembaca yang akan di sebarakan kepada target penelitian, untuk target penelitian adalah masyarakat Indonesia dari kalangan pelajar dan mahasiswa berkisar umur 17 – 22 tahun yang hobi membaca komik atau yang pernah membaca komik.

Pada penelitian ini menggunakan 3 objek penelitian di antaranya komik Tahilalat, komik Naruto dan komik Marvel. dan ketiga 3 komik ini akan di gunakan sebagai objek penelitian untuk di analisis oleh target penelitian dari segi gaya ilustrasi komik, cerita komik dan karakter komik.

PEMBAHASAN HASIL

Gaya ilustrasi Komik

Tabel 1 : Gaya ilustrasi komik yang di sukai oleh responden

Marvel	Naruto	Tahilalat
46.4 %	32.1 %	21.4 %

Sumber Data : Hasil Kuisisioner

Berdasarkan tabel tersebut sebanyak 46.4 Persen (13 Responden) lebih suka gaya ilustrasi komik Marvel, sedangkan 32.1 Persen (9 Responden) lebih suka gaya ilustrasi komik Naruto dan 21.4 Persen (6 Responden) lebih suka gaya ilustrasi komik Tahilalat. dan kebanyakan responden lebih suka gaya ilustrasi komik Marvel karena ilustrasinya yang realistis dan detail serta pewarnaan karakternya sangat detail dan mencolok.

Hal ini di dukung dengan teori warna menurut Endang Widjajanti Laksono (1998 : 42) bahwa warna suatu unsur warna yang di pantulkan dari benda di

interpetasikan oleh mata, sehingga dengan teori warna gaya ilustrasi komik marvel lebih realistis dan detail.

Cerita Komik

Tabel 2 : Cerita komik yang di sukai oleh responden

Marvel	Naruto	Tahilalat
14.3 %	21.4 %	64.3 %

Sumber Data : Hasil Kuisisioner

Berdasarkan tabel tersebut sebanyak 14.3 % (4 Responden) lebih menyukai cerita komik Marvel, sedangkan 21.4 % (6 Responden) lebih menyukai cerita komik Naruto dan 64.3 % (18 Responden) lebih menyukai cerita komik Tahilalat, kebanyakan responden lebih suka membaca cerita komik Tahilalat karena ceritanya yang simpel, ringan dan mudah untuk di pahami serta lay out panel nya di buat beraturan sehingga lebih mudah untuk di baca

Hal ini di dukung dengan teori elemen visual dalam komik menurut Gumelar (2011, h.26) yang mengatakan bahwa elemen visual dalam komik bahwa ada banyak sekali elemen visual dalam komik seperti gambar, text, pola, ruang kosong, dan masih banyak lagi, dari elemen visual ini bisa menciptakan komik yang bagus dan menarik. dan cerita komik Tahilalat menggunakan elemen visual tersebut yang membuat cerita komik tahilalat di sukai oleh banyak responden.

Preferensi karakter komik

Tabel 3 : Preferensi karakter komik yang di sukai oleh responden

Marvel	Naruto	Tahilalat
35.7 %	53.6 %	10.7 %

Sumber Data : Hasil Kuisisioner

Berdasarkan tabel tersebut sebanyak 35.7 % (10 Responden) lebih suka karakter komik Marvel, sedangkan 53.6

% (15 Responden) lebih suka karakter komik Naruto dan 10.7 % (3 Responden) lebih suka karakter komik Tahilalat, kebanyakan responden lebih suka karakter komik Naruto karena karakter komik Naruto karena Development karakternya sangat solid dan perkembangan karakternya sangat bagus serta menjadi karakter favorit sejak kecil.

Hal ini di dukung dengan teori perilaku konsumen menurut Hasan (2013) perilaku konsumen merupakan proses saat individu atau kelompok dalam memilih dan menggunakan jasa dan produk sesuai kebutuhan dan keinginan konsumen, sehingga dalam hal ini karakter komik Naruto menjadi kebutuhan konsumen serta keinginan konsumen karena sesuai dengan kesukaan konsumen.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menyimpulkan bahwa bahwa komik Indonesia memiliki keunggulan pada cerita komiknya karena dari hasil penelitian bahwa sebagian banyak responden lebih suka cerita komik Indonesia karena ceritanya yang simpel, dan mudah di pahami oleh pembaca serta ada unsur komedi yang membuat pembaca merasa terhibur, namun untuk dari segi visual dari karakter, ilustrasi latar dan art style komik Indonesia masih di bilang kalah saing dengan visual dan ilustrasi komik luar negeri, karena berdasarkan hasil penelitian bahwa sebagian besar responden lebih menyukai visual dan art style komik luar negeri.

DAFTAR PUSAKA

Darmadi, M. P., & Handoko, B. *Perancangan Museum Komik Indonesia* (Doctoral dissertation, Bandung Institute of Technology).

Ayyub, H. B. N., Kuncoro, A. A., Suhono, F., & Mufadhol, M. (2022). Pemanfaatan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Untuk Menunjang Penjualan Buku Komik Ultimate Glad. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia*, 1(2), 133-145.

Hasan (2013) Teori Perilaku Konsumen (*PT.Nasya Expanding Management, Pekalongan-Indonesia*) *Pekalongan, 1 Desember 2021*

Danang Sunyoto, S. H., & SE, M. (2012). *Konsep Dasar Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Media Pressindo.

Gumelar, M. S. (2015). *Elemen & Prinsip Menggambar*. An1mage.

Endang, W.L (1998 : 42) TEORI WARNA. Jakarta 06 Juli 2021

Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Jakarta: Rineka Cipta, 134*.

Martono, N. (2010). *Metode penelitian kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder (sampel halaman gratis)*. RajaGrafindo Persada.