

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada awal kemunculannya pada tahun 1930 komik Indonesia memang sering mengalami pasang surut, komik yang berasal dari Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat pada tahun 1960 sampai dengan 1970 yang memberikan berbagai macam cerita seperti tokoh pahlawan, humor, wayang, dan mistik. Selain dikemas dalam bentuk buku, komik juga dapat ditemui pada surat kabar dengan bentuk penyajian komik sederhana seperti Ali Oncom dan Doyok yang menggambarkan sisi kehidupan masyarakat pada umumnya yang dikemas dalam bentuk komedi yang singkat dan berkenaan dengan kehidupan masyarakat. Namun pada saat ini, masyarakat Indonesia lebih mengenal komik luar negeri dibandingkan dengan komik Indonesia sendiri, khususnya komik yang berasal dari Jepang (Manga). Selain itu, munculnya komikus lokal yang memiliki aliran komik Jepang juga mempengaruhi keberadaan komik lokal yang seolah menyingkirkan keberadaannya.

Di Indonesia sendiri keberadaan komik sudah sangat populer di kalangan masyarakat luas, komik merupakan salah satu media yang bisa dijadikan sebagai sarana hiburan. Tidak hanya anak-anak, orang dewasa pun banyak yang masih menjadikan komik sebagai sarana hiburan, bahkan tidak sedikit masyarakat yang mengoleksi komik-komik dalam bentuk buku. Selain itu komik juga menjadi salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi, pesan, atau bahkan keresahan yang dirasakan oleh komikus yang akhirnya dituangkan dalam bentuk komik.

Seiring berkembangnya zaman, komik yang awalnya berbentuk buku atau bahkan bisa ditemui dalam surat kabar kini semakin berkembang. Di era keterbukaan teknologi informasi saat ini penyajian komik sudah beragam, mulai dari media sosial, aplikasi *mobile*, atau bahkan *website*. Penggunaan *website* sebagai sarana bagi komikus untuk mempublikasikan karya komiknya tentu memberikan beberapa dampak positif, salah satunya adalah mengurangi biaya untuk mencetaknya dalam bentuk buku dan tentu mudah diakses serta dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat luas.

Kuriling Karawang adalah salah satu komik lokal asli karya anak bangsa yang dibuat oleh komikus asal Karawang. Kuriling Karawang merupakan komik yang bercerita serta memberikan informasi tentang sejarah karawang. Karawang sendiri mempunyai sejarah bagi Indonesia, dimana pada masa penjajahan dulu ketika Ir. Soekarno dan Bung Hatta diculik atau diasingkan di Karawang tepatnya di daerah Rengasdengklok, dengan tujuan menjauhkannya dari pengaruh Jepang dan mendesak mereka untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Sejarah merupakan bagian penting bagi suatu bangsa, karena dari sejarah suatu bangsa bisa belajar dari pengalaman masa lalu agar dapat memperbaikinya di masa yang akan datang. Namun pelajar SMA dan SMK di Kecamatan Cikampek sendiri masih jarang yang mengetahui betul tentang sejarah Kabupaten Karawang, karena sedikitnya minat baca mereka tentang sejarah. Hal ini berkaitan dengan survei yang di lakukan oleh program *For International Student Assessment (PLSA)* yang di rilis oleh *Organization for economic Co-Operation and Development (OECD)* pada tahun 2019 Mendapatkan Hasil bahwa Tingkat literasi Indonesia pada penelitian di 70 negara itu berada di Peringkat 62. Setidaknya sebagai masyarakat Kabupaten Karawang sudah sewajarnya kita melestarikan dan mengetahui sejarah tempat kita tinggal.

Berdasarkan uraian diatas, dengan upaya memperkenalkan kembali sejarah Kabupaten Karawang melalui media komik Kuriling Karawang dan dengan dibutuhkannya media untuk mewadahi komik Kuriling Karawang agar dapat menunjang upayanya dalam memperkenalkan kembali sejarah Kabupaten Karawang. Maka dalam rangka kegiatan penelitian serta penyusunan tugas akhir ini, penulis memilih judul : PERANCANGAN WEBSITE UNTUK MEMPERKENALKAN KEMBALI SEJARAH KABUPATEN KARAWANG DENGAN MEDIA KOMIK KURILING KARAWANG.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan website untuk memperkenalkan kembali sejarah Kabupaten Karawang dengan media komik Kuriling Karawang ?

2. Bagaimana merancang dan membangun website untuk memperkenalkan kembali sejarah Kabupaten Karawang dengan media komik Kuriling Karawang ?
3. Bagaimana menguji website untuk memperkenalkan kembali sejarah Kabupaten Karawang dengan media komik Kuriling Karawang ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dengan adanya rumusan masalah di atas, maka terbentuklah tujuan kegiatan penelitian ini, yaitu :

1. Menganalisis kebutuhan website untuk memperkenalkan kembali sejarah Kabupaten Karawang dengan media komik Kuriling Karawang.
2. Dapat merancang dan membangun website untuk memperkenalkan kembali sejarah Kabupaten Karawang dengan media komik Kuriling Karawang.
3. Dapat melakukan pengujian website untuk memperkenalkan kembali sejarah Kabupaten Karawang dengan media komik Kuriling Karawang.

### **1.4 Batasan Penelitian**

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuannya dan pembahasannya tidak melebar luas, maka perlu adanya batasan masalah pada penelitian ini. Berikut batasan masalah yang mencakup pada penelitian ini :

1. Sample data pada penelitian ini diambil dari komikus Kuriling Karawang dan pelajar SMA dan SMK di Kecamatan Cikampek.
2. Website komik ini dirancang untuk memperkenalkan kembali sejarah Kabupaten Karawang dengan media komik Kuriling Karawang.
3. Website yang dibangun merupakan website yang menyajikan komik Kuriling Karawang.

### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang terdapat pada penelitian ini mencakup 2 jenis yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis :

#### **1. Teoritis :**

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam pengembangan teori untuk membangun website dan implementasi pada prakteknya.

## 2. Praktis :

### a. Bagi Komikus dan Pelajar SMA dan SMK di Kecamatan Cikampek

:

1. Dengan adanya website komik ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi komikus dengan upaya memperkenalkan kembali sejarah Kabupaten Karawang.
2. Sebagai bahan masukan dan saran untuk mengetahui sejauh mana komiknya dibaca sehingga dapat menarik perhatian pembaca komik lain.
3. Dapat menjadi media baru bagi pelajar SMA dan SMK di Kecamatan Cikampek untuk mengetahui sejarah Kabupaten Karawang.

### b. Bagi penulis :

Dapat mengetahui teori maupun praktek dalam membangun website komik.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini sistematika penulisan diperlukan agar dapat menghasilkan karya tulis yang tersusun secara runtut dan rapi, berikut sistematika penulisan yang mencakup pada penelitian ini :

### 1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian tugas akhir ini.

### 2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini menjelaskan teori tentang perancangan website, bagian-bagian yang diperlukan dalam merancang website, dan komik. Serta penelitian-penelitian terkait sebelumnya yang dijadikan landasan dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir ini.

### 3. BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mendeskripsikan tentang tahapan-tahapan penelitian dan metodologi yang digunakan pada saat penelitian, yang dapat mendukung dalam menyelesaikan masalah yang ada.

#### **4. BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil analisis dari data-data yang telah didapatkan dari komikus Kuriling Karawang dan pelajar SMA dan SMK di Kecamatan Cikampek serta membahas perancangan website komik Kuriling Karawang yang sesuai dengan kebutuhan komikus.

#### **5. PENUTUP**

Pada bagian ini menjelaskan kesimpulan akhir dari hasil penelitian dan saran-saran yang direkomendasikan oleh penulis sebagai bahan masukan atau acuan penelitian selanjutnya.

