



**Universitas Katolik Parahyangan**  
**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**  
**Program Studi Ilmu Hubungan Internasional**

*Terakreditasi A*

*SK BAN –PT NO: 3095/SK/BAN-PT/Akred/S/VIII/2019*

***Upaya Platform LINE Webtoon dalam Memperkenalkan***  
***Budaya Webtoon di Indonesia***

Skripsi

Oleh

Gabriella Carmen

2016330173

Bandung

2020



**Universitas Katolik Parahyangan**  
**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**  
**Program Studi Ilmu Hubungan Internasional**

*Terakreditasi A*

*SK BAN –PT NO: 3095/SK/BAN-PT/Akred/S/VIII/2019*

***Upaya Platform LINE Webtoon dalam Memperkenalkan***  
***Budaya Webtoon di Indonesia***

Skripsi

Oleh

Gabriella Carmen

2016330173

Pembimbing

Sapta Dwikardana, Ph.D

Bandung

2020

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional



**Tanda Persetujuan Skripsi**

Nama : Gabriella Carmen  
Nomor Pokok : 2016330173  
Judul : Upaya *Platform LINE Webtoon* dalam Memperkenalkan Budaya *Webtoon* di Indonesia

Menyetujui untuk diajukan pada  
Ujian Sidang jenjang Sarjana  
Bandung, 14 Juli 2020

Pembimbing,

**Sapta Dwikardana, Ph.D**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

**Ratih Indraswari, S.IP, M.A**

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Jurusan Hubungan Internasional  
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional



**Tanda Pengesahan Skripsi**

Nama : Gabriella Carmen  
Nomor Pokok : 2016330173  
Judul : Upaya *Platform LINE Webtoon* dalam Memperkenalkan Budaya *Webtoon* di Indonesia

Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana  
Pada Kamis, 30 Juli 2020  
Dan dinyatakan **LULUS**

**Tim Penguji**


**Ketua sidang merangkap anggota**

Giandi Kartasmita, S.IP., MA

: 

**Sekretaris**

Sapta Dwikardana, Ph.D.

: 

**Anggota**

Ratih Indraswari, S.IP., MA

: 

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si

## SURAT PERNYATAAN

Saya, yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Gabriella Carmen  
NPM : 2016330173  
Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional  
Judul : Upaya Platform LINE Webtoon dalam memperkenalkan Budaya Webtoon di Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain. Adapun karya atau pendapat pihak lain yang dikutip, ditulis sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai dengan aturan yang berlaku apabila ditemukan pernyataan ini tidak benar di kemudian hari.

Jakarta, 14 Juli 2020



Gabriella Carmen

## ABSTRAK

Nama: Gabriella Carmen

NPM: 2016330173

Judul: Upaya *Platform LINE Webtoon* dalam Memperkenalkan Budaya *Webtoon* di Indonesia

---

Komik merupakan sebuah media sekaligus bentuk budaya populer yang dinilai sebagai sebuah medium yang fleksibel untuk mengekspresikan cerita dan visual secara bersamaan. Hadirnya komik digital atau *webtoon* yang diadaptasi dari perkembangan komik lokal Korea Selatan atau *manhwa* memberikan ciri khas tersendiri, terutama pada pengenalan budaya baru yang ditularkan lewat format komik dan industri budaya yang dibentuk pada negara-negara tujuan, khususnya Indonesia. Tujuan penelitian tertuang pada pertanyaan penelitian “**Bagaimana Upaya Platform LINE Webtoon dalam Memperkenalkan Produk Budaya Webtoon di Indonesia?**”. Metode yang dipergunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian adalah metode kualitatif dengan studi kasus yang menggunakan *LINE Webtoon* sebagai subjek penelitian. Dengan penggunaan sejumlah teori dan konsep seperti Pluralisme, Budaya Populer, *Digital Media*, *Cultural and Creative Industries* dan *Platform Business Model*, peneliti dapat menjelaskan upaya-upaya yang dilakukan oleh sebuah *platform* komik digital bernama *LINE Webtoon* dalam memperkenalkan *webtoon* di Indonesia dalam konteks hubungan internasional. Terdapat tiga upaya yang dilakukan oleh *LINE Webtoon*, yakni membuat sejumlah fitur dan regulasi untuk mematangkan aturan dan kinerja dalam *platform*, lokalisasi untuk menarik sejumlah simpatisan lokal, hingga pengumpulan data-data non-pribadi untuk memahami penggunaan *platform*. Upaya-upaya yang sudah dilakukan, ditambah dengan kondisi eksternal yang secara tidak langsung mendukung efektifitas upaya tersebut, telah membuahkan hasil yang positif bagi *LINE Webtoon*, sehingga dapat diterima oleh masyarakat, mengakar, dan membawa perubahan pada perkembangan komik di Indonesia dengan menularkan budaya *webtoon* lewat proses industri yang dibentuk didalamnya.

**Kata Kunci:** *LINE Webtoon*, *Webtoon*, Budaya Populer, *Platform*, Industri Budaya

## ABSTRACT

Name: Gabriella Carmen

NPM: 2016330173

Title: *The LINE Webtoon Efforts in Introducing Webtoon Culture in Indonesia*

---

*Comic is a media as well as a popular culture that is currently considered as a flexible medium to express stories and visuals simultaneously. The presence of the webtoon or digital comic, which adapted from manhwa or Korean local comic gives its own characteristics, especially in the introduction of new cultures transmitted through comic format and formed cultural industries in Indonesia. The purpose of this research is contained in a research question "**How is the LINE Webtoon Platform Efforts in Introducing Webtoon Culture Product in Indonesia?**". The method used in this research is a qualitative method with case study approach, using LINE Webtoon as a research subject. By using a number of theories and concepts such as Pluralism, Popular Culture, Digital Media, Cultural and Creative Industries and the Business Model Platform, researchers can explain the efforts made by a digital comic platform named LINE Webtoon in introducing webtoon in Indonesia in international relation context. There are three attempts made by LINE Webtoon, which are creating a number of features and regulations to finalize the rules and performance in the platform, localization to attract a number of local sympathizers, and collecting non-personal data to understand the use of the platform. The efforts that have been made, coupled with external conditions that indirectly support the effectiveness of these efforts have produced positive results for LINE Webtoon, so that it can be accepted by the public, take root, and transmit the webtoon culture through the industrial processes formed inside.*

**Keywords:** *LINE Webtoon, Webtoon, Popular Culture, Platform, Cultural Industries*

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan berkatnya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Upaya *Platform LINE Webtoon* dalam Memperkenalkan Budaya *Webtoon* di Indonesia” dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan skripsi ini secara khusus diperuntukan sebagai syarat lulus pendidikan tingkat Strata 1 pada Jurusan Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Parahyangan. Penelitian ini memilih topik *webtoon*, karena merupakan bentuk media dan hiburan yang sedang berkembang saat ini dan mulai terdengar umum di masyarakat. Sedangkan *LINE Webtoon* dipilih sebagai subjek penelitian karena merupakan *platform* komik digital terbesar di Indonesia. Selain itu, penulis memiliki kesan tersendiri terhadap *platform* yang mengenalkan banyak cerita yang menarik dan berkesan didalamnya, sehingga penelitian ini cukup personal bagi penulis.

Penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan serta perspektif baru, khususnya dalam komik, *webtoon*, dan upaya sebuah *platform* lewat teori dan konsep yang sudah dipaparkan dalam penelitian ini. Adapun keterbatasan dari penelitian ini dapat menjadikannya referensi untuk menggali topik yang sama dengan perspektif lainnya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan, baik disengaja maupun tidak disengaja. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terimakasih bagi semua pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Jakarta, 7 Juli 2020

Gabriella Carmen



## UCAPAN TERIMAKASIH

Pertama dan yang paling utama, terimakasih kepada Tuhan Yesus Kristus, atas berkat, rahmat, dan campur tangannya, skripsi ini bisa selesai dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini tentunya dipersembahkan untuk kedua orangtua yang sangat Carmen sayangi, yang tidak pernah lelah untuk mendukung, menyemangati, menghibur, dan mendoakan Carmen dimanapun Carmen berada. Tanpa kalian, aku gak ngerti lagi sih, *speechless*. Kalian terbaik lah pokoknya!! Maaf tidak pandai berkata kata, *but you guys know how much I love you!* Pi, Mi, sehat terus yaa!

Buat ko Abe yang juga siap-siap sidang skripsi sambil kerja saat ucapan terimakasih ini ditulis, semangat ber-revisi ria! Ayok lulus bareng tahun ini! #SarjanaOnline

Untuk Mas Sapta, selaku dosen pembimbing dan dosen wali saya, saya ingin mengucapkan banyak terimakasih atas bimbingannya selama ini. Terimakasih juga untuk selalu sabar menghadapi saya dan memberikan saran-saran dan tips terbaik pada saya, terutama dalam proses penyelesaian skripsi dan sidang. Semoga Mas Sapta dan keluarga sehat selalu.

Untuk Mas Gi dan Mba Ratih selaku dosen penguji, terimakasih atas kritik, saran, dan masukan yang diberikan untuk skripsi ini. Semoga Mas Gi dan Mba Ratih sehat selalu.

Untuk semua dosen HI Unpar, terimakasih untuk curahan ilmu dan pengalaman yang diberikan kepada saya selama berproses selama 4 tahun di Gedung 3.

Untuk manusia-manusia yang terlibat dalam proses pewarnaan hari-hariku selama di Bandung, Elizabeth Caroline, Audri Pelangi, Michelle Patricia, Marcelina Adelia,

Febbie Yolanda, Melinda Lastri, Nicander Wijaya, Brigita Prinsila, Carvira Finrely dan Ghina Cecilia. Terimakasih banyaakk! Banyak pengalaman, keluh kesah, ghibah, serta pelajaran yang gue dapetin selama kenal sama kalian semua. Terimakasih telah menjadi pendengar yang baik, menjadi teman yang baik, dan penasehat yang baik. Pokoknya, mari berkumpul, bermain, dan bertukar cerita saat keadaan sudah membaik. GUE TUNGGU KABAR BAIK DARI LO SEMUA!

Untuk Delegasi Bambang-ku, Delegasi Stand-up Comedy-ku, Equatorial Guinea. Michelle, Audri, Olin, Lyn, Velly, Rika, Saskia, Elmo, Satrio, dan Valen. Terimakasih untuk segala pengalaman yang sampai detik ini masih sangat berkesan. Banner terakhir di siapa ya? Cabutin lakbannya dong buat gue HAHAHA! Love you guysss!

Untuk Unpar Radio Station, khususnya buat Creative. Vira *my sidekick*, Ezza yang selalu sabar, Nabil yang recehnya setingkat, Mey yang ceria, Firman yang gampang dikagetin, dan Kak Esy *our mentor*. Bersyukur banget bisa kenal kalian dan bisa seru-seruan bareng selama ber-UKM, sukses terus buat kita semua, SABI SIH!

Untuk Warta Himahi, terimakasih sudah mengijinkanku berproses selama 3 tahun bersama dan memberikan pengalaman tak terlupakan dalam berorganisasi. Sukses terus buat WH!

Untuk warga @acarmentah, Audri, Olin, Lyn, Mich, Kenken, Geye, Melinda, Aya, Andita, Levin, Fe, Ghina, Velly, Rika, Maura, Devi, Vira, Gita, Vania, Chelle. Terimakasih untuk menyaksikan bentuk-bentuk absurd seorang Carmen dalam rangka menjaga kewarasan dan penyampaian isi kepala yang tidak bisa disebarluaskan. Mari saling memberi kabar kehidupan lewat akun kedua kita masing masing!

Untuk Kakak Asuh Bandung-Setiabudi, terimakasih sudah menjadi tempat untuk aku melampiaskan hobi mengajar dalam setahun terakhir ini, terkhusus buat semua anggota didalamnya. Kalian, sukses terus ya untuk terus memberi dan membimbing!

Untuk semua masyarakat HI Unpar 2016. Terimakasih untuk kebersamaan, pengalaman, dan pengajaran yang sangat berkesan! Sukses untuk kita semua!

Semua pihak yang terlibat yang tidak bisa disebutkan satu-satu. Terimakasih sudah menjadi bagian cerita dalam kehidupan selama berkuliah.

Last but not least, untuk Gabriella Carmen \*tepok pundak\*, YOU DID IT!! Akhirnya ketambahan tujuh huruf dibelakang namanya hehe. Terimakasih untuk terus bertahan hingga semuanya terbayar lunas. Terimakasih untuk BTS-nya (Blood, Tears, and Sweat) yang dicurahkan, daaaaannn akhirnya skripsi ini resmi lahir di dunia. Berawal dari kesukaan baca webtoon, siapa sangka bisa jadi skripsi. Sekarang, cari pengalaman yang lebih banyak diluar sana. Buat diri sendiri bangga, buat orang disekitarmu bangga.  
( ^\_^ )b

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Deskripsi Masalah.....	5
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	5
1.2.2 Pembatasan Masalah .....	8
1.2.3 Perumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	9
1.3.1 Tujuan Penelitian .....	9
1.3.2 Kegunaan Penelitian.....	10
1.4 Kajian Literatur .....	10
1.5 Kerangka Pemikiran.....	15
1.6 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	22
1.6.1 Metode Penelitian.....	22
1.6.2 Teknik Pengumpulan Data.....	23
1.7 Sistematika Pembahasan .....	24
 <b>BAB II: <i>LINE Webtoon</i> sebagai Produk Industri Budaya <i>NAVER Corporation</i></b>	 <b>25</b>
2.1 Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Global .....	26

2.1.1	Hadirnya <i>Platform</i> Digital .....	28
2.1.2	Model Bisnis <i>Platform</i> .....	31
2.2	Transformasi <i>Manhwa</i> : Tinjauan Historis.....	34
2.2.1	<i>Webtoon</i> : Kombinasi <i>Manhwa</i> dan Teknologi .....	38
2.2.2	<i>Webtoon</i> sebagai Budaya Populer dari Korea Selatan.....	41
2.3	Profil dan Perkembangan <i>LINE Webtoon</i> .....	46
2.4	<i>LINE Webtoon</i> sebagai Industri Budaya.....	49
 <b>BAB III: Upaya <i>LINE Webtoon</i> dalam Pengenalan Produk Budaya <i>Webtoon</i> di Indonesia.....</b>		<b>54</b>
3.1	Pasang Surut Perkembangan Komik Indonesia.....	55
3.2	Upaya Pengenalan <i>Webtoon</i> di Indonesia lewat <i>LINE Webtoon</i> .....	61
3.2.1	Kematangan <i>Platform</i> .....	62
3.2.2	<i>Audience Building</i> : Lokalisasi .....	70
3.2.3	Keterlibatan Alat Analitik Pihak Ketiga.....	76
3.3	<i>LINE Webtoon</i> di Indonesia: <i>Pioneer</i> Industri <i>Webtoon</i> Lokal.....	79
 <b>BAB IV: Kesimpulan .....</b>		<b>88</b>
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>91</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Logical Framework</i> .....	22
Gambar 3.1 Cuplikan Komik <i>Orange Marmalade</i> (Episode 2: Lupa) yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia .....	64
Gambar 3.2 Tampilan Aplikasi <i>NAVER Webtoon</i> .....	67
Gambar 3.3 Tampilan Aplikasi <i>LINE Webtoon</i> Indonesia.....	67
Gambar 3.4 Pengumuman <i>Event Rising Star</i> .....	72
Gambar 3.5 Pengumuman <i>Webtoon Contest</i> Pertama di Indonesia.....	73
Gambar 3.6 Pemenang <i>Webtoon Contest</i> 2019.....	74
Gambar 3.7 Survei Rekomendasi <i>Webtoon</i> .....	78
Gambar 3.8 Cuplikan Komik <i>Si Juki: Lika Liku Anak Kos</i> .....	84
Gambar 3.9 Cuplikan Komik <i>Sri Asih</i> (Episode 3: Insting) .....	86

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1 <i>Google Trends for “webtoon”</i> .....	80
---	----

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, globalisasi telah menjadi sebuah sistem yang bersifat dinamis dan tidak terhindarkan. Hadirnya globalisasi turut didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Bentuk teknologi seperti komputersasi, digitalisasi, komunikasi satelit, hingga internet menciptakan jaringan yang menjadi pemicu pembentuk integrasi global untuk menjangkau negara, perusahaan, hingga individu lebih jauh dan lebih murah dari biasanya.<sup>1</sup> Selain itu, teknologi yang sudah semakin berkembang turut memberikan dampak pada perkembangan media, dimana kombinasi antara digitalisasi dan media tradisional menghasilkan jenis media yang baru<sup>2</sup>. Kecepatan dan efisiensi yang ditawarkan olehnya sukses memberikan kemudahan bagi seluruh masyarakat dunia, terutama dalam mengakses dan pembagian informasi. Sehingga memberikan dampak bagi gaya hidup masyarakatnya yang cenderung

---

<sup>1</sup> Friedman, Thomas L. 2012. *The Lexus and The Olive Tree: Understanding Globalization*. New York: Picador. Hal. 29.

<sup>2</sup> Essays, UK. 2018. "Effects of Globalization on Media Media Essay." *UK Essays*. November. Diakses pada 10 Maret 2020. <https://www.ukessays.com/essays/media/effects-of-globalization-on-media-media-essay.php#citethis>.



pedesaan dan agraris menuju perkotaan dan lebih peka terhadap tren dunia<sup>3</sup>, termasuk budaya yang populer saat ini.

Secara singkat, budaya populer dapat dikatakan sebagai bentuk kebudayaan yang disukai dan disetujui oleh banyak orang. Bentuk budaya ini bersifat inferior; sebuah bentuk kebudayaan yang tidak memenuhi standar dari *high culture*. Selain itu, budaya populer sering diklaim sebagai budaya komersil yang diciptakan secara massal, karena budaya ini didasari oleh perilaku dan tingkah yang ‘auntentik’ dari masyarakat. Oleh karena itu, budaya populer sering disamakan dengan *low culture* atau *mass culture*<sup>4</sup>. Jenis budaya yang dikaitkan dengan kebudayaan barat telah menjadi sebuah fondasi yang kuat untuk memunculkan budaya yang bersifat hierarki dan pluralis; seperti yang diungkapkan oleh Leslie Fieldler.<sup>5</sup>

Salah satu budaya populer yang kita ketahui adalah komik. Komik merupakan sebuah bentuk hiburan berupa bacaan yang mengandung gambar dan dilengkapi dengan cerita, atau singkatnya dikenal sebagai cerita bergambar. Komik juga diartikan sebagai sebuah bentuk media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita dengan visual untuk pendeskripsian cerita<sup>6</sup>. Visual tersebut berguna sebagai media untuk membayangkan situasi apa yang terjadi pada cerita tersebut, baik secara fisik sang

---

<sup>3</sup> Friedman, Thomas L. Op.Cit., Hal 33.

<sup>4</sup> Storey, John. 2009. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. London: Pearson. Hal. 2, 5-9.

<sup>5</sup> Ibid., Hal 32

<sup>6</sup> Prastya, Ilham. 2019. *Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Ciri-Ciri Komik dan Jenis-Jenis Komik*. 8 Juni. Diakses pada 22 Agustus 2019. <https://www.ayoksinau.com/pengertian-komik-menurut-para-ahli-ciri-ciri-komik-dan-jenis-jenis-komik-ayoksinau-com/>

karakter maupun ekspresinya<sup>7</sup>. Menurut Maharsi, komik merupakan gabungan antara gambar dan teks dialog sesuai dengan bahasa yang dipahami<sup>8</sup>. Beberapa hal yang membuat komik digemari oleh banyak orang karena kerap kali komik tumbuh bersama dengan masyarakatnya, dan memiliki medium yang fleksibel; dimana komik memiliki gambar dan narasi yang saling melengkapi dan dapat menyampaikan apa saja, sesuai dengan keinginan komikusnya. Tidak jarang, komik dikatakan sebagai salah satu bentuk komunikasi yang unik dan kuat dan dapat digunakan sebagai sumber literasi baru<sup>9</sup>.

Komik dahulu dikenal sebagai sebuah seni yang memiliki urutan. Beribu-ribu tahun yang lalu, sebuah gambar disandingkan secara urut untuk menyampaikan sebuah narasi. Gambar tersebut dilukis atau digoreskan pada dinding gua, diukir pada batu dan tanah liat pada negara Prancis dan Spanyol. Seiring perkembangan jaman dan penyebaran mesin cetak, seni tersebut dicetak pada sebuah *broadsheet*, yakni pada medium kertas besar dengan gambar dan tulisan. Pertama kali komik muncul dengan judul *Les Amours de Mr. Vieux Bois* oleh Rudolphe Topffer di tahun 1827, dan dicetak di tahun 1837. Komik tersebut kemudian dibajak dan diterjemahkan dalam komik berjudul *The Adventures of Obadiah Oldbuck* dan diterbitkan dalam bentuk 6 – 12 panel per halaman, sebanyak 40 halaman dengan ukuran halaman sekitar 8.5 x 11 inci.

---

<sup>7</sup> Tanuwidjaja, Ridwan. 2018. "Pemakaian Prefiks pada Komik Serial Slam Dunk Volume 1-14." Hal. 1

<sup>8</sup> Ibid.

<sup>9</sup> Duncan, Randy, and Matthew J. Smith. 2009. *The Power of Comics: History, Form, and Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc. Hal. 13-14

Sejak saat itu, Amerika Serikat mulai mengembangkan industri komik dan didasari pada dua jenisnya, yakni komik strip pada koran dan *pulp magazine*. *The Yellow Kid* hadir menjadi cikal bakal komik strip, dan sejumlah tokoh *superhero* seperti *Tarzan*, *Zorro*, *Doc Savage*, dan *The Spider* menjadi terkenal pada media *pulp magazines*.<sup>10</sup>

Komik yang kini telah menjadi salah satu budaya populer di masyarakat luas telah membentuk jenis-jenis komik yang baru dan berbeda. Jika biasanya kita mengenal komik yang beraliran fiksi dan *superhero* dari negara barat, kini komik juga diadaptasi oleh negara-negara Asia, salah satunya adalah *manhwa* yang berasal dari Korea Selatan. *Manhwa* merupakan sebuah istilah untuk menggambarkan novel grafis dengan menggunakan unsur budaya Korea dalam elemen ceritanya. Biasanya menyangkut latar belakang sejarah yang dialami, hingga isu-isu sosial yang ada pada kehidupan masyarakat lokalnya.

Kini, *manhwa* telah berkonvergensi dengan teknologi digital dan menghasilkan sesuatu yang dikenal sebagai *webtoon* atau *webcomics*. Istilah ini berasal dari penggabungan dua kata, yakni *web* dan *cartoon*, dan baru dikenal pada abad ke-21. *Webtoon* merupakan bentuk digital dari komik yang diunggah dalam sebuah *platform*<sup>11</sup>, baik situs di komputer ataupun aplikasi lewat telepon genggam. Karena itu, *webtoon* dapat dikatakan sebagai komik digital. Dengan kemudahan dalam mengakses

---

<sup>10</sup> Ibid, Hal. 21-22, 25, 27.

<sup>11</sup> Ji-Hyeon Kim dan Jun Yu. 2019. "Platformizing Webtoons: The Impact on Creative and Digital Labor in South Korea." *Social Media + Society*

komik, *webtoon* semakin digemari oleh masyarakat dunia dan menjadikan *webtoon* sebagai sebuah topik yang menarik untuk dibahas menjadi sebuah penelitian ilmiah, dengan melibatkan salah satu *platform* komik digital terbesar yang memperkenalkan *webtoon* kepada masyarakat luas, yakni *LINE Webtoon* sebagai bahasan utama.

## 1.2 Deskripsi Masalah

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Sebelum adanya *LINE Webtoon*, *NAVER Corporation* sebagai induk perusahaan membuat sejumlah bentuk *platform* teknologi yang menunjang kebutuhan sehari-hari seperti *LINE*, *Snow*, *search engine NAVER*, *NAVER Maps*, hingga teknologi *Artificial Intelligent* terbaru bernama *NAVER Clova*<sup>12</sup>. Perusahaan yang didirikan pada tahun 1999 ini sukses menjadi perusahaan terbesar berbasis teknologi informasi dan komunikasi di Korea Selatan. Penggunaanya mencapai 200 juta dari seluruh dunia<sup>13</sup>. Berkaca dari kepercayaan dari konsumen, *NAVER* terus berinovasi hingga muncul sebuah *platform* komik digital bernama *NAVER Webtoon* di tahun 2004. Aplikasi yang dibentuk oleh Kim JunKoo ini berhasil menarik konsumen hingga 18 juta pengguna pada dua tahun pertamanya<sup>14</sup>. Setelah itu, versi global dari *NAVER Webtoon*, *LINE*

---

<sup>12</sup> n.d. *NAVER Corporation – Feature Service*. Diakses pada 24 Agustus 2019.  
<https://www.NAVERcorp.com/en/service/featured>

<sup>13</sup> n.d. *NAVER Corporation - Company*. Diakses pada 24 Agustus 2019.  
<https://www.NAVERcorp.com/en/NAVER/company>

<sup>14</sup> n.d. *NAVER Corporation – Feature Servive*, Loc.cit.

*Webtoon* telah menarik 55 juta pengguna yang tersebar di 60 negara dan memiliki lebih dari 15 juta pembaca aktif setiap harinya per Juli 2019<sup>15</sup>. Platform komik ini dapat diakses menggunakan aplikasi yang dapat diunduh secara gratis di *iOS*, *Android*, serta *website* yang dapat diakses lewat komputer. Selain itu, *LINE Webtoon* telah menjadi rumah bagi lebih dari 1 juta judul cerita dari 500 ribu seniman komik<sup>16</sup>. Kini, *LINE Webtoon* menduduki urutan nomor 13, dengan rating yang mencapai angka 4.6 di *App Store*<sup>17</sup> dan 4.5 di *Play Store*<sup>18</sup>. Peluang tersebut terbuka luas dan sebanding dengan profit yang dapat diraih. Industri *webtoon* ini diprediksi naik hingga mencapai 8.4 juta dollar Amerika dan akan terus meningkat.<sup>19</sup>

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki beragam identitas, sehingga melahirkan budaya-budaya baru dari seluruh penjurunya. Ditambah dengan adanya fenomena globalisasi yang memperkenalkan budaya baru dari negara lain membuat budaya yang sudah ada harus beradaptasi dengan keadaan yang sekarang. Akibatnya, timbul persaingan untuk mendominasi budaya satu dengan yang lainnya. Di sisi lain, *webtoon* digadang sebagai bentuk budaya *hallyu* yang baru. Oleh karena itu, *webtoon* masih jarang dikenal oleh masyarakat Indonesia jika dibandingkan dengan budaya

---

<sup>15</sup> PR Newswire. 2019. *Webtoon Illustrates Exceptional Storytelling*. Juli 1. Diakses pada 24 Agustus 2019. <https://finance.yahoo.com/news/webtoon-illustrates-exceptional-storytelling-more-130000216.html>.

<sup>16</sup> Ibid.

<sup>17</sup> AppStore. n.d. *Webtoon - Find Yours*. Diakses pada 18 September 2019. <https://apps.apple.com/us/app/webtoon-find-yours/id894546091>.

<sup>18</sup> PlayStore. n.d. *WEBTOON*. Diakses pada 18 September 2019. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.NAVER.linewebtoon&hl=en>

<sup>19</sup> Bhaskara, Ign. L. Adhi. 2019. *Webtoon: Hallyu Baru setelah Kpop dan Drama Korea*. 29 Januari. Diakses pada 12 Oktober 2019. <https://tirto.id/webtoon-hallyu-baru-setelah-kpop-dan-drama-korea-dfjc>

*hallyu* lainnya seperti *k-drama* yang sudah dikenal sejak tahun 2000-an. Selain itu, hadirnya *soundtrack* sebagai pelengkap drama Korea dan sejumlah grup musik seperti *SHINee* dan *Super Junior* menjadi cikal bakal masuknya lagu-lagu berbahasa Korea di Indonesia<sup>20</sup> dan menimbulkan fenomena *K-Pop*. Selain budaya *hallyu*, tantangan tersebut muncul dari *manga* atau komik Jepang yang lebih dulu mendominasi dan telah diketahui oleh masyarakat Indonesia. Jika dibandingkan dengan naiknya *webtoon* lewat aplikasi *LINE Webtoon* yang baru hadir pada tahun 2004<sup>21</sup> di Korea Selatan, hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi *NAVER Corporation* lewat *LINE Webtoon* sebagai *platform* komik digital untuk mengenalkan *webtoon* pada masyarakat Indonesia.

Selain film, buku, dan musik yang tergabung pada *hallyu* dan sudah terkenal lebih dulu, *webtoon* telah digadang sebagai sebuah fenomena budaya Korea baru yang berhasil mendunia. Pada awalnya, budaya Korea yang dikenalkan pada tahun 1990-an mengusung konsep penyebaran budaya secara masif di seluruh Asia. Kini, budaya *hallyu* seperti *K-Pop*, *K-Drama*, *K-Fashion* dan *K-Food* hadir dengan kolaborasi antara penyebaran budaya dengan kekuatan media sosial dan teknologi, menghasilkan fenomena *Hallyu 2.0*, yang melahirkan sebuah konsep yang diartikan sebagai sebuah aktivitas, kemampuan, dan talenta kreatif yang berpotensi menjadi cabang pekerjaan

---

<sup>20</sup> Rura, Cecylia. 2018. *Fenomena Hallyu dan Fanatisme K-pop di Indonesia*. November 28. Diakses pada 6 Februari 2020. <https://www.medcom.id/hiburan/indis/ybDzOxZK-fenomena-hallyu-dan-fanatisme-k-pop-di-indonesia>

<sup>21</sup> Bhaskara, Ign. L. Adhi, Loc. Cit.

baru dengan bantuan teknologi informasi, yakni industri kreatif<sup>22</sup>. *Webtoon*, sebuah karya yang diadaptasi dari *manhwa* dan percampuran teknologi menjadi salah satu hasil industri kreatif tersebut. Menurut Lyou dan Lee, *webtoon* bisa menjadi sebuah bentuk representatif dari budaya Korea Selatan yang dikonsumsi secara transnasional<sup>23</sup>. Oleh karena itu, *webtoon* memiliki potensi yang kuat untuk menumbuhkan budaya komik baru di Indonesia.

### 1.2.2 Pembatasan Masalah

Penelitian ini mengkhususkan kepada Indonesia dikarenakan antusiasme masyarakatnya yang tinggi terhadap budaya *hallyu*, serta *LINE Webtoon* sudah mulai diperkenalkan sejak *platform* ini hadir di Indonesia pada tahun 2015. Penulis memfokuskan kepada upaya sebuah *platform* komik digital bernama *LINE Webtoon* untuk memperkenalkan budaya *webtoon* di Indonesia. Komik menjadi salah satu bentuk media yang menarik untuk dibahas dikarenakan bentuknya yang khas, dimana penyampaiannya menggabungkan antara cerita dan visual sebagai media informasi dan atau budaya. Perkembangan komik yang semakin pesat, ditambah dengan adanya pengembangan *platform* membuat komik yang hanya bisa dinikmati lewat buku, kini bisa dinikmati lewat komputer atau *handphone*. Selain itu, penelitian dikerucutkan

---

<sup>22</sup> Jin, Dal Yong. 2012. "The New Korean Wave in the Creative Industry: Hallyu 2.0." *II Journal*. Hal. 3-7

<sup>23</sup> Chul Gyun Lyou dan Ji-Yeong Lee. 2014. "A Study on Genre Properties of Webtoon in the Formative Period." *The Studies of Korean Literature*. Hal 567.

menjadi *webtoon* karena disebut sebagai sebuah bentuk budaya Korea yang baru; hasil perkembangan dari gelombang *hallyu 2.0*. Dikarenakan perkembangan tersebut, *webtoon* yang merupakan perpanjangan tangan dari *manhwa* dari Korea siap bersaing dengan beberapa budaya yang sudah ada, seperti *manga* dari Jepang hingga budaya *hallyu* lainnya. Penelitian ini dikhususkan dengan rentan waktu 2015 hingga April 2020. Rentan waktu tersebut dipilih dikarenakan *LINE Webtoon* resmi rilis dengan format berbahasa Indonesia pada tahun 2015, dan diakhiri di bulan April 2020 sebagai batas akhir penelitian.

### **1.2.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, serta pembatasan masalah, penelitian ini dirumuskan ke dalam pertanyaan: **Bagaimana Upaya Platform *LINE Webtoon* dalam Memperkenalkan Produk Budaya *Webtoon* di Indonesia?**

## **1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya *platform* komik *LINE Webtoon* dalam memperkenalkan produk budaya *webtoon* di Indonesia, dengan



pembekalan pengetahuan seputar kebudayaan komik Korea dan strategi penyebaran *webtoon* yang berusaha ditular lewat sejumlah teknologi digital, format, gaya dan penyampaian cerita lewat *LINE Webtoon*.

### **1.3.2 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini untuk memenuhi syarat sarjana pada Ilmu Hubungan Internasional serta memberikan referensi baru bagi pembaca yang memiliki minat pada komik, khususnya *webtoon*. Kedua, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang kebudayaan komik lokal Korea yang dikembangkan menjadi *webtoon* untuk diperkenalkan pada industri komik global. Selain itu, penelitian ini bermanfaat untuk mendeskripsikan upaya yang dilakukan oleh sebuah *platform* komik, yaitu *LINE Webtoon* dalam memperkenalkan *webtoon* dari Korea Selatan ke Indonesia.

## **1.4 Kajian Literatur**

Beberapa kajian literatur digunakan sebagai referensi dari penelitian ini. Pertama, terdapat artikel jurnal berjudul *Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization* oleh Wonho Jang dan Jung Eun Song. Artikel ini mengungkapkan fenomena *Korean Wave* atau *Hallyu* sebagai bentuk *glocal culture*, yakni istilah pergabungan antara karakteristik budaya lokal dengan budaya

internasional. Beberapa budaya seperti lagu, film, cara berpakaian, sampai makanan berhasil mengalami proses globalisasi tanpa meninggalkan identitas asli dari Korea Selatan. Namun, artikel ini secara khusus memperkenalkan *webtoon* sebagai bentuk budaya baru yang telah dikonsumsi oleh seluruh dunia, dimana sebelumnya dikenal sebagai *manhwa* dan telah didukung dengan teknologi komunikasi, baik di komputer maupun di layar perangkat pintar. Literatur ini memuat ulasan lengkap tentang bagaimana proses perkembangan *webtoon* hingga sekarang, format dan karakteristik dari *webtoon*, hingga bagaimana *webtoon* dapat dikategorikan sebagai sebuah budaya Korea yang baru. Jurnal ini digunakan untuk meninjau perkembangan komik, serta mengetahui dampak-dampak secara positif yang ditimbulkan akibat hadirnya *webtoon* kepada komikus yang berpartisipasi membuat komik dan pembacanya yang berasal dari seluruh dunia, khususnya di Korea Selatan dan kawasan Asia Tenggara. Selain itu, literatur ini juga digunakan untuk meninjau bentuk hubungan yang dirasakan oleh para pembaca lewat komik yang disajikan<sup>24</sup>.

Kedua, merupakan artikel jurnal berjudul *Snack Culture's Dream of Big-Screen Culture: Korea Webtoons' Transmedia Storytelling* oleh Dal Yong Jin. Dalam artikel jurnal ini, kita diperkenalkan dengan jenis budaya baru bernama *snack culture*, yakni sebuah perilaku menikmati sebuah bentuk informasi hiburan dengan cara yang cenderung cepat dan dengan tempo waktu yang singkat – seperti saat kita menikmati

---

<sup>24</sup> Jang, Wonho, dan Jung Eun Song. 2017. "Webtoon as a New Korea Wave in the Process of Glocalization." *Kritika Kultura*. Hal. 168-184.

camilan. Istilah ini melekat pada identitas budaya Korea, terutama pada sarana hiburannya seperti *webtoon*, yang cenderung dinikmati kurang dari 10 menit. Hal ini sangat bisa terjadi, terutama jika diakses lewat telepon seluler. Dengan adanya bentuk budaya ini, cara dan gaya penuturan cerita juga ikut berubah, dimana penyajian hiburan cenderung lebih singkat, beragam, dan berwarna. Media yang baru tersebut diangkat dan dapat diadaptasi menjadi hasil karya yang berbeda, contohnya film dan serial drama. Dalam jurnal ini diulas secara lengkap bagaimana tahapan-tahapan perkembangan *webtoon* serta perubahan media yang menyertai, sehingga *webtoon* dapat berperan sebagai bentuk budaya yang dapat disebarluaskan lewat *platform* yang berbeda-beda. Literatur ini digunakan untuk meneliti perkembangan *webtoon* sehingga dapat dikategorikan sebagai salah satu bentuk hiburan yang membawa bentuk kultur terbaru. Dengan hadirnya kultur terbaru ini, juga turut mempengaruhi perubahan media yang signifikan dari dulu hingga sekarang serta perilaku penikmat dan pembuat media baru<sup>25</sup>.

Ketiga, terdapat artikel jurnal berjudul *Korean Manhwa and the Adoption of Vietnamese Youth* oleh Nguyen Thi Hien. Artikel jurnal ini berpendapat bahwa komik Korea atau dikenal sebagai *manhwa* menjadi sebuah bentuk budaya ‘senyap’ dari Korea dan turut memberikan pengaruh kepada anak-anak muda di Vietnam. Artikel jurnal ini secara khusus membahas tentang sebuah *genre* yang dikenal sebagai

---

<sup>25</sup> Jin, Dal Yong. 2019. "Snack Culture's Dream of Big Screen Culture: Korean Webtoons' Transmedia Storytelling." *International Journal of Communication*. Hal. 2094-2115.

*sunjeong-manhwa* atau *girls comic* yang bertema kisah romansa remaja. Menurutnya, komik *manhwa* memiliki gambar dan konten yang realistis, sehingga terasa dekat bagi kaum muda di Vietnam untuk menerimanya. Dari komik Korea tersebut kita dipengaruhi oleh tren Korea dari kecantikan, gaya hidup, sampai penggunaan tata bahasa yang cenderung sentimental di kalangan anak muda Vietnam. Artikel literatur ini dinilai dapat digunakan sebagai acuan sikap masyarakat dengan hadirnya *manhwa*, terutama di kawasan Asia Tenggara<sup>26</sup>.

Keempat merupakan artikel jurnal berjudul *Revolusi Bisnis Berbasis Platform sebagai Penggerak Ekonomi Digital di Indonesia* oleh Ahmad Budi Setiawan. Dalam artikel jurnal ini, menjelaskan hadirnya sebuah fenomena ekonomi digital akibat pertumbuhan dunia komersil berbasis internet, atau lebih dikenal sebagai *e-commerce* yang berhasil berkembang dalam dua puluh tahun terakhir. Kejadian tersebut berkaitan erat dengan tren perusahaan *start-up* yang mulai menjamur di Indonesia dan berhasil mengubah ekosistem bisnis dan sosial sehingga dapat membawa sejumlah perubahan kedepannya. Dalam artikel jurnal ini membahas tentang bagaimana sebuah *platform* menjadi sebuah perantara bagi pertukaran, konsumsi, hingga meningkatkan sebuah *value* dari produsen dan konsumen dan sebaliknya. Selain itu, adanya pembahasan mengenai sepuluh prinsip ekonomi *platform* dirasa penting dalam membahas penelitian ini, dengan salah satu prinsip yang dapat diperjelas adalah informasi dinamis yang

---

<sup>26</sup> Hien, Nguyen Thi. 2014. "Korean Manhwa and the Adoption of Vietnamese Youth – Focusing on Sunjeong Manhwa", *Science and Technology Development Journal*, Ho Chi Minh City.

dinilai menawarkan peringkat, ulasan, dan sejumlah informasi untuk mengurangi ketidakpastian dan menciptakan rasa percaya dari konsumen. Prinsip ini dapat digunakan untuk meninjau bagaimana sebuah *platform* dapat menjadi wadah untuk perantara penukaran nilai tertentu didalamnya<sup>27</sup>.

Terakhir merupakan artikel jurnal berjudul *Digital Comic Platform Mapping in Improving the Creative Industry Potential* oleh Sayid Mataram dan Deny Tri Ardianto. Dalam artikel jurnal ini membahas tentang bagaimana perkembangan *platform* digital yang berperan dalam menampilkan karya seni, seperti animasi, film, hingga komik dapat mendatangkan keuntungan bagi industri kreatif kedepannya. Hal ini disambut baik oleh Indonesia, sebagai salah satu negara yang menyambut revolusi industri 4.0 yang hampir sama dengan penggunaan teknologi digital. *Platform* digital disini dapat dibagi menjadi empat, yakni aplikasi perangkat lunak, galeri seni digital, media sosial dan *website* komik. Menurut wawancara yang dilakukan, aplikasi menjadi media yang paling digemari oleh sebagian besar responden. Hasil popularitas tersebut kemudian ditinjau untuk memberikan gambaran tentang faktor-faktor *platform* digital yang mendukung pengembangan industri kreatif, yang memuat sejumlah faktor internal seperti keinginan untuk mendapatkan apresiasi dan pendapatan tetap, hingga faktor eksternal seperti lingkungan dan kemajuan teknologi. Dari pembahasan tersebut,

---

<sup>27</sup> Setiawan, Ahmad Budi. 2018. "Revolusi Bisnis Berbasis Platform Sebagai Penggerak Ekonomi Digital di Indonesia." *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi*. Hal. 61-76

artikel ini dapat dipergunakan untuk mengkaji bagaimana sebuah *platform* dapat digunakan dalam mendukung pengembangan industri kreatif<sup>28</sup>.

### 1.5 Kerangka Pemikiran

Dalam membantu menjawab pertanyaan penelitian, penulis menggunakan sejumlah teori dan konsep yang dapat mendeskripsikan penelitian. Dalam kajian ilmu hubungan internasional saat ini, peran aktor yang biasanya dipegang oleh negara kini telah bergeser dan tidak berfokus kepada negara saja, melainkan perusahaan dan media kini turut ambil andil sebagai aktor ilmu hubungan internasional. Pluralisme merupakan salah satu teori dalam ilmu hubungan internasional, yang mengakui bahwa aktor tidak hanya berasal dari negara saja, melainkan muncul dari non-negara seperti perusahaan, organisasi internasional, hingga individu, sehingga dapat menjadi salah satu entitas penting dalam politik dunia. Teori ini juga menganggap bahwa aktor non-negara turut berpartisipasi dan mengambil peranan penting dalam keterlibatan akan isu-isu seperti keamanan, ekonomi, sosial, lingkungan, dan lainnya, serta ikut andil dalam proses pembuatan keputusan<sup>29</sup>. Pluralisme juga disebut sebagai sebuah bentuk sistem yang mengembangkan kapasitas individu dan melindungi hak-hak dan

---

<sup>28</sup> Mataram, Sayid, dan Deny Tri Ardianto. 2018. "Digital Comic Platform Mapping In Improving The Creative Industry Potential." *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Hal. 135-137

<sup>29</sup> Viotti, Paul R., dan Mark V. Kauppi. 2012. *International Relation Theory*. 5th. Pearson. Pg. 129-130.

kebebasan individu, serta mengidentifikasi masalah sosial yang penting dan mempromosikan politik perubahan secara bertahap.<sup>30</sup>

Salah satu aktor non-negara yang akan dibahas pada penelitian ini adalah *Multi-National Corporation* atau dikenal sebagai MNC. Aktor ini dikenal sebagai sebuah perusahaan yang mengendalikan dan mengelola produksi perusahaan di dua negara atau lebih serta menempatkan fasilitas di beberapa negara dengan komando dari satu perusahaan yang terletak pada negara asal perusahaan tersebut. Kolaborasi antara MNC dengan fenomena globalisasi turut meningkatkan perkembangannya di 30 tahun terakhir ini. Globalisasi membuat perdagangan menjadi tidak terbatas, ditambah dengan peningkatan teknologi komunikasi sehingga perusahaan dengan bebas memperkenalkan produk atau jasa mereka ke seluruh dunia<sup>31</sup>. Kegiatan tersebut dapat disebut juga sebagai kegiatan bisnis internasional, dimana adanya transaksi yang dilakukan lintas negara dan bertujuan untuk memuaskan kebutuhan individu, perusahaan dan organisasi<sup>32</sup>.

Seperti yang sudah disinggung diatas, globalisasi didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi dan memberikan sejumlah dampak bagi transformasi media. *New media* merupakan bentuk kombinasi antara kondisi lingkungan tradisional yang diterapkan di waktu dan tempat tertentu, serta kekuatan teknologi jaringan untuk

---

<sup>30</sup> Connolly, William E. 2008. *Democracy, Pluralism and Political Theory*. Diedit oleh Samuel A. Chambers dan Terrell Carver. New York: Routledge. pg 16.

<sup>31</sup> Oatley, Thomas. 2019. *International Political Economy*. 6th. New York: Routledge. Pg 222, 228

<sup>32</sup> Rugman, Alan M., dan Simon Collinson. 2006. *International Business*. 4th. London: Pearson, Pg. 5

dihantarkan ke masa sekarang, untuk menciptakan sebuah karakteristik media-media tersebut. Karakteristik *new media* dibagi menjadi tiga aspek penting, diantaranya integrasi, interaktif, dan kode digital. Integrasi yang dimaksud adalah kombinasi berbagai hubungan, mobilitas, serta pengelolaan dan jenis data. Interaktif mengacu pada waktu, tempat, aksi dan reaksi serta pemahaman bersama. Sedangkan kode digital berhubungan dengan teknologi komputer yang menjadi akar dari proses *digital media*<sup>33</sup>.

Pada dasarnya, media tradisional dan media digital memiliki kesamaan secara konten, namun memiliki area interaksi yang berbeda. *Digital Media* membuat bentuk transformasi yang paling signifikan yakni membawa konten menuju dunia maya, sehingga membawa bentuk efisiensi terhadap banyak orang karena cenderung lebih praktis, terbukanya kanal komunikasi yang semakin luas, dan gampang untuk diakses<sup>34</sup>. Kehadiran media digital ini memungkinkan terjadinya praktik sosial yang berbeda dari biasanya. Media digital menawarkan sebuah wadah untuk mempresentasikan diri dalam berbagi ide, pemikiran, dan ekspresi dalam publik secara luas. Selain itu, interaksi yang diciptakan cenderung anonim yang dapat menimbulkan konsenkuensi baik secara positif maupun negatif. Terakhir, media digital juga menyediakan sejumlah infrastruktur dengan berbagai fitur untuk menciptakan bentuk

---

<sup>33</sup> Dijk, Jan van. 2012. *The Network Society*. 3rd. London, United Kingdom: SAGE Publications. Hal 6, 7-11.

<sup>34</sup> Earnshaw, Rae. 2018. *Research and Development in Digital Media*. Switzerland: Springer. Pg. 2-3



komunitas untuk berkolaborasi agar terhubung dengan cepat dan tetap merasa intim dalam jarak yang sangat jauh sekalipun.<sup>35</sup>

Budaya merupakan kumpulan nilai yang menciptakan makna tertentu pada sekelompok masyarakat dan memiliki banyak bentuk manifestasinya<sup>36</sup>. Budaya sering diartikan secara sempit, yakni seni, bentuk-bentuk unik, dan ekspresi kreatif. Namun, budaya menjadi bentuk ekspresi dari seorang atau sekelompok orang tentang nilai serta mewakili masa sejarah tertentu<sup>37</sup>. Sebagai salah satu sumber dari *soft power*,<sup>38</sup> budaya telah menjadi daya tarik penghubung kepada masyarakatnya, dan kinerja dari media turut membantu penyebaran fenomena tersebut<sup>39</sup>. Budaya memiliki banyak bentuk manifestasi, salah satunya adalah konsep *Cultural and Creative Industry* yang merupakan wujud nyata dari kemampuan masyarakat untuk berfikir, membuat, dan berinovasi untuk mendapatkan sebuah nilai ekonomi. Di era sekarang, semua bentuk industri yang berlandaskan pada kreatifitas, talenta, dan *skill* semakin diperkaya dengan hadirnya teknologi, dan dapat menghasilkan uang dengan cara yang tidak biasa<sup>40</sup>. Dikutip dari UNESCO, bentuk industri kreatif yang dimaksud adalah desain,

---

<sup>35</sup> Lindgren, Simon. 2017. *Digital Media and Society*. London: SAGE. Pg. 346

<sup>36</sup> Nye, Joseph. 2004. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs. Hal. 11

<sup>37</sup> Campbell, Richard, Christopher R. Martin, dan Bettina Fabos. 2016. *Media and Culture: Mass Communication in a Digital Age*. 10th. Boston: Bedford / St. Martin's. Pg. 5-6.

<sup>38</sup> Nye, Joseph. Loc.Cit.

<sup>39</sup> Campbell, Richard, Christopher R. Martin, dan Bettina Fabos, Loc. Cit.

<sup>40</sup> Periz-Ortiz, Marta, Jaime A. Gomez, dan Monica Lopez-Sieben. 2019. *Cultural and Creative Industries: A Path to Entrepreneurship and Innovation*. Switzerland: Springer. Pg. 3-4

periklanan, dan pemasaran yang menjadi sentral ekonomi kreatif dan berasal dari budaya, seni, ataupun warisan budaya.

Perubahan ini seakan memaksa perusahaan, khususnya perusahaan yang mengutamakan kreatifitas sebagai komoditi untuk merubah model bisnisnya agar dapat mendatangkan pendatang baru, mengubah cara penonton bereaksi, dan mengadaptasi budaya yang sudah diperkenalkan<sup>41</sup>. Jika dilihat dari kacamata pemasaran, penggabungan antara industri ini dengan teknologi dapat menghasilkan suatu produk yang inovatif yang dapat merubah serta membentuk model bisnis baru. Sehingga, kolaborasi ini turut merubah model distribusi dan pembayaran serta menjadi relevan di antara masyarakat. Karakteristik model bisnis baru yang ditawarkan termasuk; gampang untuk diakses melewati internet ataupun perangkat ringan, personalisasi dengan menggunakan alat analitik bisnis secara besar-besaran, serta pengembangan komunitas internasional yang menyukai hal yang serupa<sup>42</sup>. Penggunaan istilah *cultural industry* bukan hanya berfokus kepada komputasi dan teknologi informasi, namun pada produksi dan konsumsi baik barang dan jasanya yang diambil dari budaya dan diketahui oleh mereka<sup>43</sup>. Produk budaya yang diadaptasi juga mengandung beberapa karakteristik seperti menghadirkan kreatifitas manusia dalam proses produksi, membawa makna simbolis lebih dari sekedar manfaat, dan mengandung kekayaan

---

<sup>41</sup> Oakley, Kate, dan Justin O'Connor. 2015. *The Routledge Companion To The Cultural Industries*. New York: Routledge. Pg. 3-4, 15.

<sup>42</sup> Periz-Ortiz, Marta, Jaime A. Gomez, dan Monica Lopez-Sieben. Op. Cit.

<sup>43</sup> Oakley, Kate, dan Justin O'Connor, Loc. Cit., Hal. 27

intelektual sehingga mendatangkan penghasilan bagi mereka yang memproduksinya. Namun ada yang menjadi pembeda, dimana industri kreatif hanya menerapkan satu dari tiga karakteristik, sedangkan industri budaya menerapkan semua karakteristiknya.<sup>44</sup>

Penggabungan antara konsep *creative and cultural industries* dan media digital dapat menghasilkan sebuah model bisnis baru, dan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model bisnis *platform*. Dalam model bisnis ini, *platform* akan berperan sebagai perantara bisnis antara konsumen dan produsen. *Platform* yang merupakan bagian dari media digital tidak hanya berperan sebagai sebuah media saja, melainkan juga memfasilitasi pertukaran nilai maupun informasi didalamnya. Pertukaran informasi tersebut dibagi menjadi 4 tahap, yakni *create*, *connect*, *consume*, dan *compensate*. Sehingga, ada beberapa ketentuan yang harus dipenuhi agar sebuah *platform* dapat memfasilitasi dengan baik, diantaranya melakukan *audience building*, *matchmaking* menggunakan sejumlah sistem analitik, menyediakan sejumlah layanan dan alat inti, serta membuat standar dan aturan<sup>45</sup>.

Sebagai bentuk industri yang kehadirannya tergolong baru, industri budaya masih dalam bentuk pengembangan. Ditambah dengan hadirnya teknologi yang semakin mumpuni, industri budaya tradisional perlahan digantikan dan mendorong

---

<sup>44</sup> Ibid., Hal. 59

<sup>45</sup> Moazed, Alex, dan Nicholas L. Johnson. 2016. *Modern Monopolies: What it Takes to Dominate the 21st-Century Economy*. New York: St. Martin's Press. Hal. 135, 148

cara produksi sebuah konten budaya, saluran penyebaran sebuah budaya, dan perubahan konsumsi terhadap budaya tertentu secara dramatis<sup>46</sup>. Selain itu, pengembangan konstruksi terhadap pasar budaya bisa menjadi sangat kompetitif, dimana pasar dapat menyerap lebih banyak kreator yang dapat menonjolkan kreatifitasnya masing-masing<sup>47</sup>. Dalam penelitian ini, *webtoon* sebagai salah satu produk industri budaya yang baru diharuskan memiliki fondasi agar konten budaya yang ingin diperkenalkan tidak mudah dilupakan akibat persaingan budaya komik serupa. Oleh karena itu, *webtoon* didirikan pada sebuah wadah khusus agar proses pengenalan terhadap bentuk budaya baru lebih terpusat dan memiliki karakteristiknya sendiri.

---

<sup>46</sup> Chen, Baifu, Hui Yang, dan Xiaofan Xiao. 2018. "Research on the Platform Business Model of Cultural Industries in the Era of "Internet+"" *Scientific Research Publishing*. Hal. 289-300

<sup>47</sup> Lessig, Lawrence. 2009. *Free Culture: The Future of the Creative Industry*. Beijing: Central Publishing House.

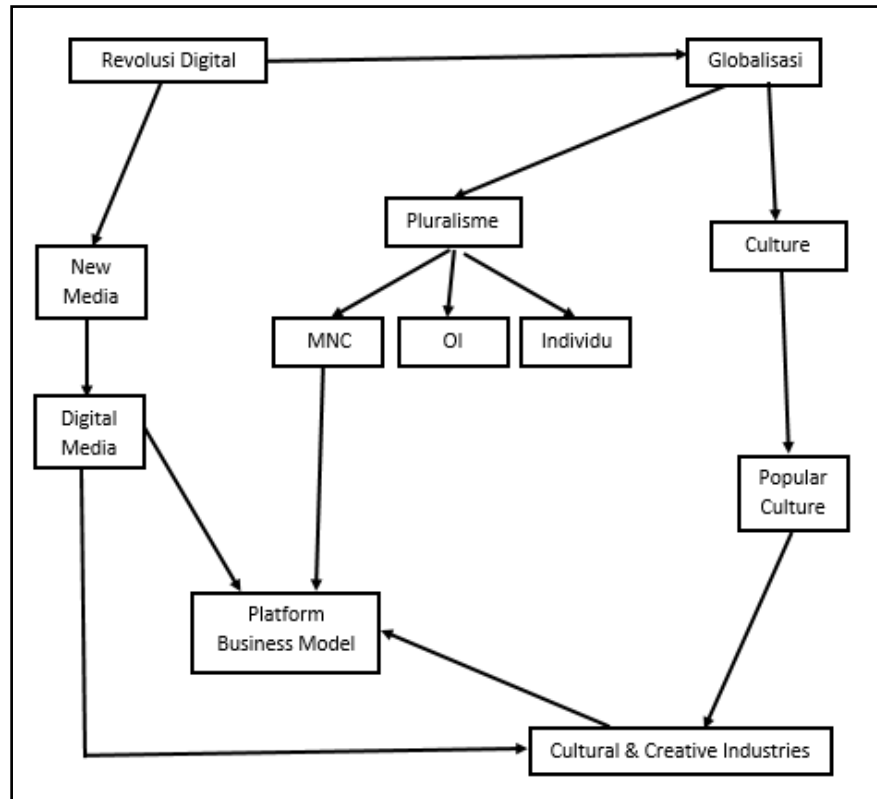


Diagram 1.1: Logical Framework  
Sumber: Penulis

## 1.6 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

### 1.6.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral<sup>48</sup>. Metode ini merupakan sebuah pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna dari permasalahan individual maupun kelompok. Selain itu, peneliti menggunakan metode

<sup>48</sup> n.d. *Maxmanroe*. Diakses pada 16 September 2019.  
<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/penelitian-kualitatif.html>.

*case studies* atau studi kasus, yakni bentuk pengembangan analisis yang dilakukan secara mendalam tentang sebuah kasus seperti program, acara, kegiatan, proses, perseorangan, atau kelompok. Disini, kasus yang dimaksud dibulatkan oleh waktu dan aktifitas, sehingga peneliti melakukan pengumpulan informasi berdasarkan periode waktu yang bersangkutan.<sup>49</sup>

### 1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi literatur, dimana peneliti menggunakan buku, artikel, jurnal, majalah, pemberitaan *online*, teks wawancara serta video yang dapat mendukung penelitian ini. Selain itu, data turut didapatkan juga dari *platform LINE Webtoon* melalui komik-komik yang dipublikasikan dan fitur-fitur dari *platform* tersebut, seperti *Webtoon Challenge* dan *Webtoon Contest* yang diakses lewat *web* maupun aplikasi *LINE Webtoon* Indonesia. Sifat data yang dikumpulkan adalah data sekunder dan tersier, dimana data tersebut didapatkan, dikutip, dikumpulkan, dan dihasilkan dari pihak-pihak sebelumnya.

---

<sup>49</sup> Creswell, John W. 2014. *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th. United States: SAGE. Hal. 42-43

## 1.7 Sistematika Pembahasan

Penelitian ini akan dibagi menjadi 4 bab. Bab I akan membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian literatur, kerangka pemikiran, metode penelitian dan teknik pengumpulan data, dan sistematika pembahasan.

Bab II akan membahas *LINE Webtoon* sebagai sebuah *platform* industri budaya untuk mewadahi produk budaya. Dalam bab ini akan dibahas bagaimana transformasi digital mempengaruhi beberapa aspek seperti munculnya bentuk media baru dan model bisnis baru yang muncul dari perkembangan media digital, perkembangan *webtoon* yang diadaptasi dari *manhwa*, profil dari *NAVER Corporation* dan *platform LINE Webtoon* sebagai subjek utama dalam penelitian ini, dan bagaimana *LINE Webtoon* menjadi sebuah industri budaya menggunakan konsep *cultural and creative industry*.

Pada Bab III, akan membahas bagaimana upaya *LINE Webtoon* dalam memperkenalkan budaya *webtoon* di Indonesia. Penulis akan mengaitkan dengan perkembangan komik di Indonesia serta penelitian dari bab sebelumnya, sehingga dapat menganalisis upaya yang dilakukan berdasarkan konsep model *business platform*. Kemudian, dari hasil tersebut, penulis mengidentifikasi dampak dari upaya tersebut, yang turut didukung oleh faktor-faktor tertentu di Indonesia.

Bab IV merupakan kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan.