

Manajemen Strategi Untuk Meningkatkan Daya Jual Komik Lokal Terhadap Pasar Komik Indonesia

Mohammad Fadli Perdana¹, Ellysa Nursanti², Iftitah Ruwana³

^{1,3})Program Studi Teknik Industri S-1, Institut Teknologi Nasional Malang

²)Program Studi Teknik Industri S-2, Pascasarjana, Institut Teknologi Nasional Malang

¹)Email: perdana.fadli@gmail.com

Abstrak

Penerapan manajemen strategi pada industri komik lokal yang diharapkan untuk meningkatkan daya jual komik lokal terhadap pasar komik di Indonesia, manajemen strategi sangat penting dilakukan untuk menentukan keputusan yang terbaik, manajemen strategi menjadi salah satu faktor untuk meninjau kembali keputusan yang akan ditentukan bagi pelaku industri. Penelitian ini menggunakan metode SWOT untuk menganalisis pelaku industri komik lokal secara teknis dan matriks BCG untuk menganalisis penjualan komik secara teknis industri komik lokal sendiri mempunyai kekuatan dan peluang yang cukup memadai namun berbeda dengan hasil penjualan yang telah dicapai pada komik lokal yang masih di bayangi oleh komik dari luar. Komik yang dihasilkan setidaknya mempunyai kualitas resolusi gambar dan kertas yang cukup baik, dan memanfaatkan media seperti: media sosial, koran, iklan televisi untuk digunakan sebagai alat promosi untuk menarik minat dari pembaca.

Kata Kunci: *Manajemen Strategi, Keputusan yang Terbaik, SWOT & Matriks BCG, Kualitas*

Pendahuluan

Komik adalah salah satu industri kreatif di bidang seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa hingga membentuk jalinan cerita. Komik biasanya di cetak di atas kertas dan dilengkapi teks. Komik diterbitkan dalam berbagai bentuk seperti Koran, majalah, buku sendiri ataupun media elektronik/website [1].

Di Jepang dan Amerika, komik sudah menjadi wadah industri yang sangat besar, beberapa komik jepang yang sangat populer di seluruh dunia adalah Doraemon, Naruto, One Piece, Gundam, Dragon Ball, dll. Di Amerika sendiri ada beberapa komik yang juga sudah populer di seluruh dunia seperti DC Comic, dan Marvel Comic yang berhasil menjual komik yang bertemakan superhero seperti Superman, Batman, DareDevil, Green Lantern, Ironman, Avenger, Captain America, Inhumans, dll. Komik Jepang dan Amerika mampu mencapai pasar internasional dengan pesat seiring berkembangnya waktu [2].

Metodologi Penelitian

- a. Survey
Yaitu melakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi dan perkembangan komik lokal saat ini. Menentukan responden untuk diwawancarai dan yang akan dipilih untuk diberikan pertanyaan melalui kuesioner
- b. Wawancara
Yaitu pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada Kreator Komik di forum *Webtoon Komik* yang bersangkutan dengan objek penelitian mengenai perkembangan komik lokal
- c. Penyebaran kuisisioner

Yaitu teknik pengumpulan data dengan menyebarkan suatu daftar pertanyaan mengenai suatu permasalahan atau bidang yang ingin di teliti, daftar tersebut diberikan kepada responden, terutama pada penelitian, dengan tujuan mendapatkan informasi yang relevan.

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah anggota forum Webtoon Komik yaitu konsumen tetap atau pelanggan komik di situs Webtoon.com

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang di ambil terdiri dari 60 orang yaitu keseluruhan anggota Forum Webtoon komik yang aktif

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Purposive Sampling atau Judgemental Sampling, yaitu teknik pengambilan sampel pengambilan sampel berdasarkan “penilaian” (judgement) peneliti mengenai siapa-siapa saja yang pantas untuk dijadikan sampel.

- Variabel penelitian (SWOT)

Pada tahap pengumpulan data ini sekaligus ditentukan variabel penelitian berupa Variabel SWOT berdasarkan hasil dari wawancara kreator dari kreator komik di Webtoon.com yaitu Muhammad Shirojudin pembuat komik “Komik Ngampus” dan Annisa Nisfihani pembuat komik “My Pre-Wedding”. Variabel dan Indikator penelitian yang digunakan adalah variabel analisis SWOT meliputi Variabel Internal (Strengths dan Weakness) serta Variabel External (Opportunities dan Threats)

- Pengolahan Data

Setelah mengumpulkan beragam informasi yang diperlukan dalam penelitian, maka tahap selanjutnya adalah pengolahan data. Kuesioner yang merupakan data primer haruslah diuji dengan pengujian validitas, reliabilitas dan uji kecukupan data

- Pengujian Validitas

Uji validitas kuesioner dilakukan untuk mengetahui atribut pertanyaan yang valid atau tidak. Suatu kuesioner dikatakan valid jika kuesioner dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur (Sugiyono dan Wibowo, 2001). Pengujian validitas menggunakan program *SPSS 20.0 for windows (Statistical Program for Social Science)*. Dimana diketahui koefisien korelasi (r hitung) harus lebih besar ($>$) dari r tabel dengan taraf kepercayaan 95% dan tingkat ketelitian (α) 5% sehingga dapat dinyatakan bahwa kuesioner valid[10].

- Pengujian Reliabilitas

Reliabilitas adalah kekonsistenan pengukuran atau konsistensi skor yang dihasilkan. Bila suatu instrumen dipakai berulang-ulang untuk mengukur gejala yang sama dan hasil yang diperoleh relatif stabil atau konsisten, maka instrumen tersebut terpercay. Wiersma (1986:288) menyatakan reliabilitas adalah konsistensi suatu instrumen mengukur sesuatu yang hendak di ukur[8].

Menurut Nunnally (1978:129) koefisien reliabilitas yang memadai sebaiknya terletak di atas 0,60. Pengujian reliabilitas menggunakan program *SPSS 20.0 for Windows* dalam prosedur koreksi dengan metode *Alpha Cronbach*. Kuesioner dianggap reliabel jika nilai $\alpha > 0,60$ [9].

- Uji Kecukupan Data

Setelah uji validitas dan reliabilitas selesai dilakukan, maka selanjutnya dilakukan uji kecukupan data. Pengujian kecukupan data bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil telah mencukupi dan mewakili keadaan populasi sebenarnya. Pengujian ini dilakukan pada masing-masing atribut pertanyaan dengan tingkat keyakinan 95% dan ketelitian 5%.

Analisis Faktor Internal dan Faktor Eksternal Komik Lokal

- Pertama menentukan skor yang diperoleh dari skala yang ada pada kuesioner.
- Membuat pembobotan berdasarkan expert

- c. Menentukan rating dari tiap kuesioner yaitu dengan memilih frekuensi jawaban terbanyak dari responden pada tiap kuesioner tersebut
- d. Mengalikan bobot dan rating

Menentukan Posisi Komik Lokal dalam Kuadran Analisis SWOT

Untuk menentukan posisi komik lokal dalam kuadran analisis SWOT dengan menggunakan rumus :

$$\left(\frac{s-w}{2}\right); \left(\frac{o-t}{2}\right)$$

Keterangan :

- S : *Strengths* (kekuatan)
- W : *Weaknesses* (kelemahan)
- O : *Opportunity* (peluang)
- T : *Threats* (ancaman)

Analisis Matriks BCG

- Menentukan total rating penjualan pada komik lokal pada minggu ke-2 dan ke-3 bulan Januari 2016
- Menentukan total rating penjualan pada komik asing pada minggu ke-2 dan ke-3 bulan Januari 2016
- Menghitung *growth rate* komik lokal
- Analisis *market share* relatif dengan menghitung rating penjualan komik lokal pada minggu ke-2 dan ke-3 bulan Januari 2016
- Menganalisis posisi komik lokal dengan matriks BCG

Merumuskan Strategi Pemasaran

Setelah mengetahui posisi industri komik lokal pada diagram analisis SWOT, maka tahap terakhir adalah penentuan strategi pemasaran yang tepat berdasarkan matriks SWOT, yaitu alat yang dipakai untuk menyusun faktor-faktor strategis dari industri komik lokal, yang menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman yang dihadapi oleh kreator komik lokal sesuai dengan kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya. Setelah itu mengimplementasikan strategi yang tepat bagi kreator komik lokal.

Hasil Penelitian

Pengolahan Data

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan berupa tulisan kepada responden untuk dijawab. Pertanyaan kuesioner diberikan kepada responden yaitu kreator komik dan pembaca komik di forum *Webtoon Komik*. Sampel yang dipakai dalam penelitian ini berjumlah 60 orang yaitu 30 orang kreator dan 30 orang pembaca ahli dengan menggunakan teknik *judgemental sampling*. Data penyebaran kuesioner dapat dilihat pada tabel 1, 2, 3, 4, dan 5 :

Tabel 1. Data Kuesioner

Kuesioner	Jumlah
Disebarkan	60
Dikembalikan	60
Diisi dengan lengkap	60

Tabel 2. Analisis Faktor Internal (*Strengths*)

Variabel kekuatan (<i>Strengths</i>)	Bobot	Rating	Bobot x Rating
1. Pengalaman dalam belajar menggambar	0.2	4	0.8
2. Faktor ketelitian	0.1	4	0.4
3. Fan Base	0.3	5	1.5

4. Spoiler	0.2	3	0.6
5. Iklan bergambar	0.2	4	0.8
Total	1		4.1

Tabel 3. Analisis Faktor Internal (*Strengths*)

Variabel Kelemahan (<i>Weaknesses</i>)	Bobot	Rating	Bobot x Rating
1. Lama pembuatan alur cerita	0.2	3	0.6
2. Genre yang digunakan	0.4	2	0.8
3. Waktu update komik	0.4	3	1.2
Total	1		2.6

Tabel 4. Analisis Faktor Internal (*Strengths*)

Variabel Peluang (<i>Opportunities</i>)	Bobot	Rating	Bobot x Rating
1. Banyaknya jumlah pembaca komik	0.3	4	1.2
2. Kemampuan Beli Pembaca	0.15	5	0.75
3. Layanan komik online	0.3	3	0.9
4. Distribusi komik	0.1	4	0.4
5. Bazar Komik	0.15	4	0.6
Total	1		3.85

Tabel 5. Analisis Faktor Internal (*Strengths*)

Variabel Kelemahan (<i>Threats</i>)	Bobot	Rating	Bobot x Rating
1. Komik jepang	0.25	4	1
2. Komik korea	0.15	3	0.45
3. Minat pada genre komik yang beragam	0.3	3	0.9
4. Kualitas kertas komik lokal	0.1	3	0.3
5. Kualitas resolusi gambar komik lokal	0.2	4	0.8
Total	1		3.45

Dari perhitungan analisis faktor internal dan eksternal dapat diketahui total masing-masing variabel sebagai berikut :

- Variabel kekuatan (*Strengths*) = 4.1
- Variabel kelemahan (*Weaknesses*) = 2.6
- Variabel peluang (*Opportunities*) = 3.85
- Variabel ancaman (*Threats*) = 3.45

Menentukan Posisi Komik Lokal Dalam Kuadran SWOT

Untuk menentukan kedudukan industri komik lokal dalam kuadran analisis SWOT dengan menggunakan rumus pada tabel:

Tabel 12. Rumus Analisis SWOT

$$\left(\frac{s - w}{2} \right); \left(\frac{o - t}{2} \right)$$

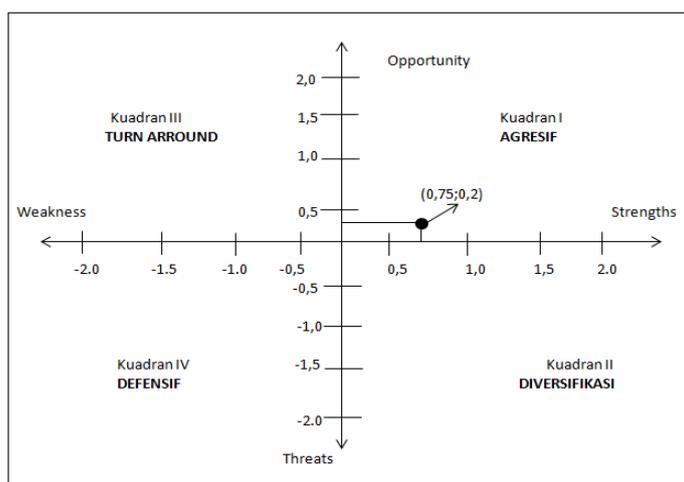
Keterangan :

- S : *Strengths* (kekuatan) : 4.1
- W : *Weaknesses* (kelemahan) : 2.6

O : *Opportunities* (peluang) : 3.85
 T : *Threats* (ancaman) : 3.45

Dari rumus diatas akan didapatkan koordinat satu titik, dimana titik tersebut menentukan kedudukan industri komik lokal dalam analisis SWOT. Adapun perhitungannya sebagai berikut :

$$(X, Y) = \left[\left(\frac{\sum S - \sum W}{2} \right) \left(\frac{\sum O - \sum T}{2} \right) \right] \left[\left(\frac{4.1 - 2.6}{2} \right) \left(\frac{3.85 - 3.45}{2} \right) \right]$$



Gambar 1. Posisi Komik Lokal pada Diagram Analisis SWOT

Berdasarkan titik koordinat dalam kuadran analisis SWOT pada tabel 5.1 posisi industri komik lokal berada pada kuadran I yang merupakan posisi yang cukup menguntungkan bagi para kreator komik lokal. Industri komik lokal memiliki peluang dan kekuatan yang cukup bisa di andalkan, sehingga kreator harus lebih kreatif dalam memanfaatkan peluang yang cukup baik yang ada di Indonesia. Strategi yang diterapkan pada saat seperti ini adalah dengan meningkatkan kreatifitas juga promosi yang lebih agresif.

Analisis Matriks BCG.

BCG matriks adalah perangkat strategi untuk memberi pedoman peningkatan kualitas sumber daya berdasarkan pangsa pasar. Matriks BCG merupakan empat kelompok yang akan menentukan posisi pangsa pasar yaitu :

1. *Dog*
2. *Question Marks*
3. *Stars*
4. *Cash cows*

Untuk menentukan posisi komik lokal dalam kuadran dalam analisis BCG matriks maka didapatkan rating penjualan komik di situs *Webtoon Komik* sebagai berikut :

Tabel 14. Rating Penjualan Komik Lokal Pada Minggu Ke-2 dan Ke-3 Bulan Januari 2016

Rating Komik bulan Januari Minggu ke-2		Rating Komik bulan Januari Minggu ke-3	
Judul Komik	Rating	Judul Komik	Rating
Komik Si Juki	7,64	Komik Si Juki	7,82
My Pre Wedding	8,53	My Pre Wedding	8,53
Ojek Story	7,64	Ojek Story	7,42
Tahilalats	6,90	Tahilalats	7,24
Total	30,71	Total	31,01

*Sumber: webtoons comic ranks

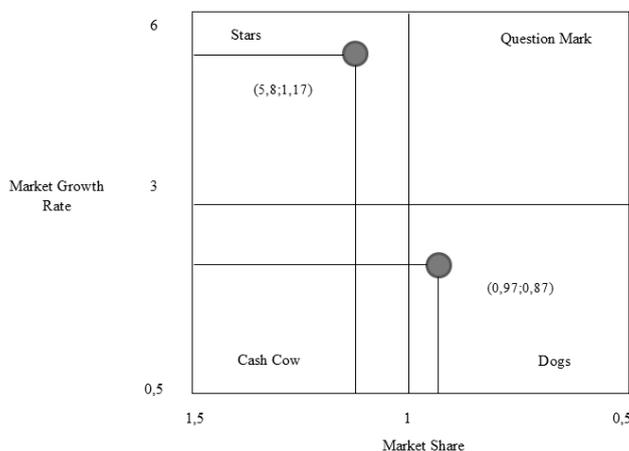
Tabel 15. Rating Penjualan Komik Asing Pada Minggu Ke-2 dan Ke-3 Bulan Januari 2016

Rating Komik bulan Januari Minggu ke-2		Rating Komik bulan Januari Minggu ke-3	
Judul Komik	Rating	Judul Komik	Rating
Naruto	8,05	Naruto	8,85
One Piece	9,32	One Piece	9,72
Conan	9,15	Conan	9,45
Bleach	8,00	Bleach	8,52
Total	34,52	Total	36,54

*Sumber : webtoons comic ranks

Analisis Posisi Matriks BCG Pada Komik Lokal & Komik Asing.

Berdasarkan perhitungan tingkat pertumbuhan rating penjualan pada komik lokal, maka diperoleh hasil sebesar 0,97%, hal ini berarti tingkat pertumbuhan rating penjualan pada komik lokal sangat rendah. Dari perhitungan *Market Share* relatif pada minggu ke-2 bulan Januari 2016 didapatkan hasil sebesar 0,86x dan pada minggu ke-3 bulan Januari 2016 didapatkan hasil sebesar 0,87x. Dan berdasarkan dari kedua hasil tersebut maka dapat digambarkan bahwa posisi komik lokal pada matriks BCG dapat dilihat pada tabel berikut :



Gambar 2. Matriks BCG Posisi Komik Lokal

Dari hasil analisis SWOT dan Matriks BCG maka dapat disimpulkan bahwa dari segi teknis komik lokal mempunyai kekuatan dan peluang yang cukup baik di Indonesia namun berdasarkan hasil dari analisis Matriks BCG bahwa peluang dan kekuatan tersebut belum dimanfaatkan dengan baik oleh kreator komik maka penjualan komik lokal masih dibayangi oleh komik asing, dari hasil analisis tersebut maka strategi yang baik untuk meningkatkan penjualan komik lokal adalah dengan meningkatkan kualitas dan juga promosi yang agresif.

Daftar Referensi

[1] Anggraini, Nenny, 2008. *“IndustriKreatif”*, JurnalEkonomiDesember 2008 Volume XIII No. 3 hal. 144-151.
 [2] Didiek Rahmanadji. 2010. *Awal Eksistensi Komik Indonesia, Sebagai Produk Budaya Lokal*. Universitas Negeri Malang
 [3] Dias Satria, Ayu Prameswari, 2012. *Strategi Pengembangan Industri Kreatif Untuk Meningkatkan Daya Saing Pelaku Ekonomi Lokal*. Fakultas Ekonomi Universitas Brawijaya
 [4] Freddy Rangkuti, 2004, *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*, PT. Gramedia, Jakarta
 [5] Istanto, Freddy. 2000. *Gambar sebagai Alat Komunikasi Visual*. Nirmana, Volume II
 [6] Kotler, P. Gary, A. 2008. *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. Erlangga. Jakarta.

- [7] Kotler, Philip & Kevin Lane Keller 2011. *Marketing Management*, 14th Edition. New Jersey: Prentice Hall.
 - [8] Mahmud Syarif, Ayu Azizah, Ade Priyatna, 2014. *Analisis Perkembangan dan Peran Industri Kreatif Untuk Menghadapi Tantangan MEA 2015*. Universitas BSI Bandung
 - [9] Nunnally, Jum C. 1970. *Introduction to Psychological Measurement*. York: McGraw Hill Book Company.
- Sugiono, 2013, *Statistika Untuk Penelitian*, Alfabeta, Bandung