

PERKEMBANGAN TREN MEMBACA KOMIK PADA ERA DIGITAL DI INDONESIA

Dimas Arianto Putro¹, Irwansyah²

¹Universitas Pelita Harapan, Jakarta. ²Universitas Indonesia

Abstract

Comics is a reading medium that is a favorite for some people in Indonesia. Reading comics has become a habit or a hobby for some people. Various types of titles, genres, and types of comics have been found in the world and also in Indonesia. In this digital era, printed comics are challenged by the changing times that have migrated from the printed book system to digital books. This study wants to see how the comic fan community has an opinion about the displacement that occurs in the world of comics. In the existing dualism, each version that exists in the type of printed or digital comic has its own appeal for its fans. Comics have become an alternative reading medium which is a hobby for some people. The convergence of comics at this time received mixed opinions from the audience. Digital and printed comics still have an attractive side for the audience to continue reading and collecting.

Keywords

Digital, Trend, Comic, Literacy

Correspondence Contact

dimasputro11@gmail.com

dr.irwansyah.ma@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada era digital ini, teknologi menjadi salah satu kebutuhan penting bagi manusia. Perkembangan dan kemajuan teknologi, banyak membantu dan memudahkan kehidupan manusia. Mulai dari cepatnya pertukaran dan penerimaan informasi, hingga kemudahan berkomunikasi antar manusia satu dengan lainnya. Hal ini tentu saja menjadi sebuah terobosan dalam berkehidupan, perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat dikatakan menjadi salah satu kunci dalam berkomunikasi pada era ini. Dengan kemajuan teknologi, penyampaian pesan dapat dilakukan dengan lebih efisien dan hemat waktu, tenaga, hingga biaya. Dengan majunya teknologi, pemanfaatannya sebagai media kampanye tertentu juga tidak asing kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Dalam perkembangannya, kemajuan teknologi membantu interaksi antar manusia, begitupun memberikan efisiensi dalam berkomunikasi. Teknologi sendiri diartikan sebagai suatu metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis. (Mannix, 2005)

Di era globalisasi, kebutuhan masyarakat untuk berinteraksi satu dengan lainnya semakin meningkat. Informasi adalah apa yang ditukarkan dengan dunia luar dimana kita menyesuaikan diri dan membuat penyesuaian diri kita akan hal tersebut. Proses menerima dan menggunakan informasi tersebut adalah proses penyesuaian kita terhadap kemungkinan dari lingkungan diluar kita dan secara efisien untuk tinggal di dalamnya, untuk hidup secara efisien maka informasi yang cukup diperlukan. Komunikasi dan kontrol menjadi hakikat batin dari kehidupan manusia, sekalipun mereka hidup dalam suatu kelompok masyarakat (Wiener, 1956 dalam Mansell, 2009).

Sejarah teknologi, perkembangan dari waktu ke waktu berbentuk teknik sistematis untuk membuat dan/atau melakukan sesuatu. Istilah teknologi, kombinasi dari bahasa Yunani *technē*, "seni, kriya", dengan *logos*, "kata, ucapan", di Yunani berarti wacana tentang seni, baik seni maupun terapan. Ketika pertama kali muncul dalam bahasa Inggris pada abad ke-17, itu digunakan untuk maksud diskusi tentang seni terapan saja, dan lambat laun "seni" ini sendiri menjadi objek sebutannya. Pada awal abad ke-20, istilah tersebut mencakup berbagai cara, proses, dan ide selain berbagai macam alat perkakas begitupun mesin yang terus berkembang.

Pada abad pertengahan, teknologi didefinisikan dengan frasa seperti "cara atau aktivitas yang digunakan manusia untuk mengubah atau memanipulasi lingkungannya." (Basalla, 1989)

Perkembangan teknologi mempengaruhi banyak sekali kehidupan manusia. Seni menjadi salah satu aspek yang terpengaruh oleh perkembangan teknologi. Berbagai macam seni, dan komik salah satunya, sudah ter- influensi oleh berkembangnya teknologi yang sangat pesat. Sebagai contoh, kemudahan akses dalam menikmati berbagai macam seni (film, musik, pertunjukan/pentas, bahkan komik) sudah tidak asing pada era digital ini. Mudah-mudahan publikasi yang dilakukan oleh pencipta dan para penggiat seni komik, turut terbantu dengan banyaknya inovasi mulai dari alat menggambar digital, hingga publikasi online yang mempercepat persebaran karya di internet dan dapat di akses oleh siapapun.

Teknologi digital memungkinkan publik saat ini untuk menjaga diinformasikan tentang acara budaya dan membeli tiket untuk mereka. Membaca koran semakin umum atau novel, untuk mendengarkan musik, atau menonton film online. Digitalisasi juga telah memberikan seniman dan kreatifitas orang-orang dengan alat dan cara berekspresi baru. Untuk Misalnya, program khusus membantu arsitek dan desainer dalam pekerjaan mereka. Seniman bereksperimen dengan peralatan fotografi dan pembuatan film, alat musik digital / elektronik, musik program komposisi, dan juga menggunakan teknologi digital untuk menghasilkan seni visual, patung cetak 3D dan karya seni yang imersif atau interaktif.

Komik (atau seni sekuensial) diartikan sebagai kronologis gambar yang memberikan narasi kepada audiens mereka. Sebelumnya tulisan-tulisan berpengaruh (Eisner, 1985; McCloud, 1993) telah mendefinisikan komik dalam istilah bahasa yang kompleks, komunikasi dan media visual. Terlepas dari itu debat teoritis, suksesi konsep bergambar telah ada selama ribuan tahun di mana ia diukir atau dilukis sebagai permadani dan hieroglif yang berfungsi sebagai file sistem awal untuk melambangkan dan merekam informasi. Komik sendiri memiliki definisi sebagai sebuah bacaan atau literatur yang menghibur.

Sekalipun pada awal kemunculannya komik adalah sebuah satir terhadap kondisi politik atau kritik terhadap sesuatu, dewasa ini komik menjadi sebuah karya seni yang begitu menghibur dan memiliki sangat banyak variasi. Terdapat juga perbedaan bagi berbagai jenis komik, tergantung darimana asal komik tersebut. Contoh perbedaan yang begitu signifikan dari komik barat dengan komik asia (atau yang lebih populer dengan komik-komik yang berasal dari jepang) adalah bagaimana suatu karakter digambarkan, teknik penggambaran karakter yang begitu khas, sampai ikon-ikon yang muncul memberikan suasana yang dapat dirasakan memberikan perbedaan pada karakteristik dari komik barat dan komik asia. (McCloud, 1993)

Transformasi digital yang terjadi pada bidang seni, termasuk pada komik, tentunya mendapat berbagai respon dari pencipta karya, penggiat ataupun sekedar penikmat komik itu sendiri. Menurut topreneur.id saat mewawancara Head of Business Development dari CIAYO comics, Krishnawan Adhie, pada 2019, CIAYO comics sudah menarik sebanyak 30 juta pembaca sejak mereka pertama kali meluncurkan komik-komik digital mereka di internet dan mereka optimis angka ini akan terus meningkat seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, sekaligus perkembangan dari para komikus sendiri (topreneur.id, 2019).

Para penggemar komik di Indonesia melihat perkembangan komik pada saat ini sebagai kemajuan dari teknologi itu sendiri. Popularitas komik digital atau online terus berkembang dan meningkat sejak awal komik digital muncul dan populer. Data dari similarweb.com, untuk platform webtoon pada periode April hingga Juni 2020, laman tersebut dikunjungi sebanyak 27.08 juta kunjungan di Indonesia, dan mencapai hingga 53.81 juta kunjungan secara global pada bulan juni 2020 (similarweb.com, 2021). Keberadaan komik digital awalnya dinilai

sebagai penggerus komik versi cetak, namun di Indonesia keberadaan komik cetak tetap masih digemari oleh penggemar komik.

KAJIAN TEORITIK

1. Digitalisasi

Digitalisasi mengacu pada pengaktifan atau peningkatan proses dengan memanfaatkan teknologi digital dan data digital. Oleh karena itu, digitalisasi mengandaikan digitalisasi. Contohnya bisa sesederhana logika PLC atau kontrol PID dalam sistem berbasis mikroprosesor, logika berurutan untuk proses batch, logika shutdown otomatis, dll. Bisa juga sesuatu yang lebih kompleks, seperti kesalahan pada pemancar yang menghasilkan pekerjaan memesan dalam sistem pemeliharaan ERP untuk teknologi pemeliharaan.

Digitalisasi meningkatkan produktivitas dan efisiensi sekaligus mengurangi biaya. Digitalisasi meningkatkan proses atau proses bisnis yang ada tetapi tidak mengubah atau mengubahnya. Artinya, dibutuhkan proses dari peristiwa atau rangkaian peristiwa yang digerakkan oleh manusia ke yang digerakkan oleh perangkat lunak.

Perubahan digital adalah perubahan radikal dalam ekonomi dan masyarakat yang telah terjadi selama hampir 50 tahun. Ini dimulai pada awal 1990-an dengan penyebaran Internet dan munculnya layanan seperti AOL dan Compuserve. Digitalisasi dipromosikan oleh peningkatan koneksi Internet pada akhir 1990-an dan hype pertama sekitar pergantian milenium. Hal ini selanjutnya dipicu oleh akses data seluler dan Internet berkecepatan tinggi. Di masa depan, Internet seluler (5G) yang bahkan lebih cepat digabungkan dengan teknologi Internet of Things dan kecerdasan buatan akan memungkinkan aplikasi seperti peningkatan penggunaan robotika. Digitalisasi akan mengubah masa depan ekonomi secara drastis. Contoh dampak digitalisasi pada masa depan berbagai industri (Gupta, 2020) :

- Digitalisasi akan mengubah masa depan industri otomotif secara drastis melalui konsep mobilitas baru. Dari mengemudi otonom hingga model berbagi yang ada dan konsep yang benar-benar baru seperti penyewaan skuter listrik, digitalisasi akan memungkinkan model penggunaan baru di masa depan.
- Digitalisasi memengaruhi masa depan industri keuangan. Teknologi seperti blockchain memungkinkan bentuk baru pembiayaan dan partisipasi perusahaan selain aplikasi yang sering dibahas di pers seperti mata uang virtual Bitcoin. Hari ini, misalnya, investasi perusahaan dimungkinkan melalui apa yang disebut ICO (Penawaran Koin Awal) atau STO (Penawaran Token Keamanan). Bentuk-bentuk ini hanya dimungkinkan melalui teknologi digital, yang akan terus menyebar di masa mendatang.
- Digitalisasi mengubah masa depan profesi tradisional. Kedepannya, para dokter akan semakin banyak didukung oleh aplikasi e-health, khususnya dalam bidang diagnosa. Layanan di sektor hukum (saat ini terutama disediakan oleh pengacara) akan dilengkapi atau diganti dengan layanan digital dari sektor Teknologi Hukum.

Di masa depan, digitalisasi akan menciptakan tantangan baru bagi sekolah dan pendidikan, pelatihan dan pendidikan lanjutan, administrasi publik, dan asosiasi. Ini adalah tanggung jawab industri, asosiasi, dan politik untuk mempersiapkan masyarakat menghadapi perubahan yang dapat diharapkan di masa depan dari digitalisasi.

Perkembangan teknologi internet dan difusi globalnya mendorong kesuksesan konten digital. Koran, majalah online, eBook, dan produk serupa muncul dan kemudian berkembang biak, meyakinkan para ahli bahwa era informasi baru telah dimulai. Saat ini, konsumen dapat membaca koran dan majalah melalui perangkat digital seperti ponsel pintar dan tablet, yang mendukung konfigurasi ulang produk berbasis kertas sebagai aplikasi, ini dapat dianggap sebagai fase ketiga dan terakhir dalam evolusi industri penerbitan digital, istilah "penerbitan digital" mengacu pada distribusi informasi elektronik dan konten hiburan melalui internet (Mangani dan Tarini, 2017).

Kehadiran teknologi digital secara khusus mengatasi kerepotan menjaga kualitas komik makalah karena perkembangan waktu. Dengan gadget portabel, persyaratan untuk ruang fisik yang besar seperti rak dan kotak untuk menyimpan buku komik bukan lagi sebuah isu. Ratusan file dan halaman komik bisa dibagikan secara digital dan diunduh di situs web premium dengan harga yang lebih murah dibandingkan dengan komik cetak. Sejak perangkat elektronik diturunkan dengan lampu baca internal, penggemar komik memiliki semua fleksibilitas waktu dan lokasi untuk membaca komik secara digital (Azman et al, 2015, h. 589).

2. Komik dan sejarahnya

Sejarah komik dunia terbentuk dengan mengikuti jalur yang berbeda dalam budaya yang berbeda. Para sarjana telah memperkirakan prasejarah komik sampai pada ditemukannya lukisan atau gambar yang dipahat pada dinding gua. Pada pertengahan abad ke-20, komik berkembang pesat, terutama di Amerika Serikat, Eropa Barat (terutama Prancis dan Belgia), dan Jepang (Couch, 2000). Sejarah komik Eropa sering ditelusuri ke kartun komik strip Rodolphe Töpffer pada tahun 1830-an, dan menjadi populer setelah kesuksesan komik strip dan buku komik tahun 1930-an seperti *The Adventures of Tintin*. Kemudian komik Amerika muncul sebagai media massa di awal abad ke-20 dengan munculnya komik strip di surat kabar, yang diikuti oleh komik di majalah tahun 1930-an, di mana genre superhero menjadi menonjol setelah Superman muncul pada tahun 1938.

Sejarah komik dan kartun Jepang (manga) mengusulkan asal-usulnya sejak abad ke-12. Komik strip modern muncul di Jepang pada awal abad ke-20, dan keluaran majalah dan buku komik berkembang pesat pada era pasca-Perang Dunia II dengan popularitas dari kartunisnya seperti Osamu Tezuka. Komik memiliki reputasi rendah untuk sebagian besar sejarahnya, tetapi menjelang akhir abad ke-20 mulai mendapat penerimaan yang lebih besar dengan publik dan akademisi (Couch, 2000).

Komik sebagai media yang digunakan untuk mengungkapkan ide dengan gambar, sering kali digabungkan dengan teks atau informasi visual lainnya. Biasanya berupa rangkaian panel gambar. Perangkat tekstual seperti balon ucapan, teks, dan onomatopoeia dapat menunjukkan dialog, narasi, efek suara, atau informasi lainnya. Ukuran dan susunan panel berkontribusi pada tempo naratif. Kartun dan bentuk ilustrasi lainnya adalah sarana pembuatan gambar yang paling umum dalam komik; fumetti adalah bentuk yang menggunakan gambar fotografi. Bentuk umum termasuk komik strip, editorial dan kartun lelucon, dan buku komik. Sejak akhir abad ke-20, volume terikat seperti novel grafis, album komik, dan tankōbon menjadi semakin umum, sementara komik web online telah berkembang biak di abad ke-21 (McCloud, 1993).

Boneff (1998) memaparkan dalam bukunya "Komik Indonesia" bahwa setelah adanya influensi dari kesuksesan komik-komik barat menjadi pemicu komikus Indonesia pada saat itu untuk membuat karya-karya komik dengan tema kepahlawanan yang sama, namun tentu saja penggambaran tersebut disesuaikan dengan lingkungan dan kebudayaan di Indonesia. Pada periode ini juga mulai masuk pengaruh budaya komik-komik Eropa seperti Asterix, Lucky Luke, bahkan Tintin yang begitu populer, namun dengan gaya yang lebih kartun

dibanding gaya komik barat ala Amerika sebelumnya yang lebih realistik dan mengedepankan kepahlawanan yang begitu nyata sekalipun karya komik tersebut adalah fiksi semata (Hasian, 2017, h. 10). Adapun dari versi komik barat ala Eropa ini juga cukup memberi pengaruh gaya kartunis pada komik-komik Indonesia pada saat ini. Komik strip seperti Si Juki, Tahilalats, juga Benny & Mice yang begitu populer yang sempat mengisi kolom koran Kompas untuk waktu yang cukup lama, terinflueni oleh gaya penggambaran komik kartun ala Eropa.

Masuk pada tahun 80 ke 90an, pasar komik Jepang atau manga mulai populer dan masuk ke pasar Indonesia dan memberikan pengaruh yang paling signifikan hingga kini. Komik populer dari Jepang seperti Naruto, Dragon Ball, Detektif Conan, Pokemon hingga Doraemon begitu menggugah pasar Indonesia hingga menjadi sebuah pasar kebudayaan Jepang tersendiri yang tersalurkan di Indonesia melalui media komik. Masuknya pasar komik Jepang ke pasar Indonesia, tentunya juga mempengaruhi gaya komikus-komikus Indonesia dalam pembuatan karya nya. Era komik barat yang sudah sempat populer mendapatkan persaingan ketat dari pasar komik Jepang yang rupanya juga begitu diminati di Indonesia (Hasian, 2017, h. 11).

Sekarang ini sudah memasuki era Webtoon, Ciayo Comics, dan komik-komik digital lainnya. Tentunya cara berkomik saat ini benar-benar mengalami perpindahan dari yang sebelumnya diterbitkan pada media analog seperti pada buku, majalah, koran dan lainnya beralih ke komik-komik digital, web dan juga eComics yang dibaca atau dikoleksi secara digital melalui perangkat tertentu. Namun hal ini menimbulkan pertanyaan apakah masyarakat Indonesia lebih menikmati mengoleksi komik secara fisik dengan media analog nya atau sudah sepenuhnya berpindah dari media analog ke media digital seperti eComics.

Buku komik sudah menjadi media interaktif sampai taraf tertentu. Pada tingkat paling dasar, seseorang harus bisa membaca teks dan memahami gaya seorang seniman penggambaran dunia, sambil membuat hubungan yang bermakna di antara keduanya dua aspek. Pembaca secara aktif berpartisipasi dalam penceritaan cerita komik oleh harus secara konseptual membuat penutupan untuk acara saat mata mereka bergerak melintasi selokan di antara setiap panel cerita buku komik. Pembaca menyimpulkan waktu durasi cerita kejadian berdasarkan ukuran masing-masing panel (atau balon kata) di halaman komik, sama seperti orang membaca catatan yang berbeda di selembar kertas musik. Bentuk panel komik (atau balon kata) dapat membantu mengarahkan pandangan pembaca dari panel ke panel, serta mempengaruhi persepsi mereka tentang konten di dalam panel.

3. Determinasi Teknologi (Technological Determinism)

Menurut Paul S. Adler, seorang Profesor dari University of Southern California, Technological Determinism (TD) dalam arti paling luasnya, memiliki pengaruh terhadap perkembangan konfigurasi sosial-ekonomi, transisi dari feodalisme ke kapitalisme (Adler, 2006). Technological Determinism menjadi pembentuk atau pemoles struktur social. Perkembangan teknologi, menjadi tolak ukur maju tidaknya suatu kelompok masyarakat dan budaya masyarakat itu sendiri. Dalam kajiannya Adler menyebutkan jika perkembangan teknologi memegang peran penting dalam pertumbuhan berbagai aspek dalam kehidupan kelompok masyarakat.

Sejati nya bagi para penganut Technological Determinism kemajuan kelompok masyarakat terjadi karena kemajuan teknologi pada masyarakat itu sendiri. Kegunaan dan fungsi teknologi memacu dan memajukan sosialisasi kelompok masyarakat. Teknologi yang pada awalnya dikembangkan sebagai bantuan bagi manusia, menjadi adiksi dan berbalik menjadi kebutuhan penting bagi manusia. Technology Determinism menjadi catatan tersendiri bagi perkembangan teknologi yang mempengaruhi aspek kehidupan social hingga ekonomi dari kelompok masyarakat (Mcluhan, 1964).

Teknologi digadang-gadang menjadi sumber dari proses perubahan social. Aspek memajukan dari teknologi, mendorong aspek social, ekonomi hingga politik menjadi lebih berkembang. Sebagai satu contoh dari Technological Determinism dengan kemajuan teknologi internet pada masa pandemi ini, manusia tetap dapat melakukan pertemuan, meeting, konferensi, sekalipun tidak langsung tatap muka, teknologi Online meeting dapat mewakili hal tersebut saat ini.

Masyarakat adalah sebuah kelompok sosial yang terbentuk dari kumpulan-kumpulan individu. Dalam hal ini kelompok masyarakat bisa terbentuk melalui pola komunikasi yang melahirkan budaya dan menciptakan lingkungan tinggal yang disepakati oleh kelompok yang ada pada satu tempat yang sama. Pakar sosiologi seperti Selo Sumardjan (Setiadi, 2013, h. 11) mengidentifikasi masyarakat sebagai sekelompok individu-individu yang tinggal bersama dan menghasilkan sebuah kebudayaan yang disepakati bersama.

Manusia sebagai individu selalu membutuhkan individu lainnya untuk berinteraksi, berkomunikasi dan sebagainya. Hal ini membuat suatu ekosistem pada kelompok individu yang telah tinggal bersama atau berdekatan menjadi sebuah kelompok masyarakat. Menurut Soerjono Soekanto (1986), ada beberapa ciri dalam masyarakat, yaitu: 1) manusia yang hidup bersama dengan sekurang-kurangnya ada dua individu, 2) individu ini bergaul dan bersama dalam waktu yang cukup lama, 3) masing-masing individu sadar bahwa mereka adalah satu kesatuan, 4) ada budaya yang muncul dari sistem keterkaitan individu-individu dari perasaan terkait oleh satu dengan yang lainnya.

Kemudian dalam bermasyarakat tentu terjadi dinamika-dinamika yang terjadi, hal-hal yang mempengaruhi dinamika tersebut antara lain (Salam, 2007, h. 1) persebaran informasi yang diliputi mekanisme dan pengaruh dari media dalam penyampaian pesan-pesan ataupun gagasan dalam hal ini termasuk pemikiran, 2) kecakapan finansial dan sumber daya manusia, disebut juga modal, 3) unsur teknologi, menjadi faktor cepat berubahnya dinamika sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, 4) ideologi dan juga paham agama, yang menjadi faktor perubahan sosial tertentu, 5) kebijakan pemerintah dalam birokrasi yang berkaitan dalam pembangunan kekuasaan, 6) adanya agen atau aktor yang menjadi individu pencetus perubahan untuk kehidupan yang lebih baik lagi.

Kebutuhan akan informasi dan perkembangan teknologi yang terus meningkat dari waktu ke waktu melahirkan golongan masyarakat informasi (Isazadeh, 2004), yakni kelompok masyarakat dengan karakteristik: 1) bersifat global pada prinsipnya, arus informasi tidak terpengaruh oleh letak geografis. Informasi yang terisolasi pada area tertentu mulai untuk bergabung menjadi kelompok sosial informasi global. 2) kejelasan, presisi, kejujuran dan keterbukaan menjadi hal yang dituntut dan dipromosikan pada era masyarakat informasi. Kejelasan akan informasi sudah menjadi nyata dan dapat dilihat atau dirasakan oleh siapa saja. 3) dikendalikan oleh pengetahuan, kompetensi dan hanya ada aksi maupun keputusan yang sudah 'informed'. 4) merupakan lingkungan, 'permainan' dan aturan baru. Individu harus belajar untuk 'permainan' dan aturan baru tersebut. Yang tidak dapat mengikuti dan tidak berkompotensi, tidak dapat bertahan. 5) kesempatan yang sama bagi tiap individu, dijunjung tinggi. Dalam hal ini bebasnya arus informasi dan tidak adanya restriksi akan hal itu menjadi keseimbangan bagi tiap individu pada era masyarakat informasi.

Selanjutnya perkembangan komunikasi masyarakat sampai pada tahap masyarakat virtual. Masyarakat virtual mengacu pada semua komponen yang menjadi bagian dari budaya masyarakat namun merujuk pada fungsional daripada fisiknya. Acuan ini meluas hingga cakupan efek yang ditingkatkan secara signifikan atau tindakan, perilaku fisik entitas non fisik, dan penggunaan pendukung telekomunikasi serta teknologi komputer. Perusahaan tidak lagi

berbicara tentang program "bekerja di rumah". Sebaliknya, mereka berbicara tentang "bekerja di mana saja, kapan saja" di mana laptop, faks mesin, telepon seluler, jaringan, email, dan pesan suara ada di keadaan transformasi menuju masyarakat virtual (Igharia, 1999).

Definisi "virtual" diperluas oleh Grenier dan Metes (1995) untuk cakupan efek yang ditingkatkan secara signifikan atau tindakan, perilaku fisik entitas non fisik, dan penggunaan pendukung telekomunikasi serta teknologi komputer. Suatu budaya yang hanya didasarkan pada kontak fisik sedang dalam proses diubah menjadi budaya di mana barang dan jasa dapat diakses tanpa kebutuhan untuk kontak tatap muka dengan orang lain. Teknologi memungkinkan transformasi ini menuju masyarakat virtual dan merupakan perekat yang menjadikan konsep masyarakat virtual dapat diterima.

Pada era digital ini, tentunya penerbitan media-media baca juga mengalami evolusi dan adaptasi pada lingkungan. Bermunculannya terma eBook, ePaper, eMagazine, dan transformasi media cetak lainnya yang mulai beralih ke versi digital. Tentunya hal ini menjadi tantangan bagi penerbit media cetak dalam mencetak dan mempublikasikan hasil terbitannya. Fase pertama dalam evolusi penerbitan digital, dimulai pada 1980-an, muncul dari pengembangan paket perangkat lunak yang memungkinkan publikasi seperti majalah yang ditata di layar komputer dan disimpan sebagai file elektronik. Namun, pada tahap ini, file yang dihasilkan tetap dikirim untuk dicetak dalam bentuk cetaknya. Fase kedua dimulai pada pertengahan 1990-an dan berfokus pada populernya penggunaan internet (Mangani dan Tarini, 2017).

Masyarakat Indonesia sendiri sudah memasuki era masyarakat virtual yang sudah termodernkan baik cara berkomunikasi dan cara bermedia sosialnya. Hal ini tentunya masuk kepada pengaruh yang diterima masyarakat Indonesia dalam ber media baru juga dalam literasi digitalnya. Perubahan media analog dari buku-buku, majalah, koran dan sebagainya, kini juga dapat dinikmati masyarakat Indonesia secara digital melalui website, berlangganan secara berkala melalui satu aplikasi ataupun langsung membaca komik-komik tersebut melalui perangkat lunak buku digitalnya yang kini sudah diterbitkan juga secara digital dan dapat dibeli seperti halnya komik-komik pada media analog buku pada umumnya.

Kemudahan akan akses pustaka digital pada era digital untuk buku-buku digital termasuk komik, tentunya menjadi suatu pemicu menarik bagi masyarakat untuk berpindah dari media analog buku, majalah atau koran, kepada media digital yang tentunya lebih fleksibel untuk diakses dan mengurangi ruang untuk penyimpanan media-media cetak tersebut. Pustaka digital yang kemudian juga hingga saat ini menawarkan kemudahan selain akses yaitu penyimpanan yang efektif untuk daftar buku-buku secara digital untuk lebih mudah dicari dan dibaca.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian studi kasus dengan paradigma Kualitatif. Studi kasus adalah pendekatan yang menonjol dalam ilmu sosial dan salah satu yang, menurut pengalaman kami, sangat populer di kalangan pascasarjana siswa (Rule, Balfour & Davey, 2011). Meskipun ini populer, pendekatan telah menjadi subjek kritik dan kebingungan dalam jurnal ini dan di tempat lain. Van Wynsberghe dan Khan (2007) menarik perhatian pada anomali itu, meski teratur penggunaan studi kasus, banyak definisi yang tidak teratur dan buruk. Verschuren (2003) menunjukkan ambiguitas dan kurangnya kejelasan tentang objek studi dan bagaimana objek ini belajar. Flyvbjerg (2006) terlibat dengan dan menghilangkan prasangka lima umum kesalahpahaman tentang penelitian studi kasus.

Pemeriksaan lebih dekat kesalahpahaman ini menunjukkan bahwa semua berkaitan dengan hubungan antara teori dan penelitian pada tingkat tertentu. Konseptual kerangka kerja yang membantu peneliti menavigasi berbagai ini hubungan antara teori dan studi kasus dengan demikian dibutuhkan. Thomas berpendapat bahwa istilah " teori " dan " induksi " adalah tidak sesuai untuk kekhususan wawasan yang terjadi studi menghasilkan dan harus diganti dengan " penculikan " dan " Phronesis " (Thomas, 2010). Kami membantah teori itu, terlepas dari itu keterbatasan dalam ilmu sosial, merupakan hal yang penting dan perlu aspek penelitian studi kasus. Memang banyak yang mapan teori dalam ilmu sosial muncul dari skala kecil studi, tetapi spesifik dari singular terus menantang generalisasi teori.

Penelitian ini akan melihat bagaimana sebuah fenomena yang ada pada remaja di era digital ini dalam tren nya dalam membaca komik baik itu komik digital maupun komik yang masih diterbitkan dalam versi cetaknya. Kemudian paradigma kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan, dan menganalisa sebuah fenomena yang terjadi di kalangan remaja ini. Setiap permasalahan atau kasus yang muncul dalam proses penelitian ini dibiarkan terbuka untuk diinterpretasikan.

Data yang didapat kemudian dikembangkan dalam metode studi kasus ini akan menjadi data primer dalam penelitian ini. Sementara data sekunder yang ada dalam penelitian ini akan menggunakan analisa dokumen dari penelitian yang pernah ada pada penelitian-penelitian yang pernah ada sebelumnya. Proses Wawancara dilakukan selama 20 sampai 25 April 2021, pertanyaan yang diajukan terkait pengalaman dan hobi ber komik, aktivitas harian dalam membaca ataupun mengoleksi komik, hingga bagaimana mereka komik secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dari para sample, seluruh sample dalam penelitian ini merupakan pembaca dan pengkoleksi komik, baik dari versi cetak hingga versi digitalnya. Para sample ini sudah lebih dari 10 tahun membaca dan menjadi penikmat komik. Pada awal mula membaca dan mengoleksi komik, mereka menjelaskan alasan awal mereka tertarik pada komik hingga sampai saat ini.

| Nama | Hasil Wawancara |
|------------|--|
| RK Saputra | "Saat saya kecil, orangtua saya mencoba memberika buku bacaan bergambar dan bernarasi, yaitu komik, dan membuat saya tertarik akan komik sejak saya kecil hingga saat ini, saya sendiri sudah membaca berbagai jenis judul komik dan mengoleksinya." |
| Ammarza | "Saya sudah mulai membaca komik dari kecil, ya, SD lah. Namun saya mulai mengoleksi sendiri koleksi komik-komik saya sejak saya SMP dan saya membuat perpustakaan kecil komik saya sendiri. Sejak saya mulai mengoleksi beberapa judul, ketertarikan saya terhadap komik semakin besar hingga kini." |
| Putri | "Aku sudah membaca komik dari kecil, dulu orangtua yang belikan. Sejak aku kecil, orangtua ingin aku senang membaca jadi suka dibeliin komik-komik sepulang mereka bekerja. Sejak saat itu, aku sendiri menjadi tertarik sama komik dan baca juga koleksi komik terus hingga sekarannng." |

Hasil wawancara diatas menunjukkan, para informan ini sudah mulai mengenal komik sejak usia dini, dan sebagian besar karena diperkenalkan oleh orangtua mereka sejak saat mereka kecil. Komik dapat dikatakan sudah menjadi sebagian kecil dari kehidupan para narasumber ini. Ketiganya sudah mulai mengenal komik dari masa kecilnya, dan membawa komik sebagai salah satu kebiasaan diri atau menjadi hobi dari mereka. Para sample ini menjadikan komik

sebagai salah satu kegemaran dan bacaan mereka sejak kecil, mereka juga membawa kebiasaan ini hingga dewasa. Ketiga sampel ini pun melanjutkan pengkoleksian komik yang rata-rata mereka sudah lakukan sejak SD atau SMP.

Melalui wawancara dengan para narasumber, dapat terlihat bahwa ketiganya merupakan pembaca dan penggemar komik aktif yang terus menikmati dan mengikuti perkembangan komik sejak usia dini hingga kini.

Berikutnya, hasil wawancara dibawah ini akan memperlihatkan seberapa antusias para narasumber dengan koleksi komik melalui jumlah yang mereka baca dan jenis koleksi komik yang telah mereka kumpulkan hingga kini.

| Nama | Hasil Wawancara |
|------------|---|
| RK saputra | “wah, koleksi saya lumayan banyak ya. Mungkin sampai pada 100 judul komik yang berbeda, saya mungkin ngga bisa menyebutkannya satu persatu, tapi saya sangat suka komik-komik action baik dari jepang atau amerika, seperti contohnya dragon ball, naruto, one piece kalau dari amerika saya suka seperti jenis-jenis komik superhero marvel yang banyak sekali judulnya.” |
| Ammarza | “Dulu saya ngga nentu beli komiknya, karena masih dari hasil menyisihkan uang jajanku, waktu saya mulai membuat perpustakaan sendiri, mungkin tiap bulan beli 1 atau 2, kalo sekarang bisa beli langsung 5 judul tiap ada rilisi barunya hehe. aku belum hitung berapa banyak koleksi komikku, Cuma ya mungkin hingga ratusan judul ya, karena memang aku suka pakai waktu luangku untuk baca komik.” |
| Putri | “Aku paling suka genre yang cewek-cewek gitu, romance, atau komedi juga suka sih. Hmm komik-komik dirumahku lumayan banyak, ngga sampai ratusan tapi. Sekarang udah agak jarang beli komik karena lagi banyak yang diurus, tapi aku tetap beli kalau lagi jalan-jalan dan ada seri yang aku suka.” |

Berdasarkan wawancara diatas dari para sumber, karena mereka sudah mengenal dan mengoleksi komik sedari mereka kecil, koleksi yang mereka miliki jumlahnya sudah diatas puluhan bahkan ratusan judul komik dengan berbagai genre. Mulai dari genre komik-komik penuh aksi seperti superhero, pahlawan fiksi lainnya begitupun genre aksi lainnya hingga pada genre komedi, romansa dan jenis komik yang menggambarkan kehidupan sehari-hari. Antusiasme para remaja yang menjadi narasumber dari penelitian ini menunjukkan peminatan komik yang terlepas dari genre yang ditawarkan, komik menjadi pilihan bacaan yang menarik bagi pembaca dan kolektor dari komik itu sendiri. Tentunya ini hanya dari sebagian kecil contoh dari peminatan komik-komik genre lainnya yang sudah hadir ditengah-tengah masyarakat Indonesia sejak dahulu.

Komik telah menjadi media bacaan alternatif bagi sebagian kalangan. Dengan banyaknya tema yang diterbitkan, cerita yang kompleks hingga permasalahan kehidupan sehari-hari yang dituangkan dalam media bergambar ini, menjadi alasan tersendiri mengapa komik menjadi menarik untuk dikonsumsi dan dikoleksi bahkan hingga saat ini.

Kemudian peneliti mencoba untuk melihat bagaimana perkembangan media baca komik yang mulai beralih dari versi buku cetak ke media yang lebih relevan pada saat ini, yaitu media digital. Berikut menurut para narasumber terkait pendapat mereka dengan tren yang ada pada saat ini dengan merambahnya komik-komik versi digital yang beredar di Indonesia

| Nama | Hasil Wawancara |
|------------|---|
| RK Saputra | “Nah, semenjak komik digital masuk Indonesia, jujur aja saya jadi lebih sering membaca versi digitalnya, karena ringkas gitu lho. Terus kita ngga perlu repot-repot datang ke toko buku untuk beli komiknya, meskipun saya masih beli komik untuk judul-judul yang saya suka banget buat dikoleksi versi cetaknya juga, buat kenang-kenangan kalo pun yang versi digitalnya nanti ngga ada atau sulit di akses.” |
| Ammarza | “menurutku, ada nya komik digital ini menarik bagi para penggemar komik ya, soalnya jadi lebih mudah untuk akses dan bacanya, bisa dari HP ataupun pc dan laptop. Oiya, sekarang ini juga banyak komik-komik yang diterbitin hanya versi digitalnya dan banyak juga judul baru yang akhirnya ngga diterbitin disini (Indonesia) karena udah banyak beredar di Internet, jadi menurunkan semangat penggemar komik untuk beli yang versi cetaknya.” |
| Putri | ”hmm aku sih fleksibel aja, kalau ada yang versi cetaknya dan aku mau beli ya aku beli, kalo ngga ya aku cari versi digitalnya. Tapi aku juga kepengen gitu koleksi versi cetak dari judul-judul komik yang aku suka banget, biar bisa kubaca kapan aja tanpa kuatir soal akses internetnya, meskipun kalo dibawa-bawa jadinya repot sih.” |

Kehadiran komik versi digital tentunya menjadi minat baru bagi para penggemar komik yang sudah mengkoleksi dan membaca komik sejak lama, kemudahan akses juga fleksibilitas yang ditawarkan oleh komik-komik digital ini umumnya menjadi alasan utama bagi para narasumber untuk mulai membaca komik secara digital. Mereka juga merasa tidak perlu membeli secara langsung ke toko buku, kini melalui beberapa platform media komik digital, mereka dapat menikmati judul-judul komik yang mereka inginkan semudah sentuhan jari.

KESIMPULAN

Perkembangan dunia digital yang begitu pesat, tentunya mempengaruhi berbagai aspek dari kehidupan manusia. Perkembangan pada dunia seni juga terpengaruh oleh perkembangan yang terjadi pada era digital ini. Digitalisasi di berbagai bidang tentunya mendapati pendapat-pendapat dan berbagai macam argumentasi dari tiap-tiap individu hingga pada level suatu kelompok sosial masyarakat. Dengan perkembangan teknologi dari berbagai aspek, termasuk internet, digitalisasi seni, buku dan lainnya, masyarakat cenderung mencari untuk kemudahan yang ditawarkan oleh kemajuan era digital ini.

Buku-buku komik yang melalui proses penggambaran, pencetakan dan hingga terbit sebagai media bacaan buku yang menghibur bagi masyarakat kerap menjadi pilihan bacaan dikala waktu senggang atau sebagai hobi yang juga diminati oleh banyak orang, terutama oleh penikmat dan penggemar setia dari komik itu sendiri. Berbagai macam variasi dan judul yang dituangkan melalui gambar-gambar ini menjadi hal menarik bagi sebagian orang, dan menjadi pilihan untuk membaca hingga menjadikan komik sebagai bahan koleksi.

Kemajuan dari teknologi digital, juga pada digitalisasi komik menjadi pilihan baru bagi para pembaca dan penggemar komik, karena kemudahan akan akses dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi digital dalam bidang komik. Sekalipun, peminatan terhadap buku komik cetak tentunya tetap ada dan tidak hilang begitu saja di kalangan pecinta komik ini. Keinginan untuk tetap mengoleksi dan melestarikan dunia komik di Indonesia, konvergensi antara media dahulu dan media baru ini tetap terjaga dengan antusiasme para remaja penikmat komik dalam menikmati komik secara dua sisi, yaitu dengan tetap membeli komik cetak dan membaca juga secara virtual melalui perangkat-perangkat media digital terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Detik.com. (2012). <https://news.detik.com/berita/d-1973294/4-karya-fenomenal-bapak-komik-indonesia-ra-kosasih> .
- CNN Indonesia. (2016). Era Komik Digital. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160813141831-241-151145/era-komik-digital-bagaimana-nasib-komik-cetak> .
- CNN Indonesia. (2020). Alasan Webtun Paling Laris. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtun-paling-laris-di-indonesia>
- Cultura.id. (2019). Sejarah Komik. <https://www.cultura.id/sejarah-komik-dari-berbagai-belahan-dunia> .
- GNFI. (2016). Perkembangan Komik Indonesia Dari Cetak Hingga Era Digital. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/08/31/perkembangan-komik-di-indonesia-dari-era-cetak-sampai-digital> .
- Kompas.com. (2019). Evolusi Komik Indonesia. <https://interaktif.kompas.id/baca/evolusi-komik-indonesia/>
- What is Digitalization. (2021). Innolytics. <https://innolytics-innovation.com/what-is-digitalization/>
- Adler, P. S. (2006). Technological Determinism Journal.
- Baalen, P. v. (2016). Extending the Social Construction of Technology (SCOT) Framework to the Digital World.
- Flyvbjerg, B. (2006). Five misunderstandings about case-study research. *Qualitative Inquiry*, 12, 219–245.
- Grenier, R. and Metes, G. (1995). *Going Virtual, Moving Your Organization into the 21st Century*. Prentice Hall, NJ.
- Igbaria, M. (1999). *The Driving Forces in the Virtual Society*.
- Isazadeh, A. (2004). *Information Society: Concepts and Definitions*.
- Lent, John A. (2014). *Southeast Asian Cartoon Art: History, Trends and Problems*. McFarland.
- Mansell, R. (2009). *The Information Society*.
- Manuel Castells, G. C. (2005). *The Network Society From Knowledge to Policy*. Washington DC, US: The Johns Hopkins University.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media; The Extensions of Man*.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publishers, 1998.
- , *Making Comics*. HarperCollins Publishing, New York. 2001.
- , *Reinventing Comics*. HarperCollins Publishers, New York. 2007.
- Pacey, A. (2000). *The Culture of Technology*.
- Peter Monge and Nosh Contractor. (2004). *A Theory of Communication Networks*, New York: Routledge,
- Rule, P., Balfour, R., & Davey, B. (2011). Unpacking the predominance of case study methodology in South African postgraduate educational research, 1995–2004. *South African Journal of Higher Education*, 25(2), 301–321.
- Setiadi, Elly M. & Kolip, Usman. (2013). *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi dan Pemecahannya*. Jakarta: Prenadamedia

- Tapsell, R. (2015). Platform convergence in Indonesia: Challenges and opportunities for Media freedom.
- Thomas, G. (2010). Doing case study: Abduction not induction, phronesis not theory. *Qualitative Inquiry*, 16, 575–582.
- Van Wynsberghe, R., & Khan, S. (2007). Redefining case study. *International Journal of Qualitative Methods*, 6, 80–94.
- Wiebe Bijker, T. P. (2014). *The Social Construction of Technological Systems; New Directions in the Sociology and History of Technology*.