

PERKEMBANGAN KOMIK STRIP DI ERA MEDIA SOSIAL TAHUN 2005-2015

Comic Strip Development in Social Media Era from 2005 to 2015

Oleh: Faathir de Azzura, 14206241049, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
faathirdeazzura@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan komik strip di era media sosial dari tahun 2005 hingga 2015. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah komik strip di media sosial. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan metode pengumpulan data, penyajian data, reduksi data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian mendeskripsikan tentang (1) perkembangan komik strip di media sosial dengan lingkup perkembangan *platform*, visual, dan tema. Perkembangan *platform* dapat diikuti sejak tahun 2005, dimulai dari *platform* Deviantart, Blogger, Kaskus, Facebook hingga Instagram. Secara visual, komik strip media sosial memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh media sosial. Tema pada komik strip di media sosial umumnya mengangkat isu-isu yang sedang hangat di tengah masyarakat dan komikus juga menggabungkan tema satu dengan lainnya. (2) Komik strip media sosial memiliki fungsi yang signifikan sebagai karya seni rupa sosial dan komersial. Komik strip media sosial memungkinkan pengguna dan komikus saling berinteraksi secara tidak langsung akan karya yang diunggah dan penyampaian pesan dalam komik strip dinilai efektif dan efisien karena mengandung unsur visual dan verbal.

Kata kunci: komik strip, media sosial, tahun 2005-2015

Abstract

This research aimed to describe the development of comic strip in social media era throughout a decade from 2005 to 2015. The method that used in this research is qualitative descriptive. The subject of this research is comic strip in social media era. Research data collected through observation, interview, and documentation. This research analyzed with method such as data collection, data display, data reduction, and conclusion drawing. The outcome of this research described about (1) comic strip development in social media era in scope of platform development, visual, and theme. Platform development could be followed from 2005 which started from platform such as Deviantart, Blogger, Kaskus, Facebook, to Instagram. Visually, social media comic strips utilized plenty features that social media platforms have to offer. Social media comic strips often raised a viral public issue as a theme and comic artist often to combine several themes into one content. (2) Social media comic strips have a significant role as a social and commercial visual art which social media comic strips allowed the user and the artist to communicate indirectly to the uploaded comics and messages that delivered through comic strips considered effective and efficient because comic strips contain visual and verbal elements in it.

Keywords: comic strips, social media, 2005-2015

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia salah satunya dalam berkarya seni komik terutama komik strip. Komik strip pun mengalami perkembangan yang sangat pesat di era media sosial ini. Komik pada dahulu kala pada umumnya dapat ditemukan di media cetak

seperti buku-buku, majalah, koran, hingga di media edukasi cetak seperti buku sekolah. Namun dengan pesatnya perkembangan media sosial sedikit banyak menggeser pamor media cetak dimana hal tersebut mendorong seniman-seniman komik yang lazim disebut komikus untuk beralih dari media cetak menuju media sosial dimana media sosial sendiri lebih banyak menarik

pembaca daripada media cetak. Hal itu dikarenakan pengguna media sosial yang lazim disebut warganet (*netizen*) berasal dari berbagai kalangan, usia, hingga domisili seakan media sosial tidak memiliki batasan dan segmen teruntuk pembaca komik yang mana hal tersebut tidak dimiliki media cetak.

Media cetak seperti majalah tidak selalu terbit di setiap daerah dan segmentasi majalah pun berbeda-beda sesuai konten majalah tersebut. Majalah politik yang di dalamnya terdapat komik tentang politik mungkin tidak akan terbaca oleh anak-anak atau remaja yang cenderung membeli majalah yang sesuai dengan segmentasi mereka. Komik yang ada di dalam majalah politik tadi tidak dilihat oleh seluruh segmen pembaca. Hal tersebut menjadi permasalahan ketika media cetak mempunyai batasan yaitu jadwal penerbitan maupun segmentasi pembaca.

Kehadiran media sosial seakan menghancurkan batasan segmentasi sehingga komik-komik dalam konten apa pun dapat dilihat oleh segala kalangan di samping cocok tidaknya konten tersebut terhadap segmen pembaca. Namun disisi lain hal tersebut menjadi solusi dan media yang dapat dikatakan sangat menjanjikan bagi komikus dan konten-konten kreator untuk membagikan dan menyebarkan karya komiknya secara masif dan luas yang mana hal tersebut akan sulit dicapai ketika menggunakan media cetak dan dengan semakin banyaknya kreator-creator komik yang bermunculan di media sosial menunjukkan bahwa betapa beragamnya jenis-jenis komik di Indonesia baik dari segi konten yang ditawarkan komikusnya maupun dari keberagaman gaya gambar baik itu gaya komik Jepang, Amerika, Eropa, bahkan gaya orisinal yang berhasil diciptakan komikusnya itu sendiri.

Pesatnya kemajuan media sosial pun sedikit banyak mengubah atau menambah fungsi dari komik strip itu sendiri. Komik strip yang umumnya berisi konten tentang kritik sosial, edukasi, hiburan yang mana terikat kepada editorial di dalam suatu media, kini komik strip telah menjadi media menyampaikan ekspresi, opini pribadi, hingga menjadi media promosi yang bahkan berskala besar. Dan sebuah akun

komik strip di media sosial salah satunya Instagram dapat menjadi sebuah *brand* bila di-*manage* dengan baik yang akan sangat menguntungkan bagi kreatornya baik dari segi kuantitas dan kualitas pembaca maupun segi ekonomi. Hal tersebut sangat menguntungkan bagi kreator – kreator konten di era media sosial ini dimana industri kreatif secara tidak langsung menjadi industri yang sangat menjanjikan. Hal tersebut mengilustrasikan betapa besarnya pengaruh perkembangan media sosial terhadap kemajuan dunia komik terutama komik strip di era industri kreatif dan era media sosial ini.

Ketertarikan peneliti terhadap fenomena perkembangan komik strip di era media sosial adalah pada proses bagaimana komik strip itu dapat berkembang dan besar mengikuti zaman yang terus berkembang pesat dengan media apa saja yang ditawarkan teknologi pada masa lalu hingga era media sosial ini dan bagaimana perkembangan komik strip di media sosial itu sendiri jika dilihat dari segi visual, tema, hingga peran dan fungsinya sebagai karya seni rupa sosial dan komersial

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif Kualitatif.

Menurut Sugiyono (2017:7) penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif dilakukan pada kondisi yang alamiah yang artinya obyek yang diteliti adalah apa adanya dan peneliti tidak melakukan perlakuan yang mempengaruhi kealamian obyek yang akan diteliti.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di dua kota, yaitu Jakarta dan Pekanbaru. Penelitian di Jakarta dilakukan pada tanggal 22-23 Mei 2018 sedangkan penelitian di Pekanbaru dilakukan pada tanggal 6 Juni 2018.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah komik strip di era media sosial.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data-data bersumber dari hasil observasi, hasil wawancara, dan dokumentasi.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yaitu sebagai pencari data sekaligus penganalisis data dimana peneliti terjun ke lapangan untuk mencari data dan menganalisis data secara individu. Alat-alat yang digunakan selama pengumpulan data antara lain *check-list*, kamera, alat perekam, dan berbagai alat lainnya yang mendukung peneliti dalam pengumpulan data selama berada di lapangan.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang diadaptasi dari buku Sugiyono (2017:133) yang meliputi:

1) *Data Collection* (Pengumpulan Data) merupakan kegiatan utama dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh melalui observasi, wawancara, hingga dokumentasi yang kemudian digabungkan ketiganya (triangulasi).

2) *Data Reduction* (Reduksi Data) yaitu merangkum dan memilih data-data yang sekiranya dianggap penting dan relevan akan penelitian yang dilaksanakan. Reduksi data dapat memperjelas gambaran data apa yang akan diambil selanjutnya bila diperlukan.

3) *Data Display* (Penyajian Data) dengan teks yang bersifat naratif. Namun tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan bentuk uraian singkat, bagan, *flowchart*, dan sejenisnya.

4) *Conclusion Drawing/Verification* yaitu penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara dan masih dapat berubah bila kesimpulan tersebut tidak didukung oleh data-data yang kuat. Namun bila kesimpulan tersebut didukung dengan data-data dan bukti-bukti yang valid maka kesimpulan tersebut merupakan kesimpulan yang kredibel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Singkat Perkembangan Komik Strip di Indonesia

perkembangan komik di Indonesia secara umum ialah berkat peran komik strip di media masa dimana media masa merupakan media yang efektif dalam penyebarluasan pesan salah satunya komik. Komik sudah dapat di nikmati di media masa Indonesia sebelum perang dunia kedua yaitu kisaran tahun 1938 yaitu pada harian belanda De Java Bonde dengan komik Flippie Flink karya Clinge Doorenbos.

Harian lain yang memuat komik kala itu merupakan majalah D'Orient dengan komik-komik seperti Kromo karya Ton dan Flash Gordon. Komik Put On karya Kho Wan Gie (Sopo Iku) yang dimuat di harian Sin-Po yang tercatat sebagai komik strip Indonesia yang pertama kali terbit yaitu pada tahun 1931. Komik Put On menggambarkan tentang kehidupan bujangan peranakan Tionghoa yang divisualkan gendut dan lugu dan bersama teman-temannya Put On menceritakan kehidupan dan kondisi sosial ibu kota pada kala itu dengan balutan humor.

Komik strip sendiri memiliki berbagai peran pada masa itu salah satunya sebagai alat mengkomunikasikan propaganda. Hal tersebut dapat dilihat pada tahun 1943 dimana pemerintah jepang membuat sebuah produk berbentuk komik strip berjudul Papaya (Pi Chan) karya Saseo Ono yang dimuat di Kana Djawa Sinbun.

Kota Yogyakarta berperan dalam perkembangan sejarah komik di Indonesia yang ditandai dengan munculnya nama-nama besar salah satunya Abdulsalam. Pada tanggal 19 Desember 1948 hingga 19 Juni 1949 Abdulsalam mengisi harian Kedaulatan Rakjat dengan komik strip karyanya yang berjudul Kisah Pendudukan Yogya yang merupakan hasil pengamatannya pada masa itu. Meskipun era tersebut tidak menguntungkan untuk penerbitan komik kendati krisis yang dialami Indonesia pada awal-awal proklamasi, Abdulsalam tetap terus memasok

komik-komiknya ke harian Kedaulatan Rakjat tersebut.

Pengaruh industri komik barat dengan tema-tema *superhero* tampaknya juga mempengaruhi industri komik strip di media masa tersebut. Sejak tahun 1952 pembaca komik Indonesia menjadi familiar dengan tokoh-tokoh seperti Rip Kirby hingga Johnny Hazard. Hal ini menandakan bahwa Industri komik di Indonesia kala itu sangat dimanfaatkan oleh distributor-distributor komik Amerika. Imbasnya, pada tahun 1954 para komikus Indonesia mencoba memanfaatkan rumus komik Amerika tersebut dengan mencoba meng-Indonesiakan karakter-karakter komik Amerika tersebut dengan menyesuaikan cerita dengan lingkungan Indonesia. Kala itu komikus mau dibayar murah dan banyak yang menjadi komikus lepas sehingga pada tahun 1954 industri komik strip di media masa dapat dikatakan berhenti.

Rentang Tahun 1954 hingga tahun 1960 merupakan titik balik komik Indonesia dari pengaruh tokoh-tokoh *superhero* Indonesia ke sumber kebudayaan nasional, namun komik-komik hasil transposisi gaya Amerika tersebut seperti Sri Asih tetap ditentang dan dikritik oleh para pendidik. Kritik akan komik-komik tersebut dilandasi oleh anggapan bahwa gagasan yang dicitrakan oleh komik tersebut tidak mendidik. Oleh karena itu komikus-komikus Indonesia mulai menggali sumber-sumber kebudayaan nasional untuk diangkat ke dalam komik. Untuk itu lahirlah komik wayang yang disambut hangat oleh rakyat Indonesia. Komik wayang terbukti mampu mengesampingkan pamor komik Amerika hingga menjadi produksi komik terbesar nasional saat itu.

Kota Medan memiliki era keemasan dalam dunia komik tersendiri. Rentang tahun 1960 hingga 1963 menjadi tahun-tahun keemasan bagi dunia komik medan dimana tahun 1962 produksi komik di Jawa sedang menurun. Era komik medan membuka cakrawala baru di dalam dunia komik Indonesia dimana pada saat itu mayoritas komik Indonesia bersumber dari sumber kebudayaan Jawa. Komik medan terbukti mampu mengangkat tema-tema yang bersumber

dari kebudayaan Sumatera seperti legenda-legenda Minangkabau hingga kesusastraan Melayu kuno. Komikus seperti Taguan Harjo menjadi salah satu komikus besar pada saat itu. Salah satu karyanya yaitu komik strip yang berjudul Badai Negeri Seberang terbit di harian Waspada. Komikus-komikus medan secara resmi menggunakan istilah Tjergam (cergam).

Komik-komik bertemakan masa roman remaja muncul di Indonesia pada kisaran tahun 1964 hingga 1966 dimana pada saat itu komik mulai terbebas dari politisasi. Dalam sudut pandang komersial, komik dengan tema ini lebih menjual dibanding komik dengan tema edukasi. Komik roman remaja ini berisikan gambar sensual serta kekerasan. Hal ini tidak diterima baik terutama oleh orang-orang yang mengharapkan komik sebagai media edukasi dan pendidikan. Hal ini dapat dilihat di Semarang dimana kala itu komik-komik sensual ini dikumpulkan dan dibakar oleh pemerintah setempat karena dipandang merusak moral.

Tahun 1970 hingga 1980an menjadi tahun dimana komik Indonesia mengalami puncaknya meskipun masih ada pemeriksaan polisi terkait komik-komik yang terbit. Di era ini komik Indonesia mulai menjadi rujukan untuk pembuatan film bioskop. Salah satunya adalah karya legenda Hasmi dengan tokoh Gundala. Nama-nama lain seperti Jan Mintaraga, Ganes TH, Wid NS, dan Teguh Santosa juga acap kali menghiasi dunia komik Indonesia dengan karya-karyanya. Permintaan pasar yang tinggi membuat komikus-komikus di era ini menjadi produktif dan juga sering menjadi acuan dan panutan bagi seniman lainnya.

Era 1990an menjadi era dimana komikus-komikus Indonesia mulai mencoba mengeksplorasi gaya-gaya baru seperti gaya-gaya Amerika, Eropa, hingga Jepang dengan gaya khas *manga*-nya. Hal ini ditandai dengan mulainya kebebasan Informasi, penerbitan hingga munculnya internet. Pada generasi ini komik Indonesia cenderung mengalami penyegaran dimana banyaknya komikus-komikus muda dengan karya yang eksploratif dan eksperimental. Namun komikus-komikus pada era ini cenderung

terpisah dari generasi sebelumnya. Dengan ini muncullah era komik independen, *indie*, atau *underground*.

Komik *indie* merupakan wadah untuk menyampaikan ekspresi dan gagasan senimannya dimana komik independen ini umumnya bertemakan isu-isu personal dan hal-hal yang tabu bagi masyarakat. Ungkapan independen juga dimaksudkan kepada bagaimana distribusi komik *indie* tersebut. Komikusnya secara umum hanya memanfaatkan mesin fotokopi untuk memperbanyak cetakan komik dan mendistribusikannya kepada siapa saja antara lain sesama komikus hingga penikmat secara umum dimana para senimannya sama sekali tidak memanfaatkan peran penerbit besar.

B. Perkembangan Komik Strip di Media Sosial

1. Perkembangan Komik Strip Dari Tahun 2005 Hingga 2015

Tahun 2005 dapat dikatakan menjadi tahun emasnya Deviantart. *Platform* ini menjadi salah satu *platform* berbasis komunitas seni yang sedang naik daun. Deviantart digunakan untuk mengunggah karya seni khususnya karya seni rupa secara universal dimana pengguna *platform* tersebut sebagian besar merupakan penggiat seni maupun penggiat Industri Kreatif. Salah satu karya yang umum diunggah ke dalam Deviantart merupakan komik strip maupun kartun walaupun karya yang diunggah ke dalam Deviantart tidak selalu sampai ke ruang publik secara luas.

Salah satu media digital yang berperan dalam perkembangan komik digital di Indonesia adalah Kaskus. Kaskus sendiri dapat dikatakan sedang naik daun pada kisaran tahun 2008. Kaskus merupakan forum diskusi online yang memiliki banyak sub-forum diskusi dengan tema-tema tertentu salah satunya sub-forum komik. Melalui Kaskus, komik-komik yang diunggah kemudian mendapat respon secara langsung oleh pembacanya yang lebih beragam.

Rentang waktu yang bersamaan pada tahun 2008 hingga kisaran tahun 2012 dapat dikatakan bahwa Kaskus dan Blogger merupakan media yang ramai digemari oleh komikus-komikus digital dan pembacanya. Pada masa ini

komikus dapat dikatakan sedang mengalami fase *trial and error* dimana masih mencari-cari sekiranya *platform* digital apa yang cocok untuk mengunggah komik.



Gambar 1. *Timeline* perkembangan komik strip tahun 2005 hingga 2008
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Facebook sendiri telah didirikan sejak tahun 2004, akan tetapi para komikus mulai mengisi *platform* ini pada kisaran tahun 2010. Facebook sendiri juga menjadi ladang migrasi komikus-komikus dari *platform* sebelumnya yang tampaknya tidak seramai pada awalnya. Nama-nama besar seperti Beng Rahardian, Sweta Kartika, Sheila Rooswitha, hingga Faza Meonk sering menghiasi lini masa pengguna Facebook terutama yang suka mengisi waktu luang mereka dengan membaca komik strip, namun komunitas komik strip di Facebook cenderung statis dimana nama-nama lama tersebut tetap berkarya melalui *platform* ini dan komikus-komikus baru yang memulai berkarya lewat media Facebook pada saat ini cenderung sedikit.



Gambar 2. *Timeline* perkembangan komik strip tahun 2008 hingga 2012
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Instagram dapat dikatakan menjadi media sosial yang paling digemari publik hingga saat ini. Walaupun Instagram muncul sejak tahun 2010, *platform* ini mulai naik daun pada kisaran tahun 2013. Salah satu faktor yang membuat media ini menjadi menarik bagi publik terutama kalangan remaja ialah karena desain tampilannya yang sederhana dan tidak serumit Facebook sehingga memudahkan pengguna yang tidak mengurangi nilai artistik pada desain tampilan antarmuka Instagram itu sendiri. Instagram sendiri didesain khusus untuk berbagi gambar, foto-foto, hingga video yang cenderung memacu pengguna untuk mengunggah konten seartistik mungkin dengan fitur-fitur *editing*-nya. Untuk itu Instagram dinilai cocok untuk mengunggah karya-karya seni berformat visual maupun audiovisual salah satunya komik strip.



Gambar 3. *Timeline* perkembangan komik strip tahun 2013 hingga 2015
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Perkembangan Visual dan Tema pada Komik Strip di Media Sosial

Komik strip mengalami perkembangan yang cukup signifikan dalam segi visual sejak munculnya era media sosial baik dari segi gaya gambar komikusnya maupun dari segi format komik strip itu sendiri. Komik dan komik strip di media cetak umumnya bersifat statis dan hanya memanfaatkan format yang disediakan majalah maupun koran, namun komik strip digital yang diterbitkan di media sosial salah satunya Instagram dapat dirancang sedemikian rupa sehingga komik strip digital tersebut menjadi lebih menarik salah satunya dari segi format. Komik strip media sosial dapat dirancang seinteraktif mungkin sehingga dapat menimbulkan komunikasi dan diskusi secara langsung di media sosial tersebut.

Dewasa ini juga umum ditemui komikus-komikus digital yang memanfaatkan fitur audiovisual yang ditawarkan sosial media salah satunya Instagram. Salah satu pemanfaatan media audiovisual yang ditawarkan Instagram adalah dalam bentuk *motion comic*. *Motion Comic* secara sederhana dapat diartikan sebagai komik yang dianimasikan. Walaupun *motion comic* sendiri merupakan salah satu bentuk animasi, namun *motion comic* masih mengandung unsur-unsur pada komik seperti balon dialog, *caption*, bahkan masih terdapat panil di dalamnya.

Format Komik juga menjadi daya tarik sendiri pada komik strip Instagram. Berbeda dengan Facebook yang ukuran gambar yang diunggah lebih bebas, kesederhanaan Instagram yang awalnya hanya berformat *square* (1:1) awalnya membuat komikus hanya terpaku dengan format tersebut dimana umumnya para komikus hanya membuat komik dengan format *square*. Namun batasan tersebut ternyata membuat komikus menjadi kreatif dalam membuat komik.

Tema (*genre*) dalam sebuah komik strip merupakan salah satu modal bagi komikus untuk memperkuat *brand* komiknya. Komik Tahilalats yang terkenal dengan tema humornya yang menggelitik dengan *twistnya*, Komikman yang terkenal dengan tema *dark humornya*, hingga Komik Lauk yang kuat dengan tema kelautan dan edukasi tentang ikan. Pemilihan tema dalam membuat *brand* komik strip juga dapat membentuk pasar pembaca tersendiri.

Tren tema pada komik strip di Indonesia umumnya dipengaruhi oleh isu-isu yang terjadi di lingkungan masyarakat secara umum baik nasional maupun Internasional. Hal ini juga telah dilakukan sejak era komik strip di media cetak. Namun yang menjadi perbedaan dengan era media sosial adalah komikus dapat dengan cepat merespons isu-isu sosial tersebut dan mengemasnya dengan gaya dan temanya masing-masing baik dengan pendekatan secara eksplisit maupun dengan balutan humor dan guyonan dan komik tersebut dapat direspons secara langsung oleh pembacanya yang bahkan hanya dalam hitungan detik.

Selain isu-isu sosial, kecenderungan minat pembaca terhadap suatu tema tertentu juga menjadi faktor yang membuat komikus memilih tema yang akan diangkat ke dalam akun komiknya. Walaupun demikian, beberapa komikus tetap idealis dengan tema yang diangkatnya dan ada juga yang telah menemukan pasar pembaca setia akan tema yang dipilih oleh komikus tersebut. Minat pembaca dapat ditelusuri sejak tahun 1971 dengan data pada Tabel 1 dimana komikus lebih banyak memproduksi komik dengan tema roman remaja dan silat dimana hal ini juga berbanding lurus dengan minat pasar.

Era media sosial membuat tema-tema komik strip menjadi lebih bebas dan beragam. Tema komik strip bahkan tidak hanya mencakup satu tema saja. Dalam satu akun komik strip dengan komikus yang sama tidak jarang ditemukan tema yang berbeda-beda. Tema komik strip pun dapat dikemas dengan tema yang berbeda-beda pula. Sebagai contoh adalah komik dengan tema horor sekalipun dapat dikemas dengan balutan komedi dan humor.

C. Peranan dan Fungsi Komik Strip di Media Sosial Sebagai Karya Seni Rupa Sosial dan Komersial

Kebutuhan berekspresi merupakan salah satu kebutuhan manusia. Baik berekspresi hanya dalam lingkup bersenang-senang bahkan hingga ekspresi untuk mengutarakan pendapat, opini, hingga keresahan hati. Salah satu bidang seni rupa yang dewasa ini yang banyak digemari seniman untuk mewadahi kebutuhan berekspresi tersebut salah satunya komik strip. Dengan semakin majunya era komunikasi dan informasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan media sosial membuat *platform* media sosial menjadi sarana yang bagus untuk berbagi ekspresi dan opini melalui karya seni rupa komik strip digital yang mana dapat terjadi interaksi dua arah secara langsung baik antara seniman dengan pembaca maupun pembaca dengan pembaca lainnya.

Banyak seniman secara umum maupun komikus media sosial khususnya Instagram yang memanfaatkan komik strip sebagai media

berkesenian. Baik yang memvisualkan ekspresi diri dalam kehidupan seperti komik @quwind, visualisasi opini seperti komik @banggaber, hingga karya seni konseptual dengan media komik seperti karya Eko Nugroho. Hal ini menandakan bahwa komik strip juga merupakan media berkarya seni rupa yang tidak kalah dengan media-media seni rupa lainnya seperti lukisan dan patung.

Kartun maupun Komik Strip juga merupakan bagian dari sejarah dalam mengkomunikasikan visual ke publik baik untuk produk hingga propaganda perang yang tercatat sejak zaman penjajahan. Hal ini menandakan bahwa komik merupakan media yang efektif dan efisien untuk menyampaikan pesan dengan jelas kepada publik. Faktor efektif dan efisien tersebut masih berlaku hingga saat ini dimana komik strip media sosial menjadi media komunikasi visual yang banyak digandrungi oleh perusahaan-perusahaan dan/atau *brand-brand* ternama untuk memvisualkan produk atau jasanya. Metode-metode *soft selling* dan *hard selling* juga diterapkan ke dalam materi promosi dengan media komik strip yang menandakan bahwa komik strip juga memiliki potensinya tersendiri dalam hal promosi dan *branding*.

Komik strip sendiri memiliki beberapa kelebihan sebagai media komunikasi visual dibanding dengan *sequential art* lainnya. Media video atau film tentu saja menjadi media komunikasi visual yang paling mudah diterima oleh publik secara luas. Akan tetapi dengan mahalnya biaya produksi membuat perusahaan maupun *brand* memanfaatkan media lain yang dapat dikatakan lebih murah dalam segi produksi yaitu komik strip media sosial.

Cakupan masa yang tidak kalah dan visualisasi barang atau jasa yang cukup jelas untuk diterima publik membuat komik strip media sosial menjadi media promosi dan publikasi yang sangat banyak dimanfaatkan dewasa ini. Selain itu, faktor cepatnya waktu produksi juga membuat media komik strip ini tidak kalah bersaing dengan media audio visual lainnya dan menjadikan komik strip digital menjadi salah satu media komunikasi visual yang

efektif, efisien dan terjangkau dari segi waktu hingga biaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh melalui penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan Komik Strip dari Masa Awal Media Sosial hingga Sekarang (2005-2015) dari Segi Visual hingga Tema

Komik strip media sosial terus bermigrasi dari *platform* satu ke *platform* lainnya. Tahun 2005 dinilai sebagai awal munculnya kesadaran untuk menerbitkan karya di internet yaitu melalui *platform* Deviantart walaupun pada umumnya karya yang terbit pada media tersebut hanya dilihat oleh penggiat dan penikmat seni rupa secara umum yang mayoritas berasal dari industri kreatif. Kemudian tahun 2008 dinilai sebagai era kenaikan *platform* Blogger dan forum Kaskus dimana komikus digital menerbitkan karyanya pada media tersebut dan mulai menggaet pembaca yang lebih beragam. Tahun 2010 merupakan *booming*-nya media sosial Facebook dan menjadi cikal bakal munculnya komikus-komikus media sosial baru dimana komikus-komikus senior juga memanfaatkan *platform* ini untuk menerbitkan karyanya secara mandiri. Media sosial Instagram dinilai sebagai *platform* yang paling cocok untuk menerbitkan karya komik strip secara mandiri hingga saat ini. Awal mula kenaikan media ini ialah tahun 2013 dimana Instagram menjadi *booming* dan diunduh banyak orang di seluruh penjuru dunia. Dunia komik strip di era Instagram banyak melahirkan komikus-komikus besar hingga saat ini dan memunculkan kesadaran berkomunitas bagi komikus-komikusnya. Akun komik strip di Instagram juga dapat menjadi ladang bisnis independen bagi komikusnya.

Secara visual, komik strip di media sosial juga mengalami perkembangan pesat. Hal ini didukung oleh fitur-fitur canggih dan terbaru dari media sosial itu sendiri. Media sosial yang memungkinkan unggahan dengan format audiovisual juga menjadi faktor perkembangan

komik strip secara visual dimana komikus dapat mengeksplorasi komik stripnya dengan menambahkan audio hingga animasi dimana hal ini menjadikan komik strip di media sosial menemukan bentuk baru yaitu motion comic. Format komik strip di media sosial juga mengalami perkembangan yang pesat jika dibandingkan dengan komik strip di era media cetak. Fitur-fitur yang ditawarkan oleh media sosial membuat komikus-komikus menjadi kreatif memanfaatkannya dan membuat komik strip yang diunggah di media sosial terkesan lebih inovatif daripada komik strip di media cetak jika dilihat dari segi format.

Ditinjau dari segi tema, tidak banyak perbedaan antara komik strip di era media cetak dan media sosial. Tema komik strip secara umum berakar dari isu-isu sosial dan topik-topik populer yang berada di lingkungan masyarakat Indonesia pada masanya. Namun di era media sosial, tema komik strip menjadi lebih eksploratif dan beragam yang dapat dilihat dari karya-karya komikusnya yang mencoba menggabungkan antara tema satu dengan lainnya dan tidak jarang menemukan tema baru.

2. Peranan dan Fungsi Komik Strip di Media Sosial

Komik strip juga menjadi media berekspresi yang efektif dan efisien. Hal ini ditinjau dari peran dan fungsi komik strip media sosial itu sendiri sebagai karya seni rupa sosial dan komersial. Komik strip menjadi media berekspresi secara visual sekaligus verbal yang efisien dan dapat dilihat oleh semua orang yang menggunakan media sosial dimana komik tersebut dapat langsung ditanggapi oleh pembacanya sehingga menghasilkan komunikasi dua arah. Komik strip di media sosial juga dinilai efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan-pesan yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi yang ditujukan ke masyarakat luas dikarenakan jangkauan yang luas dan pesan yang mudah dimengerti dan diterima masyarakat umum. Keefektifan komik strip media sosial juga dapat ditinjau melalui komik strip sebagai karya seni rupa komersial. Komik strip media sosial dinilai sebagai media yang cukup murah

dibanding seni sekuensial lain seperti video dan film dimana komik strip media sosial juga tidak kalah efektif dalam ranah penyampaian pesan dan luas dan keberagaman jangkauannya.

Saran

Komik strip di media sosial merupakan bagian dari sejarah perkembangan komik di Indonesia yang menjadi salah satu bagian dari kehidupan masyarakat khususnya di era majunya perkembangan era komunikasi dan informasi. Hal ini diharapkan menjadi kesadaran bagi masyarakat bahwa komik strip sedikit banyak memiliki andil baik secara sosial dan komersial di tengah masyarakat Indonesia dan memunculkan kesadaran bahwa komik strip juga merupakan bagian dari dunia seni rupa yang tidak dapat dipandang sebelah mata. Komik dapat menjadi media yang efektif dan efisien untuk mengkomunikasikan pesan secara visual dan verbal terutama komik strip di media sosial dimana komik strip sendiri dapat menjadi media literasi yang baik bagi masyarakat Indonesia. Untuk itu perlu kesadaran bagi komikus di media sosial untuk mempertanggungjawabkan karyanya yang diterbitkan di tengah publik dan kesadaran publik bahwa komik strip tidak hanya dapat menjadi media hiburan dimana komik strip media sosial juga dapat menjadi media edukasi yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

a. Buku teks:

- Darmawan, Hikmat. 2012. *How to Make Comics Menurut Para Master Komik Dunia*. Jakarta: Plotpoint Publishing.
- Gie, Kho Wang. 2015. *Put On Edisi Pantjawarna*. Jakarta: PT. Suara Harapan bangsa.
- Maharsi, Indira. 2011. *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku.
- Masdiono, Toni. 2014. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creativ Media
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

b. Jurnal:

Lubis, Imansyah. 2009. *Komik Fotokopian Indonesia*. ITB

c. Internet Kunzle, D.M. 2000. *Comic strip*.
<https://www.britannica.com/art/comic-strip>