

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Komik strip yang muncul melalui di media sosial seperti Instagram, harus bisa menyesuaikan bentuk dan karakteristik yang ditentukan oleh Instagram. Komik strip menjadi salah satu konten yang dimuat Instagram, dan komik strip sendiri membawa konten berupa pesan yang disampaikan oleh kreator komik. Komik strip di Instagram mengalami perkembangan dengan menyesuaikan regulasi bentuk konten yang disyaratkan oleh Instagram. Faktor teknologi digital sangat berpengaruh dalam perubahan yang dialami oleh aplikasi telepon pintar yang kemudian diikuti oleh bentuk visual komik strip. Sehingga tidak mengherankan bahwa setiap tahunnya terdapat perubahan yang ditentukan oleh faktor teknologi digital. Perkembangan visual yang terjadi pada komik strip di media sosial Instagram selama tahun 2014 hingga 2017 menunjukkan pengaruh teknologi digital yang sangat kental.

Secara spesifik perkembangan visual yang terjadi dalam komik strip Komikin Ajah di Instagram bisa dilihat dari variabel momen, bingkai, alur, citra, dan kata. Serta konten cerita yang terkandung di dalam komik strip tersebut.

1. Tahun 2014

Komik strip di tahun 2014 cenderung menggunakan empat pilihan momen; *moment to moment*, *subject to subject*, *action to action*, dan *scene to scene*. Bentuk bidang persegi bidang gambar tidak membatasi penggunaan bingkai pada komik strip Komikin Ajah, tahun 2014 sudah memanfaatkan bentuk bingkai beragam guna menampilkan gambar sudut

pandang yang dinamis. Alur linier, zig-zag, alur L, dan alur gabungan sudah diimplementasikan pada komik strip. Sisi gambar dari komik strip Komikin Ajah telah memanfaatkan gaya gambar kartun yang beragam dengan proses produksi secara analog, digital maupun penggabungan analog dan digital. Penggunaan kata pada komik strip lebih banyak menggunakan kata berbahasa Indonesia meskipun tidak baku, begitu pula efek suara di komik strip. Konten komik strip lebih banyak didominasi oleh komik strip bergenre komedi, meskipun demikian genre cinta dan sosial juga ada di tahun pertama ini.

2. Tahun 2015

Tahun 2015 komik strip Komikin Ajah masih berkuat pada pilihan momen seperti di tahun 2014, tidak ada pilihan momen yang baru di tahun 2015. Bingkai komik strip mengalami perkembangan dari sisi pemanfaatan dimensi format bidang gambar *landscape* dan *potrait* yang memungkinkan kreator lebih bereksplorasi. Alur linier horizontal sudah mulai banyak digunakan di tahun ini, dengan format dua bingkai. Sisi gambar para kreator sudah banyak mengalami peningkatan kualitas gambar karena peranan Instagram yang menyediakan format ukuran gambar yang lebih besar. Kreator komik strip memanfaatkan kata untuk menguatkan karakter tokoh utama atau kesan yang ingin ditimbulkan dalam cerita. Konten cerita pada komik strip tahun 2015 semakin banyak jenisnya, dari genre kehidupan anak-anak, remaja, horor hingga dewasa mewarnai komik strip Komikin Ajah.

3. Tahun 2016

Pilihan momen di tahun ini memunculkan jenis momen *aspect to aspect* yang sebelumnya tidak pernah dimanfaatkan penggunaannya. Bingkai mengalami kemajuan dalam pemanfaatan bingkai dalam perspektif sebuah adegan, serta penataan bingkai yang tumpang tindih menjadi pembeda dengan tahun sebelumnya. Alur linier secara horizontal sudah mengalami perkembangan dengan memasukkan tiga panel dalam satu bidang gambar, yang pada tahun sebelumnya hanya terdapat dua panel saja. Bagian gambar sudah mengalami kemajuan dalam hal pewarnaan komik strip dengan gambar analog, beberapa kreator juga sudah mengembangkan teknik gambar. Penggunaan kata sudah mengalami kemajuan dengan munculnya komik berbahasa Inggris dan berbahasa daerah. Konten komik bertambah jenisnya di tahun ini dengan munculnya komik dengan konten informasi layaknya berita.

4. Tahun 2017

Pilihan momen *aspect to aspect* tidak lagi ditemui di tahun ini, pemanfaatan momen tersebut sulit untuk diimplementasikan pada komik strip dengan cerita yang singkat. Alur pada komik strip mengalami perkembangan dari sisi teknologi dengan munculnya *swipe* di Instagram. Gambar kreator mengalami perubahan dari sisi teknis meningkatnya kemampuan kreator dalam menggambar komik strip. Penggunaan kata tetap bertahan dengan bahasa Indonesia sehari-hari yang tidak baku dan termasuk gaul, bahasa Inggris dan bahasa daerah juga konsisten digunakan

oleh beberapa kreator yang memang fokus pada penggunaan bahasa tersebut. Konten komik strip tahun 2017 memberikan ruang bagi kreator untuk menyuarakan aspirasinya terhadap isu-isu yang tersebar di masyarakat baik sosial, politik, dan budaya.

Komikin Ajah sebagai komunitas yang aktivitasnya berpusat pada media sosial Instagram memiliki peran bagi perkembangan visual komik strip di Instagram. Pemilihan komik strip yang beredar di Instagram dipilih berdasarkan kriteria yang disepakati dalam komunitas itu. Kriteria komik strip yang dinilai oleh Komikin Ajah pada awalnya tidak disampaikan kepada para kreator, namun setelah terdapat wadah untuk berkumpul secara daring mereka saling berkomunikasi untuk menyampaikan kriteria yang ada. Hal itu memberikan dampak bagi anggota dan bukan anggota komunitas berlomba agar karya komiknya bisa diunggah ulang oleh Komikin Ajah.

Komikin Ajah memberikan pengaruh dalam berkarya dari kreator komik lama atau baru, mereka harus bisa belajar mengolah penyuntingan karya komiknya sendiri. Kreator komik strip di Instagram bebas menyampaikan sesuatu di akunnya, namun karena pembacanya adalah dari berbagai kalangan dan usia kreator harus bisa menyunting komiknya sendiri demi kenyamanan pembaca. Kreator komik strip di Instagram belajar banyak dari hal tersebut. Selain itu kreator komik strip juga belajar mengembangkan kemampuannya dalam berkarya, dari sisi visual terlihat dari beberapa kreator mengalami peningkatan kualitas gambar yang telah dibuat.

Media sosial Instagram sebagai panggung utama memberikan dampak yang sangat besar dalam perkembangan komik strip. Kemunculan kreator baru merupakan bukti bahwa sangat mudah untuk mempublikasikan karya komik strip ke seluruh dunia. Instagram memberikan batasan sekaligus keleluasaan dalam berkarya komik strip, pembatasan bidang gambar menantang kreator untuk bereksplorasi. Setiap tahunnya Instagram selalu menambahkan fasilitas tambahan yang juga semakin memudahkan dan menguji kreator untuk memanfaatkan fasilitas yang disediakan. Konten video memungkinkan kreator untuk membuat komik bergerak dengan teknik animasi. Fasilitas *swipe* yang memungkinkan terunggahnya sepuluh konten sekaligus memberikan ruang kreator untuk bercerita lebih panjang. Jejaring sosial seperti Instagram memungkinkan berbagai individu bertemu secara maya untuk menikmati, mengapresiasi, dan belajar dari karya-karya yang telah ditampilkan.

Komik strip di media sosial seperti di Instagram mengalami perkembangan visual yang dipengaruhi oleh faktor teknologi dari sisi produksi dan sirkulasi komik strip, serta faktor sosial dalam sebuah komunitas di mana pelaku saling belajar untuk mengembangkan kemampuan. Sisi visual komik strip tidak lagi menjadi penilaian utama, bagian konten berupa cerita pada komik menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Komik tidak hanya dilihat sebagai sebuah gambar yang saling berurutan, namun gambar-gambar itu harus bisa bercerita mewakili gagasan kreator komik.

B. Saran

Penelitian terhadap komik strip di Instagram ini mengacu pada karya visual komik strip yang ada pada komunitas komik strip Komikin Ajah, belum melebar pada konten cerita yang diangkat pada tiap-tiap komik. Hanya dari konten yang bersifat visual saja data yang didapatkan terkumpul begitu banyak, dan memerlukan proses seleksi yang cukup panjang untuk mengambil sampel penelitian. Peneliti sadar bahwa untuk penelitian ini diperlukan alat bantu berupa perangkat lunak penelitian kualitatif untuk bisa menyaring sampel komik secara efektif. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan perangkat lunak agar lebih mudah dan efektif dalam pengolahan data, karena dalam penelitian ini faktor pengolahan data memakan waktu yang cukup banyak.

Sisi lain dari komik strip di Instagram juga belum seluruhnya dibahas, banyak hal dari sisi lain yang bisa diangkat sebagai topik penelitian. Faktor teknologi digital dalam dunia seni masih sangat luas untuk dieksplorasi lebih dalam. Hal tersebut menjadi sangat relevan di era teknologi informasi yang bergerak semakin cepat. Selain itu dari bentuk nilai ekonomis dalam sebuah karya komik strip yang disebarakan secara gratis menjadi topik yang belum dibahas di penelitian ini. Komik strip yang tampil dalam format video juga bisa menjadi objek penelitian yang bisa dibahas secara khusus dan mendalam. Serta banyak hal lainnya yang bisa diangkat dalam melihat karya komik strip di Instagram ini. Upaya penelitian selanjutnya diharapkan bisa melengkapi apa yang menjadi kekurangan dalam penelitian yang telah dilakukan ini.

KEPUSTAKAAN

- Becker, Howard S. (1982). *Art Worlds*. California: University of California Press
- Briggs, Asa. Burke, Peter. (2006). *Sejarah Sosial Media: Dari Gutenberg sampai Internet*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Creswell, John W. (2014). *Research Design; Pendekatan Metode, Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eisner, Will. (2000). *Comics & Sequential Art*. Cetakan ke-19. Florida: Poorhouse Press.
- GooDbrey, Daniel Merlin. (2013). *Digital comics – new tools and tropes*. Dalam: *Studies in Comics Vol. 4, Issue:1* Page: 185-197
- Gretchen, Peck. (2015). *Digital Funnies*. Dalam: *Editor & Publisher, Vol. 148, Issue. 7, Hal; 50-55*.
- Harvey, Robert C. (1979). *The Aesthetics of the Comic Strips*. Dalam: *The Journal of Popular Culture Vol. XII. Issue 4*
- Hermanu. (2017). *Komik Strip Kho Wan Gie; Put On Reborn*. Yogyakarta: Bentara Budaya Yogyakarta.
- Ilescu, Alice. (2016). *The Comic Strip - a Weapon for Social Criticism*. Dalam: *Irregular, Vol. 1, Issue 1*
- Manifold, Marjorie Cohee. (2012). *From Amateur to Framateur: Art Development of Adolescents and Young Adults Within an Interest-Based Community*. dalam: *Studies in Art Education, Vol. 54 Issue.1* Pages 37-53
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Kitchen Sink Press.
- McCloud, Scott. (2006). *Making Comics*. New York: Harper Collins Publisher.
- McCloud, Scott. (2008). *Reinventing Comics: Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- McLuhan, Marshall. (2013). *Understanding Media: The Extensions of Man*. California: Gingko Press Inc.
- Rose, Gillian. (2001). *Visual Methodologies*. London: SAGE Publications Ltd.

Steirera, Gregory. (2014). *No more bags and boards: collecting culture and the digital comics marketplace*. Dalam: *Journal of Graphic Novels and Comics* Vol. 5, No. 4, 455-469

Thon, Jan-Noël. Wilde, Lukas R.A. (2016). *Mediality and materiality of contemporary comics*. Dalam: *Journal of Graphic Novels and Comics* Vol. 7, No.3, 233-241

Webtografi

Agnes, Tia (2016). *Komik Instagram, Fenomena Baru yang Potensial*. Dalam rubrik Art hot.detik.com. Diakses pada 9 Juni 2016. Alamat website: (<https://hot.detik.com/art/3140504/komik-instagram-fenomena-baru-yang-potensial>)

Fajrina, Hani Nur. (2016). *Ada 22 Juta Pengguna Aktif Instagram dari Indonesia*. Diakses pada 20 Agustus 2016. Alamat website: (<http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20160623112758-185-140353/ada-22-juta-pengguna-aktif-instagram-dari-indonesia/>)

Instagram. (2017). *Press News*. Diakses pada 20 Agustus 2017. Alamat website: (<https://www.instagram.com/press/>)

Komikin Ajah. (2016). *Komikin_ajah*. Diakses pada 9 Juni 2016. Alamat website: (https://www.instagram.com/komikin_ajah/)

Marshall, Chris. (2016). *Instagram Update News: All Thea Features Detailed*. Diakses pada 7 Juni 2016. Alamat website: (<https://www.androidpit.com/instagram-update-for-android>)