

REVOLUSI PRODUKSI KOMIK DI ERA INDONESIA 4.0

Asep Ramdhan¹, Agustina Kusuma Dewi²
Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung
Email : asep.ramdhan@itenas.ac.id

ABSTRAK

Teknologi digital *online* memudahkan prosedur pengerjaan komik hingga pada saluran pendistribusiannya. Hal ini terlihat dari banyaknya karya-karya komikus lokal yang diterbitkan secara *online* pada platform web comic seperti Webtoon, Ciayo dan Comico. Kemudahan mengunduh dan memasang platform web comic memberi ruang multiliterasi bagi pembaca komik dan/atau komikus untuk mengakses komik sesuai dengan yang diminati. Merujuk pada prinsip manajemen POAC (Terry, 1968), teridentifikasi bahwa ada tindakan-tindakan perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penggerakan (*actuating*), dan pengendalian (*controlling*) pada prosedur kerja tahapan produksi untuk komik digital dengan alur yang berbeda dengan komik cetak. Tahapan tindakan ini mengarah pada efisiensi prosedur kerja dalam produksi komik yang selama ini diasumsikan harus melalui tahapan yang kompleks. Menggunakan metode Kualitatif dan pendekatan Analisis Deskriptif, dengan didukung oleh Kuesioner berbasis digital dan Analisis Dokumentasi sebagai instrumen pengumpul data, riset ini menggunakan 21 responden untuk mengidentifikasi tanggapan responden atas peralihan bentuk komik cetak menjadi komik digital. Riset awal mengidentifikasi bahwa 71,4 persen menyatakan komik digital adalah media yang paling efektif pada perkembangan teknologi saat ini, meski 71,4 persen dari responden juga menyatakan bahwa mereka memilih komik cetak daripada komik digital dengan alasan ada keterikatan emosional ketika membaca komik cetak daripada komik digital. Riset menghasilkan temuan bahwa ada pengelolaan prosedur kerja lain yang perlu diperhatikan dalam tahapan POAC pada produksi komik digital, agar revolusi teknologi digital yang memungkinkan terjadinya efisiensi dari segi waktu, biaya produksi, dan tenaga yang diperlukan guna mempersiapkan sumber daya manusia yang kompetitif dalam menyambut rencana strategis Indonesia revolusi industri 4.0 tetap dapat memberi ruang empati bagi para pembaca komik dalam menghadapi peralihan bentuknya menjadi komik digital.

Kata Kunci : Komik Digital, POAC, Multiliterasi

ABSTRACT

Online digital technology facilitates comic processing procedures to the distribution channel. This can be seen from the many works of local comic artists published online on comic web platforms such as Webtoon, Ciayo and Comico. The ease of downloading and installing the comic web platform provides multiliteration space for comic readers and / or comic artists to access comics according to their interests. Referring to the POAC management principle (Kotler, 2000), it was identified that there were planning, organizing, actuating, and controlling actions on the production stage work procedures for digital comics with different channels. print comics. This stage of action leads to the efficiency of work procedures in comic production which has been assumed to have to go through complex stages. Using Qualitative methods and Descriptive Analysis approach, supported by digital-based questionnaires and documentation analysis as

data collection instruments, this research uses 21 respondents to identify respondents' responses to the transfer of printed comic forms to digital comics. Early research identified 71.4 percent of digital comics as the most effective media for current technological developments, although 71.4 percent of respondents also stated that they chose print comics rather than digital comics on the grounds there were emotional attachments when reading printed comics rather than comics. digital. Research has found that there are other work procedures that need to be considered in the POAC stage in digital comics production, so that the digital technology revolution that allows for time, production costs and energy needed to prepare competitive human resources in welcoming strategic plans Indonesia industrial revolution 4.0 can still provide space for empathy for comic readers in the face of the transformation of its form into digital comics.

Keywords: Digital Comics, POAC, Multiliteration

PENDAHULUAN

Smartphone memberi kemudahan bagi para peminat komik untuk dapat membaca cerita yang disukainya dimana pun dan kapan pun, tanpa harus repot membawa-bawa buku. Bagi pembaca yang mengutamakan efisiensi, membaca cerita komik melalui *smartphone* sangat sesuai dengan apa yang mereka harapkan. Pada situasi tertentu contohnya ketika seseorang sedang menunggu antrian, merasa bosan, saat diperjalanan, membaca komik melalui *smartphone* bisa menjadi sebuah pilihan yang cocok.

Menilik pada sisi komikus sebagai perancang cerita dan gambar, khususnya pada masa sekarang ini tentunya diberikan berbagai kemudahan dalam bekerja dibandingkan dengan pada jaman dahulu sebelum teknologi digital berperan dominan. Kemudahan itu diantaranya meliputi lahirnya media dan peralatan yang digunakan dalam membuat komik yang serba digital, seperti komputer, tablet grafis, bahkan internet yang menunjang dalam penerbitan secara *online*. Kondisi ini memungkinkan untuk memunculkan tren baru dalam membentuk skema produksi dalam dunia penerbitan komik.

Revolusi Industri 4.0 memberikan peluang bagi teknologi berperan penting dalam menentukan efektifitas berkarya para komikus, meski kualitas SDM tetap memiliki peranannya dalam pemanfaatan produk-produk hasil teknologi, terutama bagaimana para komikus mengelola produktifitas dalam bekerja untuk menghasilkan karya. Setiap komikus tentunya memiliki cara bekerja masing-masing sesuai dengan kebutuhannya. Perbedaan cara/skema bekerja tersebut menentukan efektifitas dan efisiensi dalam berkarya.

Merujuk pada prinsip manajemen (Terry, 1968), teridentifikasi bahwa ada tindakan-tindakan perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penggerakan (*actuating*), dan pengendalian (*controlling*) pada prosedur kerja tahapan produksi untuk komik digital dengan alur yang berbeda dengan komik cetak. Tahapan tindakan ini mengarah pada efisiensi prosedur kerja dalam produksi komik yang selama ini diasumsikan harus melalui tahapan yang kompleks.

Dari 21 responden yang mengisi kuesioner berkaitan dengan minat mereka membaca komik, teridentifikasi tanggapan responden atas peralihan bentuk komik cetak menjadi komik digital. Sebesar 71,4 persen menyatakan komik digital adalah media yang paling efektif pada perkembangan teknologi saat ini, sementara 71,4 persen dari responden menyatakan bahwa mereka memilih komik cetak daripada komik digital dengan alasan ada keterikatan emosional ketika membaca komik cetak daripada komik digital. Temuan ini juga menghasilkan beberapa poin penting berkaitan dengan produksi komik, yaitu adanya pengelolaan prosedur kerja lain

yang perlu diperhatikan pada produksi komik digital, agar revolusi teknologi digital yang memungkinkan terjadinya efisiensi dari segi waktu, biaya produksi, dan tenaga yang diperlukan guna mempersiapkan sumber daya manusia yang kompetitif dalam menyambut rencana strategis Indonesia 4.0 tetap dapat memberi ruang empati bagi para pembaca komik dalam menghadapi peralihan bentuknya menjadi komik digital. Prosedur kerja itu adalah Manajemen POAC yang diintegrasikan dalam prosedur kerja pembuatan komik.

PEMBAHASAN TEORI

Will Eisner menyebut komik sebagai “*Sequential Art*” (seni yang berurutan). Gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik. Menurut Scott McCloud, definisi “*Sequential Art*” oleh Will Eisner untuk komik masih dinilai terlalu umum. Kata “*Sequential Art*” bisa juga digunakan untuk dunia animasi, sehubungan animasi juga merupakan rangkaian gambar yang berurutan dan menjadi satu kesatuan utuh. Scott McCloud menekankan perbedaan mendasar antara komik dan film animasi yaitu bahwa rangkaian animasi berurutan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh panel yang tersusun saling berdampingan (juktaposisi).

Animasi dan film ditampilkan secara bersamaan pada satu frame yang sama dengan urutan waktu tertentu. Sedangkan komik harus ditampilkan pada frame yang berbeda dengan memberi jarak pada masing-masing frame. Jarak antar frame pada komik berfungsi sama dengan waktu pada film. Selanjutnya (Mccloud, 2001) mendefinisikan komik sebagai berikut, “komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjuktaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi juga mencapai tanggapan estetis dari pembaca.”

Merujuk pada teori Harrington Emerson dalam Phiffner John F dan Presthus Robert V (1960) fungsi manajemen bisa didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang memanfaatkan berbagai faktor produksi *man, money, material, machine, method* dengan tujuan efisiensi.

- **Man**
Faktor manusia sebagai tenaga kerja memegang peranan penting dalam menentukan arah organisasi dalam mencapai tujuannya.
- **Money**
Uang merupakan faktor yang penting dalam menentukan jumlah tenaga kerja, pengadaan alat/ mesin dan juga bahan/ material dalam memenuhi kebutuhan produksi.
- **Material**
Pemilihan material yang sesuai akan menentukan nilai dan kualitas produk yang dihasilkan.
- **Machine**
Mesin merupakan salah satu faktor yang menentukan kelancaran, kecepatan dan efektifitas produksi.
- **Method**
Metode apa yang cocok digunakan dalam mengerjakan suatu pekerjaan untuk mencapai hasil yang maksimal.

Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya digital dan internet, skema produksi komik mengalami transformasi dari waktu ke waktu. Perubahan cara dan skema ini tentunya beriringan dengan temuan baru teknologi digital, khususnya peralatan yang mendukung proses bekerja para

komikus. Sebelum teknologi digital marak dimanfaatkan oleh para komikus, proses pembuatan komik menggunakan peralatan-peralatan yang bersifat konvensional. Namun hingga saat ini sebagian komikus masih tetap ada yang bertahan dengan menggunakan peralatan konvensional dalam berkarya. Terdapat 3 teknik dalam membuat komik :

1. Teknik Tradisional
Pada teknik ini komikus memanfaatkan berbagai peralatan dan bahan yang tradisional seperti kertas, pensil kayu, pensil mekanik, kuas, pena celup, spidol, penghapus, pensil warna, cat air, tinta dan perlengkapan alat gambar lainnya.
2. Teknik Digital
Membuat karya komik dengan cara murni memanfaatkan peralatan digital, tanpa menggunakan peralatan dan bahan-bahan tradisional. Peralatan utama yang digunakan dengan teknik ini adalah komputer dan tablet grafis. Semua proses bekerja dilakukan murni secara digital. Kelebihan dari teknik ini yaitu komikus lebih efisien untuk tidak berbelanja peralatan dan bahan pakai yang bisa habis seperti kertas, tinta, cat air, penghapus.
3. Teknik *Hybrid*
Teknik ini merupakan gabungan teknik tradisional dan digital. Diawali dengan teknik tradisional menggunakan peralatan tradisional lalu selanjutnya mengolahnya dengan teknologi dan alat-alat digital seperti *scanner*, komputer, tablet grafis (Gumelar, 2011).

Ketiga teknik yang disebutkan di atas masih digunakan oleh para komikus sesuai dengan kemampuan dan ciri khas gaya gambar mereka. Selain dari metode dan teknik yang digunakan oleh para komikus di atas. Aspek lain yang tidak kalah penting dalam menentukan kelancaran, efisiensi dan produktifitas komikus dalam berkarya adalah manajemen produksi yang baik. Kata manajemen sendiri berasal dari kata “*manage*” yang memiliki arti mengatur/ mengelola. Pengelolaan dalam berbagai bidang pekerjaan sangat dibutuhkan demi kelancaran jalannya kegiatan pekerjaan. Khususnya dalam proses pembuatan komik tentunya dibutuhkan pengelolaan tugas dan tanggung jawab dengan baik demi kelancaran jalannya pekerjaan. Produksi komik identik dengan *deadline* jadwal terbit yang ketat, oleh karenanya disiplin dan konsistensi sangat perlu dijalankan dengan sangat sungguh-sungguh.

Berikut ini adalah fungsi manajemen menurut (Terry, 1968) :

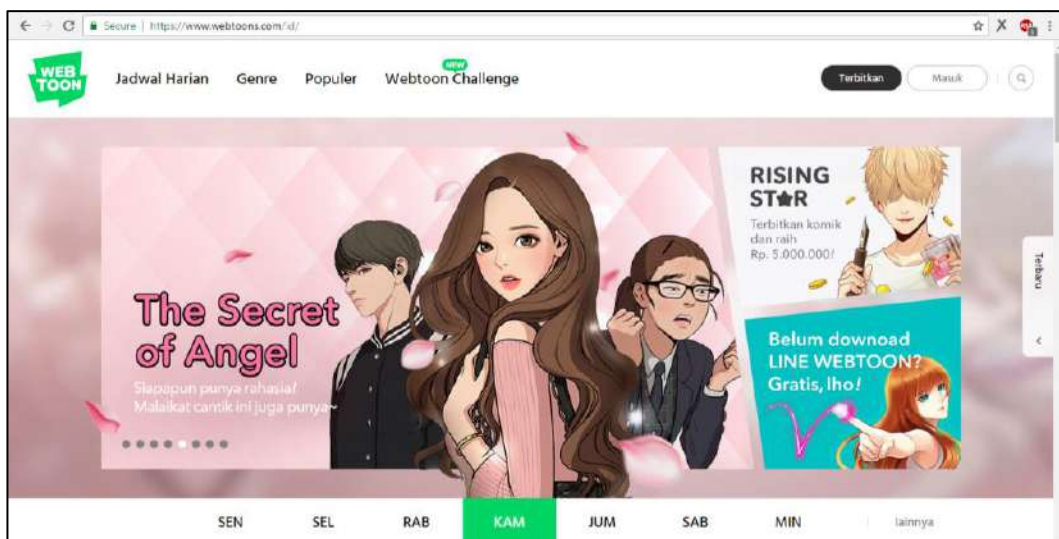
1. Perencanaan (*planning*)
Mempersiapkan segala kebutuhan, mempertimbangkan hal yang menjadi kendala dan merumuskan bentuk pelaksanaan kegiatan untuk mencapai tujuan.
2. Pengorganisasian (*organization*)
Menempatkan pekerja sesuai dengan kemampuan dan keahliannya.
3. Penggerakan (*actuating*)
Menggerakan seluruh sumber daya yang ada pada organisasi agar pekerjaan yang dilakukan berjalan sesuai rencana untuk mencapai tujuan.
4. Pengawasan (*controlling*)
Mengawasi kinerja dan penggunaan sumber daya dalam organisasi agar digunakan secara efektif dan efisien sesuai rencana.

Fungsi manajemen di atas memiliki peranan penting dalam produktivitas suatu studio komik jika diterapkan dengan baik. Studio komik sebagai salah satu pelaku industri kreatif memiliki keterkaitan dengan aspek manajerial di atas.

URAIAN PERSOALAN

Perkembangan teknologi informasi *online* yang tumbuh dengan pesat membuka *trend* baru pada arah perjalanan industri kreatif. Maraknya berbagai jenis *smartphone* beserta inovasinya yang semakin canggih membuat pengguna khususnya kawula muda semakin mudah dan ‘instan’ untuk mengakses informasi hiburan tanpa harus pergi secara langsung ke tempat penyedia hiburan. Khususnya bagi para pembaca dan pecinta komik, saat ini bisa secara langsung mengunduh aplikasi khusus yang menyediakan konten komik melalui *smartphone*. Platform komik digital sendiri diawali dengan munculnya Line Webtoon pada tahun 2014 di Indonesia. Aplikasi ini memudahkan para komikus maupun pembaca untuk bisa saling berinteraksi secara langsung melalui dunia maya. Karya komikus bisa *diupload* secara langsung melalui platform komik secara bebas tanpa harus melawati tahapan yang rumit. Terkecuali bila karya komikus terpilih oleh Line Webtoon menjadi official komik dengan melalui tahapan kurasi dan masukan dari editor. Komikus yang karyanya terpilih bisa menjadikan peluang ini sebagai salah satu profesi baru yaitu sebagai komikus digital *online*.

Lahirnya komik digital dengan adanya ketersediaan medium berupa *platform* komik *online* memunculkan era dan *trend* baru pada sistem penerbitan komik. Fenomena saat ini muncul dengan melalui pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh para komikus, pembaca maupun pemerhati komik. Salah satunya adalah akankah komik cetak kalah saing dengan komik yang diterbitkan secara digital. Munculnya *platform* komik Line Webtoon di negara Korea dilatarbelakangi oleh lesunya industri komik di sana. Penjualan komik cetak di Korea mengalami penurunan yang drastis, pembaca lebih memilih membaca komik secara ilegal. Hal tersebut memicu kemunduran industri komik Korea dengan banyak penerbit yang gulung tikar. Pada tahun 2004, NAVER Line merilis NAVER Webtoon sebagai wadah bagi komikus berkarya.



Gambar 1. Tampilan Line Webtoon

Khususnya bagi para komikus, adanya dukungan teknologi digital membuka peluang baru dalam memilih peralatan dalam membuat karya komik. Komikus sebagai salah satu pelaku industri kreatif tentu perlu membuka wawasan baru terhadap perkembangan teknologi saat ini. Selain bekal kemampuan menggambar dan penyusunan jalan cerita yang dimiliki oleh para komikus itu

sendiri, pemilihan dan penguasaan peralatan membuat komik menentukan efisiensi dalam membuat karya komik.

Dalam konteks produksi komik, tidak terlepas dari peralatan yang digunakan dalam membuat komik itu sendiri. Keputusan untuk memilih peralatan konvensional maupun digital, kembali lagi pada kenyamanan dan penguasaan dari komikus sendiri terhadap alat. Penguasaan alat kembali lagi pada pengalaman komikus dalam berkarya. Industri komik sendiri menuntut para pelakunya untuk berdisiplin dalam memenuhi tenggat waktu penerbitan komik. Untuk platform komik digital sendiri terdapat ketentuan karya yang dihasilkan oleh para komikus harus dalam format gambar yang diolah secara digital. Berikut ini adalah perbandingan peralatan yang digunakan dalam berkarya oleh komikus.

Tabel 1. Perbandingan Penggunaan Peralatan Produksi Komik

Peralatan Komik Secara Konvensional	Peralatan Komik Secara Digital
Kertas gambar	Komputer
Pensil kayu/ mekanik	Software (perangkat lunak)
Drawing pen	Tablet grafis
Spidol	Modem Internet
Kuas	
Tinta	
Pena	
Penggaris	
Penghapus	
Screen tone	

Aplikasi teori fungsi manajemen Harrington Emerson dalam proses pembuatan komik, dapat dilihat dari beberapa variabel yang berkaitan diantaranya adalah efisiensi waktu produksi komik terdapat pada metode (*metdhod*) yang digunakan oleh komikus, metode di sini terkait dengan skema kerja yang juga menentukan kecepatan komikus dalam menyelesaikan karyanya, hal ini berkaitan dengan kompetensi dan penguasaan alat (*machine*) yang digunakan oleh komikus (*man*), semakin komikus tersebut menguasai alat yang digunakan akan semakin cepat pekerjaan terselesaikan. Jika ditinjau variabel harga (*money*) yang dikeluarkan oleh komikus dalam menyediakan peralatan menggambar, nilai depresiasi pada peralatan digital usianya lebih panjang bila dibandingkan dengan peralatan konvensional.

Dalam artikel How to Create a Comic Book yang ditulis oleh Aron Albert (2017) tahapan dalam merancang komik terdiri dari: 1) Penyusunan ide/ konsep; 2) Penulis cerita; 3)Illustrator (*penciller*); 4)Pemberi tinta (*inker*); 5) Pemberi warna (*colorist*); 6) Penulis skenario (*letterer*); 7)Editorial; 8) Pencetakan/ penerbitan; 9) Pemasaran; 10) pendistribusian (Albert, 2017). Pada proses tersebut banyak melibatkan pekerja dalam suatu studio komik yang ideal. Namun untuk ukuran studio kecil banyak pekerjaan yang dirangkap yang dilakukan oleh satu orang. Ukuran besar/ kecil studio menentukan banyaknya jumlah pekerja yang akan terlibat dalam produksi karya komik.

Prosedur kerja manajemen POAC yang diintegrasikan dalam prosedur kerja pembuatan komik berperan dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi komikus dalam bekerja. Berbagai bentuk pekerjaan diuraikan sebagai berikut ke dalam model POAC:

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini komikus perlu untuk mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan peralatan apa yang akan digunakan, jumlah orang yang akan terlibat dalam pekerjaan, mempertimbangkan hal yang akan menjadi kendala dan merumuskan bentuk pelaksanaan pekerjaan kepada asisten untuk mencapai tujuan.

2. Pengorganisasian (*organization*)

Pada tahap ini studio komik harus mampu menempatkan pekerja sesuai dengan kemampuan dan keahliannya. Seperti beberapa bagian pekerjaan untuk membuat komik yang telah diuraikan oleh (Albert, 2017). Komikus yang mampu bekerjasama dengan baik khususnya dalam suatu tim, akan mencapai hasil pekerjaan yang sesuai dengan yang telah ditentukan di awal.

3. Penggerakan (*actuating*)

Para komikus dalam mengelola studio komik harus mampu menggerakkan sumber daya yang ada, baik pekerja maupun peralatan. Menggerakkan pekerja di sini adalah bagaimana pengaturan waktu bekerja yang efektif maupun penguasaan komikus terhadap peralatan digital yang digunakan untuk membuat komik.

4. Pengawasan (*controlling*)

Kontrol pekerjaan yang dilakukan oleh para komikus bisa dengan cara membuat dokumen *time line* proyek kerja. Melalui *time line* kerja, komikus akan mampu melihat bagaimana tahapan menuju penyelesaian pekerjaan.

Aspek manajerial POAC menjadi salah satu bagian yang penting dalam proses kerja studio komik. Komikus yang membawahi para asisten perlu mengetahui aspek-aspek manajerial pengelolaan sumber daya manusia maupun peralatan demi kelancaran penyelesaian karya komik. Komik sebagai hasil produk kreatif memiliki tuntutan yang tinggi dalam tenggat waktu penerbitan. Disiplin waktu yang baik menentukan kesinambungan komik untuk diterbitkan. Pengetahuan komikus mengenai aspek manajerial ini berguna untuk efektifitas dan efisiensi dalam bekerja.

KESIMPULAN

Trend dan teknologi digital yang terus berkembang menuntut skema manajerial dalam bekerja menjadi berubah. Perubahan produksi komik selaras dengan rencana strategi dalam membangun Indonesia 4.0, dalam kaitannya membangun infrastruktur digital nasional. Indonesia juga akan menyelaraskan standar digital, sesuai dengan norma-norma global, untuk mendorong kolaborasi antar pelaku industri sehingga dapat mempercepat transformasi digital. Dalam hal ini, Komikus sebagai salah satu pelaku industri kreatif tidak tertutup kemungkinan akan terpa oleh perubahan tersebut. Cara konvensional dan cara digital bisa menjadi pilihan bagi para komikus dalam berkarya. Setiap komikus dapat menentukan sendiri ukuran efektifitas dan efisiensi dalam bekerja dengan memanfaatkan peralatan yang ada. Kemampuan yang dimiliki oleh para komikus perlu ditunjang dengan peralatan yang sesuai dan cocok dalam berkarya. Menghadapi era Indonesia 4.0, Komikus tidak perlu memaksakan mengikuti trend penggunaan peralatan digital, namun harus tetap berupaya merencanakan proses transformasi konten karyanya dapat tersebar secara digital, dalam cakupan area pembaca yang lebih luas. Berkaitan dengan manajemen produksi komik yang tengah berada dalam satu arus revolusi teknologi yang bergerak cepat di era Indonesia 4.0, konsistensi, kecepatan, efektifitas dan efisiensi bekerja akan sangat menentukan kualitas karya yang akan disampaikan kepada pembaca.

DAFTAR RUJUKAN

- Albert, A. (2017, September 3). *How to Create Comic Book*. Retrieved from [www.thoughtco.com: https://www.thoughtco.com/process-of-creating-comic-books-804679](https://www.thoughtco.com/process-of-creating-comic-books-804679)
- Eisner, W. (2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. New York: W.W. Norton & Company, Inc.
- Gumelar. (2011). *Making Comic*. Jakarta: PT Indeks.
- ITB, T. (2016, November 25). *POAC*. Retrieved from <https://medium.com/@TERRAITB>:
<https://medium.com/@TERRAITB/poac-planning-organizing-actuating-and-controlling-manajemen-organisasi-ea982e20529>
- Mccloud, S. (2001). *Understanding Comic (Memahami Komik)*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Terry, G. R. (1968). *Principles Management*. Illinois: Richard D. Irwin.