

Sambut Era Baru: Kajian Semiotika Komik Webtoon Sebagai Media Kritis Dampak Revolusi Industri 4.0

(New Era: Webtoon Comics Semiotics Study as Critical Media for The Impact of Industrial Revolution 4.0)

¹Ni Kadek Karisma Dewi, ²Ni Putu Dewi Anggraeni, ³Tiurimmanuella Pangungsiana Simorangkir, ⁴Ni Nyoman Puspa Dewi

^{1,2,3,4}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah Denpasar 80235, Indonesia

E-mail penulis korespondensi : karisumaa00@gmail.com

Abstrak

Kecanggihan teknologi haruslah diimbangi dengan kualitas manusianya yang mumpuni agar teknologi dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kualitas hidup manusia secara utuh, seperti itulah era baru yang dikenal dengan istilah *era society 5.0*. Kemunculan internet dan teknologi canggih di masa revolusi industri 4.0 membuat berbagai media tersebar secara luas dan sangat mudah untuk diakses masyarakat. Media sangat mempengaruhi perkembangan kualitas seorang individu sehingga diperlukannya pemahaman media sebagai media kritis agar media dapat diproses dulu secara mendalam sebelum memetik nilai yang dikandungnya. Misalnya pada media komik. Pada penelitian ini menemukan dua jenis komik yang dapat menjelaskan sisi positif maupun negatif dari besarnya dampak revolusi industri 4.0 pada kebiasaan masyarakat saat ini yang berjudul Killstagram dan Tahilalats pada LINE Webtoon. Karena itulah untuk dapat melihatnya dengan jelas, dua komik ini akan dianalisis dengan metode kualitatif menggunakan kajian semiotika Roland Barthes sebagai *grand theory*, lalu menjelaskan keterkaitannya sebagai media kritis dengan literasi media kritis sebagai teori pendukung serta melalui pendekatan secara fenomenologis. Setelah itu ditarik kesimpulan. Pengkajian dua media komik ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai langkah awal desainer sekaligus masyarakat dalam menyambut *era society 5.0* dari melihat dampak revolusi industri 4.0 pada kebiasaan masyarakat saat ini dan juga agar lebih peka pada komunikasi sebuah desain.

Kata kunci: kajian semiotika, *era society 5.0*, media kritis, dampak revolusi industri 4.0, webtoon

Abstract

Technology must be balanced with human quality so technology can fulfill the quality of human life, that is the new era known as the era society 5.0. Presence of internet and technology during the 4.0 industrial revolution made various media widely spread and easy for the public to access. Media influences the quality of an individual so it necessary to understand media as critical media to be processed in depth before reaping values inside. Comic media is the example. This study found two comics that explain positive and negative sides impact of 4.0 industrial revolution on habits of today's society, the title is Killstagram and Tahilalats on LINE Webtoon. That's why to see this clearly, these two comics analyzed using a qualitative method Roland Barthes' semiotic study as a grand theory, then explaining their relationship as critical media with critical media literacy as supporting theory and through a phenomenological approach. After that, conclusions are drawn. Study of this comic expected to be useful as first step for designers and community in welcoming the era of society 5.0 from seeing the impact of the industrial revolution 4.0 on the habits of today's society and also be more sensitive to communication of design.

Keywords: semiotic study, *era society 5.0*, critical media, the impact of the industrial revolution 4.0, webtoon

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi ditandai dengan munculnya istilah era revolusi industri 1.0 hingga era revolusi industri 4.0. Istilah ini awalnya diperkenalkan oleh Freidrich Engels dan Louis-Auguste Blanqui di pertengahan abad ke 19 dan saat ini sudah dapat disebut memasuki fase keempat. Fase keempat ini telah menghadirkan digitalisasi dan otomatisasi perpaduan internet dengan manufaktur. Dengan kata lain, terjadi perubahan besar-besaran di berbagai bidang lewat perpaduan teknologi yang mengurangi sekat-sekat antara dunia fisik, digital dan biologi (Fonna, 2019).

Tren penggunaan teknologi digital bukanlah sesuatu yang bisa dihindari, karena itulah sangat penting pada masyarakat untuk mulai memanfaatkan teknologi digital sebaik mungkin agar dapat memenuhi kebutuhan manusia secara utuh dan bukannya malah merugikan manusianya itu sendiri. Seperti itulah konsep dasar *Era Society 5.0* yang mengedepankan kualitas manusia di masa depan yang awalnya diciptakan Jepang (Mayumi, 2018). Karena hal ini, secara fundamental revolusi industri 4.0 sangatlah mempengaruhi cara manusia berpikir, hidup, dan berhubungan dengan satu dengan yang lainnya. Tidak hanya perubahan dalam teknologi saja, tetapi dapat mempengaruhi bidang yang lain seperti ekonomi, sosial, dan politik (Prasetyo & Trisyanti, 2018).

Berbagai media seperti *video games*, film, komik, dan sejenisnya merupakan media yang banyak menarik minat masyarakat dan kemudahan akses secara *online* membuatnya semakin mudah untuk ditemukan saat ini. Tetapi media seperti ini dapat menimbulkan banyak interpretasi dari masyarakat sehingga dapat memiliki dampak positif maupun negatif bagi perkembangan seorang individu. Karena inilah pemahaman tentang media sebagai sebuah media kritis jadi penting untuk dipahami sebagai sebuah pembelajaran ataupun penelitian (Alvermann, Moon, & Hagood, 2018).

LINE Webtoon adalah salah satu *platform* komik digital yang cukup populer di Indonesia. Menurut Fatimah(2018), LINE Webtoon awalnya diluncurkan oleh perusahaan teknologi LINE Corporation dengan NAVER Corporation dari Korea Selatan (Lestari & Irwansyah, 2020). Komik digital saat ini lebih sering dikenal dengan nama *webtoon*. Terdapat dua jenis *webtoon* menarik yang berkaitan dengan kebiasaan masyarakat saat ini yaitu komik Killstagram dan juga Tahilalats.

Dengan melakukan pengkajian pada dua komik ini dapat dijadikan sebagai langkah awal desainer khususnya kreator komik sekaligus masyarakat dalam mempelajari *era society 5.0* yang berbasis *human-centered* dari melihat dampak revolusi industri 4.0 pada kebiasaan masyarakat saat ini lalu dengan memetik nilai penting yang terkandung di dalamnya. Mengkaji visual yang ditampilkan dengan teori semiotika Roland Barthes yaitu makna denotasi dan konotasi juga diharapkan dapat membantu para kreator agar lebih peka lagi terhadap komunikasi sebuah desain yang terdapat dalam sebuah media. Karena itulah, pemahaman media sebagai sebuah media kritis menjadi hal yang sangat penting untuk meningkatkan kembali kualitas manusia kedepannya diiringi dengan canggihnya teknologi.

KAJIAN TEORI

Komik Killstagram

Karya ini merupakan karya ciptaan seorang wanita asal Korea Selatan yang memiliki nama panggung Ryoung pada LINE Webtoon. Alur cerita yang dipilih pada penelitian ini adalah alur cerita pada season 1 yang ceritanya sudah berakhir pada tanggal 22 Februari 2020 dengan jumlah 44 episode secara keseluruhan. Penelitian akan difokuskan untuk mengkaji bagian prolognya yang sudah dirilis pada 11 Mei 2019.

Komik Tahilalats

Komik ini berbentuk komikstrip. Author komiknya adalah Tahilalats Team yang merupakan karya asli orang Indonesia. Penelitian ini difokuskan pada episode 30 karangan Nurfadli Mursyid berjudul *Main*. Episode ini dipublikasikan di LINE Webtoon pada tanggal 17 November 2015 yang lalu.

Teori Semiotika Roland Barthes

Dalam buku John Fiske yang berjudul *Introduction to Communication Studies 3rd Edition*, makna denotasi dan konotasi adalah teori semiotika yang dikembangkan Roland Barthes. Relasi antara penanda dan petanda di dalam tanda dengan referennya dalam realitas eksternal disebut sebagai denotasi. Misalnya foto jalan yang mendenotasikan suatu jalan tertentu. Sedangkan konotasi adalah hubungan dari tanda dan penanda yang dapat memunculkan makna yang berkaitan dengan perasaan atau emosi pengguna dan nilai kulturalnya pada penanda. Foto jalan yang didenotasikan jalan dapat memiliki makna berbeda jika foto diambil dengan cara tertentu sehingga memunculkan makna lain di dalamnya. Teori semiotika ini akan digunakan sebagai *grand theory* untuk mengungkap makna dibalik komik Killstagram dan juga komik Tahilalats sebagai sebuah media kritis dampak revolusi industri 4.0.

Literasi Media Kritis

Teori ini merupakan teori pendukung *grand theory* yang merupakan literasi buku berjudul *Popular Culture in The Classroom: Teaching and Researching Critical Media*, ditulis oleh Alvermann, Moon, & Hagood (2018) yang menjelaskan pentingnya media yang ada pada masa *pop culture* sebagai sebuah media kritis yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran ataupun penelitian.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan secara fenomenologis atau dapat dikatakan berkaitan dengan realita saat ini. Data visual komik Killstagram bagian prolog akan dideskripsikan secara kualitatif begitu pula dengan komik Tahilalats episode 30 yang akan diulas menggunakan *grand theory* yaitu melihat makna denotasi dan konotasi dari visual yang ditampilkan lalu mengaitkannya sebagai media kritis berdasarkan teori pendukung. Setelah semua data dianalisa dan dibahas secara mendalam, langkah terakhir adalah dengan menyimpulkan hasil penelitian yang didasarkan pada ruang lingkup permasalahan yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komik Killstagram adalah komik mengenai pembunuhan lewat *hahstag*. Menceritakan tentang seorang tokoh selebgram bernama Do Remi yang menggunakan media sosial secara berlebihan seperti mencantumkan terlalu banyak data pribadi pada *caption* postingan sehingga hal ini sangat mempermudah orang yang tidak dikenalnya untuk mengumpulkan data privasi mengenai dirinya. Komik ini bergenre horor yang memiliki unsur-unsur kekerasan sehingga tidak disarankan untuk dibaca anak di bawah umur. LINE Webtoon juga telah membatasi usia pembaca Killstagram dari usia 17 tahun ke atas dengan memberi peringatan. Pada bagian prolog, komik ini secara visual sudah menampilkan dengan cukup jelas alur cerita yang akan terjadi pada tokoh Do Remi.

Sedangkan komik Tahilalats adalah komik yang beralur pendek yang berakhir hanya dalam empat panel komik. Pada episode 30 menceritakan tentang dua tokoh laki-laki yang mencari temannya bernama Ucup untuk mengajaknya bermain bersama. Tetapi walaupun bertemu langsung, mereka lebih memilih bermain bersama secara *online*. Kedua komik ini dapat lebih jelas dilihat makna dibalik visualnya dengan mengkajinya makna konotasi dan denotasinya terutama pada visual yang ditampilkan.

Makna Pada Komik Killstagram

Pada bagian prolog, ditampilkan sebuah visual yaitu visual dari akun media sosial milik Do Remi yang menjadi makna denotasi pada Gambar 1.

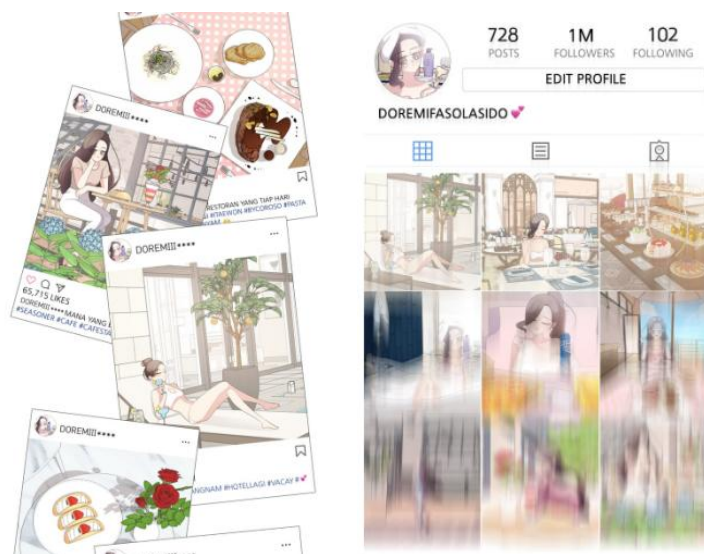


Gambar 1. Visual Akun Media Sosial dari Komik Killstagram

(Sumber: https://www.webtoons.com/id/horror/killstagram/prolog/viewer?title_no=1592&episode_no=1,2019)

Dari Gambar 1 ini dapat memberikan sebuah makna denotasi bahwa pada komik ini menceritakan sesuatu yang berkaitan dengan pemilik akun media sosial “DOREMIII****” dan pada tokoh memang benar ada tokoh yang dekat dengan nama akun itu yaitu Do Remi yang merupakan tokoh utama komik ini. Jika diperhatikan, postingan Do Remi menggunakan beberapa *hashtag* “#CAFE#DEPANRUMAH#ITAEWON#KAFELANGGANAN#EDEN”. Penggunaan *hashtag* seperti inilah yang mempermudah siapapun yang melihat akunnya akan mengetahui data detail mengenai dirinya. Bagian ini dapat diidentifikasi sebagai sebuah akun media sosial karena visual ini memiliki penanda visual yang berdekatan dengan tampilan media sosial yang memang ada pada realita masyarakat saat ini. Karena itulah komik ini jadi lebih mudah dipahami hanya dari melihat visual yang ditampilkan.

Selanjutnya pada Gambar 2 dapat memberi makna denotasi bahwa Do Remi memang memiliki banyak postingan mengenai kesehariannya dengan memiliki banyak jumlah *like* sekitar belasan ribu *like* pada tiap postingan. Hal ini diperjelas lagi pada jumlah postingannya yang sudah mencapai 728 postingan dan memiliki jumlah pengikut sebanyak satu juta orang. Selain itu, jika diperhatikan secara detail pada bagian *caption*, Do Remi memang mencantumkan cukup banyak detail mengenai privasinya. Dari sinilah makna konotasi Do Remi senang memposting mengenai dirinya dapat muncul.



Gambar 2. Kumpulan Postingan dan Akun Do Remi

(Sumber: https://www.webtoons.com/id/horror/killstagram/prolog/viewer?title_no=1592&episode_no=1, 2019)

Makna konotasi yang dapat muncul adalah tokoh Do Remi ini bahagia dengan membagikan kesehariannya pada masyarakat dengan cara seperti itu. Penempatan *layout* dan efek visual warna cerah berlatar putih tetapi penuh warna di tiap postingan dapat mempertegas makna konotasi pada bagian ini. Tetapi pada bagian ketika menampilkan akun, terdapat efek *blur* yang memunculkan sebuah makna konotasi bahwa walaupun ia begitu bahagia menggunakan media sosial, terjadi sesuatu yang janggal pada dirinya diakibatkan dari akun yang diciptakannya itu.

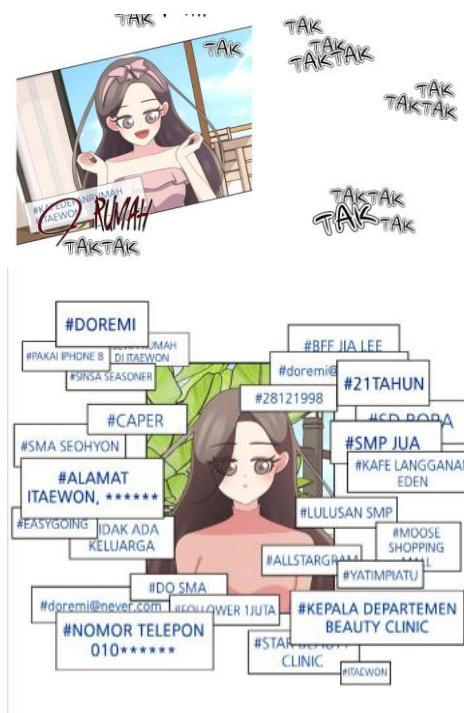
Setelah itu pada Gambar 3 sampai Gambar 4 secara visual dapat menjelaskan bahwa ada seseorang yang misterius dan berbahaya ternyata sudah mengumpulkan banyak informasi mengenai dirinya. Dengan efek suara “tak tak” pada Gambar 3 ini dapat memberi makna denotasi bahwa ada seseorang dalam situasi ruangan yang gelap sedang mengetik sesuatu pada komputernya. Hal inilah yang membuat si tokoh Do Remi pada Gambar 2 memiliki efek *blur* pada akunnya sebagai sebuah penanda makna konotasi munculnya kekhawatiran Do Remi. Pada Gambar 3 terdapat sebuah panel yang menampilkan sebuah ruang yang gelap dan ada tangan seseorang yang sedang mengetik pada sebuah *keyboard* yang dapat memunculkan makna konotasi bahwa orang ini adalah seseorang yang misterius.



Gambar 3. Tangan Si Tokoh Pembunuh Berantai

(Sumber: https://www.webtoons.com/id/horror/killstagram/prolog/viewer?title_no=1592&episode_no=1,2019)

Gambar 4 merupakan sambungan dari Gambar 3 yang dapat mempertegas makna denotasi bahwa orang misterius ini sedang mengumpulkan data mengenai Do Remi. Gambar 4 memperlihatkan visual postingan Do Remi yang pada bagian *hashtag* postingan diberi tanda lingkaran yang menandakan bahwa orang ini sedang memberi tanda untuk mengumpulkannya data lewat *hashtag*. Beberapa data yang didapatkan orang ini adalah umur, nama, dan juga rumah Do Remi. Bunyi efek suara “tak tak” dapat memberikan makna konotasi bahwa orang misterius ini berhasil mendapatkan banyak sekali data mengenai Do Remi hanya melalui sebuah *hashtag* pada tiap postingan Do Remi. Makna konotasi tersebut menjadi makna denotasi ketika terdapat visual yang menampilkan peletakan tokoh Do Remi di tengah tumpukan-tumpukan *hashtag* yang merupakan hasil dari pengumpulan data yang sudah dilakukannya.



Gambar 4. Pembunuh Berantai yang Sedang Mengumpulkan Data

(Sumber: https://www.webtoons.com/id/horror/killstagram/prolog/viewer?title_no=1592&episode_no=1,2019)

Dan terakhir pada Gambar 5 tokoh yang menggunakan masker, kaca, topi, dan baju hitam, tangan yang kotor, dengan situasi ruangan yang gelap dapat memunculkan makna denotasi bahwa orang ini orang yang karakternya berbanding terbalik dengan tokoh Do Remi yang cenderung penuh warna. Pada bagian belakangnya, terdapat banyak potongan-potongan gambar postingan akun media sosial seseorang yang dapat memunculkan makna konotasi bahwa orang ini memang sudah terbiasa menjalankan aksi kriminalnya dengan cara ini.



Gambar 5. Pembunuh Berantai dan Situasi Ruangnya

(Sumber: https://www.webtoons.com/id/horror/killsstagram/prolog/viewer?title_no=1592&episode_no=1, 2019)

Situasi ruangan yang cenderung gelap dengan bercak darah, penggunaan visual efek, warna, dan juga visual dari bunyi suara yang digunakan dapat memunculkan makna konotasi bahwa orang ini adalah orang yang berbahaya. Selain itu juga dapat menjelaskan bahwa orang misterius ini adalah seorang pembunuh berantai yang berbahaya terlihat dari Efek visual warna merah hitam dari bunyi suara “tak tak” dapat mempertegas kesan mencekam dari lingkungan orang ini. Jika diperhatikan kembali, terdapat banyak tumpukan bungkusan yang berisi bercak darah yang di atasnya diberi efek visual suara “tak tak”. Hal ini dapat memunculkan makna konotasi bahwa yang ada dalam bungkusan tersebut adalah hasil dari tindakan kriminal yang sudah dilakukannya sebelum ia menjalankan aksinya pada Do Remi.

Makna Pada Komik Tahilalats



Gambar 6. Komikstrip Tahilalats Episode 30

(Sumber: https://www.webtoons.com/id/comedy/tahilalats/ep-30main/viewer?title_no=542&episode_no=30, 2015)

Kotak panel pertama di Gambar 6 menampilkan dua orang berdiri depan rumah Ucup yang sedang ingin mengajak Ucup untuk bermain bersama mereka. Secara visual memang tidak ditampilkan secara jelas bahwa dua temannya sedang menunggu di depan rumah, tetapi terdapat visual berupa pintu. Rumah pada dasarnya pasti selalu memiliki pintu agar yang menempatnya dapat keluar dan masuk ruangan. Hal ini dapat menunjukkan makna denotasi bahwa dua orang temannya ini sedang menunggu di depan pintu rumah si Ucup untuk mengajaknya bermain. Makna denotasi bahwa

tokoh Ucup muncul setelah dipanggil dapat terlihat pada panel kedua. Selain itu, visual dari panel awal sampai akhir dapat menunjukkan bahwa mereka bertemu dan berinteraksi secara langsung. Sedangkan makna konotasi muncul ketika antara dua orang yang mengunjungi si Ucup ini adalah kenalannya atau teman-teman yang biasa diajak Ucup main bersama.

Pada panel kedua dan ketiga inilah ketiga tokoh ini mendiskusikan permainan seperti apa yang ingin dilakukan bersama. Secara visual, makna denotasi tersebut nampak di panel dua dan tiga ketika antara dua tokoh dan satu tokoh lainnya saling berhadapan dan berdialog. Pada dialog yang ditampilkan, dapat disimpulkan bahwa mereka ingin bermain bersama tetapi dengan memanfaatkan *wifi/internet* milik Adit (tokoh ini tidak muncul pada komik). Dari hasil diskusi pada panel kedua dan ketiga itulah yang menjadi penjabar makna denotasi pada panel keempat/terakhir bahwa mereka bertiga ingin bermain permainan secara *online*.

Pada panel keempat ini ditampilkan bahwa mereka bermain tetapi hanya duduk sambil melihat *gadget/smartphone* yang dibawa masing-masing tokoh. Ekspresi tokoh yang cenderung datar ini dapat memunculkan kesan humor yang ingin ditampilkannya, tetapi di sisi lain perlu diperhatikan bahwa komik ini memiliki unsur kritik di dalamnya. Tiga tokoh ini secara jelas menampilkan bahwa mereka bertemu secara langsung, tetapi setelah diskusi, mereka lebih memilih bermain permainan secara *online* seperti yang tampak pada panel terakhir. Dari ekspresi datar dan mata tokoh yang hanya tertuju pada *gadget/smartphone* dapat menimbulkan makna konotasi bahwa interaksi antar tiga tokoh ini justru berkurang karena pada panel terakhir tidak ada lagi dialog antar tokoh yang muncul.

Keterkaitannya Sebagai Media Kritis

Menurut buku mengenai literasi media kritis yang ditulis oleh Alvermann, Moon, & Hagood (2018), kemunculan teknologi dan juga internet seperti *world wide web*, membuat masa *pop culture* menjadi sebuah budaya yang menarik untuk anak masa kini sehingga dapat dikatakan budaya saat ini memang sudah berbeda. Minat anak pada media-media masa *pop culture* seperti komik, animasi, film, game, dan sejenisnya ini memang sangat tinggi dan sudah begitu banyak mempengaruhi anak masa kini. Hal ini dapat menimbulkan dampak positif sekaligus dampak negatif kedepannya, sehingga literasi mengenai media kritis menjadi hal yang penting dalam sebuah pembelajaran agar anak masa kini agar dapat lebih kritis melihat sebuah media dan mampu untuk menilai mana yang baik ataupun tidak. Dua komik di atas adalah contoh media *pop culture* yang saat ini sudah beredar. Dari mengkaji visualnya dapat jelas nampak bahwa media ini memiliki keterkaitan dengan kehidupan masyarakat saat ini sehingga media ini dapat dikatakan sebagai sebuah media kritis mengenai dampak revolusi industri 4.0.

Transformasi digital telah mengalami hal yang drastis dan berdampak pada industri konvensional sehingga permasalahan sosial masyarakat juga semakin kompleks dan beberapa aspek negatif dari masyarakat digital seperti risiko keamanan dan masalah privasi dapat semakin jelas muncul pada masyarakat (Mayumi, 2018). Berdasarkan *Interview Pribadi Author* yang ditampilkan di LINE Webtoon 29 Februari 2020 setelah komik Killstagram season 1 selesai, Ryoung menjelaskan bahwa komiknya ini memang berkaitan dengan penggunaan media sosial yang bisa jadi membahayakan jika tidak digunakan dengan lebih hati-hati. Pada media sosial seperti Instagram, pengguna diberikan hak khusus untuk membuat *caption* yang berisi *hashtag* yang fungsi sebenarnya dari *hashtag* ini adalah untuk memperluas target pasar. Dengan kata lain, *hashtag* dapat berfungsi dengan baik jika penggunaannya memanfaatkannya hanya untuk sebagai alat promosi. Itu artinya, tidak menutup kemungkinan bahwa yang dilakukan Do Remi juga dapat terjadi pada masyarakat saat ini.

Lalu pada komik Tahilalats Episode 30 ini menampilkan bahwa orang-orang saat ini dapat bermain permainan yang menarik bersama hanya dengan memanfaatkan *gadget* dan juga jaringan internet. Internet merupakan teknologi yang semestinya digunakan pada orang-orang yang memiliki jarak jauh agar tetap dapat berkomunikasi satu sama lain. Tetapi pada komik ini justru orang-orang yang berinteraksi secara langsung pun tetap menggunakan internet dan permainan secara *online* untuk bermain bersama sehingga dapat menjelaskan bahwa teknologi canggih ini ternyata juga dapat mengurangi interaksi langsung pada orang yang semestinya berjarak dekat.

SIMPULAN

Dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik memang dapat digunakan sebagai media kritis mengenai dampak revolusi industri 4.0. Alur komik maupun genre pun tidak menjadi sebuah hambatan. Komik seperti Killstagram memiliki unsur kekerasan di dalamnya, jadi sangat penting untuk para kreator memahami batasan umur maupun visual dalam menghasilkan sebuah komik, misalnya pada LINE Webtoon yang umur untuk pembaca Killstagram dibatasi dan diberi peringatan tertentu. Bagi masyarakat, sangat penting untuk memilah informasi dari komik dengan lebih kritis. Dengan memahami bahwa dua media ini merupakan media kritis, tentunya informasi yang ada dalam komik perlu untuk diproses secara mendalam sebelum disimpulkan nilai-nilai yang dapat dipetik di dalamnya.

Penggunaan teknologi seperti media sosial yang membuat jarak yang jauh menjadi dekat ini dapat menjadi peluang sekaligus tantangan baru khususnya pada lingkungan sosial masyarakat masa kini. Jika teknologi ini tidak dimanfaatkan dengan benar, tidak menutup kemungkinan yang terjadi pada Do Remi di komik Killstagram dapat terjadi di kenyataan. Dan juga tingkah yang dilakukan tiga orang pada komik Tahilalats ini dapat menjadi cerminan bahwa orang-orang saat ini walaupun bertemu dan ingin bermain secara tatap muka/langsung, mereka lebih memilih untuk tetap bermain secara *online* yang justru menimbulkan kesan bahwa teknologi ternyata juga dapat menjauhkan orang yang berjarak dekat.

REFERENSI

- Alvermann, D. E., Moon, J. S., & Hagood, M. C. (2018). *Popular Culture in The Classroom: Teaching and Researching Critical Media*. California: San Diego State University.
- Fiske, J. (2011). *Introduction to Communication Studies 3rd Edition*. New York: Routledge.
- Fonna, N. (2019). *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 dalam Berbagai Bidang*. Medan: Guepedia.
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15.
- Mayumi, F. (2018). Society 5.0:Aiming for a New Human-Centered Society. *Japan SPOTLIGHT*, 4.
- Mursyid, N. (2015, November 17). *Ep. 30 - MAIN | Tahilalats*. Diambil kembali dari LINE Webtoon: https://www.webtoons.com/id/comedy/tahilalats/ep-30-main/viewer?title_no=542&episode_no=30
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN TANTANGAN PERUBAHAN SOSIAL. *Seminar Nasional Teknologi dan Perubahan (SEMATEKSOS) 3 2018* (hal. 6). Institut Teknologi Sepuluh November.
- Ryoung. (2019, Mei 11). *Prolog-1 | Killstagram*. Diambil kembali dari LINE Webtoon: https://www.webtoons.com/id/horror/killstagram/prolog/viewer?title_no=1592&episode_no=1
- _____. (2020, Februari 29). *Episode Spesial - 45 | Killstagram*. Diambil kembali dari LINE Webtoon: https://www.webtoons.com/id/horror/killstagram/episode-spesial/viewer?title_no=1592&episode_no=45
- Widyaswari, I. G. (2020). KAJIAN PERANAN LUKISAN SEBAGAI MEDIA KRITIS DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *SENADA: SEMINAR NASIONAL DESAIN & ARSITEKTUR*, 7.