

REPRESENTASI PENGGUNAAN TEKNOLOGI MASYARAKAT KEKINIAN DALAM KOMIK DIGITAL TAHILALATS LINE WEBTOON

Joan Oliviar ¹⁾, I Gusti Agung Alit Suryawati ²⁾, Ade Devia Pradipta ³⁾
¹²³⁾Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana
Email: joan.olivier07@gmail.com¹⁾, igaalitsuryawati@yahoo.com²⁾,
deviapradipta88@gmail.com³⁾

ABSTRACT

The growth in communication technologies makes people can never abandoned it's technologies that have been influenced their social behavior in the modern/ contemporary society can be seen in Tahilalats comic by Nurfadli Mursyid in digital comic LINE Webtoon application. \5The strip comics largely raised the story of humor full of satire, especially when people are began to be controlled by communication technology. The purpose of this research is to find the representation of technology dependence of the contemporary society in comic strop LINE Webtoon Tahilalats. The type of this research is qualitative, with constructivist paradigm. The primary data sources of this research are Tahilalats comic strips episode 465 (Trending), 215 (waras), and 224 (Berbagi), which are contained in the LINE Webtoon digital comic application. This research method is semiotic analysis of Charles Sander Peirce. The result of this research, found that from each of the drawing comic panels in the three episodes of Tahilalats comic, represents a modern society that cannot be separated from technology, which meets the three stages of indicator in Marshall McLuhan technology determinism theory. The three stages are; discovery in communication technology leads to a cultural change; changes in the types of communications ultimately shape human life; communication technology provides a message and shapes/ create our own behavior.

Keywords: Ketut Budiana, Painting, Prabu Udayana, Representation of Leadership, Semiotics.

1. PENDAHULUAN

Salah satu produk media massa adalah komik *strip*. Komik strip merupakan komik pendek yang biasanya hanya terdiri dari beberapa kolom gambar saja dalam satu episodnya, namun dari segi isi telah mengungkapkan sebuah gagasan dari cerita secara utuh (Nurgiyantoro, 2001: 276). Kepopuleran komik terus berkembang seiring dengan masuknya *manga* atau komik Jepang ke Indonesia yang membuat minat baca komik di Indonesia terus mengalami peningkatan. Hingga pada tahun 2013, Indonesia menduduki peringkat kedua di dunia sebagai pembaca *manga* terbanyak

setelah Finlandia di peringkat pertama (tribunnews.com). Salah satu inovasi dalam penerbitan komik berbasis *new media* adalah *LINE Webtoon*. *LINE Webtoon* adalah sebuah *platform* penerbitan digital buatan Korea Selatan yang dapat diakses secara gratis bagi para pembaca serta pembuat komik baik amatir maupun profesional, untuk menampilkan karya-karya terbaik mereka kepada para penggemar komik di seluruh dunia (teknologi.metrotvnews.com). Beberapa konten ceritanya mencerminkan bagaimana masyarakat modern Indonesia yang sering kali disebut *kekinian* berperilaku di kehidupan sehari-harinya. Salah satunya berkisah

tentang perilaku masyarakat saat ini yang terpapar perkembangan teknologi dan globalisasi. Tokoh-tokoh dalam komik *Tahilalats* digambarkan dengan gaya lokal, tentang bagaimana masyarakat mulai meninggalkan nilai-nilai budaya, pudarnya rasa nasionalisme anak bangsa, perilaku-perilaku individualis, serta dampak-dampak yang disebabkan oleh masuknya teknologi dalam kehidupan masyarakat Indonesia, terutama generasi muda.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Pustaka

Penelitian pertama yang digunakan sebagai kajian pustaka adalah penelitian oleh Whisnu Prabowo dari Universitas Indonesia Depok yang berjudul "Representasi Identitas Lokal Sebagai Sebuah Subculture (Analisis Kritis Pada Komik Garudayana)" (2012). Penelitian kedua yang digunakan sebagai kajian pustaka adalah Margaretha Eka Septiana, mahasiswi Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang berjudul "Representasi Perempuan Jawa Dalam Kumpulan Komik Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu (Studi Semiotik Representasi Perempuan Jawa Dalam Kumpulan Komik Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu)" (2009). Penelitian ketiga yang digunakan sebagai kajian pustaka adalah penelitian oleh Muh. Ilham, dari Universitas Islam Hasanuddin Makassar, dengan judul "Representasi Budaya Populer Meme Comic Indonesia (Analisis Semiotika Meme Dalam Fanpage Meme Comic Indonesia)" (2017).

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Representasi

Representasi merupakan pemaknaan ulang suatu informasi dengan menggunakan

tanda-tanda berupa gambar, suara dan bentuk fisik lainnya yang dapat diserap, diindra, dibayangkan, dan dirasakan. (Danesi, 2010: 3). Secara sederhana, representasi merupakan sesuatu yang tampil mewakili atau menunjuk sesuatu yang lain.

2.2.2 Teori *Technology determinism* Marshall McLuhan

Teknologi membentuk individu dari segi cara berpikir, dan berperilaku dalam masyarakat, serta teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain. McLuhan berpikir bahwa budaya kita dibentuk oleh bagaimana cara kita berkomunikasi. Ada tiga tahapan dalam teori determinisme teknologi: 1. Penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya. 2. Perubahan dalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia. 3. Teknologi komunikasi menyediakan pesan dan membentuk perilaku kita sendiri. Apa yang diterpa media dapat masuk ke dalam perasaan manusia dan mempengaruhi kehidupan manusia sehari-hari, sehingga kemudian manusia akan merasa ingin menggunakannya. Bahkan McLuhan sampai pada kesimpulannya bahwa media adalah pesan itu sendiri (*medium is the message*). Media adalah alat untuk memperkuat, memperkeras, dan memperluas fungsi serta perasaan manusia. Seperti buku, yang dapat memperluas wawasan manusia hanya dengan membaca, dimana menurut masyarakat umum, membaca buku sama dengan "melihat dunia." (Nurudin, 2007: 15).

2.2.3 Masyarakat Modern dalam Konteks Kakinian

Masyarakat modern merupakan masyarakat yang sebagian besar warganya mempunyai orientasi nilai budaya yang mengarah pada kehidupan dalam peradaban masa kini. Kata modern berasal dari Bahasa Latin "Modo" yang berarti cara, dan "Ernus" yang berarti masa kini. Menurut Eisenstadt (1986: 215), masyarakat modern adalah suatu struktur sosial, atau lingkungan kehidupan publik tempat relasi antar manusia diatur atas dasar kepentingan, produksi, komersialisasi, dan konsumsi. Adanya faktor kemajuan teknologi sangat mempengaruhi proses evolusi dari peradaban tradisional menuju ke modern. Beberapa faktor juga mendukung terjadinya perubahan tersebut, seperti kemajuan ilmu pengetahuan, ekonomi, struktur sosial dalam masyarakat, serta pola hidup yang dijalani oleh masyarakat saat ini. Menurut Soekanto (1990: 234), Modernisasi merupakan proses perubahan masyarakat dari tradisional menuju ke modern, dengan segala aspeknya dan bersifat positif. Begitu pula Cyril E. Black dalam "*Dynamics of Modernization*" mengemukakan bahwa secara historis modernisasi merupakan proses berkembangnya lembaga-lembaga secara bertahap sesuai dengan perubahan fungsi secara signifikan dan mencapai tahap yang lebih baik dari sebelumnya. Proses tersebut memiliki tahapan yang terukur dari waktu-kewaktu.

2.2.3.1 Modernisasi, Westernisasi, dan Masyarakat Modern

Bahasan tentang modernisasi kerap dikaitkan dengan westernisasi, dimana westernisasi dianggap sebagai awal mula munculnya gaya hidup modern. Hal tersebut didasari dengan adanya persamaan cara

berpakaian, pola konsumsi, dan gaya hidup yang mengarah pada kebiasaan di Negara-negara Barat. Sistem nilai di Negara Barat, khususnya di Eropa Barat, berkembang dengan pesat dan kemudian menyebar ke seluruh penjuru Dunia. Namun, beberapa pakar menyatakan bahwa modernisasi tidak serta-merta terjadi akibat pengaruh nilai-nilai dari Negara Barat. Salah satunya adalah Anthony Giddens, seorang sosiolog asal Inggris, yang dalam bukunya berjudul *Modernity and Self-Identity: self and Society in the Late Modern Age* (1995), berpendapat bahwa meskipun benar adanya proses awal modernisasi berlangsung di Eropa Barat terutama saat terjadinya revolusi industri di Inggris, namun sejatinya modernisasi dapat dilakukan oleh siapa saja yang ingin menggunakannya, baik secara individu maupun kelompok. Teori modernisasi (dan teori konvergensi) lahir sebagai produk pasca perang dunia II. Teori ini dirumuskan untuk menjawab permasalahan baru yang terkait dengan pembagian masyarakat dunia ke dalam tiga dunia yang berbeda. Menurut Szompka (2005) dalam Kanto (2006), teori modernisasi dan konvergensi sangat populer pada tahun 1950-an dan pertengahan tahun 1960-an. Tokoh-tokoh teori modernisasi antara lain Lirner, Everret Hegen, Talcott Parsons dan Eisenstadt. Boleh dikatakan teori modernisasi dan konvergensi ini merupakan bentuk terakhir Evolucionisme (teori evolusi) yang mencoba menjelaskan perubahan "dunia kurang maju" menjadi "dunia yang lebih maju".

2.2.4 Komik Digital Sebagai New Media

Dari karakteristik yang diberikan oleh Flew, dapat diberikan contoh dari *new media* atau media baru salah satunya adalah internet. Dalam industri komik, *new media* digunakan sebagai salah satu terobosan baru, yakni transformasi komik konvensional ke bentuk digital dengan menggunakan internet. Pada tahun 2013, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia meresmikan peluncuran komik digital atau *e-comic* untuk *smartphone* berbasis *android*. Bersama dengan Direktur Gramedia *Publisher*, dan Duta Besar Jepang untuk Indonesia. Hal tersebut dilakukan untuk mendorong insan kreatif Indonesia meningkatkan kualitas komik local. Transformasi tersebut bertujuan agar akses distribusi komik dapat menjadi lebih luas serta lebih mudah dijangkau berbagai daerah di Indonesia (indonesiakreatif.berkaf.go.id). Kemudahan teknologi tersebut memungkinkan kualitas gambar yang dihasilkan menjadi lebih baik, serta membutuhkan waktu yang relatif lebih singkat. Berbagai macam pertimbangan termasuk salah satunya adalah efisiensi waktu, dan bahan baku yang digunakan (kertas). *Digital production* merupakan proses pembuatan komik yang seutuhnya menggunakan teknologi komputer, mulai dari menggambar, memindai, hingga *finishing* semua menggunakan software desain dan diolah secara digital. *Digital form* merupakan bentuk dari komik *digital*. Komik jenis ini memiliki karakter dimensi yang tidak terbatas, dalam kata lain melampaui kemampuan komik dalam bentuk kertas. Komik ini dapat disimpan dan dipindah-pindahkan ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Selain

itu, komik ini dapat memiliki banyak fitur, seperti audio, warna, mode getar, serta mode gerak. *Digital delivery* mengacu pada metode distribusi mobilitas tinggi, dimana komik digital tidak menggunakan pencetakan dan pendistribusian secara manual dalam prosenya.

2.2.5 Komik Strip

Komik merupakan sebuah bentuk seni populer yang terus mengalami perkembangan dalam masyarakat. Komik adalah gambar-gambar yang disusun dalam sebuah urutan yang disengaja, bertujuan untuk menyampaikan pesan dan menimbulkan nilai-nilai estetis dalam tampilannya (Scott McCloud, 1993: 9). Jalinan cerita dalam komik disampaikan melalui gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa, sehingga dapat dengan mudah dikonsumsi oleh masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik merupakan cerita bergambar (dalam buku, majalah, dan surat kabar yang sangat sederhana untuk dibaca dan lucu. Alur cerita divisualisasikan dengan gambar dalam panel-panel kotak, serta percakapan antar tokoh ditulis dalam balon-balon kata yang menjadi penghubung antara gambar dengan alur cerita. Komik dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu *comic-strip* (komik strip), dan *comic-books* (buku komik). Komik strip merupakan komik yang terdiri dari beberapa panel gambar saja, yang biasanya dimuat dalam surat kabar dan majalah. Sedangkan buku komik merupakan kumpulan gambar dalam panel-panel yang memiliki alur cerita, dan terdiri dari beberapa tema dan judul dalam satu buku tersebut (Setiawan, 2002: 24).

2.2.5 Semiotika Charles S. Peirce

Kajian dalam semiotika tidak dapat dilepaskan dari sosok intelektual Charles Sander Peirce dan Ferdinand de Saussure. Pierce dikenal sebagai seorang pemikir argumentatif dan filsuf asal Amerika yang paling orisinal dan multidimensional. Teori Pierce seringkali disebut sebagai 'grand theory' dalam ilmu semiotika, hal tersebut karena gagasan Peirce bersifat menyeluruh. Proses ini disebut sebagai proses signifikasi. Peirce berpendapat bahwa proses signifikasi dapat menghasilkan suatu hubungan yang berkelanjutan, dalam hal ini sebuah interpretasi akan menjadi representasi, kemudian menjadi interpretasi lagi, dan kembali menjadi representasi, dan seterusnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum

Komik *Tahilalats* atau dikenal sebagai *mind blown* merupakan komik *strip* daring karya anak bangsa bergenre komedi yang pada awalnya menjadi *viral* melalui media *Instagram* pada tahun 2014. Komik *Tahilalats* memiliki ciri khas empat panel gambar yang sederhana dan lucu. Komik *Tahilalats* merupakan karya ciptaan *blogger* kreatif Nurfadli Mursyid yang rutin mengunggah karya-karyanya melalui blog pribadinya *tahilalats.com* sejak tahun 2013. Berkat popularitas komik *Tahilalats* yang semakin melonjak di media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *LINE*, karya Nurfadli akhirnya dilirik dan dirinya secara resmi menjadi kontributor untuk komik daring populer *LINE Webtoon*. Bahkan pada 2015, Nurfadli menjadi peserta dari Indonesia yang menghadiri Hari *Webtoonist* 2015 di Korea Selatan bersama dengan penulis komik

daring populer lainnya. Komik *Tahilalats* sendiri terbit setiap empat kali dalam satu minggu pada aplikasi komik daring *LINE Webtoon*. Nurfadli secara terang-terangan mengakui bahwa inspirasinya selama ini berasal dari kehidupan sehari-hari dan pengalamannya sendiri.


4.2 Temuan Penelitian Dan Analisa

Representasi Ketergantungan Teknologi Masyarakat *Kekinian* Dalam Komik *Tahilalats* Pada Aplikasi Komik Digital *LINE Webtoon*.

<p><i>Sign</i></p>	<p>Gambar 4.9 Komik <i>Tahilalats</i> Episode 466 (<i>Trending</i>)</p> 
<p><i>Object</i></p>	<p>Tokoh laki-laki dan perempuan sebagai masyarakat <i>kekinian</i>.</p>
<p><i>Interpretant</i></p>	<p>Hal tersebut menggambarkan bagaimana teknologi komunikasi membuat tokoh dalam komik tersebut berperilaku secara berlebihan, mengikuti apa yang dilakukan oleh orang-orang Barat, serta membuatnya tidak mepedulikan diri sendiri dan orang lain, karena baginya, kualitas video dan hasilnya dalam dunia maya jauh lebih penting dari apa yang ada di dunia nyata.</p>

Prank yang dilakukan oleh laki-laki tersebut akhirnya berhasil, karena mampu membuat orang lain percaya bahwa dirinya telah benar-benar mati, dan pada panel terakhir digambarkan bahwa laki-laki tersebut telah dikubur dan berteriak senang karena videonya akan menjadi *viral*. Episode tersebut menggambarkan tentang penggunaan teknologi komunikasi pada masyarakat kekinian yang menyebabkan kecenderungan individu didalamnya mengadopsi gaya kebarat-baratan,


1. Representasi Tahapan Penemuan Pada teknologi Komunikasi Menyebabkan Perubahan Budaya.

<i>Sign</i>	Gambar 4.13 Komik <i>Tahilalats</i> Episode 215 (<i>Waras</i>) 
<i>Object</i>	Seorang dokter, ibu rumah tangga, dan anaknya yang terpasung kakinya.
<i>Interpretant</i>	Dokter dalam komik tersebut mengobati pasien remaja dengan memberikan kuota internet sebanyak 10 <i>gigabytes</i> , untuk digunakan oleh remaja tersebut. Dalam hal ini, obat yang diberikan oleh dokter tersebut adalah kuota internet. Dengan demikian, anak remaja tersebut seketika langsung

	terlihat sehat.
--	-----------------

Pada episode 215 (*Berbagi*) representasi tersebut terlihat dari perilaku yang digambarkan dalam tokoh kakek-kakek pengemis, yang ternyata ia mengemis untuk kuota internet. Ketika lumrahnya orang mengemis untuk mendapatkan belas kasihan san uang untuk bertahan hidup, dalam komik ini pengemis digambarkan sudah tidak lagi bertahan hidup dengan uang, namun dengan internet saja. Dengan demikian, maka kehidupan dari ketiga tokoh dalam masing-masing episode diatas, telah dibentuk oleh perubahan dalam jenis-jenis komunikasi. Salah satunya adalah ponsel genggam dan internet.

2. Representasi Tahapan Penemuan Pada teknologi Komunikasi Menyebabkan Perubahan Budaya.

<i>Sign</i>	Gambar 4.13 Komik <i>Tahilalats</i> Episode 224 (<i>Berbagi</i>) 
<i>Object</i>	Seorang kakek, anak laki-laki, dan kaleng uang.
<i>Interpretant</i>	Kakek fakir/ pengemis tersebut menyodorkan ponselnya ke arah laki-laki muda dengan ekspresi yang mengandung maksud dan tujuan tertentu. Bahwa bukanlah uang yang ia

	<p>minta untuk berbagi, namun kuota internet. Laki-laki- muda tersebut menangkap maksud dari kakek fakir/ pengemis, dan kemudia memberikan <i>password</i> internet hotspot miliknya pada kakek fakir/ pengemis tersebut</p>
--	--

Episode 466, adalah tentang kepuasan dirinya, bagaimana *trending* merupakan sebuah pencapaian baginya sehingga ia rela melakukan apa saja demi video bukannya, tanpa memikirkan dirinya sendiri dan perasaan orang-orang yang dekat dengannya. Demi mencapai *trending* pula ia berpura-pura mati, yang merujuk pada melakukan sebuah kebohongan besar. Pada episode 224, representasi terlihat melalui penggambaran seorang laki-laki tua dengan pakaian yang *compang-camping* dengan kaleng bekas untuk menampung uang terletak dihadapannya, menggambarkan bahwa laki-laki tersebut adalah seorang tunawisma. Sedangkan laki-laki yang berjalan sambil menggenggam ponsel, menggambarkan bahwa manusia modern tidak bisa lepas dari penggunaan teknologi dimanapun dan kapanpun, bahkan saat berjalan kaki, yang dimana hal tersebut bisa saja berbahaya baginya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sesuai dengan temuan dan analisis penelitian, komik *Tahilalats* episode 466 (*Trending*), 215 (*Waras*), dan 224 (*Berbagi*) tersebut merepresentasikan bagaimana

masyarakat *kekinian* menjadi ketergantungan teknologi sebagai berikut, yaitu:

1. Komik *Tahilalats* episode 466 (*Trending*) tersebut merepresentasikan perubahan budaya karena penemuan dalam teknologi komunikasi yang dilihat dari penggunaan kata-kata asing, serta budaya asing dengan adanya *prank* yang dilakukan oleh tokoh dalam komik tersebut.
2. Representasi ketergantungan teknologi terlihat pada episode 466 (*Trending*), 215 (*Waras*), dan 224 (*Berbagi*), dimana perubahan dalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia dalam kehidupan sehari-harinya.
3. Teknologi komunikasi menyediakan pesan dan membentuk perilaku kita sendiri terlihat dari penggambaran dalam komik *Tahilalats* 466 (*Trending*), 215 (*Waras*), dan 224 (*Berbagi*). Terlihat dalam penggambaran tokoh yang lebih mementingkan eksistensi di dunia maya, daripada kehidupan di dunia nyata, tokoh seorang anak remaja yang hilang akal karena tidak dapat mengakses internet melalui ponsel pintarnya, serta tokoh anak muda laki-laki yang melakukan aktivitas berjalan kaki sambil memainkan ponsel, dan tokoh laki-laki tua yang mengemis akses internet atau yang biasa dikenal dengan istilah *kekinian* "fakir kuota".

5.2 Saran

Dari temuan dan analisa yang didapat maka dapat ditarik beberapa saran, yaitu:

1. Kepada masyarakat umum diharapkan dapat mengambil pesan positif dari komik *Tahilalats*, khususnya pada tiga episode tersebut, serta menyaring informasi yang akan dikonsumsi khususnya pada dampak negatif dari penggunaan teknologi secara berlebihan, agar masyarakat bijak dalam menggunakan teknologi tersebut.
2. Bagi komikus (pembuat komik) di Indonesia, agar terus berkarya dan memperbanyak konten-konten cerita komik yang menghibur, namun juga memiliki pesan edukasi, serta moral didalamnya.
3. Bagi industri kreatif, khususnya layanan komik daring *LINE Webtoon* agar membuka peluang yang lebih besar dan terus mempertahankan eksistensi komikus lokal Indonesia dalam mendistribusikan karya-karya terbaik mereka kepada masyarakat.

6. DAFTAR PUSTAKA

Buku;

- Chandra, Johan (Penterjemah). 1986. *Revolusi Dan Transformasi Masyarakat: SN. Eisenstadt*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hatu, Rauf A. (2013). *Sosiologi Pembangunan*. Gorontalo: Interpena.
- Katalog BPAD Jambi. 1991. *Ensiklopedi Nasional Indonesia Vol 11*. Jakarta: Cipta Adi Pustaka.
- Koendoro, Dwi. 1998. *Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendu*. Jakarta: Penerbit Buku Harian Kompas
- Setiawan, M. N.. 2002 *Menakar Panji Koming: Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro*

Pada Masa Reformasi 1998. Jakarta: Kompas. ISN 979-709-077-6.

Wibowo, Indiwana Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian Dan Skripsi Komunikasi Edisi 2*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Jurnal;

Ana Pudji Astuti, Anike Nurmalita. 2014. *Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja*. Diambil dari: <https://media.neliti.com/media/publications/227620-teknologi-komunikasi-dan-perilaku-remaja29a49d85.pdf> (diakses pada 20 Juni 2018 pukul 14.29 WITA).

Dokumen Online;

- <http://www.alexandria.com/siteinfo/naver.com> (diakses pada 17 Februari 2017 17:05 WITA).
- <https://autotekno.sindonews.com/read/1037204/133/komik-strip-di-era-digital-1440558624> (diakses pada 21 Januari 2017 14:26 WITA).
- <http://m.cnnindonesia.com/hiburan/20160813141831-241-151145/era-komik-digital-bagaimana-nasib-komik-cetak> (diakses pada 23 Januari 2017 18:12 WITA).
- <http://www.gadis.co.id/try-it/line+webtoon> (diakses pada 26 Maret 2017 16:37 WITA).
- <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/> (diakses pada 20 Juni 2018 00:37 WITA).
- <http://www.marketwatch.com/story/popular-mobile-webcomic-service-line-webtoon-debuts-in-the-united-states-and-worldwide-2014-07-02> (diakses pada 2 April 2017 15:21 WITA).
- <https://m2indonesia.com/tokoh/sastrawan/dwi-koen.htm> (diakses pada 24 Juni 2017 15:48 WITA).
- <https://www.mediahavefun.com/line-webtoon-komik-digital-untuk-segala-kalangan/> (diakses pada 24 Juni 2017 pukul 16:23 WITA).
- <https://m.detik.com/hot/art/3142356/tak-bisa-ikuti-tren-manga-tahilalats-ciptakan-gaya-sendiri> (diakses pada 24 Juni 2017 pukul 17:15 WITA).

www.metrotvnews.com/amp/zNAOqpwk-line-webtoon-telah-diunduh-1-5-juta-kali
(diakses pada 22 April 2017 pukul 18:05 WITA).

http://www.nytimes.com/2007/07/05/technology/05online.html?_r=1&oref=slogin
(diakses pada 26 Mei 2017 pukul 18:22 WITA).

<http://sejarahri.com/sejarah-komik-indonesia/>
(diakses pada 2 April 2017 pukul 18:47 WITA).

<http://www.veeagraph.com/kenapa-komik-digital/> (diakses pada 29 April 2017 pukul 21:17 WITA).

<http://www.webtoons.com/id/notice/detail?noticeNo=372&page=1> (diakses pada 28 Juni 2017 pukul 14:36 WITA).

<https://www.zetizen.com/show/1553/komik-cetak-vs-komik-online-apa-kelebihannya> (diakses pada 16 September 2017 pukul 19:12 WIB).