|  |  |
| --- | --- |
| **G:\Kepegawaian IAIN Madura\Jurnal Ghancaran\Logo Ghancaran Fix.pngD:\logo IAIN Madura.jpgWEBINAR**  **SEMINAR NASIONAL LALONGÉT I**  Potensi Bahasa, Sastra, dan Sosial Budaya dalam Upaya Menginternasionalkan Bahasa Indonesia | |
| **INTERNASIONALISASI BAHASA INDONESIA MELALUI EKSPOSE VISUAL CERITA DAERAH MENGGUNAKAN KOMIK DIGITAL BILINGUAL**  **Nazla Maharani Umaya**  Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana Universitas PGRI Semarang  Alamat surel: [nazlamaharani@upgris.ac.id](mailto:nazlamaharani@upgris.ac.id) | |
|  | **Abstract** |
| **Keywords:**  Internationalization;  Indonesian;  Visual exposure | This article discusses the use of digital comics as a medium of Indonesian language internationalization. Some things that are part of the study are the analysis of global Indonesian digital comics, the opportunity for space in developing digital comics as a medium of massive communication between language and language users, the use of regional wealth in Indonesia as a bearer of Identity, and visual exposure of regional stories as strategies Internationalization of Indonesian. The method of analysis uses exploratory studies with literature reviews, aimed at exploring digital world space and opportunities for the internationalization of Indonesian through the use of a wealth of language, literature and culture. The benefits of this are providing a basic foothold in supporting further research on the potential of literary and cultural languages ​​in internationalizing Indonesian. The use of digital technology that is becoming popular has become a great opportunity for the development of various strategies. The results of the study in the form of key points as a key application of the strategy of internationalization of Indonesian by utilizing the local wealth of the work of the Indonesian people conceptually. |
|  | **Abstrak:** |
| **Kata Kunci:**  Internasionalisasi;  Bahasa Indonesia;  Ekspose visual. | Artikel ini membahas penggunaan komik digital sebagai media internasionalisasi Bahasa Indonesia. Beberapa hal yang menjadi bagian dari kajian tersebut yaitu analisis komik digital berbahasa Indonesia yang mendunia, peluang ruang dalam pengembangan komik digital sebagai media komunikasi masif antara bahasa dengan pengguna bahasa, pemanfaatan kekayaan karya kedaerahan di Indonesia sebagai pengusung Identitas, serta ekspose visual cerita daerah sebagai strategi Internasionalisasi Bahasa Indonesia. Metode analisis menggunakan studi eksplorasi dengan kajian Pustaka, bertujuan menggali ruang dunia digital dan peluang Internasionalisasi Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan kekayaan Bahasa, sastra dan budaya. Manfaat hal tersebut adalah memberikan pijakan dasar dalam mendukung riset lanjutan potensi bahasa sastra dan budaya dalam menginternasionalisasi bahasa Indonesia. Penggunaan teknologi digital yang tengah popular menjadi peluang besar pengembangan beragam strategi. Hasil kajian berupa hal-hal pokok sebagai kunci aplikasi startegi internasionalisasi Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan kekayaan lokal karya bangsa Indonesia secara maksimal secara konseptual. |
|  | |
| ©WEBINAR SEMINAR NASIONAL LALONGÉT I  Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia | |

**PENDAHULUAN**

Internasionalisasi secara sederhana dapat dikatakan sebagai salah satu dampak dari globalisasi. Banyak hal yang sudah dilakukan oleh banyak pihak pula terkait internasionalisasi bahasa Indonesia. Seperti halnya melalui program Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) dan ragam kegiatan yang bertujuan melakukan konservasi, revitalisasi ataupun internalisasi Bahasa Indonesia. Dengan demikian, seruan Internasionalisasi Bahasa Indonesia telah berjalan cukup lama. Bahasa dan komunikasi adalah kesatuan yang selalu ada dalam kehidupan sehari-hari. Kendala dalam berbahasa menjadi kendala pula dalam berkomunikasi. Seperti halnya tujuan program BIPA yaitu menghadirkan keseharian berbahasa Indonesia pada penutur yang berasal dari luar Indonesia. Komunikasi terbangun bergantung pada sejauh mana penguasaan terhadap Bahasa Indonesia dan aplikasinya. Kendala yang pernah muncul adalah permasalahan dalam penyesuaian antara proses berbahasa Indonesia dengan karakteristik penutur dan perlu dikategorikan dalam ragam bagian secara kuantitas agar proses aplikasi penggunaan Bahasa dalam berjalan secara nyata dengan baik dan benar (Ningrum, Waluyo, & Winarni, 2017, p. 731). Cara ini merambah bidang Pendidikan. Banyak segmen dapat dijadikan basis dalam proses internasionalisasi Bahasa Indonesia melalui jalur Pendidikan dengan sasaran adalah mahasiswa asing dari berbagai negara dengan melibatkan banyak pihak.

Beberapa juga telah melakukan internasionalisasi Bahasa Indonesia dengan metode konservasi. Bahasa Indonesia dilestarikan dan dipelihara dengan mengedapankan potensi Bahasa Indonesia terkait kesederhanaan struktur, kuantitas penutur di tingkat dunia, tingginya minat terhadap Bahasa Indonesia, yang keseluruhnya menjadi peluang Bahasa Indonesia menjadi Bahasa internasional secara terbuka (Gloriani, 2017). Revitalisasi Bahasa Indonesia dalam konteks kebahasaan termasuk sebagai salah satu upaya pula dalam internasionalisasi Bahasa Indonesia. Situasi yang muncul adalah bahwa revitalisasi berkaitan dengan sikap pemakai seperti halnya penggunaan Bahasa Indonesia yang dapat memunculkan pandangan hidup bangsa Indonesia dan diterima sebagai potensi yang mampu meluas secara Internasional. Internasionalisasi Bahasa Indonesia dilakukan dengan cara penggunaan secara maksimal dan mendalam oleh masyarakat bangsa Indonesia dalam ragam keperluan dan kegiatan luas maupun dipergunakan oleh orang dari negara lain. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa ragam segmen dapat dijadikan sasaran dalam proses menginternasionalisasi Bahasa Indonesia.

Berbahasa Indonesia sangat berkaitan dengan aktivitas komunikasi antar sesama penutur yang tidak hanya sebatas saling memahami, menyampaikan pesan antara satu dengan yang lain, ataupun hanya sebagai identitas kebangsaan dan kebanggaan. Berbahasa dan suka berbahasa kaitannya dengan ada dan tidaknya motivasi berbahasa. Seperti halnya terbitnya ketentuan penggunaan Bahasa kedua atau Bahasa Asing dalam kegiatan belajar formal yang semula dianggap dapat membangun kebiasaan berbahasa tidaklah semudah penyampaian teori. Salah satu contoh fakta yang ada adalah pemahaman terhadap teori-teori tentang motivasi dalam pembelajaran bahasa asing sesungguhnya hanya satu dari banyak hal yang harus dipertimbangkan dalam membangun program pembelajaran bahasa, seperti halnya bahasa Inggris di Indonesia yang dituntut mampu membangkitkan motivasi pembelajar bahasa Inggris di Indonesia (Kholid, 2017, p. 70), begitu juga sebaliknya dengan Bahasa Indonesia bagi orang asing.

Berbahasa akan dekat dengan aktivitas dan budaya manusia yang terus berkembang. Pengaruh kemunculan beragam aspek dalam lingkaran tersebut mampu membangun ruang ruang baru sebagai objek favorit baru bagi masyarakat yang terus dinamis. Seperti halnya yang terjadi pada dunia komik dari tahun ke tahun, sampai pada masa dengan pemanfaatan komik dalam beragam bentuk dan mencakup ragam aspek dipergunakan sebagai bentuk komunikasi pasif dan pengantar pesan serta informasi yang efektif di kalangan generasi muda. Komik pun dapat menstimulasi trend baru dalam aktivitas harian, bahkan sampai pada penciptaan Bahasa komunikasi antar komunitas. Hal tersebut merupakan peluang besar dalam pemanfaatan komik dengan segala aspek cakupannya dalam meng-internasionalisasi Bahasa Indonesia.

**METODE**

Penelitian internasionalisasi Bahasa Indonesia melalui ekspose visual cerita daerah menggunakan komik digital bilingual berikut menggunakan metode analisis studi eksplorasi dengan kajian pustaka. Hal tersebut diputuskan berkait dengan pembatasan objek dan subjek penelitian yang bersifat konseptual. Dengan pendekatan kajian Pustaka secara deskriptif, maka seluruh data yang diperoleh sebagai objek kajian bersumber dari seluruh pustaka yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu terkait konsep ekspose visual, ragam aspek konten dalam cerita daerah, komik digital secara konseptual, serta skematis internasionalisasi Bahasa Indonesia sebagai konsep utama sekaligus luaran pada penelitian ini. Studi eksplorasi dilakukan bertujuan menggambarkan hal-hal atau ciri-ciri objek hingga pada aspek terkecil agar tampak (Djiwandono, 2012, p. 40). Data penelitian diperoleh secara eksploratif dengan Teknik dokumentasi pada Batasan objek mengenai cerita daerah, komik digital, serta komik digital cerita daerah. Sumber data penelitian adalah Pustaka relevan. Data diperoleh melalui proses pengamatan, pembacaan seksama dan berulang, pengkajian, serta penentuan objek bacaan sebagai data. Teknik analisis data dengan kajian Pustaka dan hasil analisis disajikan secara deskriptif.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil studi eksplorasi terkait objek penelitian dikelompokkan dalam beberapa hal, yaitu cerita daerah, komik digital cerita daerah, komik digital berbahasa Indonesia, komik digital di Indonesia, dan komik digital bilingual. Awal kemunculan komik digital di Indonesia ada pada periode antara tahun 1990 sampai 2008 (Zpalanzani, 2012, p. 79) dengan persepsi komik hadir secara non cetak. Bentuk non cetak yang dimaksud berupa hadir ke pembaca melalui media internet, surat elektronik, file elektronik untuk ponsel atau melalui aplikasi di ponsel. Pergeseran sangat tampak pada minat pembaca terhadap komik digital yaitu pada saat memasuki tahun 2010an. Penikmat komik tertarik pada platform komik digital karena merasa lebih mudah dan murah untuk dapat menjangkau komik dan berkembang sebutan komik daring melalui penyebaran beberapa produknya seperti Webtoon, Ciayo Comic, maupun yang muncul melalui layar jendela dalam akun media sosial (Ramadhan & Rasuardie, 2020). Komik digital hadir di pembaca Indonesia sangatlah tidak berbatas dikarenakan luasnya jangkauan pembaca melalui jejaring. Sampai dengan saat ini jumlah situs komik digital sangatlah banyak. Tiap komik dan isinya memiliki pembaca masing-masing. Genre cerita dalam komik digital lebih beragam dibandingkan ragam cerita yang ditemukan pada komik cetak. Dari hal itulah, komik digital mampu menarik minat pembaca dari beragam kalangan pula.

Setiap jenis tema cerita digemari oleh masing-masing penggemarnya dengan alasan bermacam macam, bahkan pada era setelah 2010 yang sempat tergaung bahwasanya minat baca masyarakat Indonesia mengalami penurunan dipertegas hingga tahun 2016. Hal tersebut diindikasikan dengan telah terbit dan beredarnya hasil riset mengenai peringkat literasi dari 61 negara di dunia yang dikeluarkan oleh *Connecticut State University*. Pemberitaan di media massa yang meluas menyampaikan informasi bahwasanya dalam kategori literasi komputer atau digital yang mencakup televisi, ponsel, dan komputer, Indonesia berada di urutan ke 60 dari 61 negara (Miller & McKenna, 2016). Beriringan dengan hal tersebut, di sisi pembaca lain tengah menanjak menggemari bacaan digital, dan peminat yang tinggi hadir dalam ruang pembaca digital berupa komik. Literasi digital tidak hanya pada sisi pembaca saja. Banyak juga bermunculan para kreator komik digital yang karyanya melanglang di dunia maya. Hal tersebut merupakan dampak bersambut dari terus meningkatnya peminat komik digital.

Konsep literasi digital membuka peluang besar dalam meningkatkan ketertarikan dalam membaca teks. Pengaruh bahan bacaan, teks digital yang banyak ditemukan dalam komik digital banyak mempengaruhi kemampuan berbicara pembaca. Seperti halnya hasil riset yang pernah dilakukan sebelumnya pada usia remaja mengenai pengaruh buku komik dan kemampuan berbahasa arab dengan hasil adanya peningkatan dikarenakan sifat komik yang banyak menghadirkan komunikasi singkat, komunikasi yang imajinatif sehingga membangkitkan rasa senang atau gemar, dan juga mencakup peluang untuk berlatih secara lisan melalui proses pemahaman saat membaca (hidayah & Sujono, 2019, p. 10). Hal tersebut merupakan gambaran ilmiah mengenai proses berbahasa Asing dalam bentuk tahap pembelajaran, pemahaman, pemunculan minat, perasaan kebermanfaatan, serta pemenuhan factor kebutuhan.

Berbahasa Indonesia dapat dilakukan dalam beragam kemasan komunikasi. Nyaman atau tidaknya selama proses komunikasi dan berbahasa memberikan peran besar terhadap keberlangsungan Bahasa itu sendiri. Dengan demikian, proses konservasi atau pelestarian Bahasa Indonesia tidak cukup hanya dengan himbauan atau aplikasi sesaat untuk berbahasa Indonesia. Bahasa Indonesia dalam konteks internasionalisasi Bahasa Indonesia bukan mengedepankan identitas kebangsaan semata yang wajib bagi warga negara Indonesia. Dalam hal ini adalah, Bahasa serta fleksibilitas penutur dalam berkomunikasi saat menggunakan Bahasa tersebut, yaitu Bahasa Indonesia. Sifat komunikatif sangat lentur dalam melekatkan Bahasa pada kebiasaan berbicara. Komunikasi yang demikian ditemukan pada komik, dalam hal ini yaitu komik digital.

Berdasar pada hasil studi eksploratif komik digital yang menjadi bacaan popular di dunia digital, mayoritas ditumbuhi ekspresi non Indonesianis. Komik digital menceritakan kehidupan sehari-hari dengan setting tempat yang berada di Indonesia, tokoh dengan nama Indonesia, berbahasa Indonesia, tetapi karakter tokoh berwajah negara non Indonesia. Aspek lain yang muncul diluar Bahasa yang digunakan (Bahasa Indonesia) lebih banyak dan lebih kuat dalam membangun rasa di pembaca. Kajian Pustaka secara deskripsi sebagai proses eksplorasi dilakukan pada tiga situs komik digital popular pada era 2016 – 2020. Website salah satu media berita jepang “Akiba Nation” mengklain sebagai media berita jepang paling *up to date* mengenai *anime, Manga, Cosplay, Games, Idola, Dorama, Musik, Event* dan hal-hal menarik dari budaya Jepang hadir dalam Bahasa Indonesia dan memiliki penggemar yang tidak sedikit. Pada halaman utama (2016) atau secara berkelanjutan pada tiap tahunnya mempublikasikan sepuluh komik terpopuler menurut pihaknya pada tahun tersebut yang menampilkan komik digital dengan 9 dari 10 penciptanya adalah anak bangsa, tetapi 9 dari 10 visual yang dipergunakan pada komik komik tersebut adalah ekspresi negara jepang. Dampak paling terbaca dari fenomena tersebut adalah minat eksplorasi terhadap Jepang, termasuk Bahasa Jepang meningkat. Hal tersebut dapat menjadi pembelajaran dan pengalaman yang signifikan untuk dipahami dan dipergunakan sebagai stimulasi inovasi terhadap upaya internasionalisasi Bahasa Indonesia.

***Eksplorasi Komik Digital Indonesia dan Konsep Visual Ekspose***

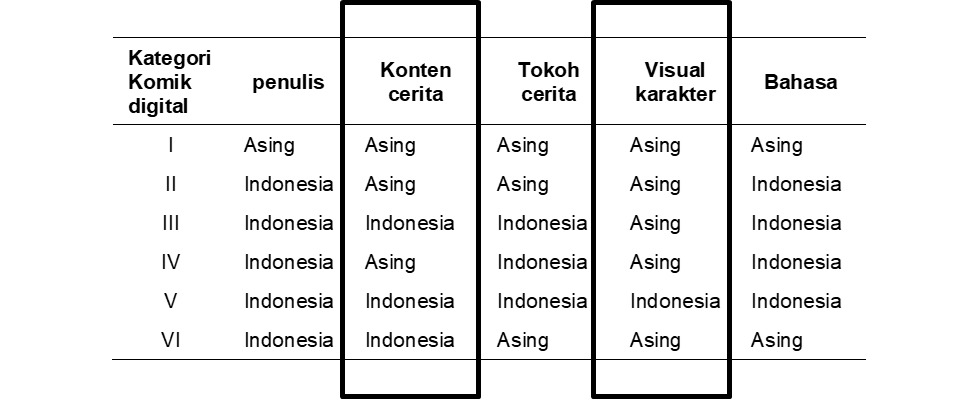
Komik digital Indonesia dalam hal ini dibatasi dalam pemaknaan komik karya orang Indonesia yang disajikan dalam bentuk kemasa digital atau elektronik yang dipublikasikan dengan baragam bentuk media social. Perkembangan komik digital sangatlah pesat, terutama di Indonesia. Sampai dengan saat ini atau pada enam bulan terakhir, komik digital yang muncul dalam bentuk beragam. Komik digital facebook muncul difungsikan sebagai media beberapa tujuan. Pertama digunakan oleh penjual buku komik untuk mengiklankan komik dagangannya secara digital dengan menghadirkan sampel buku komik secara digital, kedua dipergunakan oleh penulis komik untuk menyajikan hasil karyanya dalam bentuk digital dengan pembaca paten (follower) tanpa harus menyajikannya dalam bentuk cetak, ketiga yaitu digunakan oleh satu perusahaan produsen komik untuk melanjutkan hidup produk produk komiknya agar Kembali menjadi objek bacaan dan perusahaannya apat terus berjalan normal Kembali setelah melalui tahap kelesuan (Iskandar, 2017). Kekayaan symbol, makna, serta kebebasan intepretasi dalam komik bagi pembaca dan pecintanya saat mengalami kendala dalam suatu masa, yaitu dimana situasi kelesuan terhadap produksi komik menurun dan minta pembaca mendukung kuat penurunan dan kelesuan tersebut diperlukan satu media yang harus mampu mengakomodasi balik situasi demikian. Penggunaan perangkat digital yang menjadi bagian dari aktivitas massal seperti halnya facebook membawa angin segar untuk kelesuan itu. Pembaca menemukan Kembali hasratnya dalam membaca sesuatu melalui facebook. Masa dengan lahirnya masyarakat simbolik dari maraknya komunikasi perangkat teknologi dengan fitur-fitur seperti yang hadir dalam facebook era saat itu. Melalui diri simbolik itu facebookers membangun hubungan dan berinteraksi satu sama lain hingga terbangun relasi intensionalitas subjek (diri fisik) dengan objek visual (diri simbolik) dan tersaji menjadi interaksi visual di dunia virtual seperti facebook (Talani , 2014, p. 82). Interaksi visual membangun kedekatan antara pembaca dengan pencipta komik dalam berinteraksi dan berkomunikasi.

Interaksi visual terus hidup seiring dengan berkembangnya beragam media social seperti twitter, Instagram, website personal, blog, bahkan konsep e-book gratis dan berbayar. Beragam ruang tersebut dalam konteks relasinya dengan perjalanan berbahasa Indonesia di negara Indonesia sendiri membawa banyak peran dan menimbulkan banyak dampak, baik secara positif maupun dalam bentuk indikasi penurunan penggunaan Bahasa Indonesia oleh warga negara Indonesia sendiri. Hasil eksplorasi dalam beberapa bulan terakhir pada komik digital Indonesia menghasilkan kategorisasi komik digital yang termasuk dalam sebutan komik digital Indonesia. Indikator yang dipergunakan dalam kategorisasi pada aspek penulis yaitu penulis berasal dari Indonesia atau warga negara Indonesia. Dari hasil tersebut ditemukan ragam ramuan yang menjadi komposisi dalam komik digital Indonesia pada aspek lainnya, yaitu pada aspek konten cerita secara utuh, penggunaan tokoh dalam cerita serta pemilihan tokoh-tokoh dalam cerita, visual karakter dalam cerita dan pilihan penggunaan bahasa. Berikut merupakan hasil eksplorasi pemetaan komik digital Indonesia sebagai dasar dalam memahi peluang literasi digital yang terjadi di dalam komik digital Indonesia.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori**  **Komik**  **digital** | **penulis** | **Konten**  **cerita** | **Tokoh cerita** | **Visual karakter** | **Bahasa** |
| I | Asing | Asing | Asing | Asing | Asing |
| II | Indonesia | Asing | Asing | Asing | Indonesia |
| III | Indonesia | Indonesia | Indonesia | Asing | Indonesia |
| IV | Indonesia | Asing | Indonesia | Asing | Indonesia |
| V | Indonesia | Indonesia | Indonesia | Indonesia | Indonesia |
| VI | Indonesia | Indonesia | Asing | Asing | Asing |

**Tabel 1. Kategorisasi Komik Digital Indonesia**

Hasil temuan pada kategorisasi komik digital Indonesia tersebut memiliki relevansi pada pencapaian proses internasionalisasi Bahasa Indonesia. Meskipun proses tersebut telah dilakukan dengan beragam cara seperti halnya adanya program BIPA, konservasi budaya, revitalisasi budaya dalam rangka kebahasaan Indonesia. Internasionalisasi Bahasa Indonesia telah berlangsung lama. Saatnya diperlukan jalur tambahan untuk mendukung tercapainya hal tersebut. Pada generasi millennial Bahasa digital yang memiliki kecenderungan adobsi Bahasa asing memiliki eksistensi yang tinggi, hal tersebut dikarenakan kedekatannya antara aktivitas digital dengan konten sasaran di kalangan millennial. Mengamati ragam fenomena dan analisi konseptual pada situasi dalam Batasan masyarakat komik digital Indonesia dengan keberagaman aspek konten dan kebahasaan, maka ditemukan ruang luas yang belum termaksimalkan dipergunakan sebagai ruang Internasionalisasi Bahasa Indonesia, yaitu pada aspek visual dari beragam interaksi tersebut. Berikut ruang yang tergambar secara tabulasi pada konten komik digital Indonesia yang perlu untuk digali seperto visualisasi berikut.



**Gambar 1. Visualisasi ruang visual ekspose pada komik digital Indonesia**

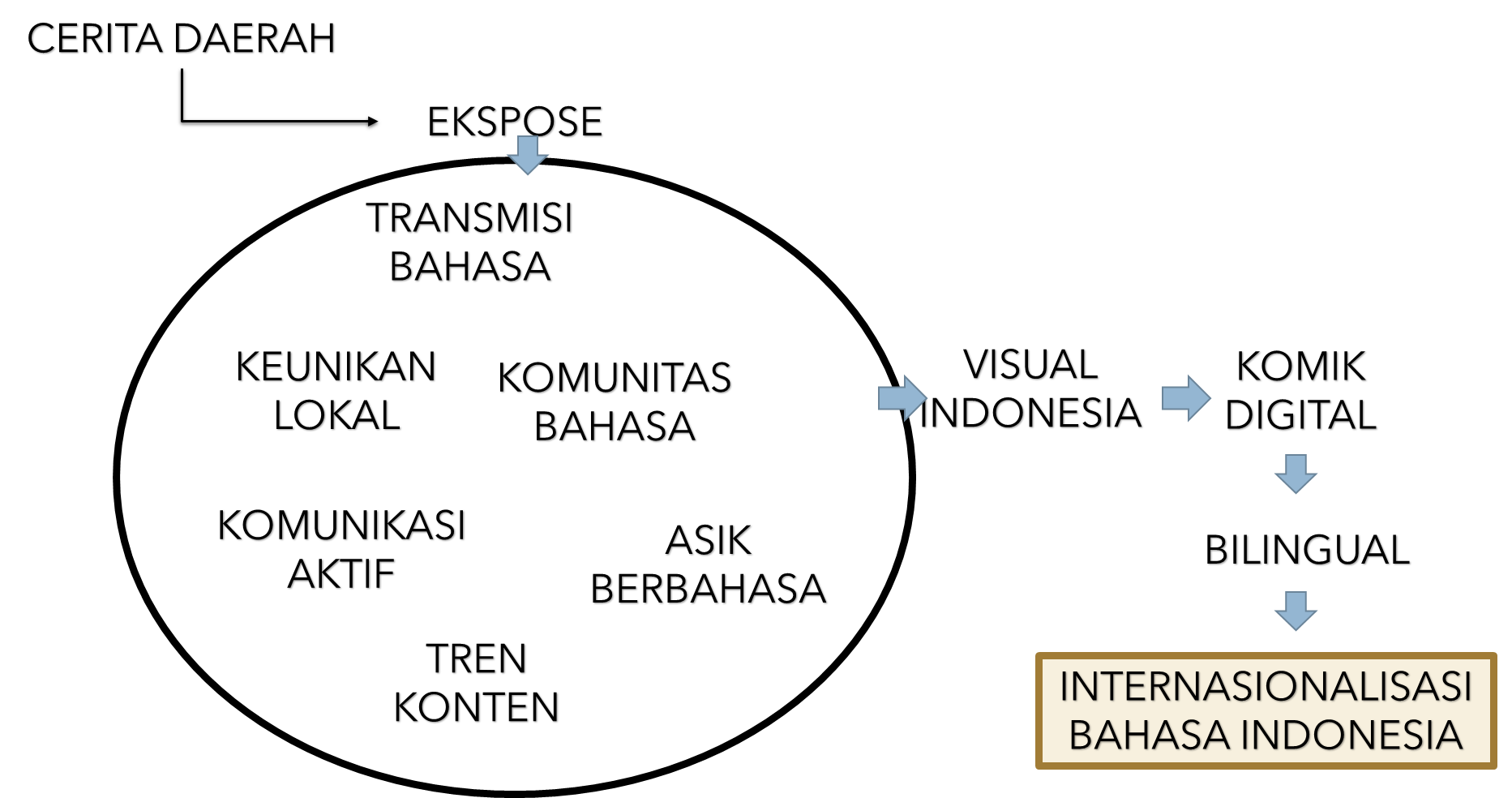
Komik digital Indonesia pada konten cerita masih didominasi unsur adobsi dari negara luar Indonesia, baik secara peristiwa maupun secara tren aktivitas masyarakat. Sebagai salah satu contoh yang menjadi objek eksplorasi pada kajian ini di salah satu website entertaintment komik digital. Industry komik berplatform digital yang terkenal berhasil membawa salah satu komikus Indonesia, Archie Eggnoid melesat jumlah pembacanya setelah aktif dalam line webtoon (Republika, 21 Agustus, 2016). Dengan situasi bahwa webtoon juga dikenal sebagai web komik yang didistribusi melalui jaringan internt. Satu hal yang menjadi pemicu terbacanya peluang visual eskpose dalam rangka internasionalisasi Bahasa Indonesia adalah bahwa konten dalam webtoon dominasi dengan dengan komik khas dari korea selatan yang bisa dibaca dalam strip Panjang atau satu halaman website dan dikombinasi warna yang menarik. Selain itu tokoh-tokoh yang dihadirkan dalam webtoon yang berasal dari negara asing tersebut hamper seluruhnya diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia. Situasi tersebut terbaca bahwasanya pembaca Indonesia terkenal sangat banyak jika berbicara mengenai komik digital dan aktivitas membaca komik digital. Sudut pandang sebaliknya tidak muncul secara berimbang, bahwasanya pembaca diluar sana. Bahwasanya, luar bangsa Indonesia juga banyak yang memiliki ketertarikan dengan cerita dari aktivitas masyarakat Indonesia.

Berbicara mengenai persaingan kemampuan, kualitas komikus, penulis cerita komik, atau sastrawan tidak lah terkalahkan. Yang belum hidup secara meluas adalah bahwasanya visual ekspose yang menekankan pada identitas Indonesia, termasuk dalam sisi aspek kebahasaan Indonesia belumlah maksimal. Dengan demikian, visual ekspose pada komik digital Indonesia dengan mengangkat cerita daerah ke dalam bentuk komik digital bilingual menjadi salah satu perolehan hasil pada kajian eksplorasi kali ini. Visual ekspose diartikan secara harafiah sebagai salah satu bentuk Tindakan yang mengedepankan atau menekankan aspek visual secara ekstra atau lebih kuat dari ukuran normal atau biasanya. Interaksi virtual yang dominan dalam ruang yang berisi dunia digital dan pembaca virtual sangat dipengaruhi oleh kekuatan symbol dan makna dalam mempengaruhi emosi pembaca. Berdasar pada pembatasan komik digital cerita daerah yang diperoleh dari hasil eksplorasi ditemukan karakter pengikat yang menyatukan kategori komik tersebut menjadi komik digital Indonesia, yaitu pertama, komik dengan penulis asal Indonesia yang membangun konten cerita, tokoh cerita, visual karakter dan disajikan dalam bahasa Indonesia. Yang kedua adalah komik dengan penulis asal Indonesia menceritakan konten Indonesia dalam komiknya berikut tokoh cerita dan visual karakter tokoh dalam cerita, namun disajikan dalam Bahasa bilingual, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa keduanya adalah Bahasa negara asing tertentu. Dengan pembatasan tersebut, diperolehlah dokumentasi situasi komik digital Indonesia yang saat ini beredar di dunia digital. Disajikan pada tabulasi berikut.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Konten**  **Cerita Indonesia** | **Tokoh cerita Indonesia** | **Visual karakter Indonesia** | **Bahasa Indonesia** | **Bahasa Bilingual** | **Orientasi** | **Media berbahasa Indonesia** |
| Ikon kuliner | √ | √ | √ | - | Pariwisata | - |
| Wawasan nusantara | √ | √ | √ | - | Game edukasi | - |
| Akuntansi | - | - | √ | √ | Media edukasi | - |
| Konstruksi Bangunan | - | - | √ | √ | Media edukasi | - |
| Ilmu Ekonomi | - | - | √ | √ | Media edukasi | - |
| Ilmu Kesehatan | - | - | √ | √ | Media edukasi | - |
| Cerita Rakyat Nusantara | √ | √ | √ | - | Media edukasi | - |
| Sejarah Lokal | √ | √ | √ | - | Pariwisata | - |
| Superhero Indonesia | √ | - | √ | √ | Media edukasi | √ |
| Ilmu Agama |  | - | √ | √ | Media edukasi | - |
| Legenda | √ | - | √ | - | Media edukasi | - |
| Wayang | √ | - | √ | - | Media edukasi | - |

**Tabel 2. Situasi komik digital Indonesia**

Situasi demikian juga memberi gambaran dari sudut pandang lain terkait situasi literasi digital yang ada di Indonesia pada objek komik digital. Dari sudut pandang aspek informasi, literasi digital difokuskan pada temuan pemeran dalam literatur digital yang terdiri dari kelompok secara luas, yaitu pembaca, pengelola dan aktor, serta manajemen Gerakan yang sistematis berperan di bidang digital secara umum (Yanti & Yusnaini, 2018). Selain hal tersebut, komik digital juga sudah banyak dibuktikan dalam beragam riset keberfungsiannya dalam mendukung komunikasi di era virtual dengan generasi hingga yang terkini sekalipun. Komik digital yang disajikan dalam bentuk pendek pun dapat mempengaruhi minta pembaca dikarenakan komik yang dikolaborasi dengan teknologi digital ditemgah perkembangan teknologi digital sangat pesat dan hampir semua masyarakat Indonesia memiliki gadget, serta banyak masyarakat lebih memilih gadget untuk mendapatkan informasi daripada membaca buku (Nasution & Hidayah, 2019). Berdasar pada ragam kajian tersebut, cerita daerah yang terkonsep sebagai bagian dari komik digital pun memerlukan sebuah rangkaian proses untuk dapat bergabung dalam komik digital yang bersifat telah mengalami visual eskpose. Hal tersebut diantaranya adalah proses ekspose yang menekankan pada aspek transisi Bahasa, keunikan local, capaian komunitas Bahasa, unsur kimunikasi aktif secara virtual, aktivitas asik berbahasa serta terbangunnya tren konten yang meng-Indonesia. Seluruh hal dan proses tersebut disatukan dalam label visual Indonesia yang menjadi pondasi kuat dalam komik-komik digital Indonesia. Perangkat penting yang mendukung penyempurnaan konsep tersebut adalah penyusunan dalam dukungan Bahasa bilingual, yaitu berbahasa Indonesia yang berdampingan dengan Bahasa dari salah satu negara asing lainnya. Konsep Internasionalisasi cakupan dalam produk hasil visual ekspose pada komik digital cerita daerah berbahasa bilinguan divisualisasikan pada gambar berikut.



**Gambar 2. Konsep visual ekspose cerita daerah dalam komik digital Indonesia bilingual**

Hasil dari penelitian eksplorasi visual ekspose komik digital cerita daerah secara konsep tual menghasilkan bahwa komik digital cerita daerah memerlukan sosialisasi konsep keindonesiaan yang dapat membangun tren dalam komik digital yang beredar secara cepat. Penyajian tokoh yang konsisten memvisualisasi karakter sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembangunan symbol symbol bermakna dalam komik digital cerita daerah dari Indonesia. Salah satu contoh dalam hal ini adalah pada salah satu objek kajian, yaitu karya komikus popular di jaringan line webtoon, Ciri kedaerahan pada tokoh dutama dalam komik digital Indonesia, disampaikan berbahasa Indonesia, karya anak bangsa, memiliki konten Indonesia, dengan percampuran imajinasi yang masih dominan berkiblat pada teknologi Jepang. Keistimewaan yang hadir tanpa disadari membangun kecintaan terhadap kiblat dalam cerita, yaitu negara Jepang. Identitas Indonesia, seperti halnya kota Bandung yang menjadi daerah asal penulis, atau lokasi dalam setting cerita, maupun kecantikan Mojang priangan (Jawa Barat) yang dapat di ekspose dalam visual karakter tokoh, meskipun dengan kombinasi gaya Jepang belum tampak. Hal-hal demikian menjadi kelemahan tak tersadari dalam proses berkembangnya karya anak bangsa di ranah digital, khususnya pada dunia komik digital. Konsep visual ekspose dapat menjadi pertimbangan untuk mewarnai dunia komik digital di Indonesia.

**SIMPULAN**

Konsep visual ekspose pada komik digital cerita daerah berbahasa bilingual dengan pengaruhnya pada ketercapaian Internasionalisasi Bahasa Indonesia memerlukan aksi riset lebih lanjut secara pengembangan produk dilanjutkan dengan riset berbasis eksperimental. Konsep visual ekspose memiliki kata kunci pokok yang dijadikan proses penting dalam menghasilkan komik digital Indonesia yang telah terekspose ke-Indonesiaannya dalam rangka Internasionalisasi Bahasa Indonesia. Kunci-kunci tersebut adalah 1) Tindakan transmisi Bahasa, yaitu bentuk upaya Tindakan berbahasa yang dapat membawa Bahasa Indonesia berada dalam ruang yang lebih luas, seperti menyajikan hal yang dapat mendunia dengan Bahasa Indonesia. 2) berunsur adanya keunikan local dalam komik digital daerah yang mampu menstimulasi pembaca secara meluas (tingkat internasional) untuk menggali lokalitas Indonesia yang membawa Bahasa Indonesia mendunia, seperti sebutan unsur-unsur lokal dalam Bahasa Indonesia. 3) Komunitas Bahasa yang terbentuk melalui komunitas komik digital cerita daerah berbahasa bilingual. 4) Komunikasi aktif dalam karya komik. 5) teridentifikasi gejala asik berbahasa dalam interaksi virtual melalui komik digital antara pencipta, komikus, dan pembaca komik. 6) pembanguna tren konten yang menjadi ujung tombak tajam dalam membawa Bahasa Indonesia menembus ruang Internasional. Internasionalisasi Bahasa Indonesia melalui ekspose visual cerita daerah menggunakan komik digital bilingual menjadi konsep dalam menghadirkan Bahasa Indonesia dalam ruang dunia.

# **DAFTAR RUJUKAN**

Djiwandono, P. I. (2012). *Meneliti itu Tidak Sulit: Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Bahasa.* Yogyakarta: Deepublish.

Gloriani, Y. (2017). Konservasi dan Revitalisasi Bahasa sebagai Salah Satu Upaya Internasionalisasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 11*(2).

hidayah, N., & Sujono. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Comic Book pada Pembelajaran Bahasa Arab bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang. *Al-Lahjah, 3*(2), 1-14.

Iskandar. (2017). *https://www.liputan6.com/tekno/read/2954823/komik-digital-si-buta-dari-gua-hantu-meluncur-di-facebook.* Retrieved from https://www.liputan6.com/: https://www.liputan6.com/

Kholid, I. (2017). Mortivasi dalam Pembelajaran Bahasa Asing. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris, 10*(1), 61-71. doi:10.24042/ee-jtbi.v10i1.875

Miller, J. W., & McKenna, M. C. (2016). *https://www.ccsu.edu/wmln/computers.html.* Retrieved from https://www2.ccsu.edu/: https://www2.ccsu.edu/

Nasution, A. E., & Hidayah, M. W. (2019). E-KOMPEN (ELEKTRONIK-KOMIK PENDEK) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesiadi era digital. *Jurnal Iqra, 13*(1), 105-114.

Ningrum, R. K., Waluyo, J. H., & Winarni, R. (2017). *The 1st Education and Language International Conference Proceedings Center for International Languange Development of Unissula.* *1*, p. 732. Semarang: Unissula.

Ramadhan, B. S., & Rasuardie, R. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. *JSRW: Jurnal Senirupa Warna, 8*(1), 2-18.

Talani , N. S. (2014, Oktober). Esensi Interaksi Visual dalam Dunia Facebook yang Virtual. *Jurnal komunikasi,, 9*(1), 69-84.

Yanti, M., & Yusnaini. (2018). THE NARRATION OF DIGITAL LITERACY MOVEMENT IN INDONESIA. *INFORMASI, 48*(2), 243-255.

Zpalanzani, A. (2012). Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995 - 2008. *Wimba: Junrla Komunikasi Visual dan Multimedia, 4*(1), 75-91. Retrieved from http://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/10839/4025