

Digitalisasi Budaya Jawa dalam Webtoon “Uniknya Orang Jawa” karya Wangsit Raditya

Anindita Fikri Amalia*

Dosen

Program Studi Sastra Indonesia, Departemen Susastra, Universitas Diponegoro
Kota Semarang, Indonesia
fikriamaliaa@gmail.com

Arindita Fatkhiyatuz Zahro

Mahasiswa

Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang
Kota Semarang, Indonesia
arindita.zahro@gmail.com

Received: 7 July; Revised: 12 November; Accepted: 26 November

Abstract

This study is a qualitative research that aims to reveal the digitization process in the Webtoon "Uniknya Orang Jawa" by Wangsit Raditya. This research uses the theory of diffusion of innovation, new media, and digitalization. The results found from this study are that in the development process, the digitization of Webtoon "Uniknya Orang Jawa" by Wangsit Raditya is an effort used to preserve Javanese cultural life based on the stages of diffusion of innovation. The digitization of culture that appears in Wangsit Raditya's "Uniknya Orang Jawa" Webtoon can be seen from the online media that is used as a "home" to spread in spreading Javanese culture written in his work.

Keywords: Digitalization, New Media, Diffusion of Innovation, Webtoon, Culture

Abstrak

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengungkapkan proses digitalisasi yang ada dalam Webtoon “Uniknya Orang Jawa” karya Wangsit Raditya. Pada penelitian ini digunakan teori difusi inovasi, new media, dan digitalisasi. Adapun hasil yang ditemukan dari penelitian ini yaitu dalam proses perkembangannya, digitalisasi Webtoon “Uniknya Orang Jawa” karya Wangsit Raditya merupakan sebuah upaya yang digunakan untuk melestarikan kehidupan budaya Jawa dengan berdasarkan pada tahap-tahap difusi inovasi. Adapun digitalisasi budaya yang tampak dalam Webtoon “Uniknya Orang Jawa” karya Wangsit Raditya dapat terlihat dari media *online* yang dijadikan “rumah” untuk menyebarkan kebudayaan Jawa yang dituliskan dalam karyanya.

Kata Kunci: Digitalisasi, New Media, Difusi Inovasi, Webtoon, Kebudayaan

Copyright © 2025 by Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan, Published by Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. This is an open access article under the CC BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

1. Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 menjadikan perkembangan dan kemudahan mengakses teknologi yang membantu manusia dalam berkomunikasi dan bekerja. Adanya revolusi industri tersebut menimbulkan dinamika perubahan dalam kehidupan manusia. Berdasarkan pada (Robani, 2017) yang dikutip melalui Sindi Pratika Sari dalam artikel “Kesiapan Nilai Tradisional Masyarakat Sunda dalam Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0” mengatakan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah populasi terbanyak di dunia memiliki berbagai keragaman suku yang masih identik dengan nilai-nilai tradisional yang melekat pada masyarakat. Nilai-nilai tradisional tersebut melekat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, salah satunya pada masyarakat Jawa.

Selain itu, perkembangan teknologi dan *new media* yang dipengaruhi oleh globalisasi juga menjadikan masyarakat lebih melek terhadap teknologi digital yang akan berakibat pada digitalisasi budaya. Namun, perkembangan teknologi yang berpengaruh pada digitalisasi budaya tersebut tidak hanya berdampak negatif dengan meningkatkan individualitas masyarakat, tetapi juga berdampak positif, yaitu memudahkan penyebaran suatu kebudayaan. Adapun konsep persebaran budaya secara digital tersebut dikembangkan dan diimplementasikan guna meningkatkan dan melestarikan budaya daerah sebagai wujud eksistensi bangsa Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, peran media digital dalam menyebarkan kebudayaan Indonesia saat ini sangat penting. Perputaran informasi yang cepat menjadikan masyarakat dengan sangat mudah mengakses informasi tersebut, terutama kaum pemuda yang melek teknologi. Mereka dapat menghabiskan banyak waktu untuk mengakses informasi dari media digital.

Adapun terkait dengan kekayaan budaya Indonesia yang tersebar di seluruh Indonesia merupakan sebuah falsafah atau pandangan hidup bagi komunitas adat daerah setempat yang sudah ada sejak berabad-abad lalu sebelum terbentuknya negara Indonesia, hingga saat ini. Falsafah hidup tersebut digunakan sebagai fondasi atau dasar dalam menentukan aturan-aturan kehidupan masyarakat adat di Indonesia. Meskipun demikian, Mubah (2011) melalui jurnal “Revitalisasi Identitas Kultural Indonesia di Tengah Upaya Homogenisasi Global” mengatakan bahwa Indonesia sebagai negara yang berkembang belum memiliki daya kompetitif yang tinggi dan posisi yang setara dengan negara maju terkait dengan pelestarian kebudayaan yang ada sehingga Indonesia memiliki kemungkinan besar untuk dihadapkan dengan ancaman serius globalisasi terkait identitas kultural. Semakin mudahnya masyarakat mengakses informasi dan seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, nilai-nilai identitas asing dengan mudah masuk dan berkembang ke rumah-rumah masyarakat melalui teknologi tersebut. Kemudahan mengakses informasi tersebut sedikit demi sedikit mengikis identitas kultural asli Indonesia. Dengan demikian, agar kebudayaan Indonesia tetap dapat dipertahankan, maka diperlukan sebuah usaha untuk mengelola, mendokumentasikan, dan menyebarkan informasi dan komunikasi terkait kebudayaan baik lokal maupun nasional. Pemanfaatan kecanggihan teknologi

informasi dan komunikasi tersebut dapat diwariskan ke generasi selanjutnya dan tetap mempertahankan eksistensi budaya tersebut sebagai identitas bangsa di mata dunia.

Lebih lanjut, terkait dengan konsep digitalisasi sendiri merupakan sebuah proses alih media dari bentuk cetak, audio, maupun video menjadi bentuk digitalisasi sehingga memerlukan media atau alat lain yang digunakan sebagai penyimpanan arsip dokumen kebudayaan dalam bentuk digital. Seiring berkembangnya teknologi, konsep digitalisasi lebih berkembang dengan menggunakan konsep *tacit knowledge*, yaitu suatu pengetahuan yang personal, spesifik, dan umumnya susah untuk diformalisasi dan dikomunikasikan pada pihak *explicit knowledge* yang terwujud dalam bentuk dokumen-dokumen yang dikelola dengan baik dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pengetahuan tersebut kemudian didokumentasikan yang selanjutnya dapat menjadi bahan pembelajaran. Terkait dengan *tacit knowledge* dan *explicit knowledge* dengan perkembangan industri yang semakin pesat menjadikan digitalisasi mudah untuk dilakukan. Hal tersebut tampak pada digitalisasi budaya Jawa yang terdapat dalam Webtoon “Uniknya Orang Jawa” karya Wangsit Raditya.

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Sudjana & Rivai, 2010). Adapun komik menurut McCloud (2001) mengatakan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca. Terkait dengan komik digital, menurut Lamb & Johnson (2009) komik digital merupakan sebuah komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Seiring dengan berkembangnya waktu dan pemanfaatan media online yang dapat dengan mudah diakses dengan menggunakan internet, perusahaan-perusahaan yang berbasis teknologi dan informasi menciptakan sebuah platform khusus untuk komik digital yang kemudian dikenal dengan nama Webtoon.

Webtoon merupakan sebuah aplikasi komik digital yang memanfaatkan internet dalam mengaksesnya. Platform dari Korea Selatan ini diluncurkan oleh perusahaan teknologi LINE Cooperation yang bekerjasama dengan NAVER Cooperation (Fatimah, 2018). Platform komik digital ini dapat diakses dengan gratis atau tanpa biaya. Pun dengan konten yang digambarkan oleh kartunis dihadirkan secara kontinu dan baru berdasarkan jadwal update kartunis tersebut. Berbeda dengan komik konvensional, Webtoon memiliki elemen-elemen khusus yang dihadirkan pada pembacanya, yaitu cara pembaca dalam menikmati sajian komik dalam Webtoon yang secara vertikal dianggap mampu membantu pembaca memahami cerita dan dengan cepat memunculkan perasaan katarsis terhadap cerita yang ditawarkan. Dalam Webtoon pun pembaca diberikan kebebasan untuk memberikan pendapat kepada kartunis terkait cerita yang ditampilkan pada kolom komentar. Sampai saat ini Webtoon berkembang menjadi tiga generasi, generasi pertama yang memanfaatkan teknologi gambar dan animasi flash. Generasi dua dengan memanfaatkan kemajuan teknologi Liquid Crystal Display (LCD), dan

generasi ketiga sebenarnya tidak ada perubahan signifikan dengan generasi kedua, hanya banyak pembuat Webtoon yang menyesuaikan dengan perubahan ponsel atau tablet (Norin, 2018).

Berdasarkan pada pemaparan di atas, bahwa kehidupan digital di Indonesia yang saat ini berkembang sangat pesat menjadikan digitalisasi terkait kebudayaan pun sudah mulai banyak digunakan, salah satunya dalam Webtoon "Uniknya Orang Jawa" karya Wangsit Raditya yang menceritakan tentang mitos-mitos kebudayaan yang ada di Jawa, contohnya pamali jika duduk di depan pintu, tidak baik bermain-main ketika turun hujan, dan sebagainya. Berdasar hal tersebut dapat ditarik rumusan masalah yang akan dibahas dalam artikel ini, yaitu difusi inovasi yang terjadi dari adanya Webtoon "Uniknya Orang Jawa" karya Wangsit Raditya dan digitalisasi budaya yang tampak pada Webtoon "Uniknya Orang Jawa" karya Wangsit Raditya.

Lebih lanjut, penelitian terkait dengan difusi inovasi ini telah dilakukan oleh Mulyati, pada tahun 2023 dengan judul "Proses Difusi Inovasi dalam Penerapan Metode Pengajaran Baru". Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa difusi inovasi digunakan sebagai salah satu cara untuk menerapkan metode pembelajaran, yaitu dengan menggunakan pembelajaran e-learning. Adapun penelitian ini dengan penelitian sebelumnya memiliki perbedaan dalam pemanfaatan teori difusi inovasi. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Mulyati, teori difusi inovasi digunakan untuk mengungkapkan metode pembelajaran *e-learning*, sedangkan dalam penelitian dengan menggunakan objek kajian Webtoon "Uniknya Orang Jawa" karya Wangsit Raditya bertujuan untuk mengungkapkan adanya pergeseran dan inovasi budaya Jawa dengan memanfaatkan teknologi terbaru. Dengan kata lain, adanya new media, selain memudahkan pekerjaan manusia, pun dapat berpengaruh pada perkembangan kebudayaan menuju kemodernan. Hal tersebut tampak pada adanya kemudahan dalam mengakses platform digital yang saat ini sangat digandrungi oleh masyarakat, kemudahan tersebut menjadikan masyarakat menggantungkan kehidupannya pada media digital. Hal tersebut dimanfaatkan untuk menyebarluaskan kebudayaan daerah kepada khalayak dalam bentuk media terbaru sehingga tidak tampak membosankan dan terkesan kuno, seperti dalam Webtoon "Uniknya Orang Jawa" karya Wangsit Raditya.

2. Metode

Berdasarkan pada pemaparan di atas dan berkaitan dengan rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini, maka digunakan sebuah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan objek kajian Webtoon "Uniknya Orang Jawa" karya Wangsit Raditya. Adapun pendekatan kualitatif merupakan sebuah pendekatan yang memberikan perhatian pada data alamiah yang hubungannya dengan konteks keberadaannya (Ratna, 2015: 47). Ratna (2015: 47) juga mengatakan bahwa metode kualitatif memberikan perhatian utama pada makna dan pesan yang sesuai dengan hakikat objek sebagai studi kultural. Dalam penelitian ini akan digunakan metode penelitian kualitatif dengan didukung oleh teori difusi inovasi, *new media*, dan digitalisasi.

Lebih lanjut, terkait dengan langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah simak catat. Menyimak objek kajian dengan berfokus pada difusi inovasi yang tampak pada objek kajian, yaitu 15 episode Webtoon “Uniknya Orang Jawa” karya Wangsit Raditya. Selanjutnya, setelah melakukan observasi terhadap objek kajian, lalu dicatat poin-poin penting terkait dengan informasi yang relevan dan kemudian melakukan analisis data dengan melakukan analisis terhadap temuan-temuan terkait difusi inovasi dan pemanfaatan new media dalam pemanfaatan media digital sebagai sarana untuk menyebarluaskan kebudayaan. Kelima belas data tersebut digunakan untuk mengungkapkan bagaimana bentuk digitalisasi kebudayaan Jawa dan bentuk serta manfaat dari digitalisasi kebudayaan Jawa tersebut. Lebih lanjut, pemilihan objek kajian berdasar pada tema yang digunakan serta banyaknya pembaca dan pelanggan Webtoon ini. Adapun Webtoon “Uniknya Orang Jawa” telah dibaca lebih dari 250.000 kali dengan jumlah pelanggan kurang lebih 800 pelanggan.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam era digital yang separuh dari waktu kita dalam satu hari digunakan untuk memanfaatkan platform-platform media massa untuk memenuhi kebutuhan belanja, makanan, bahkan sampai hiburan dapat diakses dengan mudah dari penjuru manapun. Kemudahan dalam mengakses platform digital tersebut menjadikan masyarakat menggantungkan kehidupannya pada media digital. Bahkan kini, banyak dari mereka yang lebih memilih menikmati layanan hiburan online daripada konvensional, salah satunya adalah komik. Banyak dari masyarakat atau pemuda yang saat ini sangat melek teknologi lebih menikmati membaca komik secara digital dan online melalui platform Webtoon.

Adapun sebagai sebuah media hiburan, Webtoon dapat dikatakan sebagai produk inovasi media digital yang digunakan untuk menyebarluaskan kebahagiaan dan hiburan bagi para pecinta komik. Mereka akan lebih mudah mengakses komik digital kapan pun dan di mana pun. Dalam perkembangannya, komik digital dalam platform Webtoon juga digunakan untuk mengembangkan dan menyebarluaskan budaya, khususnya budaya Jawa kepada masyarakat luas melalui Webtoon “Uniknya Orang Jawa” karya Wangsit Raditya.

Berdasarkan pada hal di atas, dapat diketahui bahwa Webtoon karya Wangsit Raditya tersebut merupakan sebuah hasil dari adanya difusi inovasi yang terjadi, baik pada perusahaan NAVER ataupun dari pihak kartunis. Adapun difusi merupakan suatu proses ketika suatu inovasi dikomunikasikan melalui saluran tertentu terhadap anggota suatu sistem sosial budaya. Dapat dikatakan pula bahwa difusi adalah suatu tipe komunikasi khusus yang pesannya adalah ide baru. Atau dapat pula dikatakan bahwa difusi adalah suatu jenis perubahan sosial budaya, yaitu suatu proses perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi sosial budaya. Adanya difusi tidak dapat lepas dari inovasi atau ide, praktik, dan objek yang dianggap baru oleh manusia. Terkait hal tersebut, Roger (1983: 5) mengatakan bahwa difusi adalah sebuah proses inovasi komunikasi melalui saluran tertentu dari satu waktu ke waktu lain yang

terjadi di antara anggota sistem sosial. Difusi inovasi ini merupakan sebuah jenis komunikasi khusus karena pesan-pesan yang ingin disampaikan terkait dengan ide baru.

Ada beberapa tahapan yang digunakan untuk membuat keputusan terkait suatu inovasi menurut Roger (2003: 5) yang pertama yaitu knowledge atau pengetahuan, dilanjutkan dengan persuasi, selanjutnya adalah keputusan, implementasi, dan tahap akhir adalah konfirmasi. Dijelaskan lebih lanjut oleh Rogers (2003: 10) bahwa difusi adalah sebuah proses yang berdasar pada *1) an innovation; 2) is communicated through certain channels; 3) over time; 4) among the members of a social system*. Maka, dapat diketahui bahwa dasar dari komponen proses difusi inovasi adalah terjadinya sebuah perluasan inovasi tersebut ke dalam berbagai tindakan, persepsi, proses komunikasi, dan norma sosial serta struktur sosial untuk mengurangi ketidakpastian yang dialami oleh pengadopsi inovasi yang akan berpengaruh atau akan terjadi pada perubahan sosial dalam struktur dan fungsi struktur sosial dalam kelompok tersebut. Adapun perubahan-perubahan yang terjadi adalah invensi, difusi, dan konsekuensi. Maka, apabila dikaitkan antara proses perkembangan Webtoon dan difusi inovasi menurut Roger akan tampak seperti berikut.

- a. Tahap munculnya pengetahuan (knowledge) adalah tahap pertama ketika kartunis mulai memikirkan untuk memilih tema terkait dengan budaya Jawa yang berkembang di masyarakat untuk dituangkan dalam sebuah komik digital dalam platform Webtoon.
- b. Tahap persuasi (persuasion), tahap ini muncul ketika kartunis membentuk suatu daya pikir terkait baik dan buruk keputusan yang akan dipilih. Pada proses ini kartunis merasa nyaman dengan keputusan yang akan dia pilih karena pada dasarnya apabila semakin disenangi suatu kegiatan oleh suatu orang, maka akan semakin mudah menerima dan memutuskan sesuatu dan memanfaatkan inovasi yang ada.
- c. Tahap keputusan (decisions), merupakan sebuah tahapan ketika seorang individu mengambil keputusan lain yang terlibat dengan aktivitas yang mengarah pada pemilihan untuk mengadopsi atau menolak sesuatu yang berhubungan dengan karyanya. Meskipun begitu, pada tahap ini terdapat pula kemungkinan untuk mencontoh atau mengimitasi dan memodifikasi suatu karya yang sudah ada sebelumnya.
- d. Tahap implementasi (implementation), adalah ketika seorang individu, yang dalam hal ini ada kartunis memilih sebuah keputusan dan menetapkan sebagai penggunaan suatu inovasi baru. Dalam kasus ini kartunis yang akan memutuskan keinginannya dalam membuat karya, terkait tema, model dalam menggambarkan karyanya, alur yang akan dipakai, dan sebagainya.
- e. Tahapan konfirmasi (confirmation), yaitu ketika seorang individu atau kartunis yang telah mengambil keputusan tersebut mencari penguatan atau validasi terhadap keputusan yang telah dipilih sebelumnya. Pada tahap ini kartunis yang menggambarkan karyanya dalam platform Webtoon secara tidak langsung saling memberi dukungan antara yang satu dengan yang lain dan membutuhkan komentar-komentar positif dari pembacanya.

Pada praktiknya, selain perusahaan yang menciptakan Webtoon, kartunis dapat pula dikatakan sebagai adopter yang memiliki kriteria sebagai innovator karena berani mengambil kesempatan untuk mencoba hal baru dalam menggambarkan karya-karyanya. Terkait dengan kebudayaan Jawa yang ada, sikap “mau mencoba hal baru” yang dilakukan oleh kartunis tersebut adalah menjadikan budaya Jawa yang awalnya hanya ada dan berkembang dalam masyarakat sekitar dapat berkembang luas sehingga mengalami alih media dengan memanfaatkan media online sebagai media yang digunakan untuk menyebarkanluaskannya.

Digitalisasi budaya yang tampak dalam Webtoon “Uniknya Orang Jawa” karya Wangsit Raditya dapat terlihat dari media online yang dijadikan “rumah” untuk menyebarkan atau yang menjadi inovasi dalam menyebarkan kebudayaan Jawa yang dituliskan dalam karyanya. New media atau media online didefinisikan sebagai sebuah produk yang berasal dari komunikasi yang termediasi teknologi bersama dengan komputer digital (Creeber dan Martin, 2009). Lievrow (2011) mengatakan bahwa media online adalah media yang di dalamnya terdapat beberapa media yang dijadikan satu. Media online atau new media tersebut menggunakan internet berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun publik (Mondry, 2008: 13). Hal tersebut dapat memberi sebuah definisi singkat mengenai new media yang merupakan sebuah konsep pemahaman dari digitalisasi dan perkembangan zaman mengenai teknologi, sains dan informasi yang bersifat manual menjadi otomatis dan ringkas.

Berdasarkan pada pendapat yang dikemukakan oleh Levy terkait padangannya dengan new media atau media online, Webtoon “Uniknya Orang Jawa” karya Wangsit Raditya menjadi salah satu bentuk nyata yang memanfaatkan teknologi new media untuk menyebarkan kebudayaan Jawa secara global dan menyeluruh dengan cara yang menyenangkan dan sederhana. Selanjutnya, penyederhanaan dari konten yang disampaikan oleh kartunis melalui media online Webtoon dalam mengaksesnya merupakan suatu bentuk digitalisasi yang tampak dalam ruang lingkup kehidupan. Sebagaimana dikatakan oleh Marshall (2004: 17) bahwa digitalisasi adalah bentuk sederhana dari penyederhanaan materi informasi dalam bentuk kode biner atau penyatuan teknologi komunikasi dengan logika komputer (Schiller, 2000: 15). Selain itu, fleksibilitas yang ditawarkan dari proses digitalisasi ini juga mempermudah transmisi dan manipulasi materi informasi yang menjadikan mudahnya persebaran atau difusi materi tersebut di antara pengguna jaringan (Schiller, 2000: 15).

Adapun karakteristik new media yang erat kaitannya dengan teknologi saat ini terbagi menjadi tiga komunikasi (Crosbie, 2002) yaitu a) media interpersonal yang disebut one to one. Dalam media ini memungkinkan adanya komunikasi dari seseorang dengan seseorang lainnya; b) mass media, yang digunakan sebagai sarana untuk menyebarkan informasi dari satu orang ke banyak orang (one to many); dan c) new media, media terakhir ini merupakan percepatan sekaligus penyempurnaan dari kedua media sebelumnya. New media digunakan untuk mengomunikasikan ide maupun informasi dari

banyak orang ke banyak orang. Berdasarkan pada hal tersebut dapat diketahui bahwa konten yang ada dalam new media dapat memberi akses di mana pun dan kapan pun, bersifat digital, merupakan sebuah media interaktif yang dapat memberi kesempatan pada siapapun untuk berpartisipasi kreatif dan kolektif di dalamnya. Hal tersebut tampak pada Webtoon “Uniknya Orang Jawa” yang memberikan kesempatan luas pada pembaca untuk memberikan opininya terkait dengan konten yang diberikan oleh kartunis di dalamnya.

Lebih lanjut, berkaitan dengan hal tersebut, Webtoon yang telah dibaca oleh lebih dari 250.000 kali dengan kurang lebih 800 pelanggan tetap ini mendapatkan banyak perhatian publik, khususnya pada pembaca yang tertarik dengan isu-isu budaya dan keseharian masyarakat Jawa. Hal tersebut tampak pada respons-respons yang berikan oleh pembaca dalam kolom komentar, seperti “*Akhirnya ada komik yang bisa bikin ketawa tapi mikir juga. Ternyata pamali ada logikanya juga ya!*” dan “*Keren banget, jarang ada komik yang ngebahas budaya Jawa begini tapi tetep ringan*”. Adapun dalam kolom komentar episode #1 dengan judul “*Makannya Dihabiskan Ntar Ayamnya Mati*”, banyak berisi ulasan yang menyatakan bahwa tidak hanya lelucon komedi belaka yang diceritakan, namun dalam komik tersebut juga terdapat pesan moral yang erat kaitannya dengan cara mendidik orang Jawa, yaitu berkaitan dengan adab menghabiskan makanan.

Adapun proses digitalisasi sendiri banyak membawa perubahan dalam industri media, baik dari sisi media itu sendiri, produser, maupun pengguna. Namun begitu, dengan adanya teknologi digital, pengguna menjadi sulit untuk membedakan antara medium yang satu dengan medium lainnya karena antar medium tampak menyatu sehingga pengguna akan lebih mudah mengaksesnya (Markman, 1997: 35). Dalam hal ini, perubahan industri media tersebut tampak pada pemanfaatan media sosial Webtoon sebagai salah satu wadah untuk menyebarkan bentuk-bentuk kebudayaan Jawa yang umum berkembang di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Representasi budaya Jawa dalam Webtoon tersebut dikemas sedemikian rupa dengan berbagai penyederhanaan dan penyesuaian gaya komunikasi populer yang mudah untuk diterima pembaca, alih-alih terkesan kaku dan menyeramkan sebagaimana mitos-mitos yang berkembang di masyarakat. Hal tersebut pun secara tidak langsung menjadikan sebuah tanda, bahwa digitalisasi tidak hanya berkaitan dengan perkembangan teknologi yang dipengaruhi oleh globalisasi. Namun, perkembangan identitas lokal dalam ruang global yang dikemas melalui humor, logika modern, dan narasi keseharian yang merepresentasikan kebudayaan lokal pun merupakan bentuk dari digitalisasi itu sendiri.

Lebih lanjut, dalam Webtoon “Uniknya Orang Jawa”, nilai-nilai kejawaan yang dihadirkan memiliki peran sentral sebagai fungsi kultural dan identitas lokal yang ingin disebarkan kepada khalayak sebagaimana tampak dari penggambaran latar cerita dan tindak tanduk tokoh. Dalam episode #5 dengan judul “*Kalau Menyapu yang Bersih, Ntar...*” digambarkan Mbak Petrik, kakak Arga, menasihati Arga, tokoh utama dalam Webtoon, untuk menyapu dengan bersih agar mendapatkan istri yang tidak brewokan. Pada aspek tersebut, ia tidak serta merta memercayai perkataan kakaknya dengan

mencoba menafsirkan dan melogikakan perkataan kakaknya tersebut. Sikap tersebut merupakan bentuk adaptif yang merujuk pada tradisi Jawa yang berkembang sejatinya bukan merupakan suatu tradisi yang bersifat kaku.

Dengan kata lain, dalam konteks digitalisasi, perkembangan tradisi kebudayaan Jawa khususnya secara tidak langsung mengalami simplifikasi, yaitu kemudahan pemahaman masyarakat terhadap suatu kebudayaan. Namun, hal tersebut tidak berpengaruh kepada nilai-nilai kejawaannya. Meskipun dalam penyebarannya telah memanfaatkan teknologi dan dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi suatu media penyebaran budaya yang modern, pemanfaatan media digital tidak serta merta menghilangkan atau melunturkan nilai-nilai kebudayaan yang terkandung di dalamnya, sebagaimana tampak dalam Webtoon “Uniknya Orang Jawa” tersebut. Dalam Webtoon tersebut, kehidupan tokoh utama yang memiliki latar belakang sebagai orang Jawa menjunjung tinggi nilai-nilai tradisional yang ada. Pun dengan adanya Webtoon tersebut masyarakat juga semakin terbuka dan melek akan kebudayaan-kebudayaan yang telah banyak tidak lagi dilakukan dalam kehidupan.

4. Simpulan

Digitalisasi budaya merupakan suatu konsep yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi digital yang digunakan untuk meningkatkan daya guna dalam bidang kebudayaan, terutama dalam mengelola, mendokumentasikan, dan menyebarluaskan informasi dan pengetahuan yang berdasar pada unsur-unsur kebudayaan secara pesat dan menyeluruh. Adapun terkait dengan kekayaan budaya Indonesia yang tersebar di seluruh Indonesia merupakan sebuah falsafah atau pandangan hidup bagi komunitas adat daerah setempat yang sudah ada sejak berabad-abad lalu sebelum terbentuknya negara Indonesia, hingga saat ini. Falsafah hidup tersebut digunakan sebagai pondasi atau dasar dalam menentukan aturan-aturan kehidupan masyarakat adat di Indonesia. Hal tersebut menjadikan beberapa kebudayaan adat telah menjadi warisan budaya Indonesia yang diakui oleh UNESCO, baik kebudayaan yang berwujud maupun tak berwujud.

Berdasarkan pada pembahasan di atas kebudayaan Indonesia yang banyak dan tersebar dari seluruh penjuru negeri, merupakan salah satu kekayaan nasional yang harus dipertahankan memerlukan adanya pemanfaatan budaya agar tidak hilang terkikis teknologi. Adapun berdasarkan pada pembahasan, pemanfaatan kebudayaan Indonesia yang dituangkan dalam platform digital Webtoon “Uniknya Orang Jawa” merupakan sebuah difusi inovasi yang diberikan oleh kartunis dalam menyebarkan kebudayaan Jawa pada masyarakat luas. Dalam perkembangannya, difusi inovasi yang terjadi dalam webtoon “Uniknya Orang Jawa” memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut: pertama adalah ketika munculnya knowledge atau pengetahuan yang muncul ketika kartunis memikirkan untuk memilih tema yang berkaitan dengan budaya Jawa yang berkembang di masyarakat yang kemudian dikaitkan dengan persuasi terkait daya pikir atau keputusan yang akan dipertimbangkan dan pilih oleh kartunis tersebut sebelum mengupdate karyanya di platform Webtoon, dilanjutkan dengan keputusan

yang akan dipilih oleh kartunis, pada tahap keputusan atau decisions dapat berisi kemungkinan untuk mencontoh atau mengimitasi atau dapat pula merupakan suatu modifikasi dari suatu karya yang telah ada sebelumnya, yang kemudian diimplementasikan dalam sebuah karya berdasarkan pada tema dan model yang telah dipertimbangkan sebelumnya. Hingga menghasilkan output karyanya dalam platform Webtoon yang dapat dinikmati oleh pembacanya.

Adapun untuk proses output dari karya yang dituliskan oleh Wangsit Raditya dalam Webtoon “Uniknya Orang Jawa” dibutuhkan sebuah media baru yang digunakan menjadi “rumah” untuk karyanya tersebut sehingga penikmat atau pembaca Webtoon tersebut menjadi mudah untuk menikmatinya. Proses digitalisasi yang memerlukan sebuah media online sendiri banyak membawa perubahan dalam industri media, baik dari sisi media itu sendiri, produser, maupun pengguna. Adanya digitalisasi memberi dampak baik bagi masyarakat saat ini yang memiliki mobilitas tinggi dan menginginkan sebuah efisiensi dalam hidupnya. Mereka sangat diuntungkan dengan adanya proses digitalisasi ini.

Dengan demikian, selain proses digitalisasi menjadikan kebudayaan dapat tersebar luas dan diarsipkan dengan baik, bagi para penikmat yang merasakan kemudahan mengakses sesuatu. Selanjutnya, berkaitan dengan objek kajian, dapat pula dikaji dengan menggunakan teori sosiologi sastra, psikologi sastra, dan resepsi sastra untuk menemukan permasalahan yang berkaitan dengan penerapan dalam sosial masyarakat terkait dengan objek kajian tersebut pun dapat pula digunakan untuk mencari tahu tanggapan dan output dalam masyarakat yang berkaitan dengan adanya teori new media dan penerapannya dalam karya sastra pada masa kini dengan memanfaatkan berbagai macam platform digital.

Daftar Pustaka

- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. (2010). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Creeber, G. & Martin, R (Ed.). (2009). Digital Cultures: Understanding New Media. Berkshire-England: Open University Press.
- Crosbie, V. (2002). What Is New Media?. USA: Peter Lang Publishing.
- Fatimah, S. (2018). “Teaching Writing Narrative Text By Using Webtoon. Journal Of English Language Teaching”. Jurnal. Journal of English Language Teaching.
- Ferguson, C. A. (1971) . Language Structure And Use. Stanford: Stanford University Press.
- Harvey, David. (2009). “Reshaping Economic Geography: The World Development Report”. Jurnal. Institute of Social Studies, The Hague.
- Lamb, A. & Johnson, L. (2009). Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part 1. Teacher Librarian, 36(5), p. 70-84.
- Lievrouw, L. (2011). Alternative And Activist New Media. Cambridge: Polity Press.
- Little John, S. & Foss, K. (2011). Teori Komunikasi. Jakarta: Salemba Humanika.
- Markman, J. D. (1997). Convergence: One Size Fits All In The Livingroom. New York: Brandweek.
- Marshall, P.D. (2004). Form Interactivity; The Disappearance Of The Audience. London: Hodder Headline.
- Mbete, Meko. (2010). “Strategi Pemerintahan Bahasa-Bahasa Nusantara”. Disampaikan dalam Seminar Nasional Pemerintahan Bahasa Nusantara, Magister Linguistik PPS Undip Semarang. Pada 6 Mei 2010.

- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*. New York: Harper Collins.
- Mondry. (2008). *Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mubah, A. Safril. (2011). "Revitalisasi Identitas Kultural Indonesia di Tengah Upaya Homogenisasi Global". *Jurnal. Global & Strategis*. Desember.
- Mustofa. (2018). "Digitalisasi Koleksi Karya Sastra Balai Pustaka Sebagai Upaya Pelayanan Di Era Digital Natives". *Jurnal. Jurnal Perpustakaan Airlangga*. Vol. 8 No. 2. Desember.
- Norin, T. A. (2018). *Media Conversion From Webtoon to Television*. Swedia: Stockholms Universitet.
- Ratnasari, Dine Trio. (2019). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *Jurnal. Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol. 4 No. 1. Oktober.
- Riwanto, Mawan Akhir, Mey Prihandani Wulandari. (2018). "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital L (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi". *Jurnal*. Vol 2. No. 1. April.
- Rogers, Everet M. (2003). *"Diffusion of Innovations 5th Edition"*. London: Free Press.
- Schiller, Daniel.(2002). *Digital Capitalism: Networking The Global Market System*. Cambridge: MIT Press.
- Scott, Mccloud. (2008). *Reinventing Comics*. Jakarta: Penerbit Kepustakaan Populer Gramedia.
- Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 32 ayat (1) dan (2).
- Wibowo, Andi, Yayuk Ratna Indah Sari, Aisyatul Masruro, Galih Ilham Saputro. (2021). "Inovasi Komik Akhlak Kearifan Lokal Digitalbagi Siswa Sekolah Dasar Untuk Melestarikan Budaya Malang". *Jurnal. Primary Education Journal*. Vol. 1 No. 1.