

Komik Strip Digital Instagram sebagai Ilustrasi Kota: Dokumentasi dan Fiksi Visual

Syarip Hidayat

syarip@telkomuniversity.ac.id

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University Bandung

Abstrak

Komik strip digital di Instagram telah berkembang menjadi media ekspresi urban yang signifikan di Indonesia. Penelitian ini mengkaji estetika visual dan gaya gambar tiga akun komik strip digital Instagram terkemuka, yaitu Tahilalats, Jukihoki, dan Masdimboy, sebagai bentuk ilustrasi kota yang berada di antara dokumentasi realitas urban dan konstruksi fiksi visual. Menggunakan pendekatan kualitatif-komparatif dengan kerangka semiotika visual dan teori komik digital, penelitian ini menganalisis bagaimana ketiga komikus mengonstruksi representasi kota melalui panel-panel strip yang diunggah di platform Instagram. Tahilalats menampilkan satir urban melalui distorsi komedi dan hiperbola terdokumentasi; Jukihoki membangun peta emosional kota melalui metafora visual dan kecemasan generasi urban; sementara Masdimboy menghadirkan nostalgia kota pinggiran melalui pendekatan *affective urbanism*. Analisis komparatif menunjukkan bahwa komik strip digital Indonesia tidak sekadar mendokumentasikan kota, melainkan secara aktif mengonstruksi imajinasi kolektif tentang ruang urban melalui bahasa visual yang khas. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang peran komik digital dalam wacana ilustrasi kota kontemporer di Indonesia.

Kata kunci: Komik Strip Digital; Ilustrasi Kota; Instagram; Estetika Visual; Fiksi Visual.

Abstract

Digital comic strips on Instagram have emerged as a significant medium of urban expression in Indonesia. This study examines the visual aesthetics and drawing styles of three prominent Instagram digital comic strip accounts—Tahilalats, Jukihoki, and Masdimboy—as forms of urban illustration situated between documentation of urban reality and the construction of visual fiction. Employing a qualitative-comparative approach within a visual semiotics and digital comics framework, this research analyzes how these three comic artists construct representations of the city through strip panels published on the Instagram platform. Tahilalats presents urban satire through comedic distortion and documented exaggeration; Jukihoki builds emotional mapping of the city through visual metaphors and urban generational anxiety; while Masdimboy renders suburban nostalgia through an affective urbanism approach. Comparative analysis reveals that Indonesian digital comic strips do not merely document the city, but actively construct a collective imagination of urban space through distinctive visual language. This study contributes to understanding the role of digital comics in contemporary urban illustration discourse in Indonesia.

Keywords: Digital Comic Strip; Urban Illustration; Instagram; Visual Aesthetics; Visual Fiction



This is an open access article under the CC BY-SA license

Pendahuluan

Kota bukan hanya ruang fisik, melainkan juga ruang imajinasi yang terus-menerus direpresentasikan, ditafsirkan, dan dikonstruksi ulang melalui berbagai medium visual. Dalam konteks Indonesia kontemporer, komik strip digital yang diunggah melalui platform Instagram telah menjelma menjadi salah satu medium representasi urban yang paling aktif dan mudah diakses oleh publik luas. Fenomena ini menghadirkan pertanyaan mendasar: bagaimana komik strip digital mengonstruksi citra kota, dan sejauh mana konstruksi tersebut berada di antara dokumentasi realitas dan fiksi visual? Komik strip sebagai format naratif visual memiliki karakteristik yang khas: panel-panel berurutan yang membangun ritme baca, *gutter* (parit) di antara panel sebagai ruang interpretasi pembaca, serta kombinasi teks dan gambar yang menciptakan makna berlapis. Celah kosong ini bukanlah ruang yang pasif, melainkan elemen naratif yang justru paling produktif dalam proses pemaknaan komik. Scott McCloud (2008) menjelaskan fenomena ini melalui konsep *closure*, yaitu proses kognitif ketika pembaca secara aktif merekonstruksi peristiwa, gerakan, atau transisi waktu yang tidak digambarkan secara eksplisit di antara satu panel dengan panel berikutnya. Ketika mata pembaca berpindah dari satu panel ke panel lain, pembaca secara otomatis melengkapi informasi yang hilang berdasarkan petunjuk visual dan naratif dari kedua panel tersebut. *Gutter* pada dasarnya berfungsi sebagai ruang kolaboratif antara komikus dan pembaca, tempat makna tidak sepenuhnya ditentukan oleh komikus, melainkan turut dikonstruksi oleh pembaca itu sendiri.

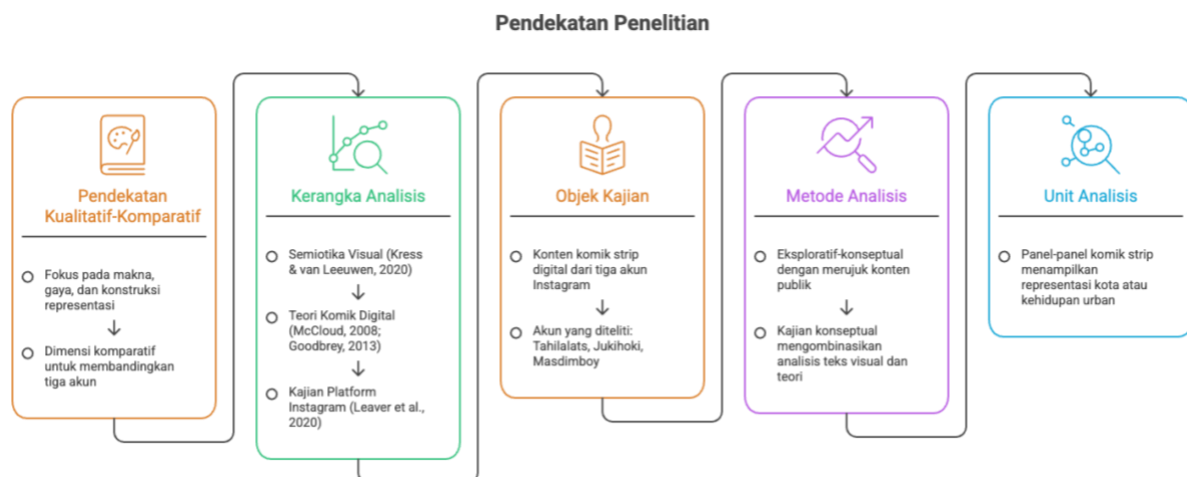
Ketika format ini bertemu dengan ekosistem Instagram, terjadi transformasi yang menarik. Komik strip digital di Instagram tidak hanya memanfaatkan fitur unggah gambar, tetapi juga berinteraksi dengan logika algoritma, budaya *scrolling*, dan komunitas pengikut yang aktif berkomentar. Format strip memungkinkan komikus untuk memadatkan narasi urban dalam beberapa panel yang ringkas namun padat makna, menciptakan ritme visual yang sesuai dengan kebiasaan konsumsi konten digital yang cepat. Tiga akun yang menjadi objek kajian dalam penelitian ini, yaitu Tahilalats, Jukihoki, dan Masdimboy, dipilih karena ketiganya secara konsisten mengangkat kehidupan urban Indonesia dengan pendekatan estetika yang berbeda-beda. Tahilalats (@tahilalats) dikenal dengan gaya gambar sederhana namun tajam dalam menyindir fenomena sosial perkotaan. Jukihoki (@jukihoki) menghadirkan narasi yang lebih personal dan kontemplatif tentang kecemasan generasi muda urban. Masdimboy (@masdimboy) mengeksplorasi sisi pinggiran kota dengan nuansa nostalgia dan kehangatan yang khas. Ketiganya mewakili spektrum representasi urban yang beragam dalam ekosistem komik strip digital Indonesia.

Kajian tentang komik digital dan representasi kota telah berkembang dalam beberapa arah. Busi Rizzi, Di Paola, dan Mandolini (2023) mengkaji transformasi komik dalam ekosistem digital dan media sosial, menunjukkan bahwa platform digital tidak sekadar menjadi media distribusi, melainkan turut mengkonstruksi bentuk, praktik produksi, dan pembaca komik itu sendiri. Dalam konteks yang lebih luas, Leaver, Highfield, dan Abidin (2020) menganalisis Instagram sebagai platform visual yang memiliki tata kelola tersendiri dalam produksi dan konsumsi citra, termasuk citra urban. Sementara itu, Tsilimpounidi (2016) menawarkan kerangka sosiologi visual untuk memahami bagaimana representasi kota dalam medium populer berfungsi sebagai bentuk dokumentasi sekaligus konstruksi imajinasi kolektif.

Ranah kajian komik Indonesia seperti penelitian tentang komik digital Instagram masih relatif terbatas. Beberapa studi telah mengkaji komik digital dari perspektif media dan industri komunikasi visual, seperti kajian Kusuma dan Setyoko (2023) tentang dinamika komik sebagai media komunikasi visual serta kajian Mosmarth (2022) tentang ekosistem digital industri komik. Namun kajian yang secara khusus membahas komik strip digital sebagai ilustrasi kota dengan pendekatan estetika visual masih membutuhkan eksplorasi lebih lanjut. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menganalisis tiga akun komik strip Instagram terkemuka Indonesia melalui kerangka semiotika visual dan kajian estetika komik digital. Kebaruan penelitian ini terletak pada dua aspek. Pertama, penelitian ini menempatkan komik strip digital Instagram secara eksplisit dalam wacana ilustrasi kota, bukan sekadar sebagai produk hiburan digital. Kedua, penelitian ini melakukan analisis komparatif tiga akun dengan gaya visual dan pendekatan naratif yang berbeda untuk memetakan spektrum representasi urban dalam komik strip digital Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis estetika visual dan konstruksi representasi kota dalam komik strip digital Instagram Tahilalats, Jukihoki, dan Masdimboy, serta membandingkan bagaimana ketiganya menempatkan diri di antara dokumentasi dan fiksi visual dalam konteks ilustrasi kota.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-komparatif dengan orientasi kajian estetika visual. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian adalah pada makna, gaya, dan konstruksi representasi dalam komik strip digital, yang tidak dapat direduksi pada angka atau statistik. Dimensi komparatif digunakan untuk membandingkan tiga akun secara sistematis guna mengidentifikasi persamaan, perbedaan, dan pola yang lebih luas dalam representasi urban komik strip digital Indonesia.



Gambar 1. Bagan Metode Penelitian

Sumber: Hidayat, 2026

Kerangka analisis penelitian ini dibangun dari tiga teori utama. Pertama, semiotika visual seperti yang dikembangkan oleh Kress dan van Leeuwen (2020) digunakan untuk menganalisis elemen-elemen visual dalam panel komik, meliputi representasi partisipan, hubungan interaktif antara gambar dan pembaca, serta komposisi visual. Kedua, teori komik digital yang

dikembangkan McCloud (2008) dan diperluas oleh kajian tentang *webcomics* dari Goodbrey (2013) digunakan untuk memahami dimensi spesifik komik sebagai medium, termasuk fungsi panel, *gutter*, dan seni berurutan. Ketiga, kajian platform Instagram sebagai ekosistem visual (Leaver et al., 2020) digunakan untuk mempertimbangkan terkait konteks platform membentuk produksi dan resepsi komik strip. Analisis terhadap tiga akun Instagram konten komik strip digital: Tahilalats, Jukihoki, dan Masdimboy dilakukan secara eksploratif-konseptual dengan merujuk pada konten yang tersedia secara publik. Penelitian ini bersifat kajian konseptual yang mengombinasikan analisis teks visual dengan landasan teoritis yang relevan. Unit analisis adalah panel-panel komik strip yang menampilkan representasi kota atau kehidupan urban, baik secara harfiah maupun metaforis.

Prosedur analisis dilakukan dalam tiga tahap: pertama adalah identifikasi dan deskripsi gaya visual masing-masing akun, meliputi teknik gambar, pilihan warna, tipografi, dan konvensi panel. Tahap kedua adalah interpretasi konten yang melambangkan kota, yaitu bagaimana kota dan kehidupan urban dikonstruksi dalam panel-panel komik. Tahap ketiga adalah analisis komparatif untuk mengidentifikasi posisi masing-masing akun dalam spektrum antara dokumentasi dan fiksi visual, serta implikasinya dalam wacana ilustrasi kota.

Pembahasan

Tahilalats: Satir Urban dan Hiperbola terdokumentasi

Tahilalats merupakan akun komik strip digital Indonesia dengan pengikut terbesar 6,1 juta (3/9/2026), dan karya-karyanya menjadi salah satu representasi paling ikonis dari kehidupan urban kelas menengah Indonesia di media sosial. Secara estetika, Tahilalats mengadopsi gaya gambar yang dengan sengaja disederhanakan: karakter dengan fitur wajah minimal, proporsi tubuh yang tidak realistis, dan latar belakang yang sering kali direduksi menjadi beberapa elemen ikonis saja. Pilihan estetika ini bukan ketidakmampuan teknis, melainkan strategi visual yang memungkinkan penekanan pada ekspresi dan gerak tubuh sebagai pembawa makna utama. Konsep *exaggeration* atau melebih-lebihkan terdokumentasi menjadi kunci untuk memahami posisi Tahilalats dalam spektrum dokumentasi dan fiksi visual. Situasi yang digambarkan semuanya berangkat dari observasi terhadap realitas yang dapat dikenali, tetapi kemudian didistorsi dan dilebih-lebihkan secara hiperbola untuk efek komedi dan kritik sosial. Distorsi komedi ini berfungsi ganda yang membuat situasi sehari-hari yang lazim terasa absurd sekaligus memperjelas dimensi ironis atau problematik dari fenomena tersebut, seperti terlihat pula pada pola kritik dan satir kebijakan di akun komik strip Instagram lain (Santuso et al., 2025).



Gambar 2. Karya komik strip digital Tahilalats
Sumber: Akun Instagram Tahilalats, diakses pada 15 Juni 2026

Konteks ilustrasi kota, Tahilalats membangun citra kota-kota besar Indonesia melalui akumulasi detail yang dikenali seperti ojek daring, apartemen sempit, mal sebagai ruang sosial, dan transportasi publik yang penuh sesak. Kota dalam komik Tahilalats bukan kota yang indah atau heroik, melainkan kota yang melelahkan namun tetap lucu, kota yang absurd namun dijalani dengan pasrah dan humor. Bentuk fiksi yang berfungsi sebagai dokumentasi kondisi afektif generasi urban, sebagaimana terlihat pula pada interaksi visual dalam komik digital Tahilalats di Instagram (Hidayat et al., 2025). Representasi ini menciptakan resonansi kuat dengan pengalaman pembaca urban Indonesia yang menemukan pengalaman mereka sendiri yang tergambar, sekaligus ditertawakan, dalam panel-panel strip yang ringkas. Kecenderungan ini sejalan dengan tradisi panjang komik kota Jakarta yang sejak lama menjadikan ruang urban sebagai latar sekaligus subjek kritik (Kurnia, 2016).

Format strip yang digunakan Tahilalats umumnya terdiri dari tiga hingga empat panel horizontal, dengan struktur naratif yang mengikuti pola *setup punchline* yang ketat. Pola ini bekerja dengan membagi strip menjadi dua fase fungsional, yaitu panel-panel awal yang berperan sebagai *setup*, membangun premis, situasi, atau ekspektasi tertentu pada pembaca; sementara panel terakhir berfungsi sebagai *punchline*, titik kejutan atau pembalikan (*twist*) yang mematahkan ekspektasi tersebut untuk menghasilkan efek komedi. Bentuk narasi ini memaksa setiap panel untuk bekerja efisien, dan kota menjadi latar yang dihadirkan secara selektif seperti elemen-elemen yang diperlukan untuk membangun konteks urban yang muncul, sementara sisanya dieliminasi. Selektivitas ini paradoksnya justru menghasilkan representasi yang terasa lebih otentik dari kota yang sebenarnya, karena ia menangkap esensi pengalaman urban daripada totalitas visualnya, sebuah kecenderungan visual yang dapat ditelusuri pada perkembangan komik digital di media sosial sejak pertengahan dekade 2010-an (Rahadian Tri, 2017).

Jukihoki: Kecemasan Generasi Urban dan Emotional Mapping

Tahilalats mendekati kota melalui satir dan humor maka Jukihoki mengambil jalur yang berbeda: introspeksi personal dan eksplorasi emosional kehidupan urban generasi muda. Secara estetika, Jukihoki menggunakan gaya gambar yang lebih ekspresif dan eksperimental, dengan distorsi figur yang bersifat emosional daripada komedi. Pilihan warna dalam komik Jukihoki sering kali mencerminkan kondisi psikologis karakter, dengan palet warna gelap untuk menggambarkan kecemasan, dan warna-warna yang lebih hangat untuk momen koneksi atau harapan.

Konsep *emotional mapping* menjadi relevan untuk menganalisis bagaimana Jukihoki mengonstruksi kota. Berbeda dari peta geografis yang mewakili ruang secara objektif, *emotional mapping* dalam komik Jukihoki merepresentasikan ruang kota berdasarkan muatan emosional dan pengalaman subjektif yang melekat padanya (Tsilimpounidi, 2016). Kota dalam komik Jukihoki adalah kota yang dialami dari dalam, dari perspektif karakter yang sedang berjuang dengan tuntutan produktivitas, ekspektasi sosial, dan pertanyaan-pertanyaan khas generasi urban Indonesia masa kini. Dalam konteks ini, fiksi visual bukan sekadar ornamen, melainkan instrumen untuk mengekspresikan kebenaran psikologis yang mungkin sulit diartikulasikan secara verbal.



Gambar 3. Karya komik strip digital Jukihoki
Sumber: Akun Instagram Jukihoki, diakses pada 15 Juni 2026

Format strip Jukihoki sering kali lebih fleksibel dalam hal jumlah panel dan orientasi, mencerminkan pendekatan yang lebih eksperimental terhadap medium. Beberapa strip menggunakan panel tunggal yang berdampak kuat, sementara yang lain menggunakan urutan yang lebih panjang untuk membangun narasi yang lebih kompleks. Fleksibilitas format ini

sejalan dengan konten yang mengeksplorasi nuansa emosional dan pengalaman subjektif yang tidak selalu dapat dipadatkan dalam struktur *setup punchline* yang ketat, dan menggemakan kecenderungan naratif digital yang lebih luas pada *platform* berbasis teks dengan gambar (Kurniawan et al., 2026).

Masdimboy: Kota Pinggiran, Nostalgia, dan Affective Urbanism

Masdimboy menghadirkan perspektif yang berbeda dari dua akun sebelumnya dengan fokusnya pada kota pinggiran dan dimensi temporal kota yang seringkali luput dari representasi urban *mainstream*. Secara estetika, Masdimboy menggunakan gaya gambar yang memiliki kehangatan khas: garis-garis yang tidak terlalu kaku, tekstur yang mengisyaratkan material fisik objek yang digambar, dan komposisi yang cenderung memberi ruang pada detail lingkungan sekitar karakter.



Normal aja.

Gambar 4. Karya komik strip digital Masdimboy
Sumber: Akun Instagram Masdimboy, diakses pada 15 Juni 2026

Konsep *affective urbanism* yang dikemukakan oleh Amin dan Thrift (2017) relevan untuk memahami pendekatan Masdimboy. *Affective urbanism* merujuk pada cara kota dialami melalui dimensi afektif dan sensoris, melalui kenangan, perasaan, dan keterikatan emosional terhadap ruang dan waktu tertentu. Masdimboy secara konsisten mengangkat elemen-elemen kota yang memiliki muatan afektif yang kuat. Dimensi nostalgia dalam komik Masdimboy bukan sekadar kenangan masa lalu, melainkan sebuah isyarat kritis terhadap transformasi kota yang sering kali mengorbankan dimensi humanis dan komunal dari kehidupan urban. Dengan mendokumentasikan kota pinggiran melalui lensa nostalgia, Masdimboy sebenarnya sedang mengonstruksi arsip visual dari bentuk-bentuk kehidupan urban yang mungkin segera menghilang. Dalam pengertian ini, fiksi visual Masdimboy paradoksnya berfungsi sebagai dokumentasi yang lebih awas terhadap dimensi-dimensi kota yang diabaikan oleh dokumentasi konvensional, sejalan dengan upaya pelestarian dan promosi nilai tradisi melalui medium komik digital (Angkawijaya et al., 2024).

Format strip Masdimboy cenderung memberi lebih banyak ruang pada atmosfer dan detail lingkungan dibandingkan aksi karakter. Panel-panel yang terasa lebih lambat dalam ritme visualnya ini mencerminkan pendekatan kontemplatif terhadap kota pinggiran, mengajak pembaca untuk berhenti sejenak dan memperhatikan detail-detail yang biasanya terlewat dalam kecepatan kehidupan urban modern. Pilihan estetika ini sekaligus merupakan pernyataan tentang cara memandang kota yang berbeda dari narasi pembangunan dan modernisasi yang dominan, sebuah kecenderungan visual yang telah berkembang sejak masa awal komunitas komik strip Instagram Indonesia (Prasetya, 2018).

Analisis Komparatif: Spektrum Dokumentasi dan Fiksi Visual

Ketiga akun komik strip digital yang dikaji memperlihatkan pendekatan yang berbeda namun saling melengkapi dalam merepresentasikan kota di Indonesia. Jika ditempatkan dalam sebuah spektrum antara dokumentasi dan fiksi visual, ketiganya tidak berada di kutub yang berlawanan, melainkan menempati posisi-posisi yang berbeda di sepanjang spektrum tersebut, dengan masing-masing mengombinasikan elemen dokumentasi dan fiktif dalam proporsi dan cara yang khas. Tahilalats berada di posisi yang paling dekat dengan dokumentasi dalam hal referensi kontennya, dengan situasi dan fenomena urban yang sangat spesifik dan dapat diidentifikasi, tetapi sekaligus paling jauh dari dokumentasi dalam hal distorsi visual dan hiperbola naratifnya. Jukihoki menempati posisi tengah yang unik pada kota dalam karyanya adalah kota yang dialami secara subjektif, sehingga dokumentasi dan fiksi menjadi hampir tidak dapat dibedakan karena keduanya beroperasi dalam ranah pengalaman psikologis. Masdimboy paling dekat dengan apa yang dapat disebut sebagai dokumentasi afektif, yaitu dokumentasi yang berfokus bukan pada fakta atau kejadian, melainkan pada dimensi emosional dan sensorial dari pengalaman kota, terlihat dalam pembentukan identitas dan solidaritas komunitas urban Indonesia di ruang digital (Firsanty et al., 2025). Secara komparatif, ketiga akun ini juga memperlihatkan perbedaan dalam hal kota yang mereka wakili. Tahilalats paling eksplisit merepresentasikan Jakarta dan dinamika metropolitan, Jukihoki lebih universal dalam representasi urbannya sehingga dapat beresonansi dengan pengalaman kota-kota besar manapun, sementara Masdimboy secara konsisten membawa perspektif kota-kota yang lebih kecil dan pinggiran. Keragaman ini menunjukkan bahwa komik strip digital Instagram Indonesia tidak memproduksi representasi kota yang tunggal dan homogen, melainkan menghadirkan pluralitas citra urban yang mencerminkan kompleksitas dan keragaman pengalaman kota di Indonesia.

Aspek	Tahilalats	Jukihoki	Masdimboy
Kota yang direpresentasikan	Jakarta dan dinamika metropolitan secara eksplisit	Urbanitas universal beresonansi dengan kota besar manapun, tidak terikat satu kota spesifik	Kota-kota kecil dan pinggiran secara konsisten
Implikasi terhadap citra kota Indonesia	Mewakili pengalaman metropolis besar	Mewakili pengalaman urban yang generik atau lintas-kota	Mewakili pengalaman urban di luar pusat metropolitan yang melengkapi citra yang tidak homogen

Tabel 1. Aspek komparatif tiga akun komik strip

Sumber: Hidayat, 2026

Perspektif estetika visual, ketiganya menunjukkan bahwa simplifikasi dan distorsi merupakan strategi visual yang produktif, bukan keterbatasan. Ketika komik strip digital memilih untuk tidak merepresentasikan kota secara realistis, pilihan tersebut justru membuka ruang bagi bentuk-bentuk kebenaran lain tentang kota yang tidak dapat ditangkap oleh fotografi atau ilustrasi realistis. Dalam pengertian ini, fiksi visual komik strip digital bukan merupakan antitesis dari dokumentasi, melainkan merupakan bentuk dokumentasi yang beroperasi dalam register yang berbeda: dokumentasi imajinasi, kecemasan, nostalgia, dan pengalaman afektif kolektif tentang kota (Busi Rizzi, Di Paola, & Mandolini, 2023). Perbedaan gaya visual di antara ketiga akun juga mencerminkan perbedaan dalam konsepsi tentang apa itu ilustrasi kota. Jika ilustrasi kota secara tradisional sering dipahami sebagai representasi visual ruang fisik kota, ketiga komikus ini memperluas definisi tersebut untuk mencakup representasi atmosfer, emosi, relasi sosial, dan memori kolektif yang melekat pada ruang urban. Format strip digital yang mereka gunakan, dengan panel-panel yang memaksa selektivitas dan ekonomi visual, terbukti mampu menghasilkan representasi kota yang kaya dan berlapis.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa komik strip digital Instagram, sebagaimana direpresentasikan oleh Tahilalats, Jukihoki, dan Masdimboy, merupakan bentuk ilustrasi kota yang melampaui dikotomi sederhana antara dokumentasi dan fiksi visual. Ketiganya mengonstruksi representasi urban melalui strategi estetika yang berbeda yaitu hiperbola terdokumentasi dalam satir urban Tahilalats, *emotional mapping* dalam komik kontemplatif Jukihoki, dan *affective urbanism* dalam nostalgia kota pinggiran Masdimboy. Namun ketiganya berbagi prinsip mendasar yang sama yaitu kebenaran tentang kota dapat dan perlu ditangkap melalui distorsi, metafora, dan selektivitas visual, bukan melalui representasi yang mengklaim objektivitas. Dalam konteks wacana ilustrasi kota Indonesia, komik strip digital Instagram mengisi relung yang penting: medium yang cukup populer untuk menjangkau pembaca luas, cukup personal untuk mengekspresikan pengalaman subjektif, dan cukup fleksibel secara estetika untuk mengeksplorasi berbagai register representasi urban. Format strip yang digunakan, dengan panel-panel yang membangun ritme dan seni berurutan yang naratif, terbukti efektif sebagai kendaraan untuk menyampaikan kompleksitas pengalaman kota kepada pembaca yang mengonsumsi konten dalam ekosistem Instagram.

Penelitian ini membuka beberapa arah pengembangan lebih lanjut. Pertama, kajian resepsi yang menganalisis bagaimana pembaca merespons dan memaknai representasi urban dalam komik strip digital ini akan memperkaya pemahaman tentang fungsi sosial medium ini. Kedua, perbandingan dengan komik strip digital dari konteks budaya dan kota lain akan membantu mengidentifikasi kekhasan representasi urban Indonesia. Ketiga, kajian tentang evolusi gaya visual akun-akun ini dari waktu ke waktu dapat mengungkap bagaimana representasi kota dalam komik strip digital beradaptasi dengan perubahan kota itu sendiri.

Sumber Referensi

- Amin, A., & Thrift, N. (2017). *Seeing like a city*. John Wiley & Sons.
- Angkawijaya, Y., Kusumawati, Y. A., Gozali, A., & Yana, E. (2024). A visual narrative: Leveraging digital comics to preserve and promote traditional arts. *Jurnal Bahasa Rupa*, 8(1), 34-42.
- Busi Rizzi, G., Di Paola, L., & Mandolini, N. (2023). Comics strike back! Digital forms, digital practices, digital audiences. *Studies in Comics*, 14(1), 3-13.
- Firsanty, F. P., Amanatin, E. L., & Adiansah, W. (2025). Simbol, makna, dan solidaritas: Strategi digital komunitas urban di Indonesia dalam membangun eksistensi di Instagram. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, 19(1), 66-77.
- Goodbrey, D. M. (2013). From comic to hypercomic. In D. Stein, S. Denson, & C. Meyer (Eds.), *Cultural excavation and formal expression in the graphic novel* (pp. 291-302). Brill.
- Hidayat, S., Raharja, I. G. M., Julianto, I. N. L., & Wirasari, I. (2025). Interaksi visual pada komik digital Tahilalats di Instagram bertema nostalgia masa kecil. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 10(1).
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2020). *Reading images: The grammar of visual design*. Routledge.
- Kurnia, L. (2016). *Kota urban Jakarta dalam komik karya Zaldy*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Kurniawan, D., & Rojabi, M. A. (2026). *Wattpad: Transformasi narasi di era digital*. Afdan Rojabi Publisher.
- Kusuma, A. E., & Setyoko, A. (2023). Dinamika komik sebagai media komunikasi visual. *Askara: Jurnal Seni dan Desain*, 2(2), 170-185.
- Leaver, T., Highfield, T., & Abidin, C. (2020). *Instagram: Visual social media cultures*. John Wiley & Sons.
- McCloud, S. (2008). *Membuat komik: Rahasia bercerita dalam komik, manga dan novel grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- McCloud, S. (2008). *Memahami komik* (S. Kinanti, Penerjemah). Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mosmarth, R. R. (2022). Ekosistem digital industri komik. In *Prosiding Seminar Nasional Pusaran Urban* (Vol. 2, pp. 65-79).
- Prasetya, H. Y. (2018). *Perkembangan visual komik strip Instagram Indonesia 2014-2017: Studi kasus komunitas Komikin Ajah (Disertasi doctoral)*. PPS ISI Yogyakarta.
- Rahadian Tri, B. (2017). Komik digital: Revolusi komik di media sosial. *Jurnal Seni Rupa Galeri*, 3(2), 7-19.
- Santuso, S., & Sukarno, S. (2025). Criticism and satire in the comic strip @komik.grontol on Instagram related to Indonesian government policies (A pragmatic semiotic study). *The Eastasouth Journal of Social Science and Humanities*, 2(03), 412-424.
- Tsilimpounidi, M. (2016). *Sociology of crisis: Visualising urban austerity*. Routledge.