

Media Baru dan Kreatifitas dalam Dunia Digital (Sebuah Analisis Wacana)

Ansar Suherman^{1,*}, Hasrullah², Hafied Cangara³, Sudirman Karnay⁴

^{1,2,3,4} Universitas Hasanuddin, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Corresponding author*: ansar.suherman@umbuton.ac.id

ABSTRACT

The process of advancement in communication technology and digitisation of retransmissions have emerged as two fundamental principles that dominate in the 'information age'. The emergence of digital technology has significantly changed reporting procedures by enabling the conversion and dissemination of various forms of information. Email, online discussion forums, blogs, and social networking sites have become indispensable tools for journalists on the Internet to report and disseminate news. In addition, news media have also utilised haptic, wearable, and 3D digital imaging technologies. This research explores the concept of innovation journalism and its application to digital reporting methodologies. It aims to explain the process of digital transformation in the media industry. This research uses a qualitative approach. The data came from a collection of images on the Internet related to the research topic, which were then subjected to content analysis. The results of this study found that images related to new media keywords contain elements: expressions related to the digital world, the problem of digital addiction, and the quality of citizenship. In addition, negative and positive expressions were also contained in the analysed content.

Keywords: *New Media, Digital Crativity, Communication Technologies, Social Media*

ABSTRAK

Proses kemajuan dalam teknologi komunikasi dan digitalisasi pengiriman ulang telah muncul sebagai dua prinsip dasar yang mendominasi di "era informasi". Kemunculan teknologi digital telah mengubah prosedur pelaporan secara signifikan dengan memungkinkan konversi dan penyebaran berbagai bentuk informasi. Email, forum diskusi online, blog, dan situs jejaring sosial telah menjadi alat yang sangat diperlukan oleh para jurnalis di Internet dalam melaporkan dan menyebarkan berita. Selain itu, media berita juga telah memanfaatkan teknologi haptic, wearable, dan pencitraan digital 3D. Penelitian ini mengeksplorasi konsep jurnalisme inovasi dan penerapannya pada metodologi pelaporan digital. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses transformasi digital dalam industri media. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data berasal dari kumpulan gambar yang ada di internet yang berkaitan dengan topik penelitian, yang kemudian dilakukan analisis konten. Hasil penelitian ini menemukan bahwa gambar-gambar terkait kata kunci media baru mengandung unsur-unsur: ekspresi yang berhubungan dengan dunia digital, masalah kecanduan digital, dan kualitas kewarganegaraan. Selain itu, ditemukan pula adanya ungkapan-ungkapan yang sifatnya negatif dan positif yang terkandung di dalam konten yang dianalisis.

Kata kunci: *Media Baru, Kreatifitas Digital, Teknologi Komunikasi, Media Sosial*

Pendahuluan

Digitalisasi telah terwujud dalam setiap aspek kehidupan kita, terutama sejak tahun 2000-an. Teknologi internet, yang termasuk dalam kehidupan kita mulai dari ponsel hingga televisi, komputer, dan bahkan

smartwatch, telah mengubah kehidupan sehari-hari dan gaya komunikasi kita. Adaptasi masyarakat dunia terhadap perubahan ini secara bertahap semakin cepat. Kartun adalah alat komunikasi visual yang merefleksikan realitas dengan bahasa yang

jenaka dan sering kali menampilkan sikap kritis. Ketika perubahan dalam teknologi media baru (*new media*) memengaruhi dinamika masyarakat, kartun tidak luput dari pembahasan. Dunia digital yang terus berubah dan bertransformasi telah menemukan tempatnya di dalam kartun. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap refleksi dari fenomena digitalisasi, yang terlibat dalam kehidupan sehari-hari di dunia saat ini. Menelaah kritik positif dan negatif terhadap digitalisasi dalam kartun, di mana efek digitalisasi terhadap gaya komunikasi dan kehidupan sosial kita sering dibahas, akan berguna dalam mengungkapkan proyeksi digitalisasi, bagaimana dunia digital dipersepsikan, dan memberikan pandangan ke depan terhadap masalah-masalah yang mungkin akan dialami dalam dunia digital. Dalam penelitian ini, pertama-tama, perubahan dari media tradisional ke media baru, kartun dan pengaruhnya, digitalisasi dan kartun, akan dibahas di bawah judul-judul yang terpisah dan kerangka umum dari subjek yang akan disajikan selanjutnya.

Media, yang secara etimologis berasal dari kata Latin "*medium*", didefinisikan sebagai lingkungan berbagi informasi, perasaan, dan gagasan yang sebagian besar disediakan melalui media massa di bidang komunikasi (McLuhan, 2017; Morris & Ogan, 2018). Perkembangan teknologi internet telah menyebabkan munculnya konsep-konsep

baru dan menambahkan dimensi baru pada konsep-konsep yang sudah ada. Konsep media baru, yang telah menemukan tempatnya dalam ilmu sosial, terutama dalam komunikasi, sosiologi, psikologi, ekonomi, studi politik dan budaya, dan secara historis muncul pada tahun 1970-an, belum mencapai konsensus yang lengkap tentang definisinya, meskipun area penggunaannya telah meluas saat ini (KhosraviNik, 2018).

Menurut Morris & Ogan (2018), kata baru, yang digunakan dalam konsep media baru dan mengekspresikan nonstasioneritas, kontinuitas, dan variabilitas, digunakan dalam konteks untuk menunjukkan hal yang terbaru. Meskipun belum mendapatkan kejelasan definisi yang lengkap, dapat dikatakan bahwa media baru memiliki dampak yang besar terhadap praktik kehidupan sehari-hari. Light et al., (2018) menyatakan bahwa alat-alat media baru telah menjadi bagian dan perpanjangan dari kehidupan kita, dan meskipun kita tidak sadar akan alat-alat ini, penggunaannya semakin meningkat dari hari ke hari dengan sangat mempengaruhi aktivitas kita dalam kehidupan sehari-hari. Media baru memiliki beberapa karakteristik fitur dasar yang unik. Lesage & Natale (2019), yang berada di garis depan dengan studinya tentang media baru, menarik perhatian pada fitur-fitur dasar ini dan selanjutnya menjelaskan media baru melalui 5 elemen. Elemen-elemen ini adalah

representasi digital, modularitas, otomatisasi, variabilitas, dan pengkodean ulang.

Menurut Lesage & Natale (2019), semua objek dalam lingkungan media baru adalah kode digital dan ini sekarang mengekspresikan representasi digital. Modularitas, di sisi lain, berarti bahwa produk visual, audio, tekstual, dan lain-lain. Di lingkungan media baru memiliki struktur uniknya sendiri, dan jika ada perubahan yang dilakukan pada laman web yang dibentuk oleh produk-produk ini, perubahan juga terjadi pada masing-masing produk tersebut. Menurut De Lange & De Waal (2017), otomatisasi; penggunaan algoritma sederhana dalam pembuatan sistem media mengurangi campur tangan manusia pada sistem ini sampai batas tertentu. Variabilitas merupakan perluasan dari modularitas dan representasi digital (Bachmann et al., 2022). Terakhir, transcoding mengacu pada transformasi elemen visual, pendengaran, dan tekstual ke dalam sejumlah struktur seperti daftar, catatan, dan urutan dengan mengalami perubahan struktural (Drouhot et al., 2023).

Perkembangan teknologi internet juga mempengaruhi media tradisional baik dari segi konten maupun struktur. Menurut Turow (2019), perkembangan teknologi komunikasi telah membawa surat kabar, media massa terbesar pada saat itu, ke posisi tradisional. Dengan kata lain, dengan meluasnya penggunaan konsep media baru,

media massa (surat kabar, radio, televisi, dan sebagainya), yang disebut sebagai media, kini dikonseptualisasikan sebagai media tradisional. Peluang yang dibawa oleh teknologi komunikasi baru dan penggunaan teknologi ini dalam konteks media telah menyebabkan munculnya beberapa perbedaan mendasar antara media tradisional dan media baru. Perbedaan mendasar ini umumnya dievaluasi dalam konteks interaktivitas, de-massifikasi, dan asinkronisasi. Menurut Flew & Iosifidis (2020), semua alat dalam teknologi komunikasi baru memiliki fitur interaksi. Dengan kata lain, alat media baru dapat mengubah aliran data yang tadinya searah menjadi dua arah, dan dalam artian, dapat mengubah sumber menjadi penerima dan penerima menjadi sumber.

Selain interaksi, yang merupakan salah satu ciri khas media baru, de-massifikasi juga merupakan salah satu ciri penting dari media baru. Kılıç membandingkan fenomena de-massifikasi antara media tradisional dan media baru. Ketika pesan yang diproduksi melalui media tradisional dapat menjangkau audiens tertentu, pesan yang diproduksi melalui media baru dapat menjangkau setiap individu secara individu maupun audiens tertentu (Bouvier & Machin, 2020). Dengan kata lain, konten yang diproduksi melalui media massa media baru dapat disebarkan kepada individu maupun massa; dengan

demikian, setiap individu dapat mengakses konten yang berbeda berkat fitur de-massifikasi media baru. Terakhir, asinkronisasi didefinisikan sebagai kemampuan media baru untuk mengirim dan menerima pesan tanpa memandang waktu. Dengan kata lain, individu memiliki kesempatan untuk membaca dan merespons pesan kapan pun mereka mau (Malecki et al., 2021). Selain fitur interaksi, de-massifikasi, dan asinkronisasi dari media baru, ada beberapa dinamika dasar yang efektif dalam transformasi dari media tradisional ke media baru. Salah satu dari dinamika ini adalah digitalisasi dan konvergensi. Kata digital, yang sesuai dengan kata digital dalam bahasa kita, didefinisikan sebagai tampilan data secara elektronik melalui layar

Semua jenis suara, gambar, data, musik, dan lain-lain yang termasuk dalam teknologi digital dapat diubah menjadi bit melalui mikroprosesor (Drok & Hermans, 2020). Namun, proses yang dilalui oleh semua jenis informasi yang ditransformasikan dari produksi hingga konsumsi secara alami menjadi sangat sederhana. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa elemen-elemen seperti foto, teks, gambar, dll., yang memiliki tempat penting dalam jurnalisme, telah mengalami perubahan struktural yang signifikan dengan digitalisasi, yang merupakan salah satu formasi teknologi terpenting di era media baru; dalam konteks ini, dapat dikatakan

bahwa transformasi penting telah terjadi dalam pemahaman tradisional tentang jurnalisme. Konsep penting lainnya yang efektif dalam transformasi media tradisional seiring dengan digitalisasi adalah konvergensi. Konsep ini pertama kali dikemukakan oleh Ithiel de Sola Pool pada tahun 1983 dan digunakan untuk mengekspresikan formasi media yang saling terkait yang dibentuk oleh formasi media yang berbeda yang bersatu dengan perangkat teknologi dan peluang yang disediakan oleh digitalisasi (Fu & Zhang, 2019). Namun, konvergensi media dievaluasi dalam tiga formasi dasar dalam konteks jaringan, layanan, dan struktur kelembagaan (Sommerer & Tallberg, 2019).

Menurut Turow (2019), konvergensi merupakan faktor penting dalam perubahan yang dialami media. Selain itu, sebagai hasil dari konvergensi, organisasi yang menyiarkan dengan cara tradisional dan organisasi yang menyiarkan secara digital telah menjadi platform yang sama dalam arti tertentu. Lee & Trimi (2021) menemukan bahwa konvergensi telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan teknologi digital. Di sisi lain, berita yang dimiliki oleh media tradisional telah bertransformasi dengan adanya konvergensi dan digitalisasi. Menurut Reisach (2021), ada aliran konten di berbagai platform media, kerja sama antara berbagai industri media dan khalayak media.

Perilaku migrasi yang mereka tunjukkan untuk mengakses semua jenis media untuk menemukan jenis hiburan yang mereka inginkan merupakan karakteristik dasar dari konvergensi. Akibatnya, perubahan teknologi digital dari waktu ke waktu telah memungkinkan transformasi media tradisional menjadi media baru dan percepatan digitalisasi. Selain kelebihan media baru, kekurangannya juga dibahas; kelebihan dan kekurangan ini diungkapkan dalam berbagai studi komunikasi. Pada sub-judul kajian, situasi positif/negatif yang dibawa oleh media baru akan dibahas secara singkat dalam konteks kartun atau karikatur, dan kemudian kajian-kajian yang berpadu dalam poros "digitalisasi dan kartun" akan dirincikan kemudian.

Kata karikatur berasal dari bahasa Italia "*caricare*". Arti dari kata ini dinyatakan sebagai "mengisi atau memuat" (Wanzo, 2020). Di sisi lain, Chu et al., (2021) menyatakan bahwa karikatur berasal dari kata *cari-care* (menyerang) dan menunjukkan bahwa karikatur berhubungan dengan kegagalan sosial. (Li et al., 2020) mendefinisikan karikatur sebagai: "potret kehidupan sehari-hari, sebuah adegan mikro", dimana kartunis mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pandangan dunianya melalui seni visual ini. (Zheng et al., 2019) mengungkapkan karikatur dengan kata-kata "seni membuat humor yang sejalan". Oleh karena itu, karikatur, yang dijelaskan sebagai

makna seperti "mengisi, memuat, menyerang", menyatu pada titik bahwa itu adalah seni visual yang merupakan produk dari kecerdasan yang baik yang menceritakan segala sesuatu tentang manusia dengan menghiasinya dengan garis-garis yang dilebih-lebihkan, membuat mereka tertawa, dan membuat mereka berpikir. Fitur terpenting yang membedakan kartun dari visual lainnya adalah bahwa kartun adalah produksi kesadaran dengan sistem pemikiran yang "tercerahkan dan kritis" (Bhat et al., 2021).

Kartunis mengamati kehidupan sosial dan memvisualisasikan apa yang mereka amati. Ketika dianggap merefleksikan perubahan sosial, maka dapat dikatakan bahwa kartun dapat dianggap sebagai cermin perubahan sosial sebagai media komunikasi. Pentingnya kartun tidak hanya berasal dari fakta bahwa kartun merupakan alat komentar politik dan sosial (Krstić et al., 2020). Selama Perang Saudara Amerika, kartun mengendalikan pemerintah New York sebagai senjata ampuh untuk mendukung pihak Utara. Ketika literatur tentang kartun ditinjau, terungkap bahwa dimensi sosial, politik, agama, dan ideologi dari kartun sebagian besar tercakup. Sebagai contoh, (Abd el-Gawad & Stevenson, 2021; Herkman, 2019; Nordenstam & Wictorin, 2022; Thorogood, 2020; Webber et al., 2021) mereka menganalisis beberapa kartun yang diterbitkan di surat kabar dengan

metode analisis dokumen dalam penelitian mereka tentang karikatur sebagai elemen yang mencerminkan perubahan sosial. Sebagai hasil dari penelitian mereka, mereka mengungkapkan bahwa transformasi sosial pada periode tersebut tercermin dalam kartun.

Di sisi lain, Shwed (2020) menyebutkan efek positif kartun dalam konteks kebebasan berekspresi serta menjadi cermin perubahan sosial. Dalam studinya yang menganalisis kartun yang terkena tuntutan hukum, peneliti menarik perhatian pada dimensi politik kartun dengan menyatakan bahwa adopsi kartun oleh masyarakat akan mendorong pemerintah untuk lebih toleran. Studi lain yang dapat menunjukkan refleksi transformasi dalam kehidupan sosial dan politik pada kartun adalah penelitian dari Hasanah & Hidayat (2020), Shaikh et al., (2019), (Herkman, 2019), dan Y. Chu (2022). Mereka melakukan analisis terhadap berbagai macam kartun dalam konteks konsep "globalisasi dan tatanan dunia baru" dan mengungkapkan bahwa dampak negatif dari globalisasi terhadap masyarakat diekspresikan dalam kartun. Issa (2022), Kazkaz & Bosch (2023), yang melihat kartun dari perspektif politik, menganalisis citra Islam dan Muslim dalam kartun yang diterbitkan yang mengedepankan pandangan anti-Islam. Sebagai hasil dari penelitian tersebut, para peneliti mengungkapkan

bahwa kartun-kartun tersebut menimbulkan ketakutan terhadap orang Islam.

Ketika analisis karikatur dikaji dalam literatur internasional, dapat dikatakan bahwa analisis yang berkaitan dengan wacana politik menjadi yang terdepan. Sebagai contoh, Nwachukwu et al., (2023) menganalisis kartun politik yang dipublikasikan di media dengan menggunakan Teori Agenda Setting. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, mereka menyimpulkan bahwa 80% dari kartun-kartun tersebut mencerminkan agenda politik di sebuah negara. Pendekatan Agenda Setting juga digunakan dalam penelitian ini dan ditekankan bahwa kartun sangat efektif di beberapa negara di dunia dalam hal kebebasan berekspresi. Ketika kartun dievaluasi sebagai elemen komunikasi, dapat dikatakan bahwa kartun mencerminkan struktur sosial, memiliki dimensi politik atau agama, menonjol dengan aspek kritik yang lebih-lebihkan dan menjadi alat komunikasi yang ampuh dengan semua detail ini. Bagaimana kartun-kartun yang menggambarkan perumpamaan mengungkapkan gaya humor dan kritis mereka dalam hal digitalisasi akan memudahkan kita untuk memahami dunia digital dan refleksi sosialnya.

Dalam kartun, yang merupakan elemen utama dari majalah humor; selain peristiwa sehari-hari, masalah-masalah politik, sosial, ekonomi, dan lain-lain yang

terjadi pada masa kini dapat ditangani dengan cara yang lucu. Di sisi lain, karena kartun merupakan cerminan dari proyeksi sosial, kartun juga berfungsi sebagai sumber untuk studi sosiologi (Dyner & Chovanec, 2021; Evans & Foster, 2019). Namun, studi berbasis media baru tentang humor dan kartun yang ditransformasikan oleh digitalisasi semakin mendapat tempat dalam literatur dari hari ke hari. Terlihat bahwa kajian-kajian tentang humor dan kartun dalam poros media baru umumnya dilakukan untuk mengungkap transformasi yang telah dialami oleh humor dan kartun dengan teknologi komunikasi baru; selain itu, bagaimana teknologi berlangsung dalam praktik kehidupan sehari-hari, terutama dalam jejaring sosial, dibahas dalam kajian-kajian yang dilakukan dengan gaya sarkastik.

Namun, segala hal yang dapat dijadikan unsur humor, mulai dari isu terkini hingga isu sosial, mulai dari isu politik hingga humor, dapat dijadikan unsur humor oleh pengguna media sosial. Dalam unsur humor yang diproduksi oleh pengguna di media sosial; sarkastik, berlebihan, ironis, kompleks, komparatif, dan lain-lain. Y. Chu (2022), yang meneliti transformasi kartun menyatakan dalam studinya bahwa perkembangan teknologi komunikasi baru mulai memiliki tempat penting dalam praktik kehidupan sehari-hari dengan efek digitalisasi, terutama dengan adanya era

milennium. Di sisi lain, peneliti menyatakan bahwa digitalisasi telah mulai terlihat di bidang-bidang seperti seni serta pengaruhnya terhadap praktik kehidupan sehari-hari, dan dalam konteks ini, seni kartun telah terpengaruh oleh digitalisasi dan telah mengalami transformasi yang signifikan baik dari segi konten maupun struktur. Dalam penelitian yang sama, terungkap bahwa jumlah majalah kartun cetak menurun seiring dengan digitalisasi, kartun mulai ditawarkan kepada pembaca di lingkungan digital dari hari ke hari dan dengan demikian menjadi salah satu elemen penting dari media baru. Shwed (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa unsur humor juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital; selain itu, para peneliti menekankan dalam penelitian mereka bahwa kartun yang diproduksi di lingkungan digital sangat berbeda dengan kartun yang diproduksi dengan cara-cara tradisional dan bahwa sisi yang paling kuat dari kartun di lingkungan digital adalah mereka dapat berinteraksi dengan dunia tempat kita hidup dengan sangat cepat dan bahwa konten humor dari media digital dapat menjangkau audiens mereka secara instan.

Humor dan kartun yang telah bertransformasi dengan digitalisasi, mendapat tempat dalam studi internasional maupun studi nasional. Dalam konteks ini, berdasarkan studi dari Hussein & Aljamili (2020) melalui pendekatan sosio-semiotik

menunjukkan bahwa peristiwa sosial dan peristiwa terkini dikarikaturkan di media sosial dalam studi internasional. Dalam studi mereka tentang pandemi, yang saat ini memiliki dampak global; mereka melakukan penelitian dengan total 1274 peserta untuk mengungkapkan seberapa efektif media sosial dalam mengatasi kekhawatiran masyarakat tentang pandemi. Selain itu, para partisipan diperlihatkan kartun tentang pandemi di media sosial dan diminta untuk mengatakan pendapat mereka tentang kartun tersebut dengan menggunakan skala Likert. Sebagai hasil dari penelitian tersebut, terungkap bahwa para peserta memberikan sedikit kelegaan dalam perasaan tegang, takut, dan cemas mereka tentang epidemi berkat kartun di media sosial dan membagikan kartun-kartun tersebut kepada orang lain. Gentina & Kratzer (2020) menginterpretasikan jejaring sosial dan bentuk komunikasi kita dalam konteks beberapa kartun yang dipublikasikan di media massa. Penelitian ini, yang menyentuh pada perubahan gaya komunikasi orang-orang dengan jejaring sosial, mengungkapkan bahwa jejaring sosial itu menyenangkan dan detail perilaku manusia di jejaring sosial melalui kartun.

Telah ditentukan bahwa hal tersebut telah ditangani dalam kaitannya dengan tindakan penyebaran humor, penggunaan jaringan sosial secara tidak sadar, peran mereka dalam relaksasi emosional,

hubungan komunikasi, dan fungsi pendidikan; namun, penelitian tentang bagaimana fenomena digitalisasi diekspresikan dalam kartun kami belum menemukan. Diperkirakan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi pada literatur dalam hal mengisi kekosongan di bidang ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap bagaimana digitalisasi ditampilkan dalam kartun di internet. Sejalan dengan tujuan utama ini, jawaban dari pertanyaan-pertanyaan sub-tujuan berikut ini dicari: Apa tema utama dalam kartun-kartun tersebut? Apa saja tema sampingan dalam kartun-kartun tersebut? Apa unsur humornya? Apa yang menjadi subjek visual? Dan Bagaimana sikap terhadap media digital?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis konten. Lingkup dari penelitian ini adalah semua kartun tentang digitalisasi yang ditemukan di internet. Dalam memilih sampel di antara kartun-kartun tersebut, dilakukan melalui pencarian di mesin pencari Google dengan kata kunci "media baru", "warga digital", dan "media sosial", dan 100 kartun pertama menjadi sasaran analisis konten. Dalam analisis konten, yang diselesaikan dalam 6 kategori utama dan 42 sub-kategori. Teknik analisa datanya melalui

proses reduksi data, penyajian data, selanjutnya penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil dan Pembahasan

Temuan-temuan penelitian dibahas di dalam subjudul yang terpisah yang terdiri dari Tema Utama dan sub Tema. Di bagian judul ini, tema utama dan sub tema dalam kartun-kartun tersebut dirinci. Rincian mengenai tema utama dari kartun-kartun tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tema Utama

Tema Utama	Frekuensi	Persen
Istilah-istilah yang berkaitan dengan dunia digital	43	43
Kecanduan digital	27	27
Kualitas kewarganegaraan digital	14	14
Memperoleh pengetahuan di dunia digital	5	5
Virtualitas dunia digital	4	4
Cyberbullying/Permasalahan di dunia maya	4	4
Lainnya	3	3
Total	100	100

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2024

Tema utama dari kartun yang dianalisis dalam penelitian ini terutama adalah "ekspresi yang berhubungan dengan dunia digital" (f=43). Terungkap bahwa banyak ekspresi seperti "menghubungkan", "mode tidur", "berhubungan", "foto profil", "undangan untuk berpartisipasi dalam

acara", "berkumpul di media sosial", "teman di media sosial" yang dibandingkan dengan kehidupan tradisional dan unsur humor terbentuk. Diikuti dengan "kecanduan digital" (f=27). Dalam kartun-kartun tersebut, ditentukan bahwa orang-orang yang sering hidup terhubung dengan komputer, yang diperingatkan untuk beraktivitas di luar, namun memberikan gambaran untuk "keluar" dengan mengambil komputer dan pindah ke lingkungan lain, menjadi elemen humor. Elemen visual dalam kartun yang menggambarkan kecanduan sebagian besar adalah komputer (f=5). Diikuti oleh orang dewasa (f=13) dan anak-anak (f=9). Ada 14 kartun yang menunjukkan kualitas kesadaran digital.

Kartun-kartun tersebut menunjukkan pentingnya konsep literasi digital dan menjelaskan kualitas-kualitas yang dimiliki oleh seorang warga negara digital yang sadar. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa mereka memiliki sikap yang positif. Kartun (f=5) yang menunjukkan "mendapatkan pengetahuan di dunia digital" menyatakan bahwa populasi muda atau orang-orang yang memiliki penguasaan yang baik terhadap dunia digital dapat memperoleh penghasilan atau manfaat darinya. Empat kartun yang menunjukkan bahwa "dunia digital adalah maya" mengkritik digitalisasi dan menarik perhatian pada fakta bahwa hal tersebut memiliki hubungan terbalik dengan realitas dan ketulusan. Pada saat yang sama, kartun-

kartun yang menunjukkan "cyberbullying/perilaku buruk di dunia maya" (f=4) juga penting dalam hal menunjukkan dampak negatif dari dunia internet terhadap psikologi manusia. Terutama ancaman seperti ancaman penyebaran data pribadi yang disebutkan dalam kartun-kartun tersebut. Tema utama dalam kategori Lainnya adalah sebagai berikut: "Virtualitas dunia digital" (f=1), "Dunia digital adalah lingkungan eksploitasi tenaga kerja" (f=1) dan "Diskusi Twitter" (f=1).

Ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kartun dalam hal tema utama dan sikap ($X^2 = 30.578; p < 0.05$). Kartun-kartun dengan tema utama "ekspresi yang berhubungan dengan dunia digital" memiliki sikap yang sebagian besar netral (f=23) dan "negatif" (f=14). Kartun tentang kecanduan/kecanduan game digital memiliki sikap yang didominasi "negatif" (f=23). Kartun tentang "kualitas kewarganegaraan digital" memiliki sikap "netral" (f=8) dan "negatif" (f=5).

Tabel 2. Sub tema-Sub tema

Sub Tema	Frekuensi	Persen
Penyebaran teknologi komunikasi baru ke semua bidang kehidupan	86	74,1
Penurunan komunikasi secara nyata	9	7,8
Cyberbullying	8	6,9
Kata sandi yang	8	6,9

Sub Tema	Frekuensi	Persen
digunakan di internet harus sulit / informasi pribadi tidak boleh dibagikan		
Lainnya	5	4,3
Total	116	100

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2024

Sub-tema dari kartun yang dianalisis dalam penelitian ini terutama adalah "penyebaran teknologi komunikasi baru ke semua bidang kehidupan" (f=86; 74,1%). Subtema ini digambarkan di semua bidang seperti hubungan pribadi, tugas sekolah, waktu individu dan belanja. Diikuti oleh tema "penurunan komunikasi nyata" (f=9; 7,8%). Sub-tema "penurunan komunikasi nyata" diekspresikan melalui bentuk-bentuk komunikasi yang diubah oleh media baru, seperti refleksi dari ekspresi yang digunakan di lingkungan sosial di internet ke kehidupan sehari-hari, dan orang-orang yang mengekspresikan isu-isu yang seharusnya dinyatakan secara pribadi melalui internet. Sub-tema "cyberbullying" juga sering disebutkan dalam kartun (f=8). Terutama anak-anak dan remaja yang menjadi sub-tema dari kartun-kartun ini. Dalam 6 dari 8 kartun, elemen visualnya adalah anak-anak. Subtema "kata sandi yang digunakan di Internet harus sulit / informasi pribadi tidak boleh dibagikan" dan "cyberbullying" juga banyak dibahas dalam kartun dengan tema utama kewarganegaraan digital. Dari total 16

tema sampingan, 12 di antaranya merupakan tema sampingan dari kartun dengan tema utama kewarganegaraan digital. Sub Tema dalam kategori lainnya adalah sebagai berikut: "Beralih dari mencari informasi nyata ke peniruan" (f=2), "konflik generasi/imigran digital" (f=1), "Informasi di Internet harus dikontrol" (f=1), "Kita memiliki jejak di Internet" (f=1).

Faktor Humor dan Citra Pengguna

Unsur humor dalam kartun dan citra pengguna teknologi dijelaskan secara rinci. Dalam penelitian ini, unsur humor didominasi oleh "Miskomunikasi/perubahan gaya hidup dan gaya komunikasi" (f=35). Temuan ini menunjukkan bagaimana kehidupan sosial dan gaya komunikasi kita telah dibedakan dengan masuknya teknologi komunikasi baru dalam kehidupan kita dan bagaimana miskomunikasi telah dimasukkan dalam kehidupan kita pada beberapa tahap. Diikuti dengan "kecanduan" (f=22). Kecanduan internet dan teknologi telah menjadi fenomena yang terus menerus kita temui dalam kehidupan sehari-hari dan dibahas di media. Dalam penelitian ini, 19 kartun termasuk dalam jenis "visual informatif". Karena alasan ini, kartun ini mendorong untuk berpikir tentang subjek daripada menertawakan sesuatu.

Tabel 3. Elemen Humor

Elemen Humor	Frekuensi	Persentase
Miskomunikasi / Perubahan dalam hidup karena bentuk komunikasi	35	35
Ketergantungan	22	22
Visual untuk tujuan informasi	19	19
Ekspresi yang berhubungan dengan Internet	15	15
Aplikasi/Permainan/Lingkungan sosial	5	5
Lainnya	4	4
Total	100	100

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2024

Hal ini berbeda secara signifikan menurut tema utama dan elemen humor ($X^2=159.184$; $p<0.05$). "Kartun bertema utama kewarganegaraan digital sebagian besar bersifat "informatif". Elemen humor dari kartun dengan tema utama "ekspresi yang berhubungan dengan dunia digital" sebagian besar adalah "miskomunikasi/perubahan bentuk hubungan/kehidupan". Dalam kartun yang menggunakan "ekspresi yang berhubungan dengan Internet" (f=15) sebagai elemen humor, terdapat ekspresi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, "menghubungkan, foto profil, berkumpul di media sosial, menanggapi sebuah acara dengan pilihan kata atau kalimat "mungkin saya akan bergabung", tetap dalam mode tidur, mengikuti, meretas, menyalin, mengklik, menyematkan, men-tweet, menyukai,

mengambil foto selfie, mengirim pesan, mengirim email, menunjukkan status hubungan, berlangganan ke sebuah saluran, berbagi apa yang mereka makan, jam tweet, berbagi kata sandi, menemukan teman, jam digital, jejak digital, mengirim tautan, pemberitahuan lokasi, pemberitahuan status, mengikuti, pembaruan status, pencarian mesin pencari, membuat cerita, pakar media sosial, menambahkan dari Facebook" dapat diberikan sebagai contoh ekspresi tersebut. Selain itu, "aplikasi/game/lingkungan sosial" adalah elemen lain yang menonjol sebagai elemen humor (f=5).

Elemen-elemen humor dalam kategori lainnya adalah sebagai berikut: "foto profil" (f=2), "pemberitahuan" (f=1), "memastikan identitas diri dengan suka" (f=1).

Tabel 4. Gambar pengguna

Gambar	Frekuensi	Persen
Kecanduan/menggunakan Internet secara terus-menerus	61	56,5
Responsif/ Ingin tahu/ Berpengetahuan luas/ Berwirausaha	30	27,8
Korban/terlalu membutuhkan/ pemalu	8	7,4
Malas/Palsu/Agresif	6	5,6
Jatuh cinta	3	2,7
Total	108	100

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2024

Dalam penelitian ini, citra pengguna sebagian besar menunjukkan citra

"kecanduan/terus menerus menggunakan internet" (f=61; 56,5%). Dominasi kartun yang menunjukkan kecanduan dan penyebaran teknologi internet ke semua bidang kehidupan kita telah menyebabkan citra pengguna mendapatkan bobot seperti ini. Diikuti oleh citra pengguna yang "sensitif/berpikir/berpengetahuan/berinisiatif" (f=30; 27,8%). Citra pengguna ini terutama digunakan dalam kartun dengan tema utama "kualitas kewarganegaraan digital" (f=13) dan "ekspresi yang terkait dengan dunia digital" (f=9).

Oleh karena itu, telah ditentukan bahwa konsep kewarganegaraan digital membawa persepsi citra pengguna yang lebih sadar. Citra pengguna yang "malas/palsu/agresif" adalah citra lain yang muncul (f=6; 5,6%). Ditemukan juga bahwa pengguna yang menyalin tugas dari internet, menampilkan citra palsu dengan foto profil mereka, dan menyerang hak-hak pribadi orang lain juga digambarkan. Hal ini diikuti oleh kartun yang mencerminkan hubungan cinta dengan Internet dan membentuk citra pengguna sebagai "sedang jatuh cinta" (f=3).

Subjek Visual dan Sikap

Subjek visual dalam kartun dan sikap terhadap digitalisasi adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Subjek visual

Subjek Visual	Frekuensi	Persen
Komputer	38	19
Orang dewasa	38	19
Anak-anak	32	16
Telepon	18	9
Emoji/karakter kartun	16	8
Orang tua	15	7,5
Hewan	15	7,5
Kasih sayang	9	4,5
Simbol	8	4
Lansia	6	3
Total	200	100

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2024

Dalam penelitian ini, subjek visual sebagian besar adalah "komputer" dan "orang dewasa" ($f=76$; 38%). Temuan ini menunjukkan bahwa dengan meningkatnya penggunaan komputer, dan perubahan teknologi komunikasi baru dalam kehidupan orang dewasa. Elemen visual lainnya yang mengikuti adalah "anak-anak" ($f=32$; 16%). Terutama pada sub-tema yang berkaitan dengan "cyberbullying", anak-anak lebih banyak digambarkan ($f=6$). "Telepon" adalah elemen visual penting lainnya ($f=18$; 9%). Terutama setelah tahun 2000-an, peningkatan tingkat penggunaan telepon seluler dan fakta bahwa hampir semua jenis transaksi dapat dilakukan di internet melalui telepon seluler. Untuk alasan ini, bersama dengan kata kunci dalam penelitian ini, kartun dengan konten "telepon" juga disertakan dalam penelitian ini secara

signifikan. "Emoji/karakter kartun" ($f=18$; 9%) adalah elemen visual penting lainnya. Saat ini, ketika komunikasi dengan simbol-simbol semakin penting, kartun juga terpengaruh oleh situasi ini. Figur manusia digantikan oleh emoji dan karakter kartun, dan dianggap bahwa pesan yang diberikan dengan mereka dapat meningkatkan unsur humor. "Orang tua" adalah elemen visual penting lainnya ($f=15$; 7,5%). Konten yang melibatkan orang tua terutama pada tema utama "kecanduan game digital" dan subtema "masuknya teknologi komunikasi baru di semua bidang kehidupan kita". "Hewan", "kekasih", "simbol", dan "orang tua" adalah elemen visual penting lainnya.

Elemen visual dalam kategori lainnya adalah sebagai berikut: "guru" ($f=2$), "permainan" ($f=1$), "politisi" ($f=1$) dan "karakter kuno" ($f=1$).

Tabel 6. Sikap terhadap digitalisasi

Gambar	Frekuensi	Persen
Tidak Setuju	51	51
Netral	39	39
Negatif	10	10
Total	100	100

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2024

Dalam penelitian ini, sikap atau sentimen terhadap digitalisasi sebagian besar adalah sentimen "negatif" ($f=51$). Diikuti oleh sikap "netral" ($f=39$). Hanya ada 10 kartun yang mendekati sikap yang sepenuhnya positif. Tema utama dari 6 dari

10 kartun ini adalah "ekspresi yang berkaitan dengan kewarganegaraan digital". Tema utama dari kartun dengan sikap negatif sebagian besar (f=23) adalah "kecanduan game digital". Tema utama dari kartun dengan sikap "netral" terutama adalah "ekspresi yang berhubungan dengan dunia digital" (f=23).

Penutup

Media baru, yang secara bertahap telah menjadi bagian dan perpanjangan dari kehidupan kita, telah mengubah praktik kehidupan kita; media baru juga telah mengambil alih area komunikasi dan bisnis kita dengan fitur-fiturnya seperti representasi digital, modularitas, otomatisasi, variabilitas, dan transkode. Konsekuensi yang mungkin terjadi dari perubahan yang cepat ini di dunia saat ini, di mana kehidupan mereka yang tidak dapat beradaptasi dengan digitalisasi menjadi semakin sulit, dibahas dalam literatur. Seperti halnya setiap perubahan sosial, perubahan yang terjadi dengan penyebaran teknologi komunikasi baru di era informasi dan komunikasi telah menjadi subjek kartun. Dalam penelitian ini, telah dicoba untuk meneliti bagaimana elemen digitalisasi direpresentasikan dalam kartun berdasarkan determinasi ini.

Dari hasil analisis yang dilakukan sesuai dengan perspektif ini, dapat dikatakan bahwa tema utama kartun-kartun tersebut terutama berfokus pada "ekspresi yang

berhubungan dengan dunia digital", "kecanduan digital", dan "kualitas kewarganegaraan digital". Seberapa banyak istilah yang terkait dengan dunia digital yang masuk dalam kehidupan kita terungkap dari kata-kata yang kita sampaikan melalui bahasa yang kita gunakan.

Banyak ungkapan seperti "terhubung, masuk ke mode tidur, mencari teman, menemukan teman, memperbarui status, men-tweet, meretas, berbagi informasi partisipasi, berkumpul di media sosial, menyukai" menjadi semakin sering digunakan dalam bahasa sehari-hari. Mengingat besarnya hubungan antara bahasa dan budaya, situasi ini telah membawa diferensiasi budaya yang serius.

Konsep "kecanduan digital" atau "kecanduan teknologi" telah dibahas secara intensif di bidang-bidang dasar seperti sosiologi, psikologi, dan komunikasi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kecanduan digital sebagian besar disajikan dari perspektif negatif dalam kartun-kartun yang dianalisis. Dalam kartun yang menggambarkan orang dewasa dan anak-anak yang hidup bergantung pada komputer atau ponsel, pengguna yang ingin menganggap kata "keluar" sebagai "berada di luar tapi masih terhubung ke internet" sering kali disertakan. Oleh karena itu, poin utama kritik yang ditunjukkan oleh kartun-kartun tersebut adalah "kecanduan".

Fenomena "kewarganegaraan digital" adalah tema utama ketiga. Konsep ini mencakup prinsip-prinsip yang diteliti dan coba disebarakan oleh para ahli di bidang pendidikan untuk meningkatkan kesadaran tentang penggunaan teknologi internet secara sadar dan bahayanya. Tema utama ini umumnya dianalisis dengan sikap "netral". Titik awal utama dari prinsip-prinsip ini adalah untuk menggunakan internet secara lebih efisien dan mencegah bahaya internet. Dalam kartun-kartun yang dianalisis, prinsip-prinsip ini disebutkan dengan gaya yang informatif.

Sub-tema dari kartun yang dianalisis dalam penelitian ini terutama adalah "penyebaran teknologi komunikasi baru ke semua bidang kehidupan" (f=86; 74,1%). Keadaan ketergantungan pada internet dalam hubungan pribadi, di rumah, pekerjaan rumah sekolah, waktu individu, belanja, dengan kata lain, di semua bidang kehidupan sehari-hari sering digambarkan. Subtema "penurunan komunikasi " juga merupakan salah satu subtema yang menonjol yang diulang secara kritis. Banyak tokoh seperti orang yang tetap menggunakan internet bahkan ketika ada tamu yang datang ke rumah mereka, foto profil yang tidak mencerminkan kenyataan, orang dewasa yang pergi makan malam bersama tetapi tidak memalingkan muka dari ponsel mereka, anak muda yang tidak berkomunikasi dengan keluarga mereka di

rumah, anggota keluarga yang mengetahui kematian kerabat mereka yang sudah lanjut usia dari internet digambarkan di bawah sub-tema ini. Sub-tema "Cyberbullying" juga sering digambarkan dalam kartun. Terungkap bahwa terutama anak-anak dan remaja menjadi sub tema dari kartun-kartun ini. Kartun-kartun tersebut, yang memberikan pesan bahwa pelanggaran privasi dan cyberbullying harus dicegah, sebagian besar disatukan di bawah tema utama "kewarganegaraan digital".

Unsur humor dalam kartun-kartun tersebut sebagian besar dalam bentuk "Miskomunikasi/Gaya komunikasi dan perubahan hidup". Hal ini diikuti oleh kata "kecanduan". Orang-orang yang membagikan makanan mereka di internet, orang-orang yang membagikan gambar mereka di toilet direfleksikan dan dikritik dalam kartun-kartun tersebut. Citra pengguna didominasi oleh citra pengguna yang "tergantungan/akrab dengan dunia internet", diikuti oleh citra pengguna yang "sensitif/penasaran/informasi/inisiatif". Citra pengguna yang sadar sebagian besar digunakan dalam kartun dengan tema utama "kualitas kewarganegaraan digital". Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa prinsip-prinsip kewarganegaraan digital membawa persepsi citra pengguna yang lebih sadar.

Elemen visual utamanya adalah "komputer", "orang dewasa", dan "anak-anak". Meskipun komputer sebagian besar

muncul di benak kita ketika teknologi komunikasi baru disebutkan, dapat dikatakan bahwa "ponsel" juga semakin banyak digunakan dan tercermin dalam kartun. Namun demikian, gambar pengguna yang tidak bisa meninggalkan komputer lebih banyak digambarkan. Sikap kartun terhadap digitalisasi adalah 51% negatif dan hanya 10% positif. Oleh karena itu, kartun-kartun tersebut memiliki sikap kritis terhadap digitalisasi. Dapat dikatakan bahwa masalah utama yang tercermin dibentuk dalam kerangka "kecanduan", "miskomunikasi", "virtualitas", "cyberbullying", "menguraikan informasi pribadi", "pelanggaran privasi".

Gagasan paling positif yang tercermin dalam kartun-kartun tersebut menunjukkan pentingnya membangun prinsip-prinsip kewarganegaraan digital. Oleh karena itu, menggunakan teknologi komunikasi baru secara sadar, tidak membiarkan pelanggaran privasi dan cyberbullying, menetapkan kata sandi yang aman, memperingatkan anak-anak untuk menghubungi orang tua mereka tentang kejadian buruk yang mereka temui di lingkungan virtual adalah di antara saran utama kartun untuk tujuan informatif.

Daftar Pustaka

- Abd el-Gawad, H., & Stevenson, A. (2021). Egypt's dispersed heritage: Multi-directional storytelling through comic art. *Journal of Social Archaeology*, 21(1), 121–145.
- Bachmann, P., Eisenegger, M., & Ingenhoff, D. (2022). Defining and measuring news media quality: Comparing the content perspective and the audience perspective. *The International Journal of Press/Politics*, 27(1), 9–37.
- Bhat, B. R., De, S., & Rakshit, N. (2021). A caricature of dilation theory. *Advances in Operator Theory*, 6, 1–20.
- Bouvier, G., & Machin, D. (2020). Critical discourse analysis and the challenges and opportunities of social media. *Critical Discourse Studies and/in Communication*, 39–53.
- Chu, W., Hung, W.-C., Tsai, Y.-H., Chang, Y.-T., Li, Y., Cai, D., & Yang, M.-H. (2021). Learning to caricature via semantic shape transform. *International Journal of Computer Vision*, 129(9), 2663–2679.
- Chu, Y. (2022). On the hypoiconic structure of cartoons. *Social Semiotics*, 32(2), 262–278.
- De Lange, M., & De Waal, M. (2017). Owning the city: New media and citizen engagement in urban design. In *Urban land use* (pp. 109–130). Apple Academic Press.
- Drok, N., & Hermans, L. (2020). Is there a future for slow journalism?: The perspective of younger users. In *Slow Journalism* (pp. 101–116). Routledge.
- Drouhot, L. G., Deutschmann, E., Zuccotti, C. V., & Zagheni, E. (2023). Computational approaches to migration and integration research: Promises and challenges. *Journal of Ethnic and Migration Studies*, 49(2), 389–407.
- Dynel, M., & Chovanec, J. (2021). Creating and sharing public humour across traditional and new media. *Journal of Pragmatics*, 177, 151–156.
- Evans, J., & Foster, J. G. (2019). Computation and the sociological imagination. *Contexts*, 18(4), 10–15.

- Flew, T., & Iosifidis, P. (2020). Populism, globalisation and social media. *International Communication Gazette*, 82(1), 7–25.
- Fu, J. S., & Zhang, R. (2019). NGOs' HIV/AIDS discourse on social media and websites: Technology affordances and strategic communication across media platforms. *International Journal of Communication*, 13, 25.
- Gentina, E., & Kratzer, J. (2020). An integrative model of the influence of self-esteem on adolescents' consumer innovativeness: The mediating role of social network position and need for uniqueness. *Industry and Innovation*, 27(10), 1110–1132.
- Hasanah, N., & Hidayat, D. N. (2020). A semiotic analysis of political cartoons on the first 100 days of Anies Baswedan government. *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*, 5(2), 322–333.
- Herkman, J. (2019). Populism in political cartoons: Caricatures of Nordic populist leaders. *Popular Communication*, 17(3), 252–267.
- Hussein, A. T., & Aljamili, L. N. (2020). COVID-19 humor in Jordanian social media: A socio-semiotic approach. *Heliyon*, 6(12).
- Issa, S. (2022). Picturing atrocity: Visual representations of ISIS in Arabic political cartoons. *Visual Studies*, 37(5), 475–490.
- Kazkaz, L., & Bosch, M. D. (2023). Islamic Caricature Controversy from Jyllands-Posten to Charlie Hebdo from the Perspective of Arab Opinion Leaders. *Religions*, 14(7), 864.
- KhosraviNik, M. (2018). Social media techno-discursive design, affective communication and contemporary politics. *Fudan Journal of the Humanities and Social Sciences*, 11(4), 427–442.
- Krstić, A., Aiello, G., & Vladislavljević, N. (2020). Visual metaphor and authoritarianism in Serbian political cartoons. *Media, War & Conflict*, 13(1), 27–49.
- Lee, S. M., & Trimi, S. (2021). Convergence innovation in the digital age and in the COVID-19 pandemic crisis. *Journal of Business Research*, 123, 14–22.
- Lesage, F., & Natale, S. (2019). Rethinking the distinctions between old and new media: Introduction. *Convergence*, 25(4), 575–589.
- Li, W., Xiong, W., Liao, H., Huo, J., Gao, Y., & Luo, J. (2020). CariGAN: Caricature generation through weakly paired adversarial learning. *Neural Networks*, 132, 66–74.
- Light, B., Burgess, J., & Duguay, S. (2018). The walkthrough method: An approach to the study of apps. *New Media & Society*, 20(3), 881–900.
- Malecki, K. M., Keating, J. A., & Safdar, N. (2021). Crisis communication and public perception of COVID-19 risk in the era of social media. *Clinical Infectious Diseases*, 72(4), 697–702.
- McLuhan, M. (2017). The medium is the message. In *Communication theory* (pp. 390–402). Routledge.
- Morris, M., & Ogan, C. (2018). The Internet as mass medium. In *The media, journalism and democracy* (pp. 389–400). Routledge.
- Nordenstam, A., & Victorin, M. W. (2022). Comics craftivism: Embroidery in contemporary Swedish feminist comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 13(2), 174–192.
- Nwachukwu, A. C., Waheed, M., Ahmad, A. M., & Mohd Hasan, N. (2023). Satirical representation of social and political issues in Nigerian political cartoons. *SEARCH Journal of Media and Communication Research*, 65–76.
- Reisach, U. (2021). The responsibility of social media in times of societal and political manipulation. *European Journal*

- of Operational Research*, 291(3), 906–917.
- Shaikh, N. Z., Tariq, R., & Saqlain, N.-S. (2019). Cartoon war..... A political dilemma! A semiotic analysis of political cartoons. *Journal of Media Studies*, 31(1).
- Shwed, A. (2020). Efficacy of social commentary through cartooning. *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*, 203.
- Sommerer, T., & Tallberg, J. (2019). Diffusion across international organizations: Connectivity and convergence. *International Organization*, 73(2), 399–433.
- Thorogood, J. (2020). Cartoon controversies and geopolitics: Archer, animators and audiences. *Social & Cultural Geography*, 21(3), 357–379.
- Turow, J. (2019). *Media today: Mass communication in a converging world*. Routledge.
- Wanzo, R. (2020). The content of our caricature: African American comic art and political belonging. In *The Content of Our Caricature*. New York University Press.
- Webber, J., Momen, M., Finley, J., Krefting, R., Willett, C., & Willett, J. (2021). The political force of the comedic. *Contemporary Political Theory*, 20, 419–446.
- Zheng, Z., Wang, C., Yu, Z., Wang, N., Zheng, H., & Zheng, B. (2019). Unpaired photo-to-caricature translation on faces in the wild. *Neurocomputing*, 355, 71–81.