

Industri komik digital online mampu melonjakkan ekonomi Malaysia

Oleh : Syarimie Wosley

Gambar : Al Azam Razi

Hebahan : Berita@umk.edu.my



PERTUMBUHAN dan perkembangan industri kreatif sebagai sektor ekonomi yang berdaya saing dengan pencapaian sehingga 15 peratus setahun bermula 2011 dan dijangka meningkat sehingga 30 peratus menjelang 2015 mampu melonjakkan industri komik digital dalam talian sebagai salah satu industri kreatif yang berpotensi besar.

Dekan Fakulti Teknologi Kreatif dan Warisan (FTKW), YBhg. Prof. Dr. Abu Hassan bin Hasbullah, berkata potensi industri komik online boleh dibangunkan menjadi pasaran bernilai jutaan ringgit dengan perkembangan teknologi digital yang semakin berkembang luas.

Beliau berkata, mengambil contoh perkembangan industri Komik Digital di Amerika Syarikat dengan meninjau perkembangan Komik Digital bagi period pertama perkembangan iaitu dari 2001 hingga 2010 di dapati corak, bentuk dan kandungan pasaran adalah menunjukkan perkembangan industri isi kandungan kreatif tempatan.



“Kami percaya industri kreatif dalam penerbitan komik secara digital semakin bertambah malah perkembangan pasaran adalah lebih besar berbanding Fantagraphics dan Abrams yang meneroka pasaran komik-komik kesusasteraan, termasuk Andrews McMeel iaitu penerbit akhbar Doonesbury dan Dilbert melalui ComiXology.

“Ini turut mengatasi pencapaian beberapa penerbit komik fizikal seperti Dark Horse, gergasi penerbitan manga iaitu Viz,” katanya.

Beliau berkata demikian ketika merasmikan Program Penutup Seminar Keusahawanan Komik Digital 2013 Anjuran Jabatan Rekabentuk Seni Digital, FTKW, di UMK Kampus Bachok, pada 19 Mei 2013.

Hadir sama, Timbalan Dekan (ASA), YBrs Dr. Ir. Khairul Azhar bin Mat Daud, Pensyarah Kanan FTKW, En. Ahamad Tarmizi Azizan, wakil Multimedia Development Corporation (MDeC), En. Faiz Al-Shahab, Naib Presiden PEKARTUN, En. Mazli Ibrahim (Gayour) dan Naib Presiden PEKOMIK En. Mohd Faizal Mukhtar.



Menurut Prof. Dr. Abu Hassan, terdapat peluang yang besar dalam industri ini kerana semakin banyak penerbitan komik dapat diperolehi dalam pasaran digital malah trend atau corak pasaran komik bermula 2010 begitu rancak dengan hampir keseluruhan penerbit mula berubah secara digital dan sepanjang 2011 para penerbit telah mengumumkan penjualan komik-komik secara digital berlaku di hari yang sama dengan edisi cetakan.

Kata beliau, pada masa kini komik-komik boleh diperolehi dalam pelbagai platform contohnya syarikat penerbitan DC, telah mula menjual novel-novel grafik melalui Kindle telah menawarkan penjualan secara terus dengan edisi yang sama melalui Kindle, Nook, dan iBooks.

“Begitu juga syarikat penerbitan Marvel yang telah menerbitkan lebih 100 novel grafik di Kindle manakala Dark Horse mula menawarkannya pada November 2011. Pasaran novel grafik melonjak sehingga rangkaian pasaran berkembang dalam platform iOS dan juga Android,” jelasnya.

Tambah beliau, selari dengan perkembangan itu penerbit-penerbit kecil mula berani bereksperimentasi dengan menggunakan format-format baru penerbitan komik digital.

“Ini dimulakan oleh Madefire, Aces Weekly, Monkeybrain, dan Marks Waid dengan naskahnya Thrillbent menerbitkan komik digital menggunakan kaedah-kaedah teknologi digital yang terbaru, yang tidak ada dalam industri cetakan,” ujarnya.



Sementara itu, Prof. Dr. Abu Hassan percaya sepanjang period kedua iaitu 2011 hingga 2020 khususnya di sepanjang 2013 hingga 2015 sebagai sektor kebangkitan digital maka dijangkakan pasaran akan melonjak secara luarbiasa.

Beliau berkata, malah perkembangan komik digital akan mula memasuki pasaran perpustakaan dan seluruh keperluan gajet-gajet digital seperti iPhone, iPad, iPod dan lain-lain sama ada berasaskan iOS atau Android.

“Mengambil semangat cita-cita dan cabaran itu, FTKW telah menetapkan misi visi untuk memulakan langkah untuk memajukan dan membangunkan keusahawanan Komik Digital sebagai teras permulaan pemajuan keusahawanan seni teknologi digital.

“Untuk itu wajarlah FTKW menjadi pemacu utama dalam memajukan industri Komik Digital, terutama dalam mengembangkan keusahawanan Komik Digital sebagai salah satu sektor utama berserta filem, animasi, muzik dan permainan video atau industri hyperfiction ini,” jelasnya.