

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dengan berbagai perkembangan media yang ada berpengaruh terhadap gaya hidup masyarakat. Masyarakat cenderung menyukai hal yang bersifat digital dibandingkan penggunaan media cetak. Hal itu ditandai dengan turunnya jumlah pembaca media cetak yang kemudian beralih untuk membaca media digital. Lembaga riset Nielsen Indonesia (2017) yang dipublikasi oleh *nielsen.com* menyebutkan bahwa pembaca media digital dominan lebih banyak peminatnya dibandingkan media cetak. Data survei dari Nielsen Indonesia menyatakan bahwa jumlah pembaca media digital mencapai hingga 6 juta orang dibandingkan jumlah pembaca media cetak yang terbilang lebih rendah yaitu sejumlah 4,5 juta orang. Berdasarkan fenomena tersebut, jika mengacu pada keefisienan pemakaian maka media digital lebih unggul dibandingkan media cetak. Selain itu, mengenai efisien dan praktisnya penggunaan media digital, fenomena pandemi Covid-19 yang melanda dunia menyebabkan pemerintah menganjurkan masyarakat untuk mengurangi kegiatan di luar rumah dan memicu masyarakat memilih hal yang praktis agar mengurangi risiko terpapar penyakit

Covid-19. Faktor tersebut menjadi salah satu turunnya minat masyarakat terhadap daya beli media cetak karena sebagian besar sudah beralih menggunakan media digital. Pemanfaatan media digital selain sebagai sumber mencari informasi sebagian besar juga sebagai sarana mencari hiburan. Hiburan yang tersedia dalam bentuk digital yaitu seperti hiburan untuk membaca. Platform digital yang digunakan sebagai sarana hiburan dalam bentuk bacaan salah satunya seperti komik digital. Daryanto (2013:127) berpendapat bahwa “Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Menurut Marcel Bonneff (dalam Satya, 2020), komik konvensional atau dalam bentuk cetak tercatat pada tahun 1931 yang dimuat pada surat kabar. Keberadaan komik konvensional berlanjut hingga tahun 2000 yang digemari sebagai sarana hiburan.

Kemajuan teknologi yang begitu pesat, pada awal tahun 2010 komik cetak telah beralih menjadi komik digital. Komik digital memiliki keunggulan dari segi penggunaan yang lebih praktis dan hemat bagi pembaca. Pembaca mengakses komik digital melalui situs platform yang tersedia dan ditampilkan dalam gawai. Salah satu aplikasi komik digital yang tinggi angka pemakaiannya hingga sekarang yaitu komik digital Webtoon. Webtoon merupakan komik yang berasal dari Korea Selatan yang dapat dibaca dalam satu strip panjang (halaman *website*) dan gambar berwarna. Komik digital Webtoon adalah komik digital yang dapat diakses secara gratis bahkan bagi pencipta komik dapat menampilkan karya yang terbaik kepada penggemar komik di seluruh dunia. Pencipta komik dalam aplikasi Webtoon kerap disebut dengan komikus. Komikus Webtoon dari Indonesia

menciptakan cerita bergaya kehidupan budaya Indonesia untuk mengenalkan budaya, kehidupan, dan kebiasaan dari Indonesia itu sendiri. Komik digital Webtoon juga menampilkan cerita yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia agar pembaca dari Indonesia dapat mengakses dan menikmati komik Webtoon yang berasal dari negara lain.

Keragaman cerita yang disampaikan dalam komik digital Webtoon memiliki berbagai genre seperti humor, romantis, drama, *slice of life*, fantasi, horor, dan aksi. Komikus Webtoon dapat menciptakan cerita dengan memilih genre yang disediakan. Komikus Webtoon Indonesia memiliki tujuan tertentu dalam menciptakan cerita seperti memberikan pesan, kritik, dan sindiran terhadap sasarannya. Sasaran yang dituju seperti situasi yang ada di Indonesia, fenomena yang terjadi, gaya, dan sikap penguasa serta tokoh publik tertentu. Penyampaian cerita dengan kritik sosial, sindiran dalam komik digital Webtoon biasanya dibaluti dengan genre humor agar penyampaian cerita tidak bersifat serius. Cerita yang mengandung unsur humor dengan kritik, sindiran, dan pesan kepada pembaca atau masyarakat dapat dikatakan dengan anekdot. Menurut Istiqomah, Maman, Septiaji, dan Suherli (2017) anekdot merupakan cerita singkat yang menarik, lucu, dan mengesankan. Anekdot mengangkat cerita tentang orang penting atau tokoh masyarakat berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Anekdot digunakan untuk menyampaikan kritik, tetapi tidak dengan cara yang kasar dan menyakiti. Anekdot digunakan untuk mengungkapkan kebenaran mengenai permasalahan yang terjadi.

Komik digital Webtoon merupakan karya media visual yang identik dengan adanya gambar, tanda serta minimnya penggunaan kata. Penyampaian

pesan anekdot yang disampaikan dalam Webtoon diwakili melalui gambar dan tanda. Hal ini membuka *keran* pemaknaan yang sebebas-bebasnya bagi pembaca untuk memahami dan mengetahui makna yang sebenarnya dari Webtoon anekdot tersebut. Namun, tidak semua pembaca menemukan kesulitan dan dapat dengan mudah memahami makna anekdot yang diwakili melalui gambar dan tanda yang ada dalam Webtoon. Pembaca agar dapat mengetahui makna anekdot dalam Webtoon maka dapat dibedah melalui kajian semiotika. Semiotika berasal dari kata *semeion*, bahasa asal Yunani yang berarti artinya adalah tanda atau *seme*. Semiotika merupakan cabang ilmu yang berurusan dan mengenai tanda, sistem tanda, dan proses yang berlaku bagi penggunaan tanda (Ambari dan Nazia, 2010:27).

Teori Charles Sanders Peirce mendefinisikan semiotika sebagai ilmu tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan mewakili sesuatu yang lain. Konsep Charles Sanders Peirce menggunakan model trikonomi terdiri atas tiga jenis yaitu *representamen*, *interpretant*, dan *object*. *Representamen* merupakan bentuk yang dapat ditangkap oleh panca indra manusia atau berfungsi sebagai tanda, *interpretant* yaitu makna dari tanda itu sendiri, dan *object* yakni sesuatu yang merujuk pada tanda atau sesuatu yang dituju atau diarahkan (Peirce, 1931 & Silverman, 1983 (dalam Dase, Farid, dan Ilmi, 2020)). Ketiga model tersebut tidak dapat dipisahkan dan saling berhubungan karena masing-masing memiliki fungsi untuk saling menentukan satu sama lain. Proses ketiga hubungan tersebut disebut sebagai semiosis. Berdasarkan hubungan objek yang dituju dengan tanda, Charles Sanders Peirce menggolongkan tanda objek menjadi beberapa jenis yaitu simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan atau persetujuan

antara pemakai tanda), indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat), dan ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik atau memiliki hubungan dengan objek akibat adanya kesamaan) (Nurgiantoro, 2010). Menurut peneliti, analisis semiotika menurut Charles Sanders Peirce yang terdiri atas *representamen*, *interpretant*, dan *object* mampu menemukan makna tersembunyi atau membedah pesan anekdot dalam komik digital Webtoon yang diwakili melalui gambar, tanda, dan kata.

Berbagai genre cerita tersedia dalam komik digital Webtoon yang diciptakan sendiri oleh komikus Webtoon. Salah satu komik digital Webtoon yang dominan memuat cerita anekdot yaitu berjudul “Lucunya Hidup Ini”. Webtoon “Lucunya Hidup Ini” mengandung anekdot seperti kritik, sindirian, dan pesan terhadap fenomena maupun tokoh masyarakat di Indonesia. Komik “Lucunya Hidup Ini” telah disukai sebanyak 81,1 juta dari bulan Januari 2018 dan terdapat 461.019 *subscribe* pengguna dengan rating atau penilaian keunggulan komik yang diterima yaitu sejumlah 9,27. Dengan mengandung genre *slice of life* serta unsur komedi humor, “Lucunya Hidup Ini” merupakan cerita mengenai kehidupan sehari-hari dan permasalahan yang terjadi di sekitar lingkungan tokoh tersebut. Selain bersifat menghibur dan memberikan pesan mendidik, terdapat pula sindirian dan kritikan (anekdot). Hal ini tidak lepas dari tujuan komik itu sendiri yaitu sebagai wahana kritik sosial (Gumilang, 2017).

Webtoon “Lucunya Hidup Ini” sangat menarik untuk diteliti karena dominan terdapat pesan anekdot dalam setiap episodnya, bahkan anekdot yang disampaikan merupakan kasus atau permasalahan yang kerap terjadi di Indonesia. Komikus Webtoon “Lucunya Hidup Ini” menulis cerita yang mengandung



anekdot kepada sasaran yang dituju seperti pemerintah, tokoh publik, kasus sosial, dan masyarakat untuk mengungkapkan kebenaran dibandingkan cerita singkat itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih Webtoon “Lucunya Hidup Ini” sebagai objek kajian yang menarik karena cerita yang ditampilkan dominan mengandung anekdot dan makna yang tersirat dapat dianalisis dengan kajian semiotika. Selain itu, komik digital Webtoon dapat dijadikan referensi pada materi teks anekdot di Sekolah Menengah Atas karena pada kenyataannya minat siswa terhadap pembelajaran teks anekdot masih rendah.

Hal tersebut dinyatakan dalam observasi peneliti di SMA S Laboratorium Undiksha bahwa dalam pembelajaran teks anekdot, siswa tidak tertarik dan merasa bosan apabila menggunakan teori semata. Penggunaan media pembelajaran secara visual seperti video, karikatur, dan sebagainya membuktikan bahwa minat siswa terhadap belajar teks anekdot meningkat. Selain observasi tersebut, juga ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ngafi Masruroh (2018) bahwa motivasi yang dimiliki peserta didik dalam menulis teks anekdot masih kurang dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siswa kurang aktif sehingga dapat memengaruhi nilai siswa. Hal serupa juga dipaparkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ria Anita (2016) bahwa hasil belajar pada materi teks anekdot tidak maksimal karena (1) pembelajaran bersifat konvensional, (2) siswa hanya mendengarkan teks yang dibacakan guru serta (3) media dan bahan ajar yang digunakan guru sebatas buku guru dan siswa. Oleh karena itu, sudah sangat jelas dapat dikatakan bahwa penggunaan media sangat berpengaruh dalam keberhasilan siswa dan rasa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kurangnya referensi mengenai materi teks anekdot menuntut guru agar lebih berinovasi dan kreatif dalam proses pembelajaran. Selain berpatokan dengan buku teks yang merupakan pembelajaran konvensional maka guru perlu menguasai teknologi karena pada era ini siswa lebih dekat dengan penggunaan teknologi. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap buku teks Bahasa Indonesia kelas X oleh Kemendikbud (2017), pemaparan materi teks anekdot lebih didominasi oleh teks dialog dan minim pemaparan secara visual. Menyikapi hal tersebut maka guru perlu mengembangkan bahan ajar yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Penggunaan media sebagai sarana pendukung pembelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa agar tertarik mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai pemicu keberhasilan belajar siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2014:19) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, dan membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar serta memberi pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran tentu akan merangsang pikiran dan mendorong proses belajar siswa dengan efektif, seperti penggunaan media visual bergambar dapat memperlancar pemahaman dan menumbuhkan minat siswa. Pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran sangat berpengaruh dan memberikan peluang bagi siswa agar belajar lebih efektif. Siswa yang lebih dekat dengan hal yang berbau digital akan mampu menerima media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Komik digital *Webtoon* dapat digunakan oleh siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam menentukan makna tersirat yang terkandung dalam teks anekdot. Komik digital *Webtoon* berjudul “Lucunya Hidup Ini”

memiliki kelebihan sehingga relevan digunakan sebagai media pembelajaran teks anekdot. Kelebihan “Lucunya Hidup Ini” adalah cerita yang ditampilkan mengandung humor bagi pembaca, memiliki 428 episode, dan setiap episode memiliki cerita yang berbeda atau satu cerita kisah (*slice of life*). Berdasarkan hal tersebut, setiap 428 episode mengandung cerita humor dan pesan terhadap pembaca atau sasaran yang dituju. Pesan yang dibaluti humor maka dapat dikatakan anekdot. Anekdot yang terdapat di dalam cerita Webtoon menggambarkan permasalahan sehari-hari di lingkungan sekitar siswa. Pesan anekdot dapat mengungkapkan suatu kebenaran yang belum diketahui oleh siswa.

Hal ini memudahkan guru untuk mendapatkan referensi materi anekdot dan menambah wawasan siswa mengenai teks anekdot. Guru menggunakan komik digital Webtoon sebagai media pembelajaran agar meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran teks anekdot. Oleh karena itu, komik digital Webtoon yang mengandung unsur humor dan terdapat kritik sosial dengan lelucon dapat dijadikan sebagai media pembelajaran teks anekdot karena selain teks yang terkandung, terdapat gambar-gambar yang perlu diketahui makna tersiratnya. Hal tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 yakni diajarkan pada siswa SMA kelas X semester ganjil dengan standar isi pada silabus sesuai dengan KD 3.5 yang berbunyi “Mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat”.

Berdasarkan masalah di atas, sangat penting dilakukan pengkajian semiotika terhadap komik digital Webtoon dan menganalisis implikasi komik digital Webtoon sebagai media pembelajaran teks anekdot pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mendeskripsikan



penelitian yang berjudul “Analisis Semiotika Komik Digital Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Teks Anekdote pada Jenjang Sekolah Menengah Atas”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Tidak semua pembaca dapat dengan mudah memahami makna anekdot yang diwakili melalui gambar dan tanda dalam Webtoon. Makna anekdot dalam Webtoon dapat dianalisis menggunakan kajian semiotika.
2. Komik digital Webtoon sebagai komik yang menampilkan cerita humor, ternyata juga mengandung anekdot. Cerita Webtoon Indonesia berjudul “Lucunya Hidup Ini” merupakan cerita yang mengandung sindiran terhadap permasalahan dan kasus di Indonesia sehingga komik ini dapat dijadikan sebagai media untuk mengetahui contoh teks anekdot dan menemukan kebenaran yang terjadi di Indonesia.
3. Rendahnya hasil belajar siswa karena guru hanya memberikan teori dan masih menggunakan metode konvensional.
4. Siswa tidak tertarik dan merasa bosan mengikuti pembelajaran sehingga perlunya penggunaan bahan ajar yang inovatif seperti memanfaatkan media digital yang pada saat ini telah dikuasai oleh siswa.
5. Komik digital Webtoon yang berupa gambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dengan gambar (visual) dapat memudahkan guru untuk memberikan pemahaman teks anekdot.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, masalah-masalah yang diungkapkan peneliti di atas masih cukup luas untuk dikaji. Jadi, penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada masalah sebagai berikut.

1. Unsur semiotika yang meliputi *representamen*, *interpretant*, dan *object* dalam komik digital Webtoon sebagai wahana anekdot.
2. Implikasi penggunaan komik digital Webtoon sebagai media pembelajaran teks anekdot pada jenjang Sekolah Menengah Atas.

### 1.4 Rumusan Masalah

1. Apa sajakah unsur semiotika dalam komik digital Webtoon sebagai wahana anekdot?
2. Bagaimanakah implikasi penggunaan komik digital Webtoon sebagai media pembelajaran teks anekdot pada jenjang Sekolah Menengah Atas?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan unsur semiotika dalam komik digital Webtoon sebagai wahana anekdot.

2. Mendeskripsikan implikasi penggunaan komik digital Webtoon sebagai media pembelajaran teks anekdot pada jenjang Sekolah Menengah Atas.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari berbagai pihak, baik secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan teori dan memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam ilmu semiotika atau ilmu yang mengkaji tentang tanda dan makna menggunakan teori Charles Sanders Peirce dengan model trikonomi meliputi *representamen*, *interpretant*, dan *object* untuk menemukan makna penggunaan tanda pada komik digital Webtoon.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru Bahasa Indonesia

Manfaat penelitian ini bagi guru bahasa Indonesia yaitu dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk pembelajaran dan sebagai media pembelajaran tambahan dalam memudahkan pengajaran teks anekdot. Selain itu, melalui penelitian ini maka menemukan tanda dan makna tersirat yang terkandung dalam komik digital Webtoon.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik diharapkan dapat sebagai media belajar dalam memudahkan mengaitkan komik digital Webtoon dengan materi yang terdapat dalam teks anekdot dan juga menemukan tanda maupun makna tersirat yang terkandung dalam komik digital Webtoon dengan menggunakan ilmu semiotika.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan acuan dan perbandingan untuk melakukan penelitian sejenis menggunakan kajian semiotika.

