

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan teknologi telah membawa komik ke era yang lebih maju. Sekarang, kita tidak perlu bersusah payah untuk pergi ke toko buku hanya untuk membeli sebuah komik, karena saat ini komik telah hadir dalam wujud digital. Kita dapat dengan mudah mengakses komik-komik di seluruh dunia menggunakan smartphone yang kita miliki melalui berbagai macam aplikasi yang dapat diunduh secara gratis dalam layanan Google Play Store seperti LINE Webtoon, Tappy Toon, Ciayo, Webcomics, dan lain sebagainya.

Secara umum, komik merupakan rentetan gambar yang memiliki alur cerita. Scout McCloud (2001: 9) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar yang bercerita dengan narasi tulisannya, karenanya pengkajian komik sebagai karya seni bukan semata-mata memperhatikan aspek seni rupa berupa gaya gambar, grafis, atau komposisi, melainkan juga aspek sastra, seperti genre cerita, gaya penulisan, serta tema cerita. Boneff (1998: 196), juga menyampaikan bahwa komik mampu menjawab kebutuhan akan pembaruan, karena posisinya terdepan dalam transformasi budaya. Selain itu, Setiawan (2002: 21) juga berpendapat bahwa sebagai produk visual, komik juga memiliki fungsi sebagai media dalam menyampaikan informasi serta

mempunyai kemampuan menyesuaikan diri yang luar biasa sehingga sering digunakan untuk berbagai macam tujuan.

Komik digital lahir sebagai salah satu wujud penerbit komik dalam penyesuaian eksistensi komik di era digital. Salah satu pencetus platform komik digital bertajuk LINE Webtoon, Kim Jun Koo dalam liputan CNN Indonesia (2016) menyatakan bahwa kehadiran komik digital ini adalah untuk mendukung komik cetak. Komik digital muncul dan berkembang pesat di Korea Selatan. LINE Webtoon hadir karena penjualan komik di Korea mengalami penurunan drastis dengan pembaca yang lebih memilih membaca komik secara ilegal. Hal ini memicu kemunduran industri komik Korea dengan banyak penerbit yang gulung tikar. Pada 2004, NAVER merilis NAVER Webtoon sebagai wadah bagi komikus berkarya. Kim Jun Koo sang pencetus LINE Webtoon tersebut memiliki visi untuk menciptakan sebuah platform bagi pencinta komik dan kreatornya. Dia menambahkan, munculnya komik digital ini juga memiliki tujuan untuk menghubungkan kreator dan pencinta komik di seluruh dunia lewat dunia maya. Liputan tersebut juga menyebutkan bahwa jumlah pembaca komik digital semakin bertambah setiap saat, serta berdasarkan data yang dirilis oleh LINE Webtoon pada April 2015, Indonesia telah berhasil menjadi pembaca terbanyak komik digital dibandingkan negara lain, dengan 6 juta pengguna aktif.

Meskipun LINE Webtoon merupakan aplikasi produk asal Korea, namun tidak menutup kemungkinan karya milik anak bangsa menjadi komik favorit di dunia. Dilansir dari Detik.com (2016), dalam diskusi 'LINE Webtoon X Popcon Asia 2016', terdapat lima komik Indonesia dalam platform tersebut yang telah menjadi favorit para pembaca diseluruh dunia. Lima webtoon tersebut antara lain adalah komik bergenre *romance* berjudul 'Eggnoid' karangan Archie the Red Cat dengan 1,4 juta *subscribers*. Kedua, 'My Pre-Wedding' karya Annisa Nisfihani yang tengah jeda dengan jumlah 1,1 juta *subscribers*. Nurfadli Mursyid yang dikenal dengan komik genre komedi 'Tahilalats', lalu ada 'Flawless' oleh Shinshinhye, dan terakhir '304th' oleh Felicia Hung. Hal ini membuktikan bahwa karya anak bangsa dapat bersaing di ranah internasional.

Tidak hanya di Korea, di Indonesia sendiri juga mengalami penurunan minat baca terhadap buku cetak. Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (PMK) Puan Maharani dalam artikel Kompas.com (26/03/2018) menyebutkan bahwa rata-rata orang Indonesia hanya membaca buku 3-4 kali per minggu, dengan durasi waktu membaca per hari rata-rata 30-59 menit. Sedangkan, jumlah buku yang ditamatkan per tahun rata-rata hanya 5-9 buku. Hal ini memberikan dampak berupa menurunnya hasil penjualan buku cetak, tidak terkecuali komik. Oleh sebab itu, hadirnya

platform digital tersebut cukup untuk membantu para pengarang buku untuk mempublikasikan karyanya agar dapat dinikmati oleh khalayak.

Komik resmi dalam LINE Webtoon yang memuat tentang kebudayaan lokal salah satunya adalah komik 7Wonders karya Metalu. Karya tersebut membuat penulis tertarik untuk menelitinya karena pada era digital ini banyak sekali budaya asing yang masuk ke Indonesia dan 7Wonders hadir sebagai salah satu upaya anak bangsa dalam melestarikan budaya mereka. 7Wonders berceritakan tentang sebuah karya yang mengadaptasikan cerita rakyat Jaka Tarub dan 7 Bidadari yang dikemas dengan alur cerita modern menyesuaikan dengan minat baca generasi milenial. Meskipun alur cerita karya tersebut dikemas secara modern, namun tetap menampilkan unsur-unsur lokalitas dalam lingkungan bermasyarakat seperti tradisi, serta kepercayaan masyarakat sekitar. Pada akhir cerita di beberapa episode, Metalu sang komikus juga menampilkan penjelasan terhadap beberapa objek ataupun atribut yang tidak cukup umum dikenal oleh pembaca yang berasal dari berbagai macam daerah seperti halnya penjelasan tentang latar lokasi Paradise Park Air Terjun Bidadari pada episode 2 yang ternyata memiliki cerita masyarakat dibalikinya, atau penjelasan tentang permainan tradisional Bethik/ Gatrik/ Pathil Lele yang terdapat pada episode 5. Selain menambah wawasan para pembaca, hal tersebut juga dapat dijadikan sebagai upaya dalam melestarikan unsur kearifan lokal mulai memudar di era globalisasi saat ini.



Gambar 1.1 Paradise Park Air Terjun Bidadari dalam komik 7Wonders episode 2

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

Isi tulisan yang terlampir pada gambar 1.1 adalah sebagai berikut:

“ Paradise Park Air Terjun Bidadari

Air terjun dikelilingi oleh Gunung Salak dan Gunung Mas ini terletak di Sentul, 48 km dari Jakarta. Menurut legenda, air terjun ini adalah tempat Jaka Tarub bertemu dengan 7 bidadari. Di antara bebatuan raksasa yang ada terdapat sebuah celah yang dulunya merupakan tempat persembunyian Jaka Tarub. Sesuai dengan legenda yang ada, celah tersebut untuk mengintip para bidadari dari khayangan yang sedang mandi di sana.”



Gambar 1.2 Permainan Bethik/ Gatrik/ Pathil Lele dalam komik 7Wonders episode 5
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

Isi tulisan yang terlampir pada gambar 1.1 adalah sebagai berikut:

“ 7 Wonders + Info

Bethik/Gatrik/ Pathil Lele adalah permainan tradisional menggunakan 2 batang kayu (panjang sekitar 10 & 40 cm) dan lubang pada tanah sebagai luncuran.

Pemain dibagi menjadi 2 tim, tim pengungkit dan penjaga. Tugas penjaga (musuh) adalah menangkap kayu yang dilontarkan untuk membuat tim pengungkit kalah. Namun, apabila tidak bisa menangkap, maka sang pengungkit mendapat kesempatan melakukan 'thik-thir', yaitu lemparan setinggi perut (keinginan) pada kayu pendek yang dipukul dengan kayu panjang.”

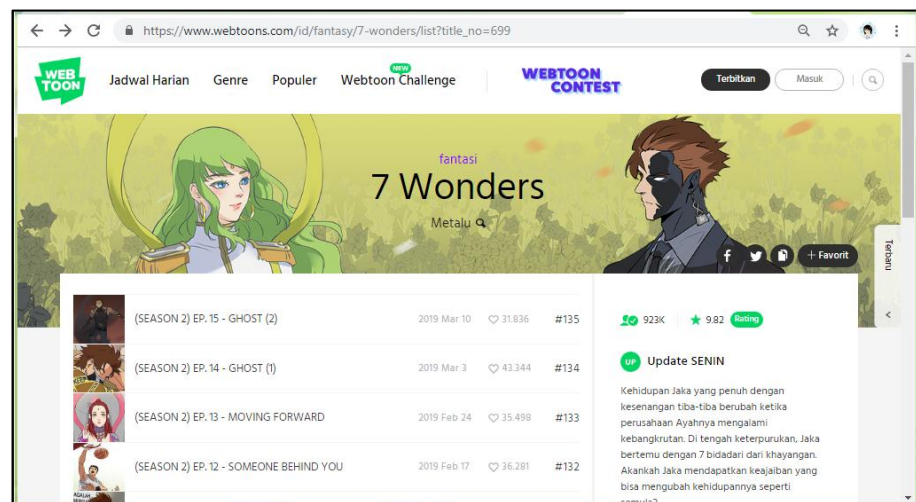
Presiden Jokowi dalam Kompas (2017) mengatakan “Budaya asing telah masuk ke Indonesia secara besar-besaran. Masyarakat harus mengantisipasi supaya budaya sendiri tidak kalah bersaing”. Beliau juga menambahkan bahwa infiltrasi budaya asing sudah masuk ke

ranah gang-gang milik kita. Masuknya budaya asing dalam skala besar-besaran serta tanpa adanya infiltrasi budaya bisa saja menjadikan banyak masyarakat khususnya remaja yang kemudian lebih mengagungkan budaya asing dibanding budaya sendiri, sehingga identitas budaya lokal semakin memudar. 7Wonders sebagai upaya anak bangsa dalam menyampaikan unsur kebudayaan lokal yang hadir dalam karya tersebut merupakan salah satu tindakan dalam pelestarian ragam budaya lokal.

Sebuah karya yang memiliki nilai dalam berbagai macam aspek tentu membutuhkan proses yang panjang, dalam artikel Bedaunik (2016) Metalu menyebutkan bahwa menjadi komikus bukan hanya tentang gambar yang bagus, namun apa yang membuat karya kita berbeda dan bermanfaat. Pada video wawancara berdurasi 17 menit yang diunggah oleh akun Youtube milik Titip Jepang pada 7 Januari 2019 lalu, Metalu menceritakan tentang minimnya komik dengan konten yang berbau kearifan lokal. Meskipun ada, tapi mayoritas bergenre komedi serta aksi. Berawal dari kesukaannya terhadap dongeng nusantara, ia mulai mengadaptasikan salah satu dongeng populer Jaka Tarub untuk diangkat menjadi salah satu karya miliknya yang diberikan judul 7Wonders dalam menciptakan suasana baru di dunia komik digital khususnya dalam platform LINE Webtoon.

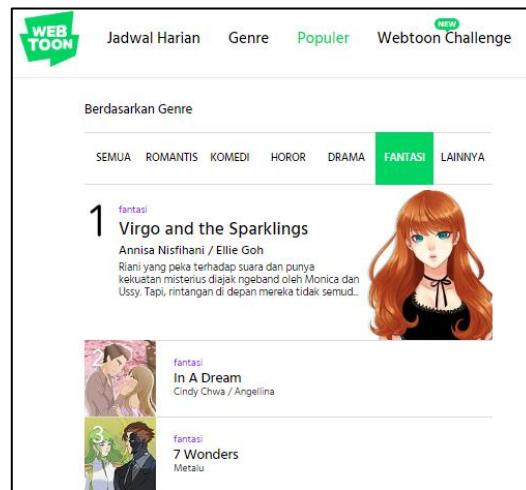
Metalu dalam artikel Bedaunik (2016) berpesan karena karya dan gambar yang bagus itu banyak, sehingga kita membuat karya yang

punya nilai-nilai yang bermanfaat. Sehingga, pembaca bukan hanya mendapat hiburan tapi juga edukasi. Saat ini, 7Wonders telah mencapai 923.066 *subscribers* serta jumlah rating sebesar 9,82/10 dalam platform resmi LINE Webtoon pada 13 Maret 2019 lalu. Selain itu, komik 7Wonders juga menduduki *ranking* ke-3 kategori komik populer dalam genre *Fantasy* dari keseluruhan komik yang bergenre *Fantasy* baik itu karya lokal maupun karya luar negeri.



Gambar 1.3 7Wonders dalam tampilan *website* platform LINE Webtoon
pada 13 Maret 2019

(Sumber: Webtoon, 2019)



Gambar 1.4 Karya 7Wonders menduduki *ranking* ke-3 pada genre *Fantasy* pada 13 Maret 2019 dalam platform LINE Webtoon
(Sumber: Webtoon, 2019)

Membuat sebuah karya yang dapat digemari oleh para pembaca dengan mengangkat unsur kearifan lokal di era globalisasi khususnya generasi milenial merupakan sebuah tantangan yang cukup berat. Menyesuaikan unsur lokalitas dalam cerita yang juga harus diimbangi dengan unsur modern tentu membutuhkan proses yang tidak mudah. Atas dasar inilah, penulis ingin mengetahui lebih lanjut terkait dengan proses penyusunan pesan kearifan lokal dalam serial komik LINE Webtoon berjudul 7Wonders terhadap upaya penyampaian unsur budaya kepada para pembaca dengan fokus penelitian pada episode 1 sampai dengan episode 5.

Komik 7wonders baru pertama kali di teliti oleh Kholidah pada tahun 2017 dengan judul penelitian ‘Fenomena Alih Wahana Komik Web 7 Wonders Karya Metalu: upaya memasyarakatkan sastra lisan

pada generasi penerus bangsa'. Penelitian tersebut berbicara tentang bagaimana fenomena terhadap hasil alih wahana sastra lisan yang berupa cerita rakyat Jaka Tarub diaplikasikan dengan pemanfaatan teknologi dalam mengangkat budaya dan tradisi Indonesia yang melibatkan anak muda secara langsung. Meskipun menggunakan komik 7wonders sebagai objek penelitian, namun yang menjadi pembeda penelitian kali ini dengan penelitian lainnya yaitu terletak pada fokus penelitian yang hanya melihat bagaimana metode penyusunan pesan dalam serial komik 7Wonders hingga pada tahapan apakah penyusunan pesan tersebut sudah mencapai tujuan yang diinginkan melalui kekuatan pesan yang visualisasikan dalam komik, sehingga hal yang menarik dalam penelitian ini adalah bagaimana visual perberan aktif dalam penyusunan suatu pesan.

B. Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penellitian ini ialah:

1. Bagaimana metode penyusunan pesan kearifan lokal dalam serial komik digital 7Wonders episode 1-5 ?
2. Bagaimanakah hambatan sang pembuat pesan dalam proses penyusunan pesan kearifan lokal demi mencapai tujuannya?

C. Tujuan penelitian

Peneliti bertujuan untuk mengetahui metode penyusunan pesan oleh komikus dalam menyampaikan unsur budaya, mitologi kuno, serta adat-adat nusantara yang dikemas dengan unsur modern melalui media komik digital 7wonders.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Memberikan sumbangan dalam studi Ilmu Komunikasi, khususnya di bidang Komunikasi Strategis. Serta diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

Memberikan gambaran kepada pembaca mengenai proses penyusunan pesan dalam komik digital 7Wonders serta pemahaman mengenai proses dalam penyusunan pesan suatu komik *digital*.

E. Kerangka Teori

Fokus penelitian ini ialah metode penyusunan pesan dalam serial komik digital. Pesan yang akan diteliti yakni kearifan lokal yang terkandung dalam komik 7Wonders. Selanjutnya, untuk mengetahui rangkaian proses penyusunan pesan terhadap objek dan subjek penelitian, penulis menggunakan teori Perencanaan Pesan. Perencanaan pesan ini termasuk kedalam tradisi Sosiopsikologis (komunikasi sebagai pengaruh antar pribadi). Teori-teori dari tradisi sosiopsikologi berfokus pada bagaimana pelaku komunikasi mengatur pesan. Sosiopsikologi memandang individu sebagai makhluk sosial. Tradisi Sosiopsikologi memberikan perhatiannya antara lain pada perilaku individu, pengaruh, kepribadian dan sifat individu atau bagaimana individu melakukan persepsi (Littelejoh, 2014:174). Tradisi ini mencari hubungan sebab-akibat yang dapat memprediksi kapan sebuah perilaku komunikasi akan berhasil dan kapan akan gagal. Adapun indikator keberhasilan dan kegagalan komunikasi terletak pada ada tidaknya perubahan yang terjadi pada pelaku komunikasi. Semua itu dapat diketahui melalui serangkaian eksperimen. Efek utama yang diukur adalah perubahan pemikiran yang dinyatakan dalam bentuk skala sikap baik sebelum maupun sesudah menerima pesan.

1. Pesan

Pesan merupakan komponen penting di kehidupan manusia dalam berkomunikasi, manusia saling bertukar pesan untuk saling berbagi informasi satu sama lain. Pengertian pesan sendiri menurut Effendy (1993: 15) merupakan terjemahan dari bahasa asing “*message*” yang artinya adalah lambang bermakna (*meaningful symbols*), yakni lambang yang membawakan pikiran atau perasaan komunikator. Effendy juga menjelaskan bahwa komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara langsung ataupun tidak langsung melalui media. Media dalam penyampaian pesan dapat berupa media cetak maupun media digital. Ada beberapa teori yang berkaitan dengan produksi pesan, dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan teori perencanaan pesan sebagai acuan penelitian serta beberapa teori pendukung lainnya seperti teori model penyusunan pesan serta logika penyusunan pesan untuk memperoleh data tambahan yang dapat memperkuat hasil penelitian.

a. Perencanaan Pesan

Penyusunan pesan, khususnya yang ditujukan pada khalayak banyak membutuhkan perencanaan yang matang demi tercapainya suatu tujuan. Pengembangan teori produksi pesan mempertimbangkan perencanaan dan tujuan. Teori ini memberikan kerangka pemahaman tentang struktur kognitif dan bagaimana mereka mempengaruhi struktur verbal serta perilaku nonverbal. Charles Berger (dalam Littlejohn, 2009: 185) menjelaskan bahwa teori perencanaan dikembangkan sebagai jawaban atas gagasan bahwa komunikasi merupakan proses mencapai tujuan, manusia tidak terlibat dalam kegiatan komunikasi hanya karena mereka memang melakukannya; mereka berkomunikasi untuk memenuhi tujuan. Teori Berger memperkirakan bahwa semakin banyak yang anda tahu (khusus dan umum), akan semakin kompleks rencana anda. Atau dapat dikatakan juga apabila anda memiliki banyak motivasi dan pengetahuan ,maka anda akan menciptakan rencana lebih kompleks serta jika motivasi dan pengetahuan anda rendah, maka

rencana anda mungkin tidak akan berkembang. Perencanaan dan pencapaian tujuan sangat berhubungan dengan emosi kita. Jika tujuan kita terhalangi, maka kita cenderung bereaksi negatif. Sebaliknya, jika rencana kita berhasil, maka kita sering kali merasa terangkat. Perasaan-perasaan negatif yang kita alami ketika gagal mencapai tujuan, bergantung pada seberapa pentingnya tujuan tersebut serta seberapa keras kita berusaha untuk mencapainya dan seberapa dekat kita pada tujuan yang sebenarnya kita dapatkan (Littelejohn, 2014:184-188).

b. Model Penyusunan Pesan

Teori tentang penyusunan pesan menggambarkan sebuah skenario yang lebih kompleks, dimana pelaku komunikasi benar-benar menyusun pesan sesuai dengan maksud-maksud mereka dalam situasi yang mereka hadapi (Littelejohn, 2014:184). Menurut Cassandra, seperti yang dikutip oleh Hafied Cangara dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi, ada dua model dalam penyusunan pesan yaitu; “penyusunan

pesan yang bersifat informatif” dan “penyusunan pesan yang bersifat persuasif” (Cangara, 2004 : 121-125). Cassandra menjabarkan penyusunan pesan bersifat informatif dan persuasif sebagai berikut:

1) Penyusunan Pesan bersifat Informatif

Lebih banyak ditujukan pada perluasan wawasan dan kesadaran khalayak. Prosesnya lebih banyak bersifat difusi, sederhana, jelas dan tidak banyak menggunakan jargon yang kurang populer di kalangan masyarakat. Ada 4 macam penyusunan pesan bersifat informatif :

- a) *Space Order*. Penyusunan pesan yang melihat kondisi tempat atau ruang, seperti : Internasional, Nasional dan Daerah.
- b) *Time Order*. Penyusunan Pesan berdasarkan waktu atau periode yang disusun secara kronologis.
- c) *Deductive Order*. Penyusunan pesan mulai dari hal-hal yang bersifat umum kepada yang khusus.
- d) *Inductive Order*. Kebalikan dari Deductive Order, penyusunan pesan yang dimulai dari hal-hal khusus kepada yang bersifat umum.

Model penyusunan pesan informatif biasanya banyak dilakukan dalam penulisan berita dan artikel oleh para wartawan dengan menggunakan model piramida terbalik (Cangara, 2004 : 121-125).

2) Penyusunan Pesan bersifat Persuasif

Memiliki tujuan untuk mengubah persepsi, sikap, dan pendapat khalayak. Oleh karena itu, penyusunan pesan yang bersifat persuasif memiliki sebuah proposisi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam penyusunan pesan yang memakai teknik persuasi, antara lain :

- a) *Fear Appeal*. Metode penyusunan atau penyampaian pesan dengan menimbulkan rasa ketakutan pada khalayak.
- b) *Emotional Appeal*. Cara penyusunan atau penyampaian pesan dengan berusaha menggugah emosional khalayak. Bentuk lain dari emotional appeal ialah propaganda.
- c) *Reward Appeal*. Cara penyusunan atau penyampaian pesan dengan menawarkan janji-janji pada khalayak.

- d) *Motivational Appeal*. Teknik penyusunan atau penyampaian yang dibuat bukan karena janji-janji, tetapi disusun untuk menumbuhkan internal psikologis khalayak sehingga mereka dapat mengikuti pesan-pesan itu.
- e) *Humorous Appeal*. Teknik penyusunan atau penyampaian pesan yang disertai dengan gaya humor, sehingga dalam penerimaan pesan khalayak tidak merasa jenuh (Cangara, 2004 : 121-125).

Model penyusunan pesan ini termasuk kedalam tradisi sosiopsikologi (komunikasi sebagai pengaruh antar pribadi). Teori-teori dari tradisi sosiopsikologi berfokus pada bagaimana pelaku komunikasi mengatur pesan (Cangara, 2004 : 121-125).

c. Logika Penyusunan Pesan

Teori pendukung lainnya yang relevan untuk penelitian ini adalah Logika Penyusunan Pesan. Teori ini di kemukakan oleh Barbara O'Keefe dalam tesisnya yang menyatakan bahwa manusia berpikir dengan cara yang berbeda tentang

komunikasi dan pesan serta mereka menggunakan logika yang berbeda dalam memutuskan apa yang akan dikatakan kepada orang lain dalam sebuah situasi (Littelejohn, 2014:188-189). Ia menggunakan istilah logika penyusunan pesan (*message design logic*) untuk menjelaskan pemikiran di balik pesan yang kita ciptakan. O'keefe menggaris bawahi tiga logika penyusunan pesan yang mungkin mencakup dari orang yang kurang memusatkan diri hingga orang yang paling memusatkan diri, diantaranya yaitu:

- 1) Logika ekspresif, adalah komunikasi untuk pengungkapan perasaan dan pemikiran sendiri. Pesan-pesan dalam cara ini bersifat terbuka dan reaktif, dengan adanya sedikit perhatian pada kebutuhan atau keinginan orang lain.
- 2) Logika konvensional, memandang komunikasi sebagai sebuah permainan yang dimainkan dengan peraturan. Logika ini bertujuan untuk menyusun pesan-pesan yang sopan, tepat, dan didasarkan pada aturan-aturan yang diketahui setiap orang.

3) Logika retorik, memandang komunikasi sebagai sebuah cara perubahan aturan melalui negosiasi. Pesan-pesan yang disusun dengan logika ini cenderung luwes, berwawasan, dan terpusat pada seseorang. Mereka cenderung mengerangkakan kembali situasi, sehingga tujuan yang beragam tersebut termasuk persuasi dan kesopanan tergabung dalam sebuah kesatuan yang kuat (Littelejohn,2014:188-189)

2. Kearifan Lokal

Kearifan lokal tak lepas dari pesan dan komunikasi, peneliti melihat bagaimana proses penyusunan pesan berupa kearifan lokal disampaikan dalam wujud komik digital. Sebagaimana pendapat Pudentia (dalam Hasanah dkk., 2016: 5), bahwa kearifan lokal merupakan produk kultural, tradisi budaya yang mengandung berbagai hal menyangkut hidup dan kehidupan komunitas pemiliknya, misalnya sistem nilai, kepercayaan dan agama, kaidah-kaidah sosial, etos kerja bahkan cara bagaimana dinamika sosial itu berlangsung. Konteks kearifan lokal dalam penelitian ini adalah:

a. Nilai

Nilai menurut Sartini (2009:30), merupakan sesuatu yang menyangkut baik dan buruk. Pepper (dalam Sartini, 2009:30) menyatakan bahwa batasan nilai mengacu pada minat, kesukaan, pilihan, tugas, kewajiban, agama, kebutuhan, keamanan, hasrat, keengganan, atraksi, perasaan, dan orientasi seleksinya. Nilai dalam penelitian ini mengacu pada konteks nilai-nilai yang terkandung pada budaya tanah Jawa yang terlampir dalam komik digital 7Wonders episode 1-10.

b. Kekayaan budaya

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari beragam pulau dan suku-suku. Setiap daerah memiliki cirikhas, tradisi, dan budaya yang berbeda-beda. Secara umum, pengertian budaya adalah suatu cara hidup yang terdapat pada sekelompok manusia, yang berkembang dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Menurut Ralph Linton (1940), pengertian budaya adalah segala pengetahuan, pola pikir, perilaku, ataupun sikap yang menjadi kebiasaan masyarakat dimana hal tersebut dimiliki serta

diwariskan oleh para nenek moyang secara turun-temurun.

Menurut Clyde Kluckhohn (1953), ada tujuh unsur yang membentuk budaya atau kebudayaan, yaitu;

- 1) Bahasa, yaitu mencakup bahasa lisan dan tulisan yang memiliki fungsi sebagai cara berinteraksi, dan merupakan salah satu tanda adanya budaya suatu peradaban.
- 2) Sistem pengetahuan, yaitu mencakup pengetahuan mengenai berbagai hal seperti perilaku sosial, organ manusia, waktu, flora dan fauna, dan lain sebagainya.
- 3) Sistem religi, yaitu mencakup aliran kepercayaan atau agama yang dianut oleh masyarakat. Kegiatan unsur kebudayaan sistem religi misalnya upacara atau tradisi kepercayaan tertentu.
- 4) Sistem mata pencaharian manusia, yaitu mencakup metode manusia untuk bertahan hidup. Kegiatannya misalnya bercocok tanam, berdagang, bertani, dan lain sebagainya.
- 5) Sistem teknologi manusia, yaitu mencakup peralatan produksi, alat transportasi, proses

distribusi, komunikasi, serta tempat-tempat untuk menyimpan benda dan atau manusia. Rumah, senjata, dan perkakas merupakan unsur kebudayaan yang diciptakan oleh peradaban manusia.

- 6) Sistem kemasyarakatan, yaitu mencakup sistem keluarga, kekerabatan, komunitas, organisasi, hingga negara. Sejak lahir manusia telah menjadi bagian organisasi, yaitu keluarga dan terikat dalam kegiatan keagamaan.
- 7) Kesenian, yaitu mencakup berbagai bentuk seni, seperti seni musik, seni tari, seni lukis, sastra, arsitektural, dan lain-lain. Setiap karya kreatif manusia yang mengandung seni merupakan unsur budaya (Clyde Kluckhohn, 1953).

3. Komik

Sebagai salah satu bentuk pesan, komik merupakan sebuah cerita yang memiliki unsur budaya dalam ceritanya, unsur budaya berupa kearifan lokal yang ditampilkan secara visual dalam cerita juga merupakan salah satu bentuk pesan dalam komik. Definisi komik, menurut Scout McCloud (2001: 9) merupakan gambar-gambar yang bercerita dengan narasi tulisannya, karenanya pengkajian komik sebagai karya seni

bukan semata-mata memperhatikan aspek seni rupa berupa gaya gambar, grafis, atau komposisi, melainkan juga aspek sastra, seperti genre cerita, gaya penulisan, serta tema cerita komik memiliki elemen dasar. Melihat adanya elemen tersebut, pembaca bisa mengetahui suatu karya bisa disebut sebuah komik. Darmawan (2012:72) menyatakan bahwa terdapat unsur tampak dan tidak tampak dalam komik. Unsur tampak dalam komik terdiri dari panel dan ruang bagi teks. Ruang bagi teks sendiri terdiri dari balon dan *caption*. Komikus, merupakan sebutan bagi orang-orang yang membuat komik. Terdapat enam langkah sistematis yang perlu dilewati untuk menjadi komikus yang baik. Sistematis ini memakai semacam analogi buah apel yang dibelah seperempat bagian, membujur dari atas ke bawah, dimulai dari lapisan inti atau yang paling dalam (Tan, 2010), yaitu:

a. Gagasan/tujuan

Mengenai apa yang akan dibuat oleh komikus. Bagian ini adalah fondasi utama yang akan menentukan bangunan secara keseluruhan. Maka ini diganti perihal konsep, filosofi, moral cerita dan sebagainya.

b. Bentuk

Fase ini sudah masuk proses pengartikulasian konsep menuju bahasa visual. Bentuk-bentuk visual yang beragam variasinya akan dipertimbangkan pada proses ini.

c. Gaya

Identitas yang dimiliki oleh seorang komikus, ketika seorang komikus menciptakan gaya komiknya sendiri, ia menyadari bahwa seluruh karyanya berubah demi menyesuaikan dengan gaya tersebut.

d. Struktur

Elemen-elemen yang membangun sebuah komik yang baik seperti kecepatan, drama, humor, suspens, komposisi, perkembangan tema, ironi termasuk prinsip komposisi komik dan gaya cerita. Kemudian komikus mengumpulkan semuanya, apa yang akan dimasukkan, apa yang akan dibuang, bagaimana mengaturnya, dan bagaimana mengubah karya tersebut.

e. Keterampilan

Komik yang dalam subyektifitas kreator sudah jadi atau tuntas adalah kombinasi dari kemampuan bekerja, menerapkan keterampilan, keluasan wawasan,

kepiawaian berimprovisasi dan semacamnya. Hal tersebut dibarengi dengan obyektivitas kolektif antara kreator dengan apresian agar gagasan bisa lebih luas diasosialkan.

f. Permukaan

Hasil dari penggabungan ke-lima aspek sebelumnya yang akan dibaca oleh pembaca komik. Fase pemungkas dari kesempurnaan proses kreatifitas ini adalah yang berhubungan dengan aspek pertama yang akan disentuh oleh mata dan cita rasa apresian, yakni tampilan dari luar produk komik untuk membantu citra (Tan, 2010).

Ada banyak cara dalam membuat sebuah komik. Penelitian ini akan melihat bagaimana komikus 7Wonders menyusun komik yang ia buat berdasarkan teknik-teknik yang ada. Teknik dalam konteks ini merupakan alat-alat yang digunakan dalam proses pembuat komik. Menurut Gumelar (2011:92-196) untuk membuat komik, secara garis besar terbagi menjadi 3 teknik, yaitu:

a. Traditional technique

Membuat komik dengan alat dan bahan relatif tradisional seperti kertas, pensil, pensil warna,

penghapus, Pena celup, *Correction pen*, *screentone*, cat air, penggaris, spidol warna, *cutter*, rautan pensil, *plastic painting colour pallete*, tempat air, kuas, *tracing table*, dan *hair dryer*.

b. *Hybrid technique*

Merupakan gabungan antara teknik tradisional dan cara digital, komposisi penggunaan digital serta tradisionalnya tidak begitu dipermasalahkan, hal yang terpenting ialah penggabungan dari kedua teknik tersebut. Sebagai gambaran menggunakan teknik tradisional dengan memerlukan alat-alat tradisional lalu menggabungkannya dengan teknologi dan alat-alat digital seperti *scanner*, komputer, serta *graphic* dan *page lay out softwares*.

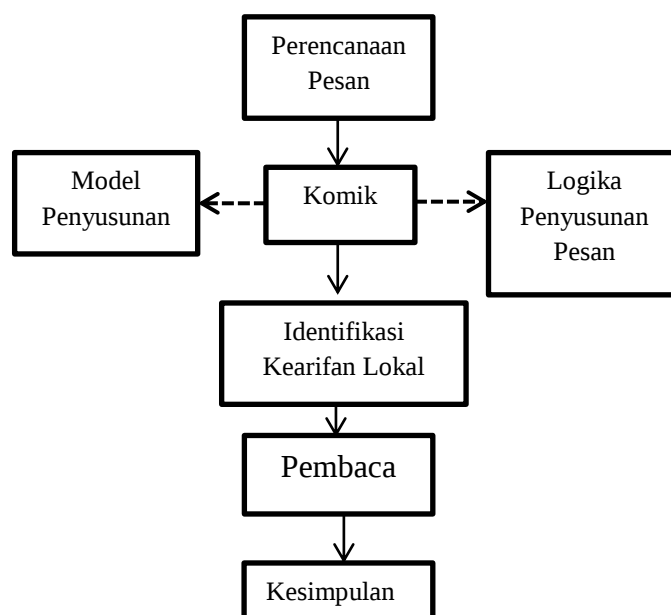
c. *Digital technique*

Merupakan teknik membuat komik murni menggunakan alat digital. Misalnya menggambar menggunakan tablet, atau tablet komputer (*PC Tablet*). Semua proses dilakukan murni digital. Kelebihan dari teknik ini adalah tidak memerlukan kertas dan alat-alat tradisional serta juga tidak memerlukan *scanner* sehingga lebih praktis (Gumelar, 2011).

Sebab objek penelitian ini merupakan komik digital. Maka, peneliti hanya akan melihat apakah komikus 7Wonders menggunakan *digital technique* atau *hybrid technique* dalam proses pembuatannya. Hal ini dapat membantu peneliti untuk mengetahui proses penyusunan pesan hingga pada tahapan eksekusi produk menjadi sebuah komik.

F. Kerangka Konsep

Sesuai dengan judul yang diangkat dalam penelitian ini, mengenai metode penyusunan pesan dalam serial komik digital 7Wonders, peneliti membuat olahan bagan kerangka konsep sebagai alur acuan dalam penelitian ini, berikut adalah bagan kerangka konsep tersebut:



Bagan 1: Kerangka konsep (Sumber: Peneliti, 2019)

Sehubungan dengan topik penelitian kali ini adalah metode penyusunan pesan, maka teori perencanaan pesan digunakan sebagai teori utama karena teori tersebut mempertimbangkan sebuah perencanaan dan tujuan dengan fokus objek penelitian yaitu komik 7Wonders episode 1-5. Episode 1-5 dipilih karena dianggap cukup untuk mewakili keseluruhan episode komik 7Wonders. Pelaku utama yang dilibatkan dalam hal ini yaitu sang komikus 7Wonders, dari sini, peneliti akan mengetahui rancangan pesan yang dibuat untuk memperoleh tujuan yang akan dicapai oleh komikus. Setelah komikus membuat sebuah rancangan, selanjutnya pesan dengan unsur kearifan lokal tersebut divisualisasikan dalam bentuk komik digital 7Wonders yang nantinya akan dilihat seperti apakah hasil dari visualisasi komik tersebut, dan memuat model penyusunan pesan seperti apa serta memuat logika penyusunan pesan yang bagaimana. Setelah produk pesan di analisis berdasarkan model penyusunan pesan serta logika penyusunan pesan, selanjutnya peneliti akan melihat respon dari para pembaca untuk mengetahui apakah terpaan pesan yang disampaikan kepada para pembaca berhasil mencapai tujuan awal yang dirancang oleh komikus 7Wonders atau belum sesuai. Sampai pada tahapan ini, peneliti mencoba untuk menganalisis serta menarik kesimpulan bagaimana metode penyusunan pesan dalam serial komik digital 7Wonders.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Ditinjau dari jenis data yang diperoleh, penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2014: 6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Penelitian dilakukan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Melalui penelitian kualitatif, peneliti dapat mencari tahu bagaimana proses penyusunan pesan-pesan yang dilakukan oleh seorang komikus dalam suatu karya yang ia buat. Moleong (2014: 7) menyebutkan fungsi penelitian kualitatif adalah untuk meneliti latar belakang fenomena yang tidak dapat diteliti menggunakan penelitian kuantitatif. Atas dasar tersebut, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengetahui latar belakang dari proses penyusunan pesan suatu karya yang ditinjau dari motivasi, peranan, nilai, sikap, serta persepsi.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi Kasus. Studi kasus adalah metode penelitian mengenai individu, lembaga, atau unit sosial tertentu dalam kurun waktu yang ditentukan. Metode ini juga berupa fenomena yang ada dan terjadi nyata dalam konteks kehidupan (Aziz & Abdul, 2003).

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan menyesuaikan dengan lokasi subjek penelitian yaitu sang pembuat komik 7Wonders yang berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta.

4. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009). Objek dalam penelitian ini adalah pesan kearifan lokal dalam serial komik *digital LINE* Webtoon yang berjudul 7Wonders.

5. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber data yang diminta informasinya sesuai masalah penelitian (Arikunto, 2002). Oleh sebab itu, dibutuhkan informan yang memiliki pengetahuan serta bersangkutan dengan objek penelitian agar sesuai dengan data penelitian yang dibutuhkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses penyusunan pesan-pesan dalam serial komik *digital* LINE Webtoon yang berjudul 7Wonders. Sehingga, subjek penelitian yang adalah komikus dari komik *digital* 7Wonders serta orang-orang yang terlibat dalam proses penyusunan pesan-pesan dalam karya tersebut.

6. Data penelitian

- a. Data primer, adalah data yang diperoleh dari sumber data pertama atau tangan pertama di lapangan (Kriyanto, 2008: 41-42). Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara mendalam.
- b. Data sekunder, adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sekunder yang digunakan untuk menunjang penelitian (Kriyantono, 2008: 41-42). Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka serta observasi terhadap aplikasi LINE Webtoon yang berkaitan dengan topik penelitian.

7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam bersama komikus 7Wonders. Wawancara mendalam adalah proses mendapatkan keterangan mengenai tujuan penelitian dari informan (Bungin, 2007: 46). Menurut Patton (dalam Moleong 2014: 187-188), terdapat tiga jenis wawancara dalam penelitian kualitatif yaitu:

- a. Wawancara pembicaraan informal: wawancara dengan mengajukan pertanyaan yang sangat bergantung pada spontanitas pewawancara dalam mengajukan pertanyaan kepada terwawancara. Wawancara ini mirip dengan percakapan biasa karena dilakukan dalam suasana biasa dan wajar.
- b. Pendekatan menggunakan petunjuk umum wawancara: wawancara ini mengharuskan pewawancara untuk membuat kerangka dan garis besar pokok-pokok yang dirumuskan. Pertanyaan tidak perlu ditanyakan secara berurutan. Petunjuk wawancara berisi petunjuk secara garis besar tentang proses dan isi wawancara untuk menjaga agar pokok-pokok yang direncanakan dapat seluruhnya tercakup.
- c. Wawancara baku terbuka: wawancara menggunakan pertanyaan-pertanyaan baku. Urutan pertanyaan, kata-kata, dan

cara penyajian dilakukan sama untuk setiap terwawancara. Pewawancara terbatas untuk melakukan pertanyaan mendalam. Wawancara jenis ini biasa dilakukan ketika terwawancara cukup banyak jumlahnya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara pembicaraan informal serta pendekatan menggunakan petunjuk umum wawancara untuk menciptakan kedekatan antara peneliti dengan informan serta suasana yang santai dan harmonis, namun tetap sesuai dengan konteks yang ada.

8. Metode Analisis Data

Menurut Bogdan dan Biklen (dalam Moleong, 2014: 248), analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif menurut Idrus (2009) meliputi:

a. Tahap Pengumpulan Data

Tahap ini peneliti mengumpulkan data penelitian. Kebanyakan data kualitatif berupa kata-kata, fenomena, foto yang diperoleh peneliti dengan teknik pengumpulan data yang

digunakan. Dalam proses pengumpulan data penelitian dapat dibantu dengan kamera atau *recorder*.

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara mendalam dengan komikus 7Wonders, Metalu melalui telepon dan direkam menggunakan recorder.

b. Reduksi Data

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang diperoleh di lapangan. Data-data yang dipilih sesuai tema penelitian dapat diberi kode atau dikelompokkan untuk memudahkan peneliti.

Proses reduksi dalam penelitian ini dengan menyeleksi data yang diperoleh dari wawancara dengan komikus 7Wonders, Metalu. Seleksi data disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui bagaimana metode penyusunan pesan dalam komik 7Wonders episode 1-5. Data yang sudah didapat kemudian dikelompokkan untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis.

c. Penyajian data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Melalui proses mencermati penyajian data,

peneliti akan lebih mudah memahami suatu fenomena yang diamati.

Penyajian data dalam penelitian ini memberikan suatu gambaran keseluruhan data yang telah dipilih melalui kesesuaian judul dan tujuan penelitian yaitu metode penyusunan pesan dalam komik 7Wonders. Data yang sudah dipilih kemudian disajikan agar mudah dibaca secara keseluruhan serta memudahkan proses analisis data.

d. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan berupa penarikan hasil data yang telah disajikan disertai pemberian makna sesuai interpretasi peneliti. Penelitian juga dapat melakukan verifikasi hasil kesimpulan penelitian.

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini diperoleh dari data yang didapat sesuai judul dan tujuan penelitian. Data lalu dianalisis menggunakan kerangka teori serta kerangka konsep dalam penelitian ini. Apabila proses analisis selesai, dilanjutkan dengan kesimpulan serta saran akhir penelitian.

9. Trianggulasi Data

Trianggulasi data disebut sebagai teknik pemeriksaan kesahihan data yang menggunakan sesuatu yang lain. Menurut Denzim dalam

Pinem (2014:39). Triangulasi data dibagi menjadi empat jenis yaitu sumber, metode, penyidik, serta teori. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi data melalui sumber. Dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan komikus 7Wonders, Metalu. Peneliti juga melakukan triangulasi data melalui observasi komentar para pembaca terhadap komik 7Wonders episode 1-5. Penulis juga akan melakukan verifikasi data yang diperoleh kepada komikus 7Wonders, Metalu.