

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komik, menurut Scott McCloud sebagaimana dikutip dalam buku berjudul *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital* yang ditulis oleh Indiria Maharsi pada tahun 2018, merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang berdekatan, bersebelahan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca. Dalam buku yang sama, Indiria menyatakan bahwa komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk sebuah alur cerita.¹ Indiria membagi komik dalam empat kategori sebagai berikut; komik strip, novel grafis, komik kompilasi, dan *webcomic* atau disebut juga komik digital. Dalam bukunya, Indiria menjelaskan bahwa komik digital adalah komik yang dibuat dan dipasarkan secara digital melalui media berupa aplikasi maupun *website*, sehingga komik digital ini dapat diakses tanpa adanya batasan kertas dan media.²

Komik digital, seperti tertulis dalam artikel yang ditulis oleh Aisyah Adri, merupakan salah satu hasil pengaruh dari berkembangnya era digital yang merubah berbagai macam aspek kehidupan di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Menurutnya, salah satu perubahan yang dibawa dalam era digital ini adalah

¹ Scott McCloud. 1993. "*Understanding Comics*" dalam Indiria Maharsi. *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Dwi-Quantum. Hal. 2

² Maharsi, Indiria. 2018. *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. . Yogyakarta: Dwi-Quantum. Hal. 4

perubahan kebiasaan membaca, karena buku dan karya literatur lainnya termasuk komik, telah berubah bentuk menjadi digital sehingga menjadi praktis untuk diakses melalui telepon pintar.³ Komik digital saat ini banyak digemari oleh berbagai kalangan di Indonesia, terutama kalangan anak muda dengan rentang usia 15 sampai dengan 25 tahun.⁴ Adapun salah satu penyedia layanan membaca komik digital yang banyak diminati adalah LINE Webtoon.

Sebagaimana dilansir dalam artikel dari tribunnews.com, LINE Webtoon adalah sebuah *platform* layanan yang dibuat oleh perusahaan Korea bernama Naver untuk meningkatkan layanan *platform* aplikasi pesan LINE yang telah terlebih dahulu dibuat. LINE Webtoon ini merupakan *platform* penerbitan berbasis digital berupa aplikasi yang dapat diunduh gratis oleh para pembaca, dan juga dapat diakses secara gratis oleh pembuat komik.⁵ Menurut artikel yang dilansir dari Detik.com, aplikasi LINE Webtoon ini banyak peminatnya di Indonesia, sehingga Indonesia dijadikan target pasar tertinggi LINE Webtoon dengan total enam juta pengguna aktif harian pada tahun 2016.⁶

Walaupun menurut data diatas komik banyak digemari dan populer, pendapat yang berbeda disampaikan seorang kritikus bernama Fredrick Wertham

³ Aisyah Adri. "Karya Sastra Indonesia di Era Komik" dalam *Good News from Indonesia*. 1 Agustus 2018. *Online*. Internet. 11 Agustus 2020.

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/08/01/karya-sastra-indonesia-di-era-komik>

⁴ Indiria Maharsi, *Op.Cit.* Hal. 6

⁵ Choirul Arifin. "Line Webtoon, Cara Enak Baca Komik Lewat Ponsel" dalam tribunnews. 11 Mei 2015. *Online*. Internet. 25 November 2019.

<https://www.tribunnews.com/techno/2015/05/11/line-webtoon-cara-enak-baca-komik-lewat-ponsel>

⁶ Tia Agnes, "Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbanyak di Dunia" dalam detikHot. 13 Agustus 2016. *Online*. Internet. 12 Agustus 2019. <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>

dalam bukunya yang berjudul *Seduction of the Innocent* sebagaimana dikutip dalam jurnal Dale Jacobs yang berjudul *More Than Words: Comics as Means of Teaching Multiple Literacies*. Wertham menyatakan argumen bahwa menurutnya, membaca komik dapat mematikan minat baca pada anak. Fredrick Wertham menyatakan demikian,

“Tingkat kesulitan membaca pada anak semakin meningkat. Penyebab utama yang memiliki pengaruh penting terhadap peningkatan yang terjadi adalah komik. Orang-orang yang membaca komik tidak dapat disebut sebagai pembaca, karena kebanyakan mereka hanya melihat gambar yang ada, dan hanya membaca satu-dua kata di sana-sini. Termasuk dalam kategori pembaca terburuk adalah, orang-orang yang kecanduan membaca komik dengan angka persentase tinggi. Mereka menghabiskan kebanyakan waktunya dengan membaca komik. Mereka adalah kutu buku tanpa buku.”⁷

Wertham menyatakan bahwa orang-orang yang membaca komik tidak dapat dinyatakan benar-benar membaca karena tidak mengaitkan tulisan yang ada di dalam komik untuk mengartikan cerita sesungguhnya yang sudah dikemas. Menurutnya, penggemar komik hanya melihat gambar yang tersaji untuk menghindari proses membaca yang menurut Wertham lebih kompleks, dan juga lebih penting.

Sebaliknya, Dale Jacobs dalam jurnalnya menyatakan bahwa komik memiliki potensi sebagai alat untuk mendidik dengan adanya kelebihan komik berupa gambaran visual yang dapat memperlambat pergerakan informasi, dan kelebihan lainnya yaitu komik yang dikenal dapat menjadi perantara gambar dan kata.⁸ Formulasi ini kemudian membuat Dale Jacobs menyatakan bahwa komik

⁷ Dale Jacobs. 2007. *“More Than Words: Comics as a Means of Teaching Multiple Literacies.”* Dalam *Words at Play*. Vol. 96. No. 3 hal 19-20

⁸ *Ibid.* Hal. 20

dapat dilihat sebagai batu loncatan dalam dunia pendidikan sebagai alat pembelajaran, yang dapat memotivasi dan membantu anak-anak yang memiliki kesulitan belajar, terutama dalam meningkatkan keterampilan literasi.⁹

Menurut UNESCO, literasi adalah kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi, mengerti, menginterpretasi, membuat, mengkomunikasikan, memperhitungkan, dan menggunakan materi tercetak maupun tertulis untuk berbagai macam konteks.¹⁰ Ibnu Aji Setiawan, dalam situsnya di internet membagi literasi menjadi beberapa jenis antara lain; literasi kesehatan untuk memperoleh, mengolah, serta memahami informasi dasar mengenai kesehatan; literasi finansial untuk membuat penilaian dan keputusan efektif terhadap informasi dalam bidang keuangan; literasi digital sebagai dasar teknis menjalankan komputer serta internet disertai dengan pemahaman dan pikiran yang kritis untuk melakukan evaluasi pada media digital dan konten komunikasi lainnya; literasi data untuk memahami kompleksitas menganalisis data; literasi kritis untuk mengadopsi perspektif yang kritis terhadap analisis dan argumentasi dasar terhadap tulisan; literasi visual untuk menginterpretasikan dan menciptakan makna dari informasi dalam bentuk gambaran visual; literasi teknologi untuk bekerja secara efektif dan penuh tanggung jawab dengan menggunakan teknologi sebagai instrumen untuk membuat, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi; literasi statistik untuk memahami statistik berupa materi-materi yang

⁹ *Ibid.* Hal. 20

¹⁰ Internet. 11 Agustus 2018.

unesdoc.unesco.org/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_fd091de1-a2ea-4733-82c2-80a335a55453?_=222125eng.pdf&to=6&from=1

dipublikasikan oleh media; dan literasi informasi sebagai kemampuan untuk mengenali informasi dan tahu kapan harus menggunakannya setelah melakukan evaluasi yang efektif untuk kemudian dapat dikomunikasikan dalam format yang jelas dan mudah diterima.¹¹

Dale Jacobs, dalam jurnalnya menyebutkan bahwa komik merupakan media karya literasi yang multimodal. karena di dalam komik terdapat beragam elemen dan beragam jenis makna yang dibuat dengan menggunakan berbagai kekuatan literasi. Jacobs menyatakan demikian,

*“Jika kita menganggap komik sebagai teks multimodal yang melibatkan berbagai macam pembuatan makna, kita tidak akan melepaskan manfaat dari pembelajaran literasi berbasis kata tetapi malah memperkuatnya melalui masuknya literasi digital, literasi visual dan literasi lainnya,... dengan merangkul ide literasi multimodal dalam kaitannya dengan komik, maka banyak orang akan terlibat secara kritis dengan cara membuat makna karena teks multimodal mencakup banyak konten baik di internet, media interaktif, koran, televisi, film, buku, dan banyak teks lainnya yang beredar di masyarakat yang kontemporer.”*¹²

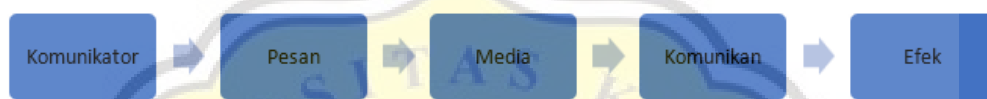
Disamping itu, peran komik sebagai karya media literasi yang multimodal ditambahkan lagi oleh Indiria Maharsi dalam bukunya. Indiria menyatakan bahwa komik dalam bentuk cetak maupun digital juga dapat berperan sebagai salah satu bentuk komunikasi secara visual dengan kekuatan untuk dapat menyampaikan informasi populer dengan bentuk yang lebih mudah untuk dimengerti pembacanya.¹³

¹¹ Ibnu Aji Setyawan, S.Pd. “Kupas Tuntas Jenis dan Pengertian Literasi. Literasi adalah...” dalam gurudigital.id. 5 Januari 2018. *Online*. Internet. 12 Agustus 2019. <https://gurudigital.id/jenis-pengertian-literasi-adalah/>

¹² Dale Jacobs. 2007. “*More Than Words: Comics as a Means of Teaching Multiple Literacies.*” Dalam *Words at Play*. Vol. 96. No. 3 hal 21

¹³ Indiria Maharsi, *Op.Cit.* Hal. 4

Pengertian komunikasi menurut Harold Lasswell sebagaimana tertulis dalam buku karya Onong Uchjana Effendy yang berjudul ILMU KOMUNIKASI Teori dan Praktek adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui sebuah media yang kemudian pada akhirnya menimbulkan efek tertentu.¹⁴ Paradigma Laswell mengenai komunikasi ini digambarkan demikian,



Gambar 1.1 Proses Komunikasi Harold Lasswell

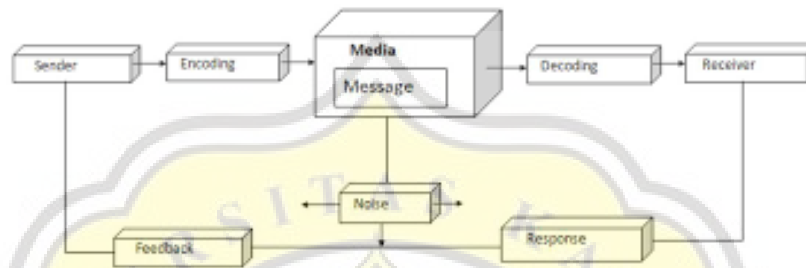
Dalam bukunya, Onong Uchjana Effendy menuliskan bahwa proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap. Tahapan yang dimaksud yakni secara primer dan sekunder.¹⁵ Proses komunikasi secara primer merupakan proses penyampaian pikiran ataupun perasaan seseorang dengan menggunakan simbol sebagai media. Simbol yang dimaksud dapat berupa bahasa, isyarat, gambar, warna, dan hal lainnya yang secara langsung dapat menerjemahkan pemikiran ataupun perasaan komunikator kepada komunikan.¹⁶ Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui sarana media. Proses sekunder ini pada umumnya digunakan untuk melancarkan proses komunikasi karena komunikan sebagai sasaran berada di posisi yang jauh, atau komunikan sebagai sasaran tersebut jumlahnya banyak. Media yang sering

¹⁴ Onong Uchjana Effendy. 2013. *ILMU KOMUNIKASI Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal. 9

¹⁵ *Ibid.* Hal.11

¹⁶ *Ibid.* Hal. 11

digunakan untuk proses sekunder ini meliputi koran, majalah, buku, radio, televisi, film, dan media lainnya yang dapat diklasifikasikan sebagai media massa.¹⁷ Proses sekunder ini kemudian digambarkan sebagai berikut,



Gambar 1.2 Proses Komunikasi Sekunder
(sumber : *Buku Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek hal. 18*)

Proses komunikasi ini, dikatakan Indiria Maharsi dalam bukunya, terjadi juga dalam komik. Proses komunikasi yang dimaksud, jika dalam komik, akan terjadi dengan urutan yang demikian : perpindahan pesan dari pikiran penulis ke tangan – tangan ke kertas – kertas ke mata – mata ke pikiran pembaca. Hal ini tersampaikan tanpa adanya pengaruh lain karena kalau dilakukan secara digital, semuanya mengalir langsung kepada pembaca.¹⁸

Analisis resepsi sebagaimana dijabarkan oleh Denis McQuail, merupakan cabang penelitian yang secara efektif meneliti khalayak dengan titik berat pada peran pembaca dalam memecahkan kode (*decoding*) teks media. Pembaca yang dimaksudkan umumnya memiliki sisi kritis untuk melawan dan menumbangkan

¹⁷ *Ibid.* Hal. 16

¹⁸ Indiria Maharsi, *Op.Cit.* Hal. 7

makna dominan atau hegemonik yang ditawarkan oleh media massa. Penelitian ini umumnya ditandai dengan penggunaan metode penelitian yang kualitatif dan etnografi. Adapun ciri-ciri utama yang khas dari analisis resepsi ini dirangkum sebagai berikut; khalayak harus membaca teks media yang merupakan objek utama dalam penelitian ini. Teks media yang dimaksud adalah teks media yang dapat digunakan untuk membentuk wacana tertentu selama khalayak berpartisipasi melalui persepsinya sendiri untuk mengkonstruksi makna dan kesenangan dari teks media yang ditawarkan selama proses penggunaan media. Khalayak ini kemudian dilihat sebagai bagian dari komunitas interpretatif (*interpretative communities*), yang berarti selama partisipasinya, khalayak tidak boleh pasif atau memiliki bentuk wacana dan kerangka kerja yang sama, karena diharapkan khalayak dalam penelitian ini beberapa akan menjadi lebih berpengalaman atau lebih aktif dibanding yang lainnya.¹⁹ Analisis resepsi ini menekankan kepada penggunaan media sebagai refleksi konteks sosial budaya yang ada, sekaligus sebagai proses pemaknaan melalui persepsi khalayak yang secara sadar (tidak dikonstruksi) memiliki identitas ganda (*multiple subject identities*) dikarenakan adanya perbedaan usia, ras, gender, kebangsaan, etnisitas, orientasi seksual, agama, dan banyak hal lainnya. Dalam studi analisis resepsi ini, khalayak akan berpartisipasi secara aktif untuk membangun dan menginterpretasikan makna atas hal-hal yang mereka dengar, baca, maupun lihat sesuai dengan konteks budaya seperti tersebut diatas. Isi teks media yang digunakan dipahami sebagai sebuah bagian dari proses konstruksi nalar melalui pembacaan yang diperoleh dari teks bahasa dan juga

¹⁹ Denis McQuail. 1997. *Audience Analysis*. London: SAGE Publications. hal 19

gambar. Adapun asumsi yang ditekankan dalam penelitian ini yaitu media yang sebelumnya hanya menjadi penyalur informasi, kini digunakan sebagai fasilitator yang menyaring dan memberi makna dari sebuah informasi. Media ini nantinya memiliki tugas untuk membawa khalayak masuk dalam dunia pemaknaan yang luas dan tidak terbatas pada tempat maupun waktu terjadinya sebuah peristiwa.²⁰

Professor Halloran, sebagaimana dikutip dalam *Encoding and Decoding in the Television Discourse* oleh Stuart Hall, mengatakan bahwa pemaknaan pada teks media adalah sebuah proses produksi pesan yang melibatkan persepsi orang yang membaca dan menggunakannya untuk hal lainnya.²¹ Riset khalayak yang melibatkan pemaknaan ini memiliki perhatian khusus terhadap; analisis dalam konteks sosial dan politik dimana isi media diproduksi dengan proses *encoding*, dan juga konsumsi isi media dengan proses *decoding* dalam konteks sosial budaya kehidupan sehari-hari khalayak. Fokus dari analisis riset khalayak ini yakni berada pada proses penerimaan, pemaknaan dan pemahaman khalayak yang mendalam atas teks media yang sudah tersedia, serta bagaimana khalayak nantinya secara individu menginterpretasikan isi teks media tersebut.²² Kedua studi yang telah dijabarkan diatas akan penulis gunakan untuk melihat bagaimana khalayak dapat menerima komik digital yang berjudul *Love Doesn't Talk*.

²⁰ Ido Prijana Hadi. 2008. "Penelitian Khalayak dalam Perspektif *Reception Analysis*" dalam Jurnal Ilmiah SCRIPTURA, Vol. 2, No. 1 hal. 1-7

²¹ J.D. Halloran. 1973. "*Understanding Television*" dalam Stuart Hall. 1973. *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. Birmingham: Universitas Birmingham. hal. 01

²² *Ibid.* Hal. 01



Gambar 1.3 Logo Komik *Love Doesn't Talk*

Komik digital berjudul *Love Doesn't Talk* adalah salah satu komik bisu yang dapat diakses dengan mudah dan secara gratis melalui aplikasi LINE Webtoon. Berdasarkan artikel dari jagadmedia.id, komik bisu atau dikenal juga sebagai *silent comic* adalah komik yang memiliki ciri khas unik dalam penyajiannya. Keunikan yang dimaksud yaitu, komik bisu lebih menekankan aspek visual dan tidak menggunakan balon kata maupun kalimat untuk menyampaikan cerita.²³ Dalam artikel yang sama, jagadmedia.id juga merekomendasikan tiga judul komik bisu yang ditayangkan melalui aplikasi LINE Webtoon. Ketiga judul komik bisu tersebut adalah *Next Door Country*, *Love Doesn't Talk*, dan *Cinema of Darkness*. Dalam penelitian ini, komik yang akan digunakan sebagai teks media adalah komik *Love Doesn't Talk*.

Komik *Love Doesn't Talk* adalah komik dari Jepang yang memiliki genre romantis. Komik tersebut dibuat oleh Ann, dan melalui aplikasi LINE Webtoon, komik tersebut sudah dirilis di beberapa negara, termasuk di Indonesia. Komik tersebut mengisahkan cerita cinta antara anak SMA yaitu Yuzuki Urasa dan Kousei

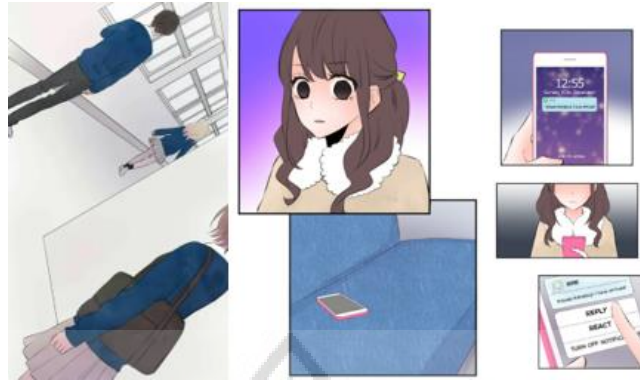
²³ Winie Hindawati. "Komik Tanpa Dialog? Ini Dia Rekomendasi Komik Bisu Webtoon!" dalam jagadmedia.id. 23 September 2020. *Online*. Internet. 2 Agustus 2022. <https://www.jagadmedia.id/2020/09/rekomendasi-silent-komik-webtoon.html>

Kandouji. Kisah cinta mereka bermula dari kesalahpahaman Yuzuki terhadap Kousei. Mereka adalah teman satu kelas. Namun, karena banyak teman yang mengidolakan Kousei, Yuzuki jadi memandang Kousei sebagai laki-laki yang sombong. Setelah adanya kesalahpahaman tersebut, kisah mereka bermula sewaktu Yuzuki mendapat nilai terendah dalam mata pelajaran matematika, dan karena hal itu, salah seorang teman Yuzuki akhirnya memberikan usul agar Kousei, yang merndapatkan peringkat satu di kelasnya, dapat mengajari Yuzuki.



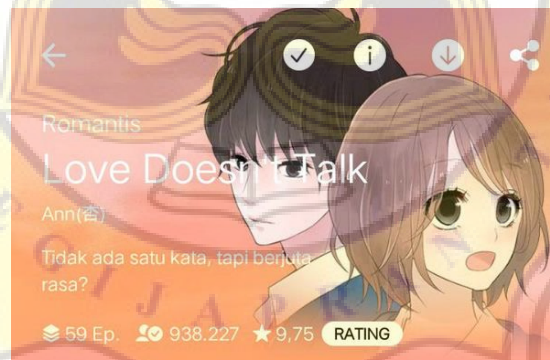
Gambar 1.4 Logo Komik *Love Doesn't Talk*

Selama Kousei membantunya belajar, pandangan Yuzuki terhadap Kousei perlahan mulai berubah. Mereka juga semakin dekat saat mereka tahu bahwa mereka memiliki lagu kesukaan yang sama. Namun, disamping hal tersebut, kisah cinta mereka tidak berjalan mulus. Masih ada kesalahpahaman yang terjadi diantara Yuzuki dan Kousei. Disamping itu, ada juga seorang fans Kousei yang ingin mengganggu kedekatan mereka berdua, sehingga menimbulkan beberapa konflik.



Gambar 1.5 Konflik dan kesalahpahaman antara Yuzuki dan Kousei

Adapun alasan mengapa komik *Love Doesn't Talk* yang dipilih untuk penelitian ini, yaitu karena komik *Love Doesn't Talk* ini merupakan satu-satunya komik bisu yang sudah tamat dari antara tiga komik yang direkomendasikan. Dua komik lainnya masih berlanjut pada saat penelitian ini berlangsung.



Gambar 1.6 Profil Komik *Love Doesn't Talk*

Selain itu, berdasarkan data pada tanggal 6 April 2021, dari antara ketiga komik yang direkomendasikan, komik *Love Doesn't Talk* memiliki jumlah pembaca harian terbanyak, yaitu 938.227 orang pembaca. Kemudian, dari antara tiga komik yang direkomendasikan, komik *Love Doesn't Talk* juga memiliki *rating* yang

tertinggi, yaitu 9,75 dari 10. Adapun perbandingannya dengan dua komik lainnya adalah sebagai berikut,

	<i>Next Door Country</i>	<i>Cinema of Darkness</i>	<i>Love Doesn't Talk</i>
Pembaca Harian	773.007	601.969	938.227
Tahun Rilis	2017	2016	2017
Rating	9.7	8.7	9.75
Status	<i>ongoing</i>	<i>ongoing</i>	<i>tamat</i>

Tabel 1. 1 Perbandingan antara Tiga Komik Bisu Rekomendasi Jagadmedia.id

Ada dua hal yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Pertama, yaitu mengenai bagaimana pembaca dapat menerima karya literasi multimodal yang kompleks. Kedua, mengenai bagaimana pembaca dapat menerima dan memaknai pesan yang ada dalam komik bisu digital berjudul *Love Doesn't Talk* sebagai hasil karya literasi multimodal yang kehilangan satu elemennya, yaitu balon kata.

Selanjutnya, khalayak yang akan diteliti adalah mahasiswa di Kota Semarang. Penulis memilih mahasiswa karena umumnya, rentang usia mahasiswa adalah 18 sampai dengan 24 tahun. Maka dari itu, rentang usia mahasiswa ini masih masuk dalam rentang usia kebanyakan penggemar komik seperti yang disebutkan Indiria dalam bukunya, sebagaimana sudah terjabar diatas, yaitu berusia 15 sampai dengan 25 tahun. Penulis memilih Kota Semarang karena kota ini sangat terkenal dengan keanekaragaman budayanya, dan Kota Semarang ini juga masih terus berkembang. Angelina Ika Rahutami, seorang ekonom, sebagaimana dikutip oleh radioidola dalam diskusi yang bertemakan Semarang Sekarang, dalam *Ease of Doing Business* pada tahun 2018, mengatakan bahwa Semarang memiliki peluang

dan modal yang besar untuk berkembang karena adanya langkah-langkah hebat yang telah diterapkan pemerintah daerahnya, sehingga dapat memperoleh penghargaan sebagai kota paling atraktif, inovatif disertai dengan infrastruktur terbaik, dan juga laju pertumbuhan ekonomi yang baik dan masih terus berkembang.²⁴

Disamping itu, dilansir dari Kompaspedia, Kota Semarang menjabat sebagai kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia. Dengan posisinya yang berada di jalur lalu lintas ekonomi Pulau Jawa, Kota Semarang juga menjadi koridor pembangunan di Jawa Tengah. Kota Semarang pun menyandang gelar sebagai kota dengan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) terbaik di Jawa Tengah selama lima tahun berturut-turut, dimulai dari tahun 2016 sampai dengan tahun 2020. Adapun hasil sensus penduduk Kota Semarang tahun 2020 menyatakan bahwa Kota Semarang dihuni oleh 1.653.524 jiwa dengan kepadatan penduduk mencapai 4.425 jiwa/km², dan masih terus cenderung naik beriringan dengan kenaikan jumlah penduduk di tiap tahunnya.

Sesuai dengan jargonnya yaitu “*Variety of Culture*”, Kota Semarang juga disebut sebagai kota yang multietnik karena penduduknya yang beraneka ragam, termasuk di dalamnya suku Jawa, etnis Tionghoa, India, dan juga Arab, dengan keanekaragaman agama dengan agama Islam sebagai mayoritas dengan persentase

²⁴ Heri CS. “Semarang Berpotensi Menjadi Masa Depan Perekonomian Pulau Jawa” dalam radioidola. 26 April 2018. *Online*. Internet. 12 Agustus 2020. <https://www.radioidola.com/2018/semarang-berpotensi-menjadi-masa-depan-perekonomian-pulau-jawa/>

sebanyak 87,22%, Protestan 6,92%, Katolik 5,11%, Budha 0,65%, Hindu 0,07%, dan 0,03% agama atau kepercayaan lainnya.²⁵

Berdasarkan berbagai penjabaran seperti yang tertulis diatas, penulis ingin melakukan kajian pada penerimaan dan pemaknaan mahasiswa dengan rentang usia 15-25 tahun yang berkuliah di salah satu Universitas di Kota Semarang terhadap isi konten komik digital berjudul *Love Doesn't Talk* yang merupakan hasil karya literasi multimodal dan dipublikasikan melalui aplikasi LINE Webtoon tanpa adanya balon kata, dengan menggunakan analisis resepsi khalayak McQuail dan teori *encoding-decoding* Stuart Hall. Penelitian ini diberi judul sebagai berikut; Komik Digital Sebagai Bahan Literasi Multimodal (Penelitian Resepsi dan Pemaknaan Mahasiswa Semarang Terhadap Komik Digital *Love Doesn't Talk* sebagai karya literasi multimodal dalam LINE Webtoon).

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang sudah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

“Bagaimana mahasiswa di Semarang sebagai khalayak yang diteliti dapat menerima dan memaknai karya sastra literasi multimodal yang tersaji dalam komik digital berjudul *Love Doesn't Talk* dari aplikasi LINE Webtoon?”

²⁵ Purwanto, Antonius. “Kota Semarang: Pintu Gerbang dan Sentra Perdagangan Jawa Tengah” dalam Kompaspedia. 7 Mei 2021. *Online*. Internet. 13 Juli 2021.
<https://kompaspedia.kompas.id/baca/profil/daerah/kota-semarang-pintu-gerbang-dan-sentra-perdagangan-jawa-tengah>

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana mahasiswa di Kota Semarang dapat menerima teks media yang tersaji dalam komik digital berjudul *Love Doesn't Talk* sebagai hasil karya literasi multimodal dari aplikasi LINE Webtoon tanpa adanya balon kata dalam komik digital tersebut.
2. Untuk mengetahui bagaimana mahasiswa di Kota Semarang sebagai khalayak penelitian dapat memaknai dan menginterpretasikan secara aktif teks media yang tersaji dalam komik digital berjudul *Love Doesn't Talk* dengan adanya perbedaan latar belakang sebagai *multiple subject identities*.
3. Untuk melihat bagaimana proses mahasiswa di kota Semarang dapat memproses karya literasi untuk kemudian memberikan respon berupa resepsi dan pemaknaan terhadap karya literasi tersebut.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi secara ilmiah sebagai penelitian terdahulu dalam kajian mengenai bagaimana proses khalayak melihat dan membaca karya literasi sehingga dapat memberikan respon berupa resepsi dan pemaknaannya terhadap teks media, terutama mengenai komik digital sebagai hasil karya literasi multimodal.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambahkan pemahaman lebih mengenai literasi multimodal, analisis resepsi khalayak, teori *encoding-decoding*, dan bagaimana khalayak dapat memiliki penerimaan dan pemahaman yang berbeda terhadap suatu hal yang sama dikarenakan adanya perbedaan latar belakang.

b. Bagi Almamater

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan referensi untuk penelitian yang berhubungan dengan literasi multimodal, analisis resepsi khalayak, dan juga proses *encoding-decoding* khalayak khususnya jika berkaitan dengan komik digital dan karya literasi multimodal lainnya.

c. Dalam Penerapan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan kajian dan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan minat membaca mahasiswa maupun minat membaca warga Indonesia secara keseluruhan.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan *focus group discussion* (FGD) disertai dengan eksperimen dan kemudian dijabarkan secara kualitatif deskriptif. Penulis melakukan eksperimen berupa meminta partisipan penelitian untuk membaca satu komik bisu dari aplikasi LINE Webtoon yang berjudul *Love Doesn't Talk*. Partisipan yang dimaksud adalah mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di salah satu Universitas di Kota Semarang. Penulis meminta partisipan penelitian untuk membaca komik bisu tersebut dalam waktu dua minggu tanpa membatasi berapa banyak episode yang harus dibaca. Setelah dua minggu, penulis mengundang partisipan penelitian untuk melakukan *focus group discussion* (FGD) melalui aplikasi Zoom untuk menguji mengetahui kemampuan mereka meresepsi dan menginterpretasikan pesan dari komik yang sudah mereka baca. Adapun parameter yang diamati adalah bagaimana respon mereka terhadap komik bisu. Apakah partisipan dapat menerima dengan baik atau tidaknya komik bisu tersebut, kemudian mengamati bagaimana partisipan menginterpretasikan isi cerita yang ada dalam komik tersebut, apakah partisipan dapat menangkap seluruh ceritanya dengan baik atau merasakan adanya kesulitan untuk menginterpretasikan pesan dikarenakan adanya distorsi pesan karena tidak adanya balon kata. Hasil dari FGD kemudian dijabarkan menggunakan metode kualitatif deskriptif.

1.6. Lokasi dan Tatakala Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian dan *focus group discussion* (FGD) secara daring, maka dari itu lokasi penelitian dan FGD adalah di Jakarta, tempat domisili penulis saat penelitian, dengan partisipan penelitian juga berada di kota asal mereka masing-masing.

1.6.2. Tatakala Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan dan Tahun						
		Mei - Sep '19	Okt '19 - Ags'20	Sep'20	Okt'20 - Ags'21	Sep - Okt'21	Nov'21 - Jul'22	Ags'22
1	Pra Penelitian							
2	Penyusunan Proposal							
3	Seminar Proposal							
4	Revisi Proposal							
5	Pengumpulan Data							
6	Penyusunan Laporan Skripsi							
7	Sidang Akhir							

Tabel 1.2 Tatakala Penelitian

1.7. Sistematika Penulisan Laporan Akhir

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yaitu;

BAB I Pendahuluan, berisikan latar belakang masalah, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, lokasi dan tatakala penelitian, dan sistematika penulisan laporan akhir.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisikan penjelasan mengenai penelitian terdahulu yang menjadi acuan bagi penulis. Tinjauan ini disertai dengan teori-teori yang mendukung tema penelitian penulis, yaitu seperti teori analisis resepsi,

encoding-decoding untuk pemaknaan pesan oleh khalayak pembaca. Disamping itu, dalam BAB II ini juga terdapat kerangka penelitian.

BAB III Metode Penelitian, berisikan pembahasan mengenai metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini, dan juga disertai dengan jenis penelitian, objek penelitian, populasi dan sampel, dan teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisikan penguraian dan pembahasan data yang penulis dapatkan selama penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran, berisikan uraian mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil akhir penelitian dan juga disertai dengan saran penelitian yang diberikan oleh penulis.

