

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mahasiswa yang menempuh pendidikan di Kota Semarang dapat menerima dan memaknai teks media yang ada dalam komik bisu digital berjudul *Love Doesn't Talk* sebagai hasil karya literasi yang multimodal. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan eksperimen dan *focus group discussion* (FGD), dapat dilihat bahwa ada keterbatasan dalam penelitian ini. Keterbatasan tersebut yakni data dari 24 partisipan dalam penelitian ini belum dapat sepenuhnya mewakili seluruh mahasiswa di Kota Semarang. Hal tersebut dikarenakan 24 partisipan yang ada hanya mencakup 5 Universitas saja, yaitu hanya 16,7% dari keseluruhan 30 Universitas baik negeri maupun swasta, sekolah tinggi, dan akademi di Semarang. Tidak hanya itu, dalam penelitian ini juga tidak semua partisipan dalam penelitian ini sudah pernah menggunakan aplikasi LINE Webtoon, dan ada beberapa partisipan yang sudah pernah membaca komik *Love Doesn't Talk*, sehingga pendapat mereka mengenai komik tersebut bukanlah pendapat dari kesan pertama.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Hadi, dirinya mengutip pernyataan dari McQuail. Pernyataan tersebut mengatakan bahwa hasil dari penelitian analisis resepsi akan berupa representasi suara khalayak yang didalamnya mencakup identitas sosial mereka dan juga posisi mereka sebagai *multiple subjects identities* yang secara sadar atau tidak sadar sudah dikonstruksi oleh umur, ras, gender,

kebangsaan, etnisitas, orientasi seksual, agama dan kepercayaan, juga kelas sosial. Khalayak tersebut kemudian akan melihat, memproses, dan memaknai teks media dari posisi mereka berdasarkan sentuhan pengalaman yang mereka alami di saat yang bersamaan.⁶² Setelah melakukan analisis data, dapat dilihat bahwa 23 partisipan dapat menerima komik bisu *Love Doesn't Talk* dengan baik. Alasan mereka menerima komik bisu tersebut dengan baik yaitu karena mereka merasa komik tersebut memiliki keunikannya sendiri dalam menyampaikan pesan sehingga mereka dapat menggunakan imajinasi mereka dengan lebih bebas karena tidak perlu terpaku dengan balon kata ataupun teks lainnya yang biasanya ada dalam komik pada umumnya. Namun dari keseluruhan partisipan, terdapat satu orang yang tidak dapat menerima komik bisu tersebut. Alasannya yaitu karena menurutnya komik bisu rentan membuat pembacanya merasa bosan, dan karena tidak adanya balon kata, dirinya juga berpendapat bahwa pembaca komik tersebut jadi harus berpikir dan menebak-nebak isi pikiran penulis.

Selain itu, dapat diketahui juga bahwa dari total 24 partisipan, 16 diantaranya dapat memaknai isi cerita dari komik bisu *Love Doesn't Talk* dengan baik dan enam lainnya kurang dapat memaknai isi cerita dari komik tersebut dengan baik. Alasan 16 partisipan dapat memaknai isi cerita komik tersebut dengan baik yakni karena mereka berpendapat bahwa komik tersebut adalah komik yang menarik untuk dibaca dan gambar yang ada dalam komik tersebut dibuat dengan lebih ekspresif, sehingga mereka dapat mengerti cerita yang disampaikan melalui ekspresi yang digambarkan oleh tokoh-tokoh yang ada dalam komik tersebut.

⁶² McQuail, *Op.Cit.* Hal. 5

Mereka juga mengatakan bahwa *background music* yang tersedia dalam dua episode dalam komik tersebut dapat membantu mereka merasakan suasana yang digambarkan. Namun disamping itu, beberapa partisipan mengaku bahwa karena tidak adanya balon kata, dirinya jadi lebih memperhatikan detail ekspresi, detail gambar, bahkan warna yang digunakan untuk menggambarkan setiap tokoh dan suasana yang ada dalam komik tersebut, sehingga pesan dari penulis dapat tetap dimaknai dengan baik walaupun tanpa ada balon kata maupun kalimat. Sementara itu, delapan partisipan lainnya tidak dapat memaknai komik tersebut dengan baik karena tidak adanya balon kata membuat mereka bingung sehingga harus mengeluarkan usaha lebih yaitu dengan membaca komik tersebut berulang kali, dan bahkan beberapa diantara mereka juga mengatakan bahwa mereka harus melihat kolom komentar agar dapat mengerti dan memaknai isi cerita yang ingin disampaikan oleh penulis komik tersebut. Alasan lainnya yakni karena ada beberapa diantara mereka yang mengatakan bahwa genre komik tersebut tidak sesuai dengan preferensi mereka.

Stuart Hall, dalam teori *encoding-decoding* menjelaskan bahwa tanda yang diterima oleh penerima pesan belum tentu sama dengan tanda yang dimaksudkan oleh pengirim pesan.⁶³ Hall juga menjelaskan bahwa ada banyak hal yang dapat mengakibatkan terjadinya distorsi pada pesan. Adapun hal yang memungkinkan adanya distorsi pesan dalam penelitian ini yaitu karena komik *Love Doesn't Talk* adalah komik bisu, sehingga di dalam komik tersebut tidak ada balon kata maupun teks lainnya. Dari hasil analisis data, dapat diketahui bahwa ada 14 partisipan yang

⁶³ Stuart Hall, *Op.Cit.* Hal. 04

dapat memahami isi cerita komik tersebut tanpa ada masalah sama sekali. Kemudian, tujuh partisipan mengalami kendala karena adanya distorsi pesan, namun mereka berusaha untuk mengerti isi cerita yang ingin disampaikan penulis dengan berusaha lebih yaitu dengan membaca berulang kali dan melihat kolom komentar. Dua orang lainnya terkena dampak distorsi tidak adanya balon kata dalam komik tersebut, dan mereka mengatakan bahwa mereka tidak begitu dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Sementara itu, satu partisipan tidak dapat dikategorikan dalam kategori yang ada karena partisipan tersebut tidak membaca komik tersebut sampai selesai dan dirinya juga tidak mencoba untuk memaknai isi cerita dari komik *Love Doesn't Talk* karena genre komik tersebut tidak sesuai dengan preferensinya.

Seperti yang disampaikan oleh Hall, pada akhirnya audiens akan mengerti bahwa mereka harus meringkai hal-hal yang mereka konsumsi dengan pemahaman mereka sehingga mereka dapat membentuk realisasi pada ujung rantai resepsi, sehingga kemudian proses pemaknaan tersebut dapat digambarkan dan ditransformasi dalam bentuk sebuah perilaku.⁶⁴ Beberapa partisipan membaca kolom komentar sebagai bentuk usaha lebih untuk dapat mengerti dan memaknai isi cerita komik tersebut. Lalu, partisipan yang lain memberikan hati pada setiap episode dalam komik tersebut sebagai tanda bahwa dirinya menyukai komik tersebut, dan dirinya juga seringkali mengumpulkan tangkapan layar dari komik tersebut untuk kemudian dijadikan *wallpaper* pada ponselnya.

⁶⁴ Stuart Hall, *Op.Cit.* Hal. 03-04

Pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas partisipan dapat menerima komik bisu *Love Doesn't Talk* dengan baik, hanya saja ada juga partisipan yang tidak dapat menerima komik tersebut karena perbedaan preferensi. Disamping itu, dari penelitian ini juga dapat disimpulkan bahwa walaupun tidak ada balon kata, komik bisu tetap dapat diresepsi dan dimaknai dengan baik karena adanya elemen lain yang dapat membantu partisipan untuk dapat mengerti pesan yang disampaikan oleh penulis komik tersebut, namun ada juga partisipan yang harus mengeluarkan usaha lebih untuk dapat memaknai komik bisu *Love Doesn't Talk* yaitu dengan membaca komik tersebut berulang kali dan dengan membaca kolom komentar untuk dapat mengerti isi cerita dari komik tersebut. Beberapa partisipan juga harus dengan aktif menggabungkan elemen-elemen yang ada dalam komik tersebut, yakni berupa gambar, ekspresi dan detail, warna yang digunakan, dan juga *background music* yang disediakan agar dapat memaknai pesan dalam komik tersebut. Dengan hal-hal yang sudah dijabarkan, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa tidak keseluruhan dari partisipan penelitian yang merupakan mahasiswa di Kota Semarang dapat menerima dan memaknai komik bisu *Love Doesn't Talk* sebagai hasil karya literasi multimodal dengan efektif, melainkan mereka masih harus berusaha lebih agar dapat meresepi dan memaknai pesan dalam komik tersebut.

5.2. Kesimpulan Metodologi

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan selama prosesnya berlangsung. Peneliti menyadari sulitnya membuat semua partisipan dapat mengikuti proses

focus group discussion (FGD) dalam satu waktu yang sama karena setiap partisipan memiliki jadwal kegiatan yang berbeda-beda. Selain itu, daya tangkap masing-masing partisipan juga berbeda-beda sehingga peneliti beberapa kali harus menjelaskan pertanyaan yang ditanyakan dengan lebih detail, dan peneliti beberapa kali harus mengulang pertanyaan dan memberikan contoh agar partisipan dapat mengerti maksud dari pertanyaan yang diajukan.

Tidak hanya itu, kendala lainnya yaitu mengenai FGD yang harus dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Zoom. Kendala yang dimaksud yaitu berupa gangguan internet yang terganggu, lalu juga kendala adanya mati listrik sejenak di rumah peneliti, sehingga peneliti harus menyudahi sesi FGD hari itu, dan kemudian membuat jadwal FGD kedua bersama partisipan penelitian. Kemudian, dikarenakan jadwal partisipan yang berbeda-beda FGD kedua jadi harus dilakukan dua kali, yaitu dengan hari dan kelompok partisipan yang berbeda, sesuai dengan jadwal yang sudah disetujui oleh partisipan penelitian. Walaupun demikian, FGD tetap dapat berjalan. Selain itu, ada juga beberapa partisipan yang tidak dapat aktif diskusi pada saat FGD berlangsung karena mereka tidak dapat mencocokkan jadwal maupun terkendala cuaca dan jaringan internet. Pada akhirnya partisipan tersebut mengirimkan jawaban mereka melalui aplikasi *WhatsApp*. Disamping itu, peneliti juga menggunakan *Google Form* untuk memudahkan partisipan menjawab pertanyaan singkat seputar gambaran umum diri mereka.

Selanjutnya, walaupun partisipan penelitian sudah memenuhi kriteria, peneliti juga menyadari bahwa pada saat FGD, peneliti tetap harus mengatur suasana dan keberlangsungan FGD dengan baik karena tidak semua partisipan akan

menjadi partisipan yang aktif berbicara pada saat FGD. Kendala lainnya pada saat FGD secara daring melalui Zoom yaitu partisipan yang tidak menyalakan kamera, sehingga ekspresi wajah mereka saat berbicara tidak terlihat, dan juga partisipan yang hanya menjawab pertanyaan menggunakan kolom percakapan dalam aplikasi tersebut. Karena adanya kendala tersebut, peneliti merasa kesulitan untuk mengetahui siapa saja partisipan yang belum menyampaikan pendapatnya. Maka dari itu, pada akhirnya peneliti mengirimkan pertanyaan diskusi kepada partisipan yang belum sempat menyatakan pendapatnya melalui aplikasi *WhatsApp*.

5.3. Saran

5.3.1. Saran Penelitian Lanjutan

Berdasarkan pada penelitian yang sudah peneliti jalankan, ditemukan bahwa masih ada hal yang dapat digali lebih dalam. Adapun hal lainnya yang masih dapat diteliti lebih lanjut yaitu mengenai bagaimana karya literasi yang multimodal dapat membawa pengaruh yang positif terhadap minat baca di Indonesia, karena dalam penelitian ini belum ada bahasan mengenai bagaimana komik sebagai salah satu hasil karya literasi yang multimodal dapat meningkatkan minat baca dan bagaimana hasil karya literasi multimodal dapat membantu proses belajar mengajar secara efektif.

5.3.2. Saran Praktis

Berdasarkan pengalaman peneliti saat menjalankan penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah, akan lebih baik jika *focus*

group discussion (FGD) dilakukan secara tatap muka, sehingga peneliti dapat melihat ekspresi wajah dari partisipan, dan dapat memastikan seluruh partisipan dapat berpartisipasi aktif untuk menyampaikan argumen mereka masing-masing, atau jika memang FGD dilakukan secara daring, peneliti harus dapat memastikan bahwa seluruh partisipan berpartisipasi aktif menyampaikan argumennya dengan bersuara, bukan melalui kolom percakapan. Kemudian untuk kriteria partisipan, peneliti selanjutnya dapat memberikan kriteria yang lebih detail dan peneliti harus menjadi lebih selektif untuk memilih partisipan agar setidaknya partisipan jadi lebih seragam. Dalam hal ini, keseragaman yang dimaksud adalah lamanya pengalaman partisipan menggunakan aplikasi LINE Webtoon dan mengenai pernah atau tidaknya partisipan membaca komik yang akan digunakan untuk eksperimen.

Bagi partisipan maupun orang lain yang gemar membaca komik, untuk mencoba membaca komik bisu agar dapat melihat lebih banyak variasi komik digital dan menjadi terbuka untuk pengalaman baru. Kemudian, untuk penggemar komik yang sudah pernah membaca komik bisu dengan genre tertentu dan harus berhenti membaca karena merasa tidak cocok dengan genre tersebut untuk dapat membaca komik bisu dengan genre lainnya. Selanjutnya, untuk para penulis komik bisu, agar terus mengasah kemampuannya menggambar secara detail dan ekspresif agar pesan yang dibuat dapat tersampaikan dengan baik dan efektif kepada

pembaca komik tersebut, dan juga untuk penulis komik agar memperbanyak genre komik bisu sehingga pembaca komik bisu menjadi lebih beragam.

