

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi dan budaya merupakan dua elemen yang tidak dapat dipisahkan meskipun keduanya memiliki pengertian yang berbeda. Namun, komunikasi dan kebudayaan saling memiliki keterkaitan terhadap efektivitas proses berkomunikasi. Komunikasi berfungsi sebagai alat penyebaran tradisi dan nilai-nilai budaya. Maka dari itu, cara berkomunikasi yang dilakukan masing-masing individu sangat dipengaruhi oleh kebudayaannya sendiri. Di sisi lain, perbedaan budaya yang terjadi antara individu yang sedang berkomunikasi menyimpan potensi berbahaya ketika perbedaan itu dipertajam yang dapat menimbulkan konflik budaya seperti, munculnya pandangan etnosentrisme, stereotip, dan prasangka. Tak diherankan pula apabila individu-individu tersebut mengalami kekagetan budaya akibat ketidaksiapannya menghadapi perbedaan budaya yang dikenal dengan istilah gegar budaya.

Budaya baru yang diterima individu yang berbeda latar belakang budaya ketika sedang berkomunikasi dapat berpotensi menimbulkan tekanan, karena nilai-nilai budaya baru tersebut tidak bisa diterima dan dipahami secara instan dan mudah. Seperti yang dapat terlihat pada komik online berbasis aplikasi bernama “LINE Webtoon” berjudul “Next Door Country” ini. Komik yang berbentuk komik bisu atau *silent* komik ini berisi tentang kehadiran orang asing yang sedang berkunjung ke Indonesia dan reaksi yang diberikan ketika melihat berbagai fenomena atau kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan orang Indonesia yang tidak ada di negaranya, namun di Indonesia sangat lumrah terjadi, serta mengangkat mitos-mitos yang melegenda dikalangan masyarakat Indonesia.

Komik yang masuk dalam kategorisasi komik bertema “*Slice of Life*” ini merupakan genre komik yang bercerita seputar kehidupan sehari-hari yang mengandung nilai-nilai kehidupan di dalamnya. Dari 234 episode yang hingga saat ini masih berlanjut, Aditiya Wahyu Budiawan, *creator* dari komik tersebut lebih memfokuskan pada reaksi dan ekspresi wajah yang diperlihatkan oleh orang asing ketika melihat berbagai kebiasaan yang dilakukan orang Indonesia dalam menjalani berbagai aktivitas sehari-hari serta mendengar mitos-mitos yang berkembang di Indonesia.

Dari episode-episode dalam webtoon tersebut terdapat peristiwa yang umum terjadi menimpa orang asing yakni gegar budaya. Peristiwa ini sekiranya penting untuk diteliti karena melihat di Indonesia sendiri telah berkembang kebiasaan-kebiasaan yang menjadi sebuah rutinitas sehingga mulai meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang ada, seperti contoh kebiasaan “jam karet”. Sebutan itu menunjukkan toleransi terhadap waktu, dimana terdapat perbedaan konsep antara budaya yang dianut oleh Amerika Serikat dan orang Indonesia. Kehadiran orang asing yang melihat kebiasaan yang sering dilakukan oleh orang Indonesia ini menyebabkan adanya kegelisahan yang dirasakan dalam proses penyesuaian dengan lingkungan yang baru yang dinilai berbeda dengan nilai budaya yang telah lama dimilikinya, seperti contoh gambar dibawah ini:



Gambar 1.1 Amarah Orang Asing

(sumber: https://www.webtoons.com/id/slice-of-life/next-door-country/ep-61-ngaret/viewer?title_no=932&episode_no=61, akses 20 Maret 2018)

Gambar diatas memperlihatkan amarah dari orang asing yang hendak bertemu dengan beberapa orang temannya yang merupakan orang Indonesia, kemudian teman-temannya tersebut dengan sengaja datang terlambat. Keterlambatan tersebut dianggap merupakan hal yang biasa oleh orang Indonesia, beda halnya dengan orang asing yang dikenal sangat tepat waktu dan untuk menunjukkan sikap kedisiplinan. Waktu sendiri memiliki sifat relative yang artinya waktu bergantung pada siapa dan dalam situasi apa waktu diidentifikasi. Tepat waktu bagi budaya Jawa bergantung pada situasi dan kondisinya dan akan menjadi kurang penting ketika subjek dinilai kurang penting. Maka dari itu, pemahaman konsep waktu berbeda berdasarkan budaya yang dianut masing-masing negara.

Gegar budaya yang terjadi pada komik ini merupakan bagian dari komunikasi lintas budaya, dimana dalam komunikasi lintas budaya terdapat berbagai macam hambatan yang mendukung untuk terjadinya kesalahpahaman dalam menafsirkan pesan, seperti perbedaan norma dan aturan yang berlaku, perbedaan bahasa, perbedaan perspektif dan pola pikir. Menurut Kohl (2001) dalam Shoelhi (2015: 25), gegar budaya juga merupakan disorientasi psikologis yang dialami ketika seseorang bergerak selama periode waktu tertentu ke dalam sebuah lingkungan budaya yang berbeda dari budaya mereka sendiri. Gegar budaya merupakan dinamika dalam proses adaptasi lintas budaya yang dapat memengaruhi komunikasi dan perilaku orang yang mengalaminya. Oleh sebab itu, sangat wajar apabila seseorang memasuki lingkungan budaya baru mengalami gegar budaya dalam proses penyesuaiannya dengan lingkungan yang baru. Apabila gegar

budaya tersebut tidak segera diatasi, maka dikhawatirkan orang asing tersebut akan memunculkan pandangan negative terhadap budaya Indonesia.

Kemudian, komik memiliki pengertian yaitu cerita bergambar yang biasanya dapat ditemukan dalam majalah, surat kabar, maupun berbentuk buku yang bersifat mudah dicerna dan lucu. Di Jepang, komik dikenal dengan istilah *Manga*, di China dikenal dengan istilah *Manhua*, sedangkan di Korea dikenal dengan istilah *Manhwa*. Komik di Indonesia pada awal kemunculannya hanya dicetak dalam bentuk kertas dengan format gambar dan tulisan yang biasa disebut dengan komik strip, komik strip memiliki pengertian yakni sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi sebuah cerita. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, komik strip pun telah beralih menjadi komik online serta dibantu oleh perkembangan teknologi media yang kian canggih sehingga format komik menjadi lebih bervariasi dengan menambahkan format audio, bahkan gambar bergerak atau *gif*.

Komik pada zaman modern ini lebih bersifat komersil serta banyak menceritakan cerita fiktif, sedangkan komik-komik zaman dahulu lebih banyak menceritakan tentang kehidupan sosial dan spiritual seputar kejadian masa lampau yang cenderung bersifat realistik dan religious. Platform digital yang kian canggih menjadi pendukung para komikus untuk dapat menjangkau banyaknya pembaca serta untuk menjangkau segmentasi pembaca yang lebih luas agar minat membaca terhadap komik semakin besar pula. Komik online ini dapat dinikmati oleh semua kalangan pecinta komik karena dapat diakses melalui aplikasi di *smartphone*.

Dengan adanya jaringan internet yang kian memadai memudahkan pendistribusian komik online berbasis aplikasi yang dikenal dengan istilah "LINE Webtoon". Fitur besutan 'LINE Corporation' dari Korea Selatan yang berupa komik online ini memang sangat populer dikalangan anak muda. Komik ini memungkinkan pengguna untuk membaca komik

secara gratis dengan bantuan jaringan internet. Target utama pembacanya adalah remaja serta memiliki konten komik yang berisi komik-komik kasual bercerita kisah romantis, humor, *slice of life*, fantasi, *thrill*, dan horror, serta memiliki cerita yang ringan dan enak untuk dibaca. Webtoon yang mulai dirilis di Indonesia pada April 2014 ini telah memiliki sebanyak 58 judul karya *webtoonist* (sebutan untuk pembuat komik di webtoon) tanah air. Sebanyak 15 judul telah tamat dan 43 judul yang masih berlanjut (Detik.com Edisi 16 Mei 2017, akses 7 Februari 2019). Salah satu komik besutan *webtoonist* tanah air yang masih berlanjut ialah komik “Next Door Country” karya Aditiya Wahyu Budiawan.

Fokus utama pada penelitian ini ialah menjelaskan reaksi yang dialami orang asing akibat gegar budaya ketika ia melihat berbagai kebiasaan yang dilakukan oleh orang Indonesia dan mendengar mitos di dalam komik Webtoon berjudul “Next Door Country” karya Aditiya Wahyu Budiawan dan dianalisis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas diatas, maka rumusan masalah yang diambil yakni;
“Bagaimana reaksi gegar budaya yang dialami orang asing terhadap budaya Indonesia di dalam webtoon “Next Door Country”?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan reaksi gegar budaya yang dialami orang asing terhadap budaya Indonesia di dalam webtoon “Next Door Country” karya Aditiya Wahyu Budiawan yang dianalisis melalui teknik analisis semiotika menurut Roland Barthes.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan penelitian Ilmu Komunikasi dibidang kajian mengenai analisis semiotika dalam komik online, komunikasi massa dan gegar budaya. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan rujukan bagi peneliti lainnya yang ingin memperdalam penelitian yang terkait dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang hendak meneliti aplikasi webtoon.
2. Dapat memberi manfaat untuk pengembangan lanjutan media massa, khususnya media sosial yang terus berkembang.
3. Diharapkan dapat memberi manfaat bagi media dan masyarakat khususnya masyarakat yang gemar membaca webtoon agar dapat meningkatkan minat baca komik juga pemahaman seputar pemaknaan dalam setiap episode komik yang diberikan.

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti memaparkan mengenai lima penelitian terdahulu yang dianggap relevan serta dapat dijadikan panduan dalam mengerjakan jurnal penelitian ini. Diharapkan nantinya penelitian ini dapat menjadi pelengkap dari penelitian-penelitian yang telah ada sekaligus memberikan dorongan bagi pengkajian komik digital yang lebih luas. Penelitian yang pertama ialah penelitian yang dilakukan oleh Asep Wawan Jatnika dan Ferry Fauzi Hermawan dari Kelompok Keahlian Ilmu Kemanusiaan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung, pada bulan Januari

2018. Penelitian ini berjudul “*Menjadi Lelaki Sejati: Maskulinitas Dalam Komik Daring Webtoon Indonesia*” dengan menggunakan metode analisis wacana homo seksualitas dan maskulinitas yang terdapat dalam komik “*No Homo*” karya Apitnobaka. Penelitian ini menggunakan pemahaman wacana kritis dari Michael Foucault dan Bartkly tentang *Panoptikon* dan gender. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembicaraan masyarakat (gosip) merupakan alat utama dalam pengonstruksian gender di masyarakat, selain itu dalam komik ini homo seksual dianggap tabu dalam masyarakat serta merefleksikan dan melanggengkan anggapan bahwa orientasi seksual bukan berasal dari Indonesia, melainkan sebagai bagian dari budaya Barat (Jatnika dan Hermawan, 2018: 65. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/158>, 16 Mei 2018).

Penelitian kedua dilakukan oleh Destya Maya Putri pada tahun 2018 berjudul “*Pengaruh Media Sosial LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau*”. Tugas akhir mahasiswi dari jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau ini menggunakan metode riset kuantitatif dengan menyebar kuesioner pada 96 responden dengan rentan usia mahasiswa berusia 18-21 tahun. Dilakukannya penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik mahasiswa Universitas Riau. Teknik pengambilan data menggunakan Accidental Sampling serta proses memperoleh data menggunakan program SPSS versi Windows 17. Untuk memperkuat sumber data, peneliti menggunakan teori SOR (Stimulus-Organism-Response) dengan hasil bahwa terdapat pengaruh antara media sosial LINE Webtoon terhadap minat membaca komik pada mahasiswa Universitas Riau dengan nilai korelasi variabel *independent* sebesar 0,705 terhadap variabel *dependent* (R=0,497) (Putri, 2018: 13.

<https://media.neliti.com/media/publications/208551-none.pdf>,
16 Mei 2018).

Penelitian ketiga ialah skripsi yang diteliti oleh mahasiswi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2015, bernama Marshellena Devinta. Judul dari penelitian ini adalah “*Fenomena Culture Shock (Gegar Budaya) pada Mahasiswa Perantauan di Yogyakarta*”, serta bertujuan untuk mendeskripsikan penyebab yang melatarbelakangi proses terjadinya *culture shock* pada mahasiswa perantauan di Yogyakarta, dan untuk mendeskripsikan dampak *culture shock* tersebut. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa penyebab yang melatarbelakangi terjadinya gegar budaya terbagi menjadi penyebab internal dan eksternal, kemudian dampak yang terjadi ditunjukkan dengan adanya tindakan adaptasi budaya yang diaplikasikan oleh mahasiswa perantauan di Yogyakarta (Devinta, 2015: 116).

Kemudian penelitian keempat yakni skripsi yang diteliti oleh Eli Kurniawati dari jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, pada tahun 2017. Penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini berjudul “*Hubungan Antara Menonton Iklan LINE Webtoon di Televisi dengan Minat Pengunduhan Aplikasi di Smartphone*”. Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara menonton iklan Line Webtoon di televisi dengan minat pengunduhan aplikasi di smartphone. Penelitian yang menggunakan metode penelitian kuantitatif dan menggunakan teori *uses and gratifications* ini dilakukan pada 81 responden yang berasal dari sejumlah mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi dari angkatan 2012-2015 Universitas Lampung. Hasil penelitian yang didapat dari uji hipotesis bahwa H_0 ditolak dan H_a

diterima dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% dan didapat hasil hitung $t > t_{tabel}$ yakni $4,468 > 1990$, yang artinya adanya hubungan yang signifikan antara menonton iklan Line Webtoon di televisi dengan minat pengunduhan aplikasi tersebut di smartphone para responden (Kurniawati, 2017: 119).

Penelitian kelima ialah skripsi yang diteliti oleh Anugerah Anggraeni dari jurusan Bahasa Korea Universitas Gadjah Mada tahun 2017, yang berjudul "*Analisis Kalimat Negatif Dalam kalimat Tunggal Bahasa Korea Pada Webtoon Oh! Juyesuyeo*". Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui fungsi kata yang meliputi Subjek, Objek, Predikat, Keterangan, dan Pelengkap (S-P-O-K-P), jenis kata yang meliputi Nomina, Frase Nomina, Verbal, Frase Verbal, Adjektiva, Frase Adjektiva, dan lain-lain serta bertujuan untuk mengetahui apa saja jenis penanda kalimat negatif dan makna yang terkandung pada kalimat negatif dalam struktur kalimat tunggal bahasa Korea. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni ini menggunakan metode kualitatif melalui studi pustaka dengan mengumpulkan dan menganalisis data berupa kalimat negatif dalam struktur kalimat tunggal pada webtoon "*Oh! Juyesuyeo*" pada episode 1 sampai episode 93. Kemudian, hasil penelitian yang didapat ialah pada webtoon "*Oh! Juyesuyeo*" tidak ditemukan percakapan ungkapan negatif dalam bahasa

Korea, unsur subjek tidak selalu ditulis pada kalimat atau tidak selalu digunakan dalam kalimat. Penanda kalimat negatif hanya menduduki fungsi predikat, meskipun dalam kalimat terdapat penanda kalimat negatif dengan menduduki fungsi O, namun kalimat tersebut tidak bisa dikatakan sebagai kalimat negatif (Anggraeni, 2017: 69).

Untuk memaparkan serta memperjelas penelitian terdahulu diatas, berikut disertakan tabel berisi perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang hendak dilakukan;

Tabel 1.1
Komparasi Penelitian

No	Nama	Judul	Metode	Temuan Data	Perbedaan
1	Asep Wawan Jatnika dan Ferry Fauzi Hermawan	Menjadi Lelaki Sejati: Maskulinitas dalam Komik Daring Webtoon Indonesia	Analisis Wacana Kritis Michael Foucault dan Bartky	Pembicaraan masyarakat (gosip) merupakan alat utama dalam pengonstruksian gender di masyarakat, selain itu dalam komik ini homo seksual dianggap tabu dalam masyarakat	Perbedaan dari metode analisis yang sebelumnya menggunakan analisis wacana kritis, sedangkan pada penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.
2	Destya Maya Putri	Pengaruh Media Sosial LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau	Kuantitatif	Terdapat pengaruh antara media sosial LINE Webtoon terhadap minat membaca komik pada mahasiswa Universitas Riau	Subjek serta metode penelitian yang berbeda dimana subjek penelitian yang akan dilakukan yakni fenomena gegar budaya dan metode yang akan digunakan yakni analisis semiotika

3	Marshellena Devinta	Fenomena Culture Shock (Gegar Budaya) pada Mahasiswa Perantauan di Yogyakarta	Kualitatif	Penyebab yang melatarbelakangi terjadinya gegar budaya terbagi menjadi penyebab internal dan eksternal, kemudian dampak yang terjadi ditunjukkan dengan adanya tindakan adaptasi budaya yang diaplikasikan oleh mahasiswa perantauan di Yogyakarta	Objek dan metode penelitian yang berbeda, dimana pada penelitian ini mengambil objek mahasiswa perantauan di Yogyakarta, sedangkan penelitian ini yakni webtoon "Next Door Country"
4	Eli Kurniawati	Hubungan Antara Menonton Iklan LINE Webtoon di Televisi dengan Minat Pengunduhan Aplikasi di Smartphone	Kuantitatif	Uji hipotesis menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima dengan taraf signifikansi 0,05 yang artinya adanya hubungan yang signifikan antara menonton iklan Line Webtoon di televisi dengan minat pengunduhan aplikasi tersebut di smartphone para responden	Subjek dan metode yang berbeda dimana penelitian sebelumnya meneliti hubungan antara menonton iklan dengan minat mengunduh aplikasi sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti bagaimana fenomena gegar budaya yang dialami orang asing
5	Anugerah Anggraeni	Analisis Kalimat Negatif Dalam kalimat Tunggal Bahasa Korea Pada Webtoon Oh! Juyesuyeo	Kualitatif	Tidak ditemukan percakapan ungkapan negatif dalam bahasa Korea, unsur Subjek tidak selalu ditulis pada kalimat atau tidak selalu digunakan dalam kalimat	Subjek dan metode yang berbeda yakni penelitian sebelumnya meneliti tentang kalimat negatif dalam webtoon sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti reaksi orang asing dalam komik

Secara garis besar penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang sebelumnya, meskipun memiliki objek penelitian yang sama yakni; Webtoon. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Asep dan Ferry menggunakan metode analisis wacana kritis Michael Foucault dan Bartky, sedangkan pada penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Kemudian perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Destya Maya Putri dengan penelitian ini yakni pemilihan subjek dimana penelitian sebelumnya mengambil subjek pengaruh webtoon terhadap minat membaca, sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek studi fenomena gear budaya. Perbedaan penelitian ketiga yang dilakukan oleh Marshellena Devinta yakni objek penelitian yang berbeda dimana penelitian sebelumnya yakni mahasiswa perantauan di Yogyakarta, sedangkan pada penelitian ini mengambil webtoon berjudul “Next Door Country”.

Selanjutnya, perbedaan penelitian keempat yang diteliti oleh Eli Kurniawati dengan penelitian ini adalah subjek dan metode yang berbeda dimana penelitian sebelumnya meneliti hubungan antara menonton iklan Line Webtoon dengan minat mengunduh aplikasi, sedangkan pada penelitian ini meneliti bagaimana fenomena gear budaya dapat terjadi dalam komik. Perbedaan penelitian yang terakhir dengan penelitian ini adalah pemilihan subjek dan metode yang berbeda dimana penelitian sebelumnya menganalisis kalimat negatif dalam webtoon “*Oh! Juyesuyeo*”, sedangkan penelitian ini ingin meneliti bagaimana reaksi orang asing dalam webtoon “Next Door Country”.

F. Kerangka Teori

1. Gear Budaya sebagai Proses Komunikasi Lintas Budaya

Pembicaraan tentang komunikasi lintas budaya erat kaitannya dengan konteks komunikasi antar budaya. Dilihat dari pengertiannya, komunikasi lintas budaya seringkali

merujuk pada pengertian komunikasi antar budaya. Komunikasi lintas budaya lebih menekankan pada perbandingan kebudayaan, sedangkan komunikasi antar budaya lebih menekankan pada interaksi yang terjadi antar pribadi dengan latar kebudayaan yang berbeda. Komunikasi antar budaya juga lebih mendekati kepada pengertian komunikasi antar pribadi, hal ini berdasarkan pengertian komunikasi antar budaya yang pada dasarnya mengkaji bagaimana budaya berpengaruh terhadap aktivitas komunikasi yang meliputi apa makna pesan verbal dan nonverbal menurut budaya yang bersangkutan (Mulyana, 2006: xi).

Ranah komunikasi antar budaya yang mendekati ranah komunikasi antar pribadi ini mempelajari proses pertukaran pesan, informasi, bahkan makna yang dilakukan antar individu yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Dengan kata lain, relasi antar manusia sangat mempengaruhi bagaimana isi dan makna sebuah pesan tersebut diinterpretasikan. Liliweri (2003: 22) menjelaskan bahwa komunikasi lintas budaya lebih menekankan perbandingan pola-pola komunikasi antarpribadi di antara peserta komunikasi yang berbeda kebudayaan, yaitu penggambaran yang mendalam tentang perilaku komunikasi berdasarkan kebudayaan tertentu.

Komunikasi lintas budaya berusaha untuk memahami bagaimana orang dari negara dan tindakan budaya yang berbeda dapat berkomunikasi dan memahami dunia di sekitar mereka. Komunikasi lintas budaya menuntut komunikator untuk bersedia mempelajari budaya komunikannya, terutama pada kehidupan nyata sehari-hari. Hal ini penting mengingat efektivitas pada komunikasi lintas budaya sangat menghendaki aspek proses penafsiran makna bahasa, baik verbal maupun nonverbal. Penafsiran makna ini kerap kali menjadi masalah pada komunikasi dengan orang asing berbeda budaya, sebab sering kali komunikasi salah kaprah pada makna pesan yang disampaikan komunikator.

Komunikasi lintas budaya (*cross cultural communicaton*) secara tradisional membandingkan fenomena komunikasi dalam budaya-budaya berbeda. Misalnya bagaimana gaya komunikasi pria atau gaya komunikasi wanita dalam budaya Amerika dan budaya Indonesia. Namun, belakangan ini komunikasi lintas budaya sering dipertukarkan dengan komunikasi antar budaya, meskipun secara konvensional komunikasi antar budaya lebih luas dan lebih komprehensif daripada komunikasi lintas budaya. Padahal, komunikasi lintas budaya merupakan pintu masuk agar dapat memahami pengertian komunikasi antar budaya. Dalam pengertian yang lebih luas lagi, komunikasi lintas budaya merupakan pertukaran pesan yang disampaikan secara lisan, tertulis, bahkan secara imajiner antara dua orang yang berbeda latar belakang budaya. Proses pembagian informasi itu dilakukan melalui bahasa tubuh, gaya atau tampilan pribadi, atau bantuan media lain di sekitarnya yang dapat memperjelas pesan yang disampaikan (Shoelhi, 2015: 3).

Purwasito (2002: 122) dalam bukunya yang berjudul “komunikasi multikultural” mengutip dua pendapat ahli dalam mendefinisikan komunikasi lintas budaya yakni; menurut Fred E. Jandt, “komunikasi lintas budaya sebagai interaksi tatap muka di antara orang-orang yang berbeda budaya”. Sedangkan Collier dan Thomas mendefinisikan komunikasi lintas budaya sebagai komunikasi antara orang-orang yang mengidentifikasi diri mereka berbeda dari yang lain dalam artian budaya (Shoelhi, 2015: 2). Berangkat dari kedua pengertian komunikasi lintas budaya tersebut, komunikasi lintas budaya secara umum ialah sebuah proses pengalihan pesan atau informasi, gagasan atau perasaan, yang dilakukan seseorang melalui saluran dan media tertentu kepada orang lain yang berasal dari latar belakang budaya yang berbeda (Shoelhi, 2015: 4). Dengan demikian, komunikasi lintas budaya diartikan sebagai komunikasi antarpribadi atau antarkelompok masyarakat yang berbeda latar kebudayaan.

Berbicara mengenai budaya dan komunikasi dalam kajian komunikasi lintas budaya merupakan sesuatu yang tak dapat dilepaskan karena para peserta komunikasi dihadapkan dengan masalah perbedaan budaya. Mulyana (2004: 14) berpendapat bahwa setiap praktik komunikasi pada dasarnya merepresentasikan budaya, ketika kita berbicara mengenai komunikasi, maka tak dapat dihindarkan pula membicarakan kebudayaan. Bila budaya beraneka ragam, maka beraneka ragam pula praktik-praktik komunikasinya. Maka dari itu, budaya dan komunikasi memiliki efek komunikasi yang berbeda-beda tergantung bagaimana memahami dan menafsirkan pesan yang disampaikan juga berdasarkan kebudayaannya.

Dalam komunikasi lintas budaya terdapat beberapa unsur proses terjadinya komunikasi antar budaya, yakni komunikator, komunikan, pesan/symbol, media, efek atau umpan balik, suasana dan gangguan. Setiap proses terjadinya komunikasi tentu saja terdapat gangguan atau hambatan dalam menyampaikan pesan maupun memahami pesan. Dalam konteks komunikasi lintas budaya, gangguan atau hambatan yang sering terjadi ialah gegar budaya.

Gegar budaya adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan keadaan dan perasaan seseorang dalam menghadapi kondisi lingkungan sosial budaya baru yang berbeda. Gegar budaya pertama kali diperkenalkan oleh antropologis bernama Oberg pada tahun 1960 untuk menggambarkan respon yang mendalam dan negatif dari depresi, frustrasi, dan disorientasi yang dialami individu-individu yang hidup dalam suatu lingkungan budaya baru. Sementara menurut Furnham dan Bochner (dalam Dayakisni, 2012: 265) mengatakan bahwa gegar budaya adalah ketika seseorang tidak mengenal kebiasaan-kebiasaan sosial dari kultur baru maka ia tidak dapat menampilkan perilaku yang sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan baru tersebut.

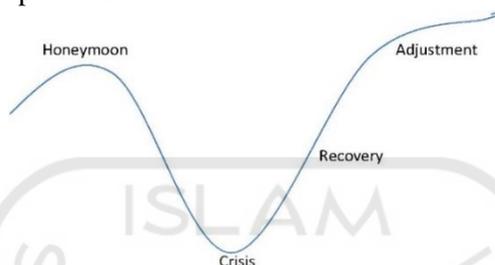
Oberg lebih lanjut menjelaskan bahwa hal-hal tersebut menjadi pemicu terjadinya gegar budaya pada diri seseorang dengan rasa kecemasan yang timbul akibat hilangnya tanda-tanda dan lambang hubungan sosial yang selama ini dikenalnya dalam berinteraksi, seperti kata-kata, kebiasaan, ekspresi wajah atau norma-norma yang diperoleh dari lahir (Dayakisni, 2012: 264). Ekspresi wajah yang merupakan cara berkomunikasi secara nonverbal merupakan bentuk produk budaya karena kebanyakan berlandaskan pada kebudayaan. Isyarat nonverbal ini merupakan respons otomatis tanpa dipikir terlebih dahulu dan bersifat spontan (Shoelhi, 2015: 71). Maka dari itu, ekspresi wajah merupakan bentuk komunikasi yang sangat spontan dikeluarkan ketika seseorang melakukan proses komunikasi dengan orang lain yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda.

Ketika individu memasuki lingkungan budaya baru yang asing, hampir atau semua petunjuk yang lama dikenalnya menjadi samar bahkan lenyap. Meskipun individu tersebut berfikiran luas dan beritikad baik, individu tersebut akan tetap kehilangan pegangan, kemudian mengalami kebingungan hingga frustrasi atau depresi dengan lingkungan baru yang diterimanya.

Gegar budaya banyak menyebabkan gangguan-gangguan emosional, seperti depresi dan kecemasan yang dialami para pendatang baru. Pada tahap awal penyesuaian dengan kebudayaan baru, individu pendatang akan merasa terombang-ambing antara rasa marah dan depresi (Mulyana, 2006: 176). Gegar budaya juga sebagai hilangnya kontrol pada individu dalam berinteraksi dengan orang lain dalam budaya yang berbeda. Kehilangan kontrol memang menyebabkan kesulitan penyesuaian tetapi tidak selalu merupakan gangguan psikologis.

Meskipun ada berbagai reaksi terhadap gegar budaya serta perbedaan jangka waktu untuk menyesuaikan diri, terdapat empat tingkatan yang dilewati seseorang dalam

prosesnya mengalami gegar budaya digambarkan melalui kurva U seperti dibawah ini:



Gambar 1.4 Kurva U Cultural Shock

(Sumber:

<https://www.missouristate.edu/advising/international/culture.htm> akses 26 Maret 2018)

Pada gambar diatas, fase pertama yang harus dilewati individu dalam prosesnya mengalami gegar budaya yakni; fase optimistic atau honeymoon. Fase tersebut adalah fase pertama pada bagian kiri atas kurva U yang berisi kegembiraan, rasa penuh harapan, dan euphoria sebagai antisipasi individu sebelum memasuki budaya baru. Kemudian, fase kedua ialah fase cultural atau crisis, dimana masalah lingkungan mulai berubah. Fase ini ditandai dengan rasa kecewa dan ketidakpuasan. Fase ini adalah periode kritis dalam gegar budaya. Individu akan merasa cemas dan bingung dengan lingkungan sekitar yang menyebabkan frustrasi, mudah marah, dan mudah tersinggung.

Fase selanjutnya ialah fase recovery dimana individu mulai mengenali budaya barunya. Pada tahap ini, individu secara bertahap mulai memahami dan membuat penyesuaian dengan budaya baru yang diterimanya. Yang terakhir ialah fase penyesuaian atau adjustment, adalah fase terakhir pada bagian kanan atas kurva U dimana individu telah mengerti dengan budaya barunya yang berisikan norma, nilai-nilai, adat istiadat, pola komunikasi, keyakinan, serta ditandai dengan rasa puas

dan menikmati (Samovar, *et al.*, 2010: 169 dalam Devinta, 2015: 15).

Secara alamiah manusia adalah makhluk yang cepat dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, akan tetapi manusia memerlukan jangka waktu tertentu untuk dapat memposisikan dirinya dengan segala hal yang baru tersebut. Maka dari itu, tidak heran apabila orang asing yang sedang berkunjung ke suatu negara dalam jangka waktu yang lama merasa tidak nyaman dan terkejut ketika melihat dan menyaksikan kebiasaan-kebiasaan yang tidak biasa baginya bahkan tidak ada di negara asalnya.

2. Komik sebagai Media Komunikasi

Komik adalah karya sastra berbentuk cerita yang disajikan berbentuk gambar dan tulisan serta terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Cerita di dalam komik umumnya adalah cerita fiksi yang lucu sehingga identik mudah sekali untuk dicerna oleh semua usia. Menurut McCloud (2001: 28) menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca. Adapula Djair Warni, komikus Indonesia yang menciptakan tokoh Jaka Sembung berpendapat bahwa, komik Indonesia memiliki konsep yang tidak boleh keluar dari agama dan pengetahuan. Maka dari itu, komik banyak dipergunakan sebagai media pembelajaran yang efektif bagi anak-anak terlebih banyak komik yang mengangkat sejarah Indonesia ataupun legenda rakyat Indonesia.

Komik mulai masuk ke Indonesia pada awal tahun 1930-an, yang pada saat itu komik dapat ditemukan pada media massa Belanda seperti *De Java Bode* dan *D'Orient*. Di awal tahun 1950-an, muncul salah satu prionir komik bernama Abdulsalam yang menerbitkan komik strip heroiknya di harian Kedaulatan Rakyat, Yogyakarta, salah satunya berjudul “Kisah Pendudukan Jogja” dan bercerita tentang agresi militer Belanda

ke atas kota Yogyakarta (Sejarahri.com akses 12 Maret 2018). Sejak saat itu komik di Indonesia bercerita tentang tokoh heroik yang menyelamatkan orang-orang dari musibah atau marabahaya. Perkembangan komik sesungguhnya bermula ketika di Eropa mulai dikembangkan teknologi mesin cetak hingga akhirnya merubah pandangan terhadap seni di Eropa, pada awalnya seni hanya untuk dinikmati oleh kaum penguasa hingga akhirnya bisa dinikmati oleh khalayak.

Kehadiran komik dalam ranah komunikasi dan seni visual sudah bukan hal yang asing lagi, komik banyak digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki kekuatan untuk dapat menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, terlebih dengan menggunakan pendukung seperti gambar. Komik juga termasuk dalam bagian dari desain komunikasi visual, yang artinya komik bukanlah sekedar buku hiburan yang biasa dibaca, namun terdapat juga unsur ilmu semiotika. Maksudnya, hubungan semiotika dengan komunikasi visual dilihat dari pendekatan untuk memperoleh makna yang terkandung di balik tanda verbal dan tanda visual karya desain komunikasi visual. Jika dilihat dari wujudnya, desain komunikasi visual mengandung tanda-tanda yang sangat komunikatif. Lewat bentuk komunikasi visual pesan menjadi bermakna. Selain itu, gabungan antara tanda dan pesan yang ada pada desain komunikasi visual diharapkan mampu mempersuasi khalayak sasaran yang dituju (Tinarbuko, 2009: 9). Komik memiliki kekuatan tersendiri dalam menggambarkan sebuah cerita dimana pada masing-masing frame yang mewakili suatu *scene* dibuat keadaan yang mendukung alur cerita. Oleh karena itu, komik dapat dikatakan sebagai media komunikasi dimana pesan yang hendak disampaikan dapat secara langsung diterima oleh pembacanya melalui potongan gambar serta alur cerita yang diberikan.

Komik biasanya diproduksi dalam bentuk cetak seperti buku, koran, majalah, dan tabloid. Namun, seiring perkembangan teknologi dan informasi, komik kian beralih

menjadi komik digital yang dapat diakses melalui komputer, gadget, dan sebagainya.

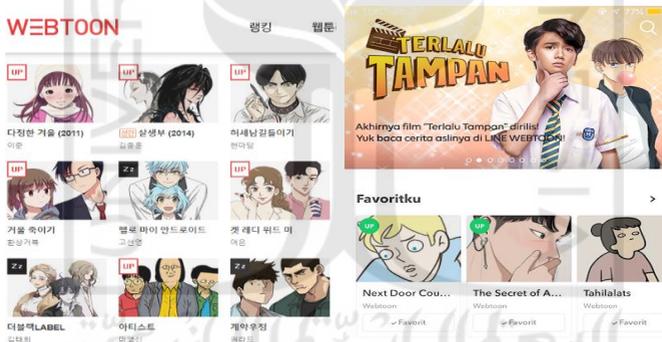
Mengutip dari Lubis di laman <https://www.slideshare.net/bapakranger/02-sejarah-komik-menuju-masa-depan>, akses 27 Maret 2018, mengatakan bahwa komik digital didefinisikan sebagai gambar yang diujarkan dengan urutan yang disengaja yang dikerjakan sepenuhnya dengan bantuan komputer (digambar, kemudian di *scanner* dan diwarnai menggunakan computer) dan diterbitkan secara digital. Sebagai bagian dari media massa, komik berperan dalam menyampaikan informasi kepada khalayak. Tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dan menghibur tetapi komik digital juga mampu memberikan nilai positif terhadap khalayak dengan membangun kreatifitas pada setiap individunya.

Komik digital memiliki pengaruh yang kuat dalam komunikasi massa karena mudah diakses oleh khalayak yang menjadikan komik digital mendapatkan perhatian yang lebih dari para penikmatnya, selain itu penyebaran informasi yang dilakukan komik digital bersifat lebih luas dan menyentuh berbagai kalangan. Para komikus pun mulai beralih menggunakan komik digital yang dengan menggunakan media internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas daripada media cetak. Komik digital atau komik online bisa dijadikan langkah awal untuk mempublikasikan komik-komik dengan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak.

Saat ini komik digital yang sangat populer yakni aplikasi LINE Webtoon. Webtoon dapat diartikan sebagai komik online atau komik digital yang dapat diakses melalui aplikasi di gadget. Webtoon merupakan akronim dari *website cartoon* atau sering disebut *webcomics*, serta merupakan komik yang pendistribusiannya dilakukan lewat jaringan internet. Webtoon merupakan komik khas dari Korea Selatan yang cara menikmatinya dengan membaca satu strip panjang dan juga berwarna yang dapat di *scroll* ke atas dan ke bawah. Dilihat dari gambarnya, webtoon dianggap bagian dari *manhwa* atau

komik khas Korea, seperti halnya *manga* yang berasal dari Jepang, namun berbeda dari media publikasinya yang menggunakan jaringan internet.

Di Korea sendiri, webtoon telah ada sejak tahun 2003 yang pertama kali dibuat oleh portal DAUM, lalu disusul oleh NAVER pada tahun 2004. Pada bulan Juli 2014, NAVER telah menerbitkan sebanyak 520 webtoons, sementara DAUM telah menerbitkan sebanyak 434 komik. Namun, perbedaan yang sangat jelas terlihat antara kedua webtoon tersebut yakni dari segi bahasa, dimana DAUM Webtoon hanya menyediakan komik dengan bahasa aslinya, yaitu Korea. Sedangkan LINE Webtoon tersedia dengan lima bahasa, yaitu bahasa Korea, Jepang, Thailand, Inggris, dan bahasa Indonesia. Dengan tersedianya lima bahasa yang berbeda tersebut menjadikan LINE Webtoon lebih banyak digemari oleh pembacanya yang berasal dari negara-negara yang berbeda.



Gambar 1.2 DAUM Webtoon (kiri) dan LINE Webtoon (kanan)

(Sumber: <http://webtoon.daum.net/> dan <https://www.webtoons.com/id/> akses 20 Maret 2018)

Webtoon yang sangat populer di Korea Selatan awalnya hanya berbentuk *platform* kecil. Menurut Kim Jun Koo, *founder* LINE Webtoon, webtoon bermula sejak dia

bergabung dengan NAVER, salah satu portal pencarian terbesar di Korea. Saat ini ada sekitar 6,5 juta pembaca webtoon di Indonesia serta telah bekerja sama dengan 200 orang *professional artist* dan 140.000 *amateur artist* (detikHOT Edisi 13 Agustus 2016, akses 20 Maret 2018). Webtoon sendiri terdiri dari berbagai macam genre, mulai dari romantis, komedi, horror, *slice of life*, thriller, serta fantasi.

Webtoon memiliki komunikasi yang bersifat dua arah. Dalam artian, pembaca tidak hanya menjadi *silent reader*, pembaca juga dapat ikut berpartisipasi dalam kolom komentar yang disediakan. Pembaca dapat meninggalkan komentar berupa saran maupun kritikan yang tentunya dapat membangun semangat para *webtoonist* untuk dapat mengembangkan karyanya.

Webtoon dapat diakses melalui *smartphone* yang dapat diunduh secara gratis melalui aplikasi *google playstore* dan *appstore*, juga dapat diakses menggunakan laptop maupun komputer melalui website resmi webtoon itu sendiri. Setiap harinya terdapat episode baru pada komik sesuai genre yang disukai dan sesuai jadwal terbit per-episode pada setiap komiknya. Selain itu, webtoon juga menawarkan fitur komik berwarna (*full-colour*) yang membuat webtoon-nya menjadi lebih nyaman dibaca.



Gambar 1.3 Webtoon

(Sumber: <https://www.webtoons.com/id/>, akses 20 Maret 2018)

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang akan menghasilkan data deskriptif dengan merincikan suatu fenomena berupa tanda – tanda yang memiliki makna dalam setiap episode webtoon berjudul “Next Door Country” yang masih menjadi kajian baru dalam penelitian dalam ranah semiotika Ilmu Komunikasi. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah webtoon “Next Door Country” karya Aditiya Wahyu Budiawan yang bercerita mengenai ekspresi wajah yang diperlihatkan oleh orang asing ketika sedang mengunjungi Indonesia.

2. Analisis Semiotika Roland Barthes

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotika menurut Roland Barthes. Teori semiotika Roland Barthes hampir secara harfiah diturunkan dari teori bahasa menurut Ferdinand De Saussure, yang dimana prinsip dari teori Saussure ini mengatakan bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian yakni penanda dan pertanda (Kurniawan, 2001: 68). Bila teori semiotika menurut Saussure hanya menekankan pada penandaan dalam tataran denotasi, maka Barthes menyempurnakannya dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat lebih dalam dari konotasi, yaitu adanya “mitos”.

Fokus utama perhatian Barthes dalam semiotika bertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*) yang dimana adanya unsur kebudayaan sebagai tataran kedua setelah realitas dan tanda. Barthes menjelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara penanda dan petanda dimana di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Denotasi dalam pandangan Barthes merupakan tataran pertama yang maknanya

besifat tertutup. Tataran denotasi menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti (Wibowo, 2013: 20).

Denotasi adalah makna yang sebenar-benarnya dan merujuk pada realitas. Sedangkan konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Tanda konotasi merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna atau makna yang implisit, tidak langsung, dan tidak pasti. Makna konotasi adalah makna yang sesuai dengan konteks dan dapat pula berubah sesuai konteks, dan kaya akan informasi (Wibowo, 2013: 21). Dengan kata lain, denotasi ialah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan makna konotasi ialah bagaimana cara menggambarkannya.

Pada signifikasi tahap kedua berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Mitos disini ialah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos adalah suatu wahana dimana suatu ideologi berwujud (Wibowo, 2013: 22). Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi yang kemudian ia sebut sebagai ‘mitos’ yang berfungsi untuk mengungkap dan memberi pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu (Vera, 2015: 28).

Pendekatan analisis semiotika ini digunakan untuk mengkaji tanda-tanda visual (ilustrasi) pada setiap chapter webtoon “Next Door Country” karya Aditiya Wahyu Budiawan. Di dalam sistem komunikasi visual sendiri melekat sebuah fungsi komunikasi yaitu melalui tanda dalam menyampaikan pesan. Fungsi komunikasi dalam semiotika komunikasi mempunyai bentuk komunikasi visual seperti fungsi signifikasi yaitu fungsi dalam menyampaikan konsep, isi, atau makna (Tinarbuko, 2009: xii). Jadi, analisis semiotika digunakan dalam penelitian ini untuk membaca tanda-tanda visual dalam webtoon melalui potongan gambar yang dimana

gambar yang dideskripsikan menurut unsur warna, dan sebagainya.

3. Objek Penelitian

Dari penelitian ini diambil sample sebanyak tiga episode dalam komik webtoon “Next Door Country” karya Aditiya Wahyu Budiawan, di dalam setiap episodenya terdapat dua karakter utama yakni orang asing dan orang Indonesia. Dari tiga episode tersebut diambil sebanyak empat hingga enam potongan gambar yang secara spesifik menggambarkan ekspresi wajah yang diluapkan orang asing saat melihat atau berhadapan dengan kebiasaan dan tradisi yang sering dilakukan oleh orang Indonesia maupun ketika mendengar mitos-mitos yang berkembang di Indonesia. Episode-episode tersebut yaitu, episode 134 berjudul “Salaman”, episode 168 berjudul “Penangkal”, dan episode 169 berjudul “Umur”.

Masing-masing dari episode tersebut menggambarkan beberapa tradisi, bahkan mitos di Indonesia yang dirasa mustahil oleh orang asing. Tradisi tersebut sangat mendarah daging di Indonesia, seperti bersalaman dengan orang tua sebelum berpergian, mitos penangkal hujan saat ada hajatan, dan mitos seputar umur seseorang yang datang saat kita sedang membicarakannya.

4. Tahap Penelitian

Dengan teknik analisis semiotika Roland Barthes, peneliti dapat menggali lebih dalam tentang bagaimana fenomena gear budaya yang dialami oleh orang asing dalam webtoon “Next Door Country”. Peneliti juga mempelajari buku-buku, jurnal, maupun skripsi atau penelitian sejenis terkait semiotika maupun teori gear budaya untuk dijadikan literatur dalam pengerjaan penelitian ini. Tahapan – tahapan analisis dalam penelitian ini secara rinci dijelaskan sebagai berikut :

- a. Menjelaskan objek penelitian, dalam penelitian ini mengambil sebanyak tiga episode dalam webtoon “Next Door Country”.
- b. Mengumpulkan data, peneliti melakukan capture pada potongan gambar tertentu yang dianggap sesuai dengan fokus penelitian berupa reaksi yang diberikan oleh orang asing dalam menanggapi fenomena gear budaya.
- c. Menjelaskan data, melakukan analisis tanda terlebih dahulu guna untuk mengetahui apa saja tanda-tanda yang terlihat pada setiap potongan gambar yang telah *dicapture*, selanjutnya dilakukan analisis denotatif sebagai tahap pertama dalam mengungkap makna dari tanda yang telah dipilih.
- d. Menafsirkan data, melakukan analisis konotatif sebagai tahap kedua dengan mengungkap makna apa saja yang tersirat dari tanda.
- e. Menganalisis mitos pada data, pemaknaan atas tanda nantinya dilihat kembali melalui unsur-unsur budaya yang ada.
- f. Menarik kesimpulan yang berupa hasil dari tahapan-tahapan yang telah dilakukan sebelumnya.