

**REAKSI GEGAR BUDAYA ORANG ASING
TERHADAP BUDAYA INDONESIA DALAM
WEBTOON
“NEXT DOOR COUNTRY”**



NASKAH PUBLIKASI

**Disarikan dari Skripsi yang Diajukan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi
dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia**

**Oleh :
CHYNTIA DEVI
NIM. 15321188**

**SUMEKAR TANJUNG, S.Sos., M.A
NIDN: 0514078702**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2019**

NASKAH PUBLIKASI

REAKSI GEGAR BUDAYA ORANG ASING TERHADAP BUDAYA INDONESIA DALAM WEBTOON “NEXT DOOR COUNTRY”

Disusun Oleh :

Chyntia Devi

15321188

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi pada **20 APR 2019**

Dosen Pembimbing Skripsi,



SUMEKAR TANJUNG, S.Sos., M.A

NIDN: 0514078702

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia




Puji Hariyanti, S.Sos., M.I.Kom
NIDN 0529098201

REAKSI GEGAR BUDAYA ORANG ASING TERHADAP BUDAYA INDONESIA DALAM WEBTOON “NEXT DOOR COUNTRY”

Chyntia Devi

Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FPSB UII

Sumekar Tanjung

Staf Pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi FPSB UII

Abstract

This study aims to explain how the phenomenon of cultural shock experienced by foreigners on the "Next Door Country" webtoon by Aditiya Wahyu Budiawan. This research is interesting because it is classified as new and there are still a few who examine the related semiotics in online comics. The analysis carried out using Roland Barthes's semiotic analysis to analyze the denotations, contours and myths found in webtoon episodes, and use the theory of cultural shock as part of cross-cultural communication and comics as part of mass communication media. Webtoon which is a development of the technology of mass communication media and cultural shock that is an obstacle to cross-cultural communication. The subject used in this study was composed of three episodes in the webtoon, namely; episode 134 "Handshake", episode 168 "Antidote", and episode 169 "Age". Of the three episodes, four to six pieces of images were taken specifically showing the facial expressions of strangers. The method used in this study is qualitative and produces descriptive.

The results obtained in this study are facial expressions expressed by foreigners when dealing with customs and cultural traditions in Indonesia is a form of emotional

expression to express the emotions they feel as a result of the cultural shock phenomenon experienced in the process while receiving and understanding new cultures. During the culture shock process they will pass four phases, namely; optimistic phase, crisis phase, recovery phase, and adjustment phase. In addition, the diverse cultural traditions in Indonesia are the main triggers for these foreigners to experience a cultural shock. Having the nature of maturity, confidence, and willingness to adapt to the new cultural environment becomes a benchmark for the success of these foreigners in communicating across cultures with Indonesian society.

Key words: Webtoon, culture shock, semiotics, Barthes, traditions

A. PENDAHULUAN

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.

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 religius. 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. TINJAUAN PUSTAKA

1. Penelitian Terdahulu

- a. 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).
- b. Penelitian kedua yakni 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).

C. KERANGKA TEORI

1. Gegar 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).

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).

Dalam komunikasi lintas budaya terdapat beberapa unsur proses terjadinya komunikasi antar budaya, yakni komunikator, komunikasi, 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). 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:

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).

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.

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.

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 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.

D. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang akan menghasilkan data deskriptif dengan merincikan suatu peristiwa 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 reaksi-reaksi yang dikeluarkan oleh orang asing ketika sedang mengunjungi Indonesia. Analisis yang digunakan yakni analisis semiotika Roland Barthes untuk mengkaji tanda-tanda yang terlihat dari tiga episode webtoon yang terdiri dari episode 134 berjudul “salaman”, episode 168 berjudul “penangkal”, dan episode 169 berjudul “umur”. Kemudian dari tanda-tanda yang didapat dilakukan analisis denotasi, kontasi, serta mitos yang dapat diangkat dari tiap-tiap potongan gambar dalam ketiga episode tersebut.

E. TEMUAN PENELITIAN

a. Episode 134 berjudul “Salaman”

Visual	Tanda
 <p data-bbox="206 564 518 628">Gambar 1 pria mencium tangan seorang wanita</p>	<ol data-bbox="624 331 913 558" style="list-style-type: none">1. Berjabat tangan.2. Seorang wanita berambut hitam dan pendek.3. Dua orang pria berambut hitam dan pirang
 <p data-bbox="206 940 518 1003">Gambar 2 pria membayangkan sesuatu.</p>	<ol data-bbox="624 564 913 933" style="list-style-type: none">4. Dua orang pria menggunakan jas.5. Pria berambut hitam menjabat tangan perempuan dengan gerakan badan membungkuk.6. Pria berambut pirang dengan tanda seru.
 <p data-bbox="206 1248 518 1311">Gambar 3 pria mencium tangan</p>	<ol data-bbox="624 940 913 1337" style="list-style-type: none">7. Pria berambut pirang dan ekspresi wajah.8. Sebuah garis tidak beraturan berisi gambar bagian rumah dengan seorang wanita dan pria bertatapan dan gerakan tangan serta warna abu-abu.




Gambar 4 ekspresi terkejut pria dan wanita

9. Warna hitam pada latar belakang.
10. Warna merah muda pada latar belakang.
11. Pria dengan gerakan tangan dan bibir.
12. Terdapat bagian lengan tangan kiri.
13. Ekspresi wajah seorang pria dan wanita.

Denotasi	Konotasi	Mitos
1. Pria bersalaman. Kedua pria tersebut menggunakan jas	1. Ketika hendak berpergian maka sebaiknya berpamitan dengan orang tua sebagai tanda menghormati	1. Berpamitan menjadi tata krama yang sangat dijunjung tinggi dalam berbagai adat istiadat oleh masyarakat timur, terutama di Indonesia
2. Ekspresi wajah disertai dengan warna hitam pada latar belakang	2. Pria bule ini mencoba mengingat bagaimana cara berpamitan yang biasa ia lakukan bersama orang tuanya	2. Penggunaan jas pada kedua pria tersebut menandakan bahwa sebagai
3. Pria berambut pirang dengan gerakan badan membungkuk		
4. Ekspresi wajah yang		

<p>dikeluarkan oleh seorang wanita dan pria</p>	<p>3. Pria bule tersebut mencoba menirukan gerakan berpamitan dengan orang tua</p> <p>4. Pria dan wanita tersebut terlihat sangat terkejut saat pria bule menirukan gerakan bersalaman ala masyarakat Indonesia</p>	<p>seorang laki-laki hendaklah bersifat makulinitas</p> <p>3. Kebiasaan berpamitan yang berbeda antara budaya barat dan budaya timur yang seakan menjadi tradisi yang berbeda pula. Tradisi berpamitan budaya barat yang cukup dengan melambaikan tangan</p>
---	---	--

b. Episode 168 berjudul “Penangkal”

Visual	Tanda
 <p>Gambar 1 sebuah pesta pernikahan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebuah tenda beserta tirai dan janur. 2. Gambar benda berbentuk kursi. 3. Empat orang berambut pirang.



Gambar 2 wanita melirik sesuatu



Gambar 3 wanita menjelaskan sesuatu



Gambar 4 ekspresi wajah seorang wanita



4. Seorang wanita berjilbab.
5. Seorang wanita berambut pirang melirik kearah satu ikat tusuk lidi.
6. Empat orang bertatapan dengan warna putih.
7. Empat bayangan tubuh manusia dengan warna orange.
8. Seorang wanita berjilbab beserta gerakan tangan.
9. Seorang wanita berambut pirang menatap wanita lain.
10. Latar belakang tirai dan tenda.
11. Satu ikat tusuk lidi.
12. Bawang merah.
13. Bawang putih.
14. Cabai.
15. Gambar awan dengan tetesan air dan ikon berbentuk lingkaran dengan garis tengah.
16. Potongan badan wanita berambut pirang.

<p>Gambar 5 wanita membayangkan alam semesta</p>	<p>17. Wanita berambut pirang dan ekspresi wajah.</p> <p>18. Gambar awan berserta ikon berbentuk lingkaran dengan garis tengah dan tanda tanya.</p> <p>19. Warna hitam pada latar belakang.</p> <p>20. Gambar awan dan planet.</p> <p>21. 20 benda berbentuk garis panjang.</p> <p>22. Warna ungu pada latar belakang.</p>
---	--

Denotasi	Konotasi	Mitos
<p>1. Empat orang warga asing. Tenda beserta tirai dan janur. Wanita berjilbab</p> <p>2. Wanita berambut pirang sedang melirik kearah satu ikat tusuk lidi yang</p>	<p>1. Satu keluarga warga asing dan wanita berjilbab sesuai dengan syari'at agama Islam. Tenda pernikahan</p> <p>2. Wanita sedang memusatkan pandangan dan perhatiannya pada satu ikat tusuk lidi yang tertancap pada</p>	<p>1. Ritual adat yang biasanya dilakukan oleh warga masyarakat Indonesia yang berkaitan dengan kegiatan atau acara yang akan dilakukan seperti acara pernikahan yakni menunda turunnya hujan.</p>

<p>tertancap pada sebuah batang pohon</p>	<p>sebuah batang pohon</p>	<p>2. Tradisi penangkal hujan yang masih digunakan masyarakat Indonesia sebagai alternative keberhasilan suatu hajatan sangat berkaitan dengan sistem religi, sebagian masyarakat masih menggunakan tradisi tersebut.</p>
<p>3. Wanita berjilbab dengan ekspresi wajah</p>	<p>3. Wanita berjilbab merah muda tersebut sedang berusaha memberikan penjelasan</p>	<p>3. Jilbab yang digunakan oleh wanita Indonesia tersebut merupakan pakaian wajib yang harus dikenakan untuk wanita muslimah.</p>
<p>4. Ekspresi wajah wanita berambut pirang</p>	<p>4. Wanita bule terkejut ketika wanita berjilbab menjelaskan tata cara penangkal hujan yang asing baginya</p>	
<p>5. Ekspresi wajah wanita berambut pirang dan gambar dua buah planet</p>	<p>5. Wanita bule sedang berimajinasi</p>	

c. Episode 169 berjudul “Umur”

Visual	Tanda
 <p>Gambar 1 wanita bertanya</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seorang wanita melihat kearah jam tangan. 2. Gambar setengah wajah seorang pria berambut pirang. 3. Sebuah tanda berbentuk lingkaran berisi gambar kepala pria dan tanda tanya.
 <p>Gambar 2 jam tangan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Gambar detik jam yang berubah. 5. Tulisan “Q Shock!” pada jam tangan.
 <p>Gambar 3 seorang pria menyapa</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Warna merah pada latar belakang. 7. Seorang pria berkacamata menatap seorang wanita dan seorang pria beserta gerakan tangan.
 <p>Gambar 4 wanita menjelaskan sesuatu</p>	<ol style="list-style-type: none"> 8. Pria dan wanita menatap pria berkacamata. 9. Warna kuning pada latar belakang. 10. Wanita dan ekspresi wajah. 11. Gambar garis lurus dan lingkaran, kuburan dan angka.



Gambar 5 pria dan tanda tanya



Gambar 6 pria terkejut dan membayangkan sesuatu

12. Angka 2035 dan 2047.
13. Pria berambut pirang dengan latar belakang tanda Tanya.
14. Warna merah muda pada latar belakang.
15. Pria beserta tanda seru.
16. Ekspresi wajah seorang pria.
17. Pola berbentuk segitiga.
18. Gambar satu mata.
19. Warna hitam pada latar belakang.

Denotasi	Konotasi	Mitos
1. Wanita melihat kearah jam tangan dan mencari temannya	1. Wanita Indonesia terlihat bertanya perihal keberadaan rekan prianya sembari melihat kearah jam tangan yang menempel ditangannya	1. Istilah panjang umur yang terjadi ketika seseorang yang sedang dicari atau sedang dibicarakan tiba-tiba datang tak lama setelah kita membicarakanny a merupakan istilah yang
2. Tulisan “Q Shock!” dan angka 14:11:30		

<p>dan 14:11:31</p> <p>3. Gerakan tangan pria berkacamata</p> <p>4. Wanita dan gambar dua buah kuburan serta angka 2035 dan 2047</p> <p>5. Ekspresi wajah pria berambut pirang</p> <p>6. Pada latar belakang beserta pola segitiga yang di dalamnya terdapat gambar satu mata</p>	<p>2. Aksesoris jam tangan yang terlihat digunakan oleh wanita Indonesia saat ini menjadi bagian dari <i>fasion style</i> seseorang</p> <p>3. Pria berkacamata yang datang dan menyapa</p> <p>4. Wanita Indonesia sedang berbicara dan menjelaskan seputar mitos di Indonesia terkait usia seseorang</p> <p>5. Ekspresi wajah pria bule yang menandakan bahwa ia sedang kebingungan</p>	<p>sudah diluar ingatan masyarakat Indonesia</p> <p>2. Istilah ini erat kaitannya dengan sistem kepercayaan seseorang.</p> <p>3. Teori konspirasi 'illuminati' kerap kali disangkut-pautkan dengan sistem kepercayaan seseorang.</p> <p>4. Tulisan "Q-Shock" pada gambar jam tangan yang merupakan plesetan dari merk jam tangan ternama yakni "G-SHOCK".</p>
---	---	---

	6. Pria terkejut dan membayangkan <i>illuminati</i>	
--	---	--

F. PEMBAHASAN

Dari komik ini, dimana tidak ada dialog antar tokoh, creator komik dituntut untuk dapat memberikan gambar serta alur cerita yang sejelas-jelasnya agar pembaca dapat memahami pesan yang dimaksud. Pada episode 168 dan 169, dimana orang asing tersebut berusaha memahami makna pesan yang disampaikan oleh orang Indonesia seputar budaya penangkal hujan dan mitos umur yang ada di Indonesia, orang asing tersebut cenderung akan berfikir bahwa hal tersebut tidak masuk akal sesuai dengan cara berfikir dari segi budayanya. Terjadinya *miss-understanding* yang dialami orang asing dalam mengartikan pesan seringkali menjadi tantangan bagi orang Indonesia untuk dapat menyampaikan pesan sebaik-baiknya agar pesan dapat dimengerti oleh komunikan yang berasal dari budaya yang berbeda.

Dari hasil temuan berdasarkan analisis tanda, maka ditemukan kategorisasi yang menjawab bagaimana sebenarnya fenomena gegar budaya dalam webtoon “Next Door Country”. Kategori ini didapatkan dari hasil pengamatan secara menyeluruh terhadap temuan data dari tiga episode yang masing-masing memiliki empat hingga enam potongan gambar yang telah dilakukan proses analisis semiotika. Kategorisasi tersebut yaitu ekspresi wajah akibat dari gegar budaya dan tradisi budaya sebagai pemicu gegar budaya.

1. Ekspresi Wajah akibat dari Gegar Budaya

Ekspresi wajah dalam webtoon ini sengaja disematkan dan menjadi fokus utama mengingat komik ini memiliki

konsep komik bisu dan tidak ada satu dialog pun dalam percakapan antar tokoh. Ekspresi sendiri memiliki pengertian pengungkapan atau proses menyatakan yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, tujuan, gagasan, perasaan, dan sebagainya (<https://kbbi.web.id/ekspresi>, akses 2 Februari 2019). Dalam hal ini, ekspresi wajah yang dikeluarkan oleh tokoh orang asing dalam komik untuk memperlihatkan ungkapan dari perasaan yang dialami ketika berhadapan langsung dengan fenomena budaya baru yang dihadapinya.

Ekspresi wajah merupakan salah satu cara yang disebut komunikasi nonverbal, komunikasi ini digunakan untuk mengungkapkan segala macam emosi, baik yang negative maupun positif dalam melakukan tindakan komunikasi. Emosi memiliki pengertian yaitu luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat serta untuk menunjukkan keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis (<https://kbbi.web.id/emosi>, akses 2 Februari 2019). Emosi adalah keadaan perasaan yang banyak berpengaruh pada perilaku individu. Emosi yang khusus membahas mengenai ekspresi dikenal dengan istilah *affect display*, yaitu ekspresi dari emosi yang dirasakan. Misalnya, ekspresi wajah, postur tubuh, kualitas suara, dan sebagainya (Sarwono, 2016: 83).

Prawitasari (1995: 27) mengutip dari jurnal “mengenal emosi melalui komunikasi nonverbal” yang terdapat pada laman <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/viewFile/13384/9598> akses pada 11 Februari 2019, mengatakan bahwa ekspresi wajah merupakan bagian dari emosi seseorang memiliki berbagai bentuk yang sering ditunjukkan yakni; emosi marah, sedih, senang, takut, bingung, dan terkejut. Emosi marah dan senang adalah dua emosi yang banyak diungkapkan dan diartikan dengan tepat oleh orang lain. Emosi sedih dan takut lebih bersifat pribadi. Emosi bingung

dan terkejut lebih menunjukkan keadaan psikis dan cenderung bersifat natural dan murni.

Ekman dan Izard mendapatkan bukti yang sistematis dan konklusif tentang keuniversalan ekspresi marah, takut, senang, sedih, jijik dan terkejut. Keuniversalan ini berarti bahwa konfigurasi mimik muka masing-masing emosi tersebut secara biologis bersifat bawaan, serupa untuk semua orang dari segala budaya atau etnisitas. Masing-masing kebudayaan memiliki peraturan sendiri yang mengatur cara emosi universal yang disebut dengan “aturan pengungkapan kultural (*cultural display rules*)” (Matsumoto, 2004: 187). Aturan-aturan ini berbeda antar tiap-tiap negara, namun secara universal ekspresi wajah bersifat bawaan dianggap sebagai prototipe raut wajah pada setiap manusia dimana budaya memiliki pengaruh besar pada ekspresi emosi lewat aturan-aturan pengungkapan yang dipelajari secara universal. Manusia yang hidup tak lepas dari bersosialisasi dengan manusia lainnya dimana terjadi proses pertukaran kebudayaan lain memaksa manusia harus dapat memahami adanya perbedaan kultural dalam aturan pengungkapan untuk saling mengekspresikan emosi.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prawitasari Martani tahun 1993, ia meneliti emosi melalui komunikasi nonverbal di masyarakat yang berbeda budaya. Indonesia yang terdiri atas beribu pulau dan berbagai kelompok etnik ini masing-masing memiliki bahasa, kebudayaan, maupun adat istiadat yang unik. Cara-cara mengungkapkan dan mengartikan komunikasi nonverbal banyak dipengaruhi oleh budaya setempat. Contohnya, masyarakat Manado lebih mengenal emosi sedih dan takut daripada masyarakat Yogyakarta. Hal tersebut terjadi karena masyarakat yang berbeda budaya mampu mengenal komunikasi nonverbal masyarakatnya sendiri, terutama untuk emosi bingung dan terkejut. Melalui komunikasi ini manusia dapat mengekspresikan emosinya tanpa harus mengucapkannya

(Prawitasari, 1995: 29). Dari sinilah ekspresi wajah seseorang dapat menunjukkan emosi yang dialaminya untuk memberikan informasi tentang suasana emosi yang dialaminya.

Ekspresi wajah sebagai akibat fenomena gegar budaya terlihat dalam ketiga episode yang menjadi objek penelitian. Ekspresi yang paling sering diperlihatkan yakni ekspresi terkejut dan bingung, dimana ekspresi tersebut bersifat natural dan murni diluapkan untuk menggambarkan emosi yang dirasakan orang asing ketika berhadapan langsung dengan kebiasaan berpamitan yang sering dilakukan masyarakat Indonesia, peristiwa pengangkal hujan yang sering dilakukan ketika sedang ada hajatan, dan mitos terkait umur seseorang.

Ekspresi wajah yang diperoleh dari proses pembelajaran dan pengalaman masing-masing budaya merupakan bentuk produk kebudayaan, dimana cara mengekspresikan wajah terhadap suatu peristiwa berbeda tiap-tiap budaya. Ketika orang asing tersebut melihat cara orang Indonesia berpamitan dengan gerakan menempelkan dahi ke tangan ia akan berpikir menggunakan cara pikirnya dalam prosesnya memahami tindakan berpamitan yang dilakukan orang Indonesia tersebut, begitu pula ketika ia melihat bagaimana sapu lidi dan cabai dapat digunakan untuk menangkal hujan dan mendengarkan mitos seputar usia seseorang. Cara berpikir yang digunakan berdasarkan kebudayaannya ini lebih mengacu ke arah negative seringkali menimbulkan kesalahpahaman yang dialami dalam memaknai peristiwa yang dihadapinya. Dengan menggunakan cara berpikir tersebut maka tak heran apabila ia mengaitkan mitos terkait umur seseorang tersebut dengan teori illuminati yang ia ketahui dan menilai mitos tersebut berkaitan dengan teori yang sering dikaitkan sistem kepercayaan seseorang.

Ekspresi wajah yang diluapkan orang asing ketika berhadapan dengan kebiasaan yang dilakukan orang Indonesia dan mitos yang berkembang di Indonesia memperlihatkan bahwasanya ia sedang mengalami fase gegar budaya. Fase yang dialaminya berupa fase crisis atau kultural yang ditandai dengan rasa kecewa dan ketidakpuasaan, ia akan merasa cemas dan bingung dengan lingkungan budaya baru. Ekspresi wajah yang diperlihatkannya merupakan bentuk pengungkapan nonverbal atau reaksi terhadap gegar budaya yang sedang dialaminya.

Ketika orang asing yang berasal dari budaya yang berbeda dengan budaya Indonesia, kemudian masuk dan berbaur dengan budaya Indonesia, mustahil apabila ia tidak mengalami gegar budaya sebagai proses adaptasinya dengan budaya baru. Gegar budaya yang banyak menyebabkan gangguan emosional ini menyebabkan hilangnya kontrol pada individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Orang asing tersebut harus melewati tahap-tahap adaptasi yakni tahap bulan madu, tahap krisis, tahap recovery, dan tahap penyesuaian (Mulyana, 2006: 176).

Selama tahap bulan madu, ia mengalami eforia awal hingga puncaknya mengalami benturan dan gesekan sehingga menimbulkan krisis berupa ketidaksukaan, frustasi, bahkan permusuhan dengan budaya baru yang dikenalnya. Dalam tahap krisis, ia berupaya untuk menyesuaikan diri secara perlahan hingga masuk ke dalam tahap recovery. Ketika ia sudah mengenali dan bisa beradaptasi dengan budaya barunya, maka masing-masing pihak dari budaya yang berbeda membuat semacam ikatan tak tertulis untuk terus melakukan interkoneksi dalam sebuah lingkungan bikulturalistis yang penuh dengan adaptasi.

Dalam proses lintas budaya, komunikasi ditunjukkan untuk saling mempelajari dan hidup untuk saling memberi makna. Menurut Gundykunst (2003) dalam Shoelhi (2015:

153), berpendapat bahwa komunikasi lintas budaya merupakan interaksi antara satu masyarakat dan masyarakat lain dari latar belakang budaya yang berbeda. Komunikasi semacam ini dapat menimbulkan adaptasi lintas budaya, yakni sebuah proses dinamis yang di dalamnya para individu dapat membangun, menata, juga memelihara satu hubungan dengan lingkungan budaya yang relative stabil serta fungsional yang semula tidak dikenalnya.

Perbedaan budaya antara tuan rumah dan pendatang menuntut pendatang untuk bersedia melakukan penyesuaian dengan budaya yang dimiliki tuan rumah. Namun, tuan rumah harus bisa mempelajari dan memberi makna sebaik-baiknya kepada pendatang tersebut. Hal ini tentu dapat mempengaruhi emosi dari tiap-tiap individu yang datang dari budaya yang berbeda. Pengaturan emosi tersebut akan memungkinkan individu untuk berpikir dengan jelas tentang insiden-insiden lintas budaya yang dialaminya. Jika seorang tamu dari negara lain tidak memiliki kemampuan untuk mengendalikan emosi, mereka tidak akan mampu untuk menyesuaikan diri dengan baik karena terkunci oleh kebiasaan cara berinteraksinya dengan dunia luar yang tidak luwes dan cara berpikirnya yang otomatis (Matsumoto *et al.*, 2006). Seseorang yang memiliki kontrol terhadap emosi akan memiliki kemampuan untuk saling terlibat dalam proses pembelajaran dan saling pengertian terhadap nilai budaya masing-masing serta untuk menunjukkan sikap saling terbuka sebagai proses penyesuaian diri dengan lingkungan budaya yang lain.

2. Tradisi Budaya sebagai Pemicu Geger Budaya

Secara etimologi (bahasa), budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal). Kebudayaan diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, atau bisa juga diartikan sebagai segala sesuatu

yang dilakukan manusia sebagai hasil pemikiran dan akal budi yang memiliki nilai bagi kesejahteraan manusia. Menurut Purwasito (2003: 95) dalam Shoelhi (2015: 34), budaya adalah suatu konsep yang mencakup berbagai komponen yang digunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan hidupnya sehari-hari.

Tubbs (1996: 237) berpendapat bahwa budaya dan segala unsurnya merupakan cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang serta diwariskan dari generasi ke generasi. Selain Tubbs, adapula Trenholm dan Jensen (1992: 238) yang hampir sependapat menjelaskan bahwa budaya ialah seperangkat nilai, kepercayaan, norma, adat istiadat, aturan, dan kode yang secara social mendefinisikan bagaimana kelompok yang memilikinya, serta bagaimana hal itu mengikat antara satu anggota dengan anggota lain dalam kelompok tersebut (dalam Shoelhi, 2015: 35).

Suatu budaya dapat lestari dan diwariskan kepada generasi berikutnya melalui proses komunikasi. Dalam hal ini menjadikan kebudayaan dan komunikasi menjadi saling mempengaruhi dikarenakan kedua hal tersebut sangat sulit dipisahkan, sebagaimana yang dikatakan oleh Edward T. Hall, “budaya adalah komunikasi dan komunikasi adalah kebudayaan” (Shoelhi, 2015: 40).

Kebudayaan dalam komunikasi lintas budaya terjadi karena adanya pertukaran antara budaya satu dan budaya lainnya. Proses pertukaran antar kebudayaan ini kerap kali menimbulkan berbagai hambatan, seperti dalam aspek bahasa, tradisi, kebiasaan, adat istiadat, norma serta nilai yang meliputi nilai etika, gagasan, religi, dan sebagainya. Tradisi kebudayaan yang melengkapi masyarakat dengan tatanan mental berpengaruh kuat atas sistem moral yang berlaku dimasyarakat. Suatu budaya sering kali dieskpresikan ke dalam suatu tradisi yang dimana tradisi tersebut memberikan rasa saling memiliki kepada seluruh

anggota masyarakatnya. Tradisi memiliki pengertian yakni adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat atau penilaian atau anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik dan benar (<https://kbbi.web.id/tradisi>, akses 12 Februari 2019). Berdasarkan pengertian ini, maka tradisi sering kali disangkut-pautkan dengan kebiasaan yang telah dilakukan oleh nenek moyang pada jaman dahulu dan harus dijalankan sebagai bentuk penghormatan dan kepatuhan.

Pada temuan penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, terlihat bahwa pada episode 134 berjudul “salaman” terjadi sebuah tradisi berjabat tangan yang kerap kali dilakukan oleh masyarakat Indonesia ketika hendak berpamitan kepada orang yang lebih tua. Tradisi ini seakan menjadi sebuah kebiasaan yang harus dilakukan untuk menghormati orang yang lebih tua serta telah dilakukan dari generasi ke generasi dan telah menjadi bagian dari norma kesopanan yang harus dijaga oleh masyarakat Indonesia. Hal ini tentu berbeda dengan tradisi berpamitan yang dilakukan oleh orang di negara Amerika misalnya, tak heran apabila orang dari negara tersebut mengalami *shock* dan bingung sebagai pemicu gegar budaya atas fenomena yang dilihatnya.

Tidak hanya tradisi bersalaman, tradisi penangkal hujan atau memindahkan hujan yang dilakukan pada saat sedang ada hajatan pun menjadi tradisi yang telah mendarah daging di Indonesia. Tradisi yang menjadi ritual penting dan menyangkut pada kepercayaan ini sering dilakukan untuk menghindari datangnya hujan pada hari berlangsungnya hajatan. Jika berfikir secara logika, maka tradisi ini sangat tidak masuk akal dan tentu bertentangan dengan nilai-nilai keagamaan yang berlaku, namun sebagian masyarakat Indonesia masih mempercayai tradisi ini karena dinilai turut membantu pada keberhasilan berjalannya suatu acara.

Bagi orang-orang yang berasal dari luar Indonesia, dimana tidak mengenal adanya tradisi ini, akan menganggap

tidak masuk akal. Mereka cenderung akan berfikir secara logis “bagaimana bisa bahan-bahan dapur seperti bawang merah dan bawang putih dapat memindahkan hujan?” pertanyaan yang tidak memiliki jawaban logis ini terkadang hanya bisa dijelaskan oleh seorang pawang hujan yang ikut berperan dalam proses ritual pemindahan hujan. Mereka menganggap hal tersebut tidak masuk akal akan mengalami gegar budaya akibat proses dari penerimaan tradisi kebudayaan baru dalam lingkungan yang baru. Tradisi-tradisi kebudayaan di Indonesia seperti ini dapat menjadi pemicu terjadinya gegar budaya yang akan dialami oleh orang asing yang berhadapan langsung dengan tradisi tersebut.

Oberg menjelaskan bahwa pemicu terjadinya gegar budaya pada diri seseorang bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti; kehilangan simbol-simbol yang dikenalnya seperti gerakan tubuh, ekspresi wajah maupun tradisi lainnya yang dapat menyebabkan rasa kecemasan berlebihan yang timbul akibat hilangnya tanda-tanda dan lambang hubungan sosial yang dikenalnya dalam berinteraksi sehari-hari. Maka dari itu, tradisi budaya di Indonesia yang asing bagi orang-orang dari budaya yang berbeda dapat memicu frustrasi dan depresi yang akan dialami oleh orang asing sebagai dampak serta proses adaptasinya dengan lingkungan budaya yang baru.

Sama halnya seperti yang dijelaskan oleh Mulyana (2006: 176) bahwa gegar budaya banyak menyebabkan gangguan emosional, seperti depresi dan kecemasan yang akan dialami oleh para pendatang baru. Gegar budaya juga menyebabkan hilangnya kontrol pada individu yang menyebabkan kesulitan pada proses penyesuaian tetapi tidak selalu berupa gangguan psikologis. Tradisi budaya seperti bersalaman dan tradisi penangkal hujan di Indonesia menyebabkan orang asing kehilangan kontrol terhadap dirinya sendiri dalam menanggapi tradisi budaya tersebut

sebagai pemicu gegar budaya yang akan dialaminya. Akan tetapi, gegar budaya yang dialaminya tidak selalu berkaitan dengan gangguan psikologis tergantung bagaimana orang asing tersebut memiliki *self control* terhadap fenomena yang dihadapinya.

Komunikasi lintas budaya adalah komunikasi yang berciri pengalihan pikiran, gagasan, dan pengetahuan dari satu masyarakat kepada masyarakat lain yang berbeda secara budaya. Model komunikasi yang berlaku pada umumnya merujuk pada tradisi dan kebiasaan di negara atau di dalam masyarakat yang menjadi tempat komunikasi itu berlangsung. Tradisi dan kebiasaan tersebut dipengaruhi oleh persepsi dan nilai-nilai yang dianut dalam suatu masyarakat. Oleh sebab itu, untuk melihat sejauh mana keberhasilan berkomunikasi lintas budaya dalam tradisi kebudayaan, dapat dilihat sejauh mana individu-individu memiliki kedewasaan untuk memahami perbedaan budaya masing-masing. Selain itu, pentingnya memiliki sifat percaya diri, berempati dan beradaptasi menjadi hal terpenting untuk dapat berkomunikasi dengan orang-orang berbeda budaya guna meminimalisir terjadinya rasa gegar budaya akan atau sedang dialami.

G. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Ekspresi wajah akibat dari gegar budaya menunjukkan bahwasanya perbedaan kebiasaan pada masing-masing individu berpengaruh pada cara berpikir yang cenderung bersifat negatif akibat adanya perbedaan budaya. Pada akhirnya tiap-tiap individu harus memiliki

- kontrol terhadap emosinya dan memiliki sikap saling terbuka terhadap budaya lain.
2. Tradisi budaya sebagai pemicu gegar budaya sering terjadi karena tradisi budaya seakan telah menjadi kebiasaan yang dilakukan secara turun-temurun sejak zaman nenek moyang dan dapat menimbulkan kegelisahan juga keterkejutan oleh orang asing. Keberhasilan dalam kehidupan tradisi berbudaya dapat dilihat dengan memiliki sifat kedewasaan dalam menghadapi tradisi dari budaya lain.

Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian, tentunya terdapat keterbatasan dan hambatan yang dilalui oleh peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini. Adapun keterbatasan dan hambatan yang dimaksud yaitu kurangnya bahan literatur karena penelitian ini tergolong baru, yang mengakibatkan kurang dalam pembahasan dan analisis dari penelitian tersebut. Penelitian yang membahas analisis semiotika pada komik *online* masih jarang ditemukan mengingat komik *online* masih merupakan fenomena baru di era digital yang kian canggih seperti saat ini.

Saran

Untuk kedepannya penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan, dilanjutkan, dan diperdalam, mengingat masih terbatasnya penelitian terkait analisis semiotika pada komik *online*. Terlebih lagi perkembangan teknologi informasi yang kian canggih dan cepat ini diharapkan mampu mendorong para peneliti selanjutnya untuk terus mengembangkan penelitian yang serupa.

Selain itu, harapan untuk peneliti selanjutnya agar penelitian ini dapat dikembangkan menjadi studi analisis wacana kritis atau analisis wacana budaya lokal pada komik

bisu berjudul “Next Door Country” ini untuk melihat seberapa besar potensi yang dimiliki Indonesia sebagai ide dalam pembuatan komik tersebut. Diharapkan pula penelitian tersebut untuk memperkaya studi dalam bidang analisis isi dan teks pada komik *online* seperti pada aplikasi LINE Webtoon.

Semoga penelitian ini dapat diterima dengan segala keterbatasannya dan berfungsi sebagaimana yang diharapkan untuk memperdalam dan memperkaya penelitian pada bidang kajian studi analisis semiotika, komunikasi massa, serta komunikasi lintas budaya.

DAFTAR PUSTAKA

Dayakisni, Tri. 2012. *Psikologi Lintas Budaya*. Malang: UMM Press

Devinta, Marshellena, Nur Hidayah, dan Grendi Hendrastomo. *Fenomena Cultural Shcok (Gegar Budaya) Pada Mahasiswa Perantauan di Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Sosiologi 2015, hal. 1-15.

Jatnikal, Asep Wawan, dan Ferry Fauzi Hermawan. *Menjadi Lelaki Sejati: Maskulinitas Dalam Komik Daring Webtoon Indonesia*. Jurnal Seni Budaya, vol. 33, no. 1, Februari 2018, hal. 60-66. Akses pada 12 September 2018. Diambil dari <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/158>

Matsumoto, Davud. 2004. *Pengantar Psikologi Lintas Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset

Matsumoto, D., Hirayama, J., dan LeRoux, J. 2006. *Psychological Skills related to Intercultural Adjustment* dalam P. Wong and L. Wong (Eds.). *Handbook of Multicultural Perspectives on Stress and Coping*. New York: Kluwer Academic/Plenum Publishing

- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mulyana, D, dan Jalaluddin Rahmat. 2006. *Komunikasi Antar Budaya Panduan Berkomunikasi dengan Orang-orang Berbeda Budaya*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Prawitasari, Johana E. *Mengenal Emosi Melalui Komunikasi Nonverbal*. Buletin Psikologi, tahun III, no. 1, Agustus 1995. Akses pada 11 Februari 2019. Diambil dari <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/viewFile/13384/9598>
- Sarwono, Sarlito W. 2016. *Psikologi Lintas Budaya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Shoelhi, Mohammad. 2015. *Komunikasi Lintas Budaya dalam Dinamika Komunikasi Internasional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra

INTERNET:

- Agnes, Tia. detikHOT Edisi 13 Agustus 2016. *Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia*. Akses pada 20 Maret 2018. Diambil dari <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>
- Detik.com. 2017. *Dua Tahun Berdiri, LINE Webtoon Indonesia Diramaikan 65 Komikus Lokal*. Akses pada 7 Februari 2019. Diambil dari <https://hot.detik.com/art/d-3502867/dua-tahun-berdiri-line-webtoon-indonesia-diramaikan-65-komikus-lokal>

Lubis, Imansyah. 2011. *Sejarah Komik Menuju Masa Depan*.
Akses pada 27 Maret 2018. Diambil dari
<http://www.slideshare.net/bapakranger/02-sejarah-komik-menuju-masa-depan>

<https://kbbi.web.id/ekspresi> akses pada 2 Februari 2019

<https://kbbi.web.id/emosi> akses pada 2 Februari 2019

<https://kbbi.web.id/tradisi> akses pada 12 Februari 2019



Identitas Penulis

1. Identitas Penulis Pertama
 - a. Nama Lengkap : Chyntia Devi
 - b. Nomor Induk Mahasiswa : 15321188
 - c. Tempat Tanggal Lahir : Singkawang, 29 Agustus 1997
 - d. Program Studi : Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia
 - e. Bidang Minat Studi : Public Relation
 - f. Alamat dan Nomor Kontak : Jl. Veteran Gg. Berkah No. 36 RT/RW 032/005, Roban, Singkawang, Kalimantan Barat. No. hp 081326986821, chyntiadevi.tia@gmail.com

2. Identitas Penulis Kedua
 - a. Nama Lengkap dan Gelar Akademik : Sumekar Tanjung,S.Sos.,.M.A
 - b. NIK/NIDN : 0514078702
 - c. Jabatan Akademik : Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam IndonesiaAlamat dan Nomor Kontak : Yogyakarta, 085743370314

