

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **2.1 *Review* Penelitian Sejenis**

Pada setiap penelitian tentunya memiliki penelitian terdahulu. Bagian ini dilakukan sebagai perbandingan antara peneliti dengan penelitian sejenis yang sebelumnya dan sebagai referensi untuk lebih baik kedepannya. Disini peneliti menggunakan dua penelitian sejenis, sebagai berikut:

1. Melda Alifiani Fasya, Mahasiswi Universitas Pasundan 2012 (122050023). Dengan judul penelitian “Studi Fenomenologi Komik Digital Nobless Pada Aplikasi Webtoon” dengan menggunakan metode kualitatif dengan studi pendekatan Fenomenologi. Penelitian ini melakukan teknik pengumpulan data dengan wawancara, studi literatur dan penelurusan data online.
2. Sriwulan Rahayu Putri, Mahasiswi Universitas Pasundan 2012 (122050171). Dengan judul penelitian “Fenomena Pengguna Musik Online Joox di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas” dengan menggunakan metode kualitatif dengan studi pendekatan Fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan ini tidak jauh berbeda dengan yang peneliti lakukan, namun objek dalam penelitian berbeda.

#### **2.1.1 Kajian Literatur**

**Tabel 1.1**  
**Review Penelitian Sejenis**

<b>Nama Peneliti &amp; Tahun Penelitian</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Perbedaan Penelitian</b>	<b>Persamaan Penelitian</b>
Melda Alifiani Fasya 2012 (Universitas Pasundan)	Studi Fenomenologi Komik Digital Nobless Pada Aplikasi Webtoon	Kualitatif	Mengetahui tentang Makna, Perilaku dan Motif fenomenologi Komik Digital Nobless Pada Aplikasi Webtoon	Mengetahui tentang Makna, Perilaku dan Motif yang dilakukan oleh model Alfred Schutz
Sriwulan Rahayu Putri 2012 (Universitas Pasundan)	Fenomena Pengguna Musik Online Joox di Kalangan Mahasiswa Fisip Universitas Pasundan	Kualitatif	Mengetahui tentang Motif, Perilaku dan Makna fenomena Pengguna Musik Online Joox di Kalangan Mahasiswa Fisip Universitas Pasundan	Mengetahui tentang Makna, Perilaku dan Motif yang dilakukan oleh model Alfred Schutz

## **2.1.2 Kerangka Konseptual**

### **2.1.2.1 Komunikasi**

Komunikasi adalah suatu kebutuhan yang fundamental bagi seseorang dalam hidup bermasyarakat, kebutuhan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya dan kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sebagai makhluk sosial, komunikasi merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan komunikasi akan timbul jika seseorang manusia mengadakan interaksi dengan manusia lain. Pengertian tersebut mengandung arti bahwa komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan umat manusia, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok.

Komunikasi adalah sebuah proses timbal balik antara komunikator dan komunikan dalam penyampaian sebuah informasi baik berupa ide, gagasan ataupun pesan dengan menggunakan berbagai macam alat media elektronik yaitu media cetak, media audio, dan media audio visual. Komunikasi dilakukan dengan cara Bahasa verbal. Namun jika suatu pesan tidak dapat dimengerti oleh komunikan, komunikator dapat menggunakan Bahasa non verbal seperti Bahasa isyarat dan Bahasa tubuh untuk mempermudah suatu jalannya komunikasi.

Setiap manusia berkomunikasi untuk berbagi sebuah pengalaman dan pengetahuan yang selama hidup ia dapatkan. Manusia memiliki beberapa bentuk umum komunikasi seperti mengirim sinyal dalam gesture tubuh, tulisan, bicara, gerakan, poster dan penyiaran. Komunikasi dapat berjalan interaktif jika seorang komunikator dapat menyampaikan sebuah pesan dengan baik dan memiliki gaya

Bahasa yang asik dan enak di dengar, sehingga jalannya komunikasi berjalan interaktif dan penyampaian sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Komunikasi secara etimologis berasal dari bahasa latin "*communication*" istilah ini bersumber dari perkataan "*communis*" yang berarti sama, sama disini maksudnya sama makna atau sama arti. Jadi komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator dan diterima oleh komunikan.

Hakikat Komunikasi menurut Effendy adalah "Proses pernyataan antar manusia. Yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya (Effendy, 2003 h,28).

Pengertian yang diberikan oleh Effendy tersebut dalam bukunya Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi maka dapat diartikan atau diambil sebuah kesimpulan bahwa komunikasi berlangsung sesama makhluk hidup dan berakal, salah satunya manusia. Komunikasi berlangsung antar manusia, dimana yang memberikan komunikasi informasi atau yang menyampaikan sebuah makna, informasi dinamakan komunikator dan yang menerima pesan adalah komunikan.

Komunikasi menurut Rogers dan Kincaid yang dikutip oleh Cangara dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi berpendapat bahwa:

Komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membunuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu

sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam (Rogers dan Kincaid,1998 h,20)

Dari penjelasan diatas, menjelaskan bahwa komunikasi terjadi antara dua orang atau lebih. Proses komunikasi merupakan bentuk dan kegiatan pertukaran pesan atau informasi antara pengirim pesan dan penerima pesan. Pesan yang disampaikan dapat diterima maksud dan tujuannya, sehingga terbentuk adanya keamaan makna dan pengertian dari pesan yang disampaikan. Dalam proses komunikasi tidak hanya secara satu arah melainkan secara dua arah, yaitu pesan disampaikan kepada penerima pesan dapat diterima dan memberikan *feedback* dari pesan yang disampaikan kepada pengirim pesan.

Komunikasi memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia diseluruh dunia, karena dengan berkomunikasi segala maksud dan tujuan seseorang bisa tercapai. Komunikasi tidak hanya menggunakan kata-kata dari mulut saja namun komunikasi pun bisa dilakukan dengan media dan aspek-aspek lain diluar penggunaan kata-kata yang dihasilkan oleh mulut manusia.

Manusia berkomunikasi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman. Melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau kelompok dapat dipahami oleh pihak lain. Akan tetapi komunikasi akan efektif apabila pesan yang disampaikan dapat ditafsirkan sama dengan baiknya oleh pihak lain atau penerima pesan tersebut.

Menurut Hovland yang dikutip oleh Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek, menjelaskan bahwa Ilmu Komunikasi adalah

:“Upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap (Hovland, 2005 h,10)”.

Hovland menjelaskan bahwa sebuah proses komunikasi tidak hanya sebuah pertukaran informasi saja, namun Hovland lebih menegaskan bahwa dengan proses komunikasi dapat membentuk sebuah jati diri, sikap dari sebuah pendapat umum.

Mulyana yang mengutip dari Miller dalam bukunya Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar mengatakan bahwa komunikasi sebagai : “Situasi-situasi yang memungkinkan suatu sumber mentransisikan suatu pesan kepada seorang penerima dengan disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima (Miller, 2002, h,54)”.

Penjelasan Miller hampir sama dengan Hovland. Namun Miller mengasumsikan dalam proses komunikasi terjadi penyampaian pesan yang disadari atau tidak disadari dapat mempengaruhi perilaku penerima pesan tersebut. Sehingga dengan semua proses komunikasi yang terjadi secara langsung maupun tidak langsung seorang komunikator dapat mempengaruhi pola perilaku komunikan dalam kehidupannya.

Menurut pakar lainnya, yaitu Albright, Berelson dan Stainer yang dikutip oleh Effendy dalam bukunya Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi menjelaskan :

“Komunikasi adalah penyampaian informasi, gagasan, emosi, keterampilan dan sebagainya dengan menggunakan bahasa, gambar-gambar, bilangan, grafik dan lain-lain. Kegiatan atau proses penyampaian itulah yang biasanya dinamakan komunikasi” (Effendy, 1005, h,1).

Pikiran dan gagasan sebagai isi pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan selalu menyatu dan terpadu, secara teoritis tidak mungkin hanya pikiran atau dengan perasaan saja, masalahnya mana yang diantara pikiran dan perasaan yang dominan, paling sering adalah pikiran yang dominan, jika perasaan yang mendominasi pikiran hanyalah dalam situasi tertentu, contohnya seperti seorang suami sebagai komunikator ketika sedang marah mengucapkan kata-kata yang menyakitkan. Situasi seperti ini menjadi sebuah komunikasi yang pelik mengundang pertanyaan yang hakiki dan memerlukan jawaban yang hakiki pula.

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan yang dapat berupa pesan informasi, ide, emosi, dan keterampilan sebagai simbol atau lambang yang dapat menimbulkan efek berupa tingkah laku atau sebuah respons yang dilakukan dengan media-media tertentu.

Hal yang terpenting dalam komunikasi adalah aktivitas memaknai informasi yang disampaikan oleh sumber informasi dan pemaknaan yang dibuat oleh audeins terhadap informasi yang didapat atau diterimanya itu. Pemaknaan informasi bersifat subjektif dan kontekstual. Subjektif, artinya memiliki kapasitas untuk memaknakan informasi yang disebarkan atau diterimanya berdasarkan pada apa yang ia rasakan, ia yakini dan ia mengerti serta berdasarkan tingkat pengetahuan kedua belah pihak. Sedangkan kontekstual adalah memaknakan sebuah informasi berdasarkan data dan fakta yang dilapangan.

Menurut Muhammad dalam bukunya Komunikasi Organisasi, komunikasi didefinisikan sebagai:

Pertukaran pesan verbal maupun non verbal antara pengirim pesan dengan penerima pesan untuk mengubah tingkah laku (Muhammad,2005 h,5)

Dapat disimpulkan bahwa komunikasi sebagai suatu proses pengiriman dan penyampaian baik verbal maupun non verbal oleh seseorang kepada orang lain untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku baik langsung secara lisan maupun tidak langsung melalui media.

#### 2.1.2.2 Unsur-Unsur Komunikasi

Lasswell menjelaskan komunikasi seperti yang dikutip oleh Mulyana dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, yaitu:

Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa? Dengan akibat dan atau hasil apa? (*who? Says what? In which chanel? To whom? With what effect?*)(Lasswell,2007 h,69)

Penjelasan diatas sudah menjelaskan unsur-unsur yang ada pada komunikasi. Berikut adalah uraian unsur-unsur komunikasi menurut Lasswell dalam bukunya yang berjudul Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar ada 5 unsur, yaitu:

##### 1. Sumber (*source*)

Nama lain dari sumber adalah sender, communicator, speaker, encoder atau originator. Merupakan pihak yang



berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber bisa saja berupa individu, kelompok, organisasi, perusahaan bahkan negara.

2. Pesan (*message*)

Merupakan seperangkat symbol verbal atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan atau maksud dari sumber (*source*).

3. Saluran (*channel, media*)

Merupakan alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran pun merujuk pada bentuk pesan dan cara penyajian pesan.

4. Penerima (*receive*)

Nama lain dari penerimaan adalah destination, communicate, decoder, audience, listener, dan interpreter dimana penerima merupakan orang yang menerima pesan.

5. Efek (*effect*)

Merupakan apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut. (Lasswell, 2007 h, 72)

Jadi, setiap unsur memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun proses komunikasi. Bahkan kelima unsur ini saling bergantung

satu sama lain. Artinya tanpa keikutsertaan satu unsur akan memberi pengaruh pada jalannya komunikasi.

### **2.1.2.3 Proses Komunikasi**

Proses komunikasi menurut Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder.

#### **1. Proses Komunikasi secara Primer**

**Proses komunikasi secara primer** adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah pesan verbal (bahasa), dan pesan nonverbal (*gesture*, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya) yang secara langsung dapat atau mampu menerjemahkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan.

#### **2. Proses Komunikasi secara Sekunder**

Proses **komunikasi secara sekunder** adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media ke dua dalam menyampaikan komunikasi ke karena komunikan sebagai sasaran berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan sebagainya adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi. Proses komunikasi secara sekunder itu menggunakan media yang

dapat diklasifikasikan sebagai media massa (surat kabar, televisi, radio, dsb.) dan media nirmassa (telepon, surat, megapon, dsb.).

Dari pengertian yang telah disebutkan diatas, baik itu proses komunikasi secara primer maupun secara sekunder dalam menyalurkan pikiran maupun perasaannya, maka proses komunikasi secara primer melalui media cetak adalah dalam bentuk tulisan (karya jurnalistik). Sedangkan dalam proses komunikasi secara sekunder sebagai penyalur pesan atau komunikasi tersebut adalah surat kabar.(Effendy,1993 h.).

#### **2.1.2.4 Tujuan Komunikasi**

Setiap individu dalam berkomunikasi pasti mengharapkan dari tujuan komunikasi itu sendiri, secara umum tujuan komunikasi adalah mengharapkan adanya umpan yang diberikan oleh lawan bicara kita dan adanya efek yang terjadi setelah melakukan komunikasi tersebut.

Tujuan komunikasi menurut Effendy dalam Ilmu Komunikasi dan Teknik Komunikasi bahwa terdapat tujuan komunikasi yang meliputi:

- a. Mengubah sikap (*to change the attitude*). Mengubah sikap disini adalah bagian dari komunikasi, untuk mengubah sikap komunikan melalui pesan yang disampaikan oleh komunikator, sehingga komunikan dapat mengubah sikapnya sesuai dengan apa yang diharapkan oleh komunikator.
- b. Mengubah opini/pendapat/pandangan (*to change the opinion*). Mengubah opini dimaksudkan pada diri komunikan

terjadi adanya perubahan opini/pandangan/megenai suatu hal, yang sesuai dengan apa yang diharapkan komunikator.

- c. Mengubah perilaku (*to change the behaviour*). Dengan adanya komunikasi tersebut, diharapkan dapat merubah perilaku, tentunya perilaku komunikator agar sesuai dengan apa yang diharapkan oleh komunikator.
- d. Mengubah masyarakat (*to change the society*). Mengubah masyarakat yaitu dimana cakupannya lebih luas, diharapkan dengan komunikasi tersebut dapat merubah pola hidup masyarakat sesuai dengan keinginan komunikator.  
(Effendy,1993 h,55).

Jadi dapat disimpulkan tujuan komunikasi itu adalah mengharapakan perubahan sikap, perubahan pendapat, perubahan perilaku, perubahan sosial.Serta tujuan utama adalah agar semua pesan yang disampaikan dapat dimengerti dan diterima oleh komunikan dan menghasilkan umpan balik.

#### **2.1.2.5 Konteks Komunikasi**

Komunikasi bisa diklasifikasikan berdasarkan konteksnya.Untuk mengetahui komunikasi berdasarkan konteksnya para ahli melihat hal tersebut berdasarkan tingkat atau level. Tingkat atau level bisa diketahui dari jumlah pelaku yang terlibat dalam komunikasi. Menurut Mulyana dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar mengatakan bahwa:

Terdapat empat tingkat komunikasi yang disepakati banyak pakar, yaitu: komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi dan komunikasi massa. Beberapa pakar lain menambahkan komunikasi intrapribadi, diadik (komunikasi dua orang) dan komunikasi publik (pidato didepan khalayak).  
(Mulyana,2007 h,80)

Jika dilihat dari uraian tersebut, tingkatan komunikasi tersebut dimulai dari yang jumlahnya sedikit hingga jumlahnya banyak. Misalnya komunikasi antarpribadi, pelaku yang terlibat dua orang atau lebih, komunikasi kelompok yang terlibat dua orang atau lebih dan paling banyak pelakunya adalah komunikasi massa. Semakin tinggi tingkatannya tentunya prosesnya pun semakin kompleks dan beragam.

Sejumlah konteks komunikasi yang dilihat dari tingkatannya, biasanya terdapat dalam kegiatan-kegiatan komunikasi yang terorganisir oleh Effendy dalam bukunya Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi, komunikasi yang terjadi didalam kegiatan yang terorganisir disebut sebagai metode komunikasi. Metode komunikasi meliputi kegiatan-kegiatan yang terorganisir sebagai berikut:

- a. Jurnalisme/ jurnalistik (*jurnalism*)
- b. Hubungan Masyarakat (*Public Relation*)
- c. Periklanan (*Advertising*)
- d. Propaganda
- e. Perang urat syaraf (*Psychological Warfare*)

f. Perpustakaan

g. Lain-lain. (2003:56)

Sejumlah kegiatan komunikasi yang telah diuraikan tersebut, jurnalistik merupakan bagian yang akan menjadi fokus penelitian. Karena dalam kegiatan jurnalistik sangat memerlukan media, dalam penelitian ini media yang digunakan berupa media internet.

#### **2.1.2.6 Media**

Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti pengantar atau perantara yang merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan seseorang dalam memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Media sarana penyampaian termasuk didalamnya adalah media penyiaran (TV dan Radio), media cetak (surat kabar dan majalah), surat langsung, iklan outdoor dan media pendukung lainnya.

#### **2.1.2.7 Layanan Aplikasi pada Internet**

1. *WWW (World Wide Web)* adalah layanan untuk menjelajah dan melihat-lihat halaman *web (browsing)*. Dengan adanya layanan ini memungkinkan kita untuk mencari informasi, data, pengetahuan, mencari situs, download

dan lain-lain melalui web browser seperti *Internet Explorer*, *Chrome*, *Mozilla Firefox*, dan sebagainya.

2. *Chat* adalah komunikasi dengan orang lain secara realtime dengan mengetikkan kata-kata, menyisipkan symbol atau gambar. Memudahkan kita dalam berkomunikasi dan berkenalan melalui internet dengan orang-orang di seluruh dunia. Aplikasi chat pada saat ini *Skype*, *Yahoo messenger*, dan sebagainya.
3. *E-mail* adalah surat elektronik yang dikirimkan melalui jaringan internet. Memudahkan mengirim pesan berupa data, file, folder melalui internet ke semua orang. Aplikasinya adalah *Gmail*, *Yahoo mail*, *Hot mail*, dan sebagainya.
4. *Mailing list* adalah layanan dalam internet yang digunakan untuk berdiskusi melalui e-mail. Penyediaan mailing list (server) yang paling terkenal yaitu *Yahoo Groups*.
5. *Search engine* adalah website yang menyediakan layanan untuk mencari situs, gambar, foto dan sebagainya dengan cepat.
6. *Netiquette* merupakan etika dalam menggunakan Internet. Internet sebagai sebuah kumpulan komunitas, diperlukan aturan yang akan menjadi acuan orang-orang sebagai pengguna Internet, dimana aturan ini menyangkut batasan dan cara yang terbaik dalam memanfaatkan fasilitas Internet.

#### **2.1.2.9 Web**

*World Wide Web* atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web

ini menyediakan informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius; dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

Untuk menyediakan keberadaan sebuah website, maka harus tersedia unsur-unsur penunjangnya, sebagai berikut:

1) Nama Domain (Domain Name/ URL – Uniform Resource Locator)

Nama Domain atau biasa disebut dengan Domain Name atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website* atau dengan kata lain *domainname* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah website pada dunia internet. Nama domain diperjual belikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi eksistensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut. Contoh nama domain ber-eksistensi internasional adalah .com .net .org .info. Contoh nama domain ber-eksistensi lokasi Negara Indonesia adalah .co.id (untuk nama domain website perusahaan), .ac.id (nama domain *website* pendidikan), .or.id (nama domain *website* organisasi).



## 2) *Web Hosting*

*Web Hosting* dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam hardisk tempat penyimpanan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya web hosting yang disewa/punyai, semakin besar web hosting semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam *website*. Web Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya hosting ditentukan ruangan hardisk dengan ukuran MB (Mega Byte) atau GB (Giga Byte). Lama penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web hosting yang banyak dijumpai baik Indonesia maupun Luar Negeri.

## 3) Bahasa Program

Bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis tau interaktifnya sebuah *website*. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat *website* semakin dinamis, interaktif serta terlihat bagus. Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas *website*. Jenis-jenis bahasa program yang banyak dipakai para desainer *website* antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java Applets dan sebagainya. Bahasa dasar yang dipakai setiap situs adalah HTML sedangkan PHP, ASP, JSP dan lainnya merupakan bahasa pendukung

yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs. Bahasa program ASP, PHP, JSP atau lainnya bisa dibuat sendiri. Bahasa program ini biasanya digunakan untuk membangun portal berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, anggota organisasi, email, mailing list dan sebagainya yang memerlukan update setiap saat.

#### 4) Desain *Website*

Melakukan penyewaan *domain name* dan *web hosting* serta penguasaan bahasa program (*Script Program*), unsur *website* yang penting dan utama adalah desain. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*.

#### **2.1.2.10 Komik**

Komik berasal dari Bahasa Inggris "*comic*" yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur (Kamus Lengkap Inggris-Indonesia, 1991). Dalam Kamus Kata-Kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia, kata komik dijabarkan sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar-gambar dan dibawah gambar itu dituliskan ceritanya sesuai dengan yang tampak dalam gambar (Badudu h.156)

Komik adalah "*sequential art*" atau seni yang berurutan yang memadukan antara gambar dan elemen teks kemudian disatukan dalam sebuah alur cerita. Komik merupakan gambar-gambar yang terjukstaposisi (saling berjajar) dalam satu urutan.

"*Sequential Art*" (seni yang berurutan), demikian pakar Komik Will Eisner menyebut komik. Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu

persatu tetapi hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari satu gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik (Scott McCloud, *Understanding Comic* 1993:5).

Secara garis besar menurut Trimo (1997:37) media komik dapat dibedakan menjadi 2 yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Namun dalam perkembangan selanjutnya ada pula novel grafis, komik kompilasi yang menggabungkan beberapa cerita yang berlainan dalam satu buku dan juga muncul pula *web comic* atau komik online. Komik sendiri terbagi menjadi beberapa bentuk dan jenis. Sebagaimana diuraikan (Maharsi, 2011) :

1. Komik strip

Istilah komik strip merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul surat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi 2 bagian kategori yaitu:

- a. Komik Strip Bersambung

Merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita bersambung dalam setiap edisinya.

- b. Kartun Komik

Komik strip dalam kategori ini adalah komik yang hanya terdiri dari tiga atau empat panel yang merupakan alat protes dalam bentuk banyolan.

## 2. Buku komik (*Comic Book*)

Komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan *Comic Book* ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.

### a. Komik Kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.

### b. Komik Online (*Web Comic*)

Sesuai dengan namanya maka komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif murah dibanding media cetak dan jangkauannya sangat luas tak terbatas. Komik ini muncul seiring perkembangan *cyberspace* di dunia teknologi komunikasi.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat komik juga mengalami perubahan yang disebut komik digital. Komik digital kini menjadi salah satu alternatif yang mempermudah publik untuk membaca dan mengakses komik dengan cara yang mudah. Dengan inovasi ini, membuat para

penggemar komik atau masyarakat tidak perlu kesusahan jika ingin membaca komik kapan saja.

#### **2.1.2.11 Webtoon (*Website Cartoon*)**

Webtoon atau sering juga disebut *webcomics*, merupakan komik yang didistribusikan lewat jaringan internet. Webtoon merupakan komik khas yang berasal dari Korea Selatan yang bisa kita baca dalam satu strip panjang (satu halaman website) dan juga berwarna. Beda dengan manga (komik Jepang) yang biasanya hanya hitam putih. Indoweetoon akan berusaha menghadirkan webtoon-webtoon dari Korea yang sudah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia.

Komik merupakan salah satu bacaan populer di Indonesia. Mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa pun gemar membaca komik. Tak heran puluhan ribu bahkan jutaan judul komik telah diterbitkan, diantara para penggemarnya rela menunggu hadirnya seri terbaru komik favoritnya. Toko-toko buku maupun tempat persewaan komik menjamur memanjakan para pecinta dan penikmat komik dengan berbagai jenis dan *genre* nya.

LINE menghadirkan Webtoon, sebuah cara baru membaca komik yaitu melalui ponsel pintar. Ini merupakan cara LINE mendefinisikan kembali bagaimana cara memirsa komik di era digital. Dimana penetrasi ponsel pintar sudah sangat tinggi mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Tidaklah mengherankan sejak pertama kali diperkenalkan untuk pasar Indonesia

LINE Webtoon adalah sebuah *platform* penerbitan digital gratis bagi para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya terbaik

mereka kepada para penyuka komik di seluruh dunia. Layanan serial webtoon ini akan dimutakhirkan per hari dan tersedia dalam berbagai pilihan bahasa, termasuk Bahasa Indonesia. LINE Webtoon sendiri mendapat respon positif dari pembaca dan penggiat komik di Indonesia. Hanya dalam dua minggu, *official Account* LINE Webtoon (@idwebtoon) mendapatkan dua juta pengikut.

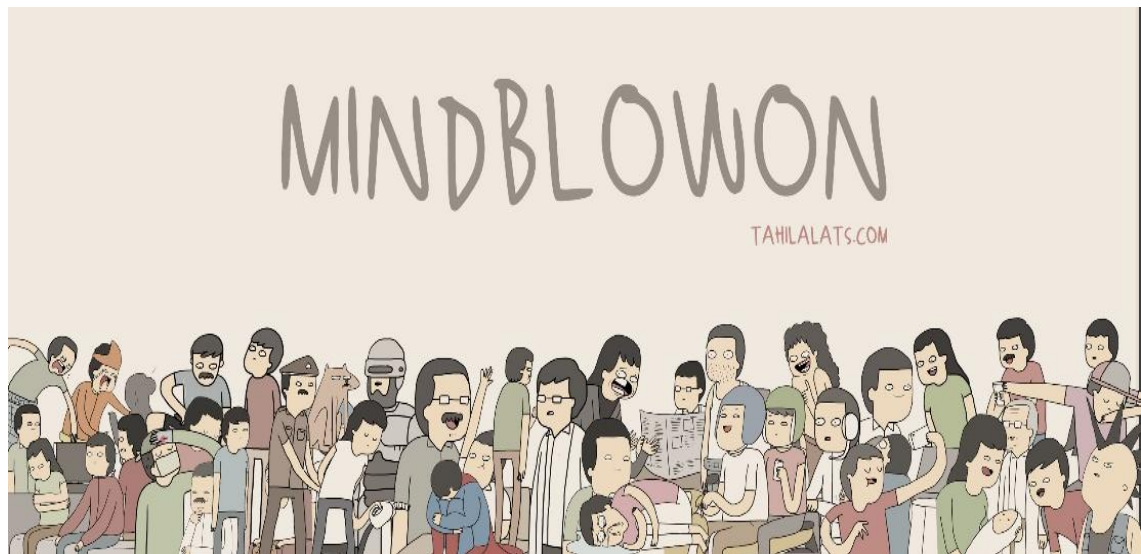
Webtoon juga ternyata menyediakan fitur download. Salah satu fitur terbaik dari Line Webtoon adalah semua komik yang tersedia didalamnya dapat di download secara gratis. Sehingga konsumen dapat membaca komik favoritnya tanpa perlu tersambung layanan internet dimanapun dan kapanpun. Namun, komik yang telah di download hanya dapat dinikmati selama 30 hari saja.

Salah satu kekurangan dari Webtoon adalah dimana kita tidak akan bisa menemukan komik yang dijual dipasaran seperti yang tersedia di toko buku. Hampir semua komik yang berada dalam Webtoon merupakan komik Indie. Line Webtoon berencana memberi lebih banyak lagi variasi serial Webtoon kepada para pengguna Line dan akan lebih banyak mengundang para bakat asal Indonesia.

#### **2.1.2.12 Tahilalats**

##### **Gambar 2.1**

##### **Logo Tahilalats**



Tahilalats adalah daily *comicstrip* yang update di sosial media dan *platform* komik seperti *Instagram, Path, Line@, Twitter, Facebook* dan *LineWebtoon*. Tahilalats pertama kali dibuat oleh Nurfadli Mursyid karena hobinya menulis dan membuat komikstrip untuk menghibur teman-teman kampusnya. Hingga akhirnya pada awal 2012 dia memutuskan memperluas pembacanya dengan membuat blog ([blog.tahilalats.com](http://blog.tahilalats.com)) yang berisi tulisan serta komik-komik buatannya di internet.

Merasa di Blog susah menemukan banyak pembaca awal 2014 Nurfadli mencoba menggunggah ulang komik-komik buatannya di sosial media agar memudahkan pembaca mengakses update-an komik terbaru. Setelah di upload secara konsisten setiap hari sejak 2015 kini Komik Tahilalats memilik 3 juta lebih *followers* dan *subscriber* di Instagram dan Webtoon.

### **2.1.3 Kerangka Teoritis**

Istilah fenomenologi mengacu pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang dilihat. Oleh karena itu, fenomenologi merupakan cara yang digunakan

manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, fenomenologi membuat pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas. Fenomenologi berarti membiarkan segala sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya. Sebagai aliran filsafat, objek fenomenologi tidak dibatasi dalam satu bidang kajian data. (Effendy, 1993 h, 55).

Fenomenologi memulai segala sesuatu dengan diam, yakni sebagai Perilaku untuk mengungkap makna sesuatu yang diteliti Kuswarno dalam buku yang berjudul Fenomenologi memaparkan bahwa:

Fenomenologi bertujuan untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung atau berkaitan dengan sifat-sifat alami pengalaman manusia itu sendiri. Fenomenologi juga tidak diawali serta tidak bertujuan untuk menguji sebuah teori. (Kuswarno, 2009 h, 35).

Schutz dengan aneka latar belakangnya memberikan warna tersendiri dalam tradisi fenomenologi sebagai kajian ilmu komunikasi. Sebagai seorang ekonom yang suka dengan musik dan tertarik dengan filsafat begitu juga beralih ke psikologi, sosiologi dan ilmu sosial lainnya terlebih komunikasi membuat Schutz mengkaji fenomenologi secara lebih komprehensif dan juga mendalam.

Schutz sering dijadikan *centre* dalam penerapan metodologi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Pertama, karena melalui Schutz lah pemikiran dan ide Husserl yang dirasa abstrak dapat dijelaskan dengan lebih



gambang dan mudah dipahami. Kedua, Schutz merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

Pandangan Schutz memang ada berbagai ragam realitas termasuk di dalamnya dunia mimpi dan ketidakwarasan. Tetapi realitas yang tertinggi itu adalah dunia keseharian yang memiliki sifat intersubyektif yang disebutnya sebagai *the life world*.

Schutz menjelaskan konsep motif. Schutz menjadikan konsep ini menjadi dua pemaknaan dalam konsep motif. Pertama, motif *in order to*, kedua, motif *because*. Motif *in order to* menjelaskan yang dijadikan pijakan oleh seseorang untuk melakukan sesuatu yang bertujuan mencapai hasil, sedangkan motif *because* merupakan motif yang melihat kebelakang. Secara sederhana bisa dikatakan sebagai pengidentifikasian masalah sekaligus untuk menganalisisnya, sampai seberapa memberikan kontribusi dalam Perilaku selanjutnya.

#### **2.1.4 Kerangka Pemikiran**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan studi fenomenologi yaitu peneliti melihat realitas yang ada disekitar kehidupan manusia. Istilah fenomenologi mengacu pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang dilihat. Oleh karena itu, fenomenologi merupakan cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung.

Fenomenologi berarti membiarkan segala sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya. Sebagai aliran filsafat, objek fenomenologi tidak dibatasi dalam satu bidang kajian data. Tujuannya adalah untuk mencari pemahaman hakiki sehingga diperlukan pembahasan yang mendalam.

Fenomenologi memulai segala sesuatu dengan diam, yakni sebagai Perilaku untuk mengungkap makna sesuatu yang diteliti. Kuswarno dalam buku yang berjudul Fenomenologi memaparkan bahwa :

Fenomenologi bertujuan untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung atau berkaitan dengan sifat-sifat alami pengalaman manusia itu sendiri. Fenomenologi juga tidak diawali serta tidak bertujuan untuk menguji sebuah teori. ( Kuswarno,2009 h35)

Pendapat tersebut cukup memberi gambaran bahwa fenomenologi berusaha mendalami pemahaman informan terhadap fenomena yang muncul sesuai kesadarannya. Artinya oleh kaum fenomenologi menekankan aspek subjektif perilaku manusia yang dilakukan secara sadar.

Fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang ditelitinya. Mereka berusaha untuk masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa, sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka di sekitar peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dalam Perilaku, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis.

Pemikiran fenomenologi dari Alfred Schutz yang di kemukakan oleh Kuswarno dalam buku *Fenomenologi Metode Penelitian Komunikasi* menjelaskan bahwa :

Bahwa realitas itu bersifat ganda, yakni ada dunia obyektif yang empiris dan dunia kesadaran subyektif. Fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek (Kuswarno, 2009 h,1)''

Teori fenomenologi, menjadi alat bagi peneliti untuk mendalami serta mencari hakikat dari bagaimana sebuah fenomena yang telah terjadi.

Webtoon Tahilalats adalah sebuah komik strip yang dibuat oleh komikus asal Makassar Nurfadli Mursyid. Tahilalats sendiri mengusung *genre* komedi luar biasa yang membuat para pembacanya terkagum akan jalan ceritanya. Tahilalats memiliki karakter yang sangat sederhana tetapi memiliki banyak arti dan makna. Tahilalats juga menulis cerita-ceritanya dari kehidupan sehari-hari, maka dari itu pembaca merasa lebih dekat cerita yang di buat Tahilalats karena itu bisa kita dapati di kehidupan sehari-hari. Meskipun begitu komik Tahilalats ini sangat ditunggu setiap episode nya.

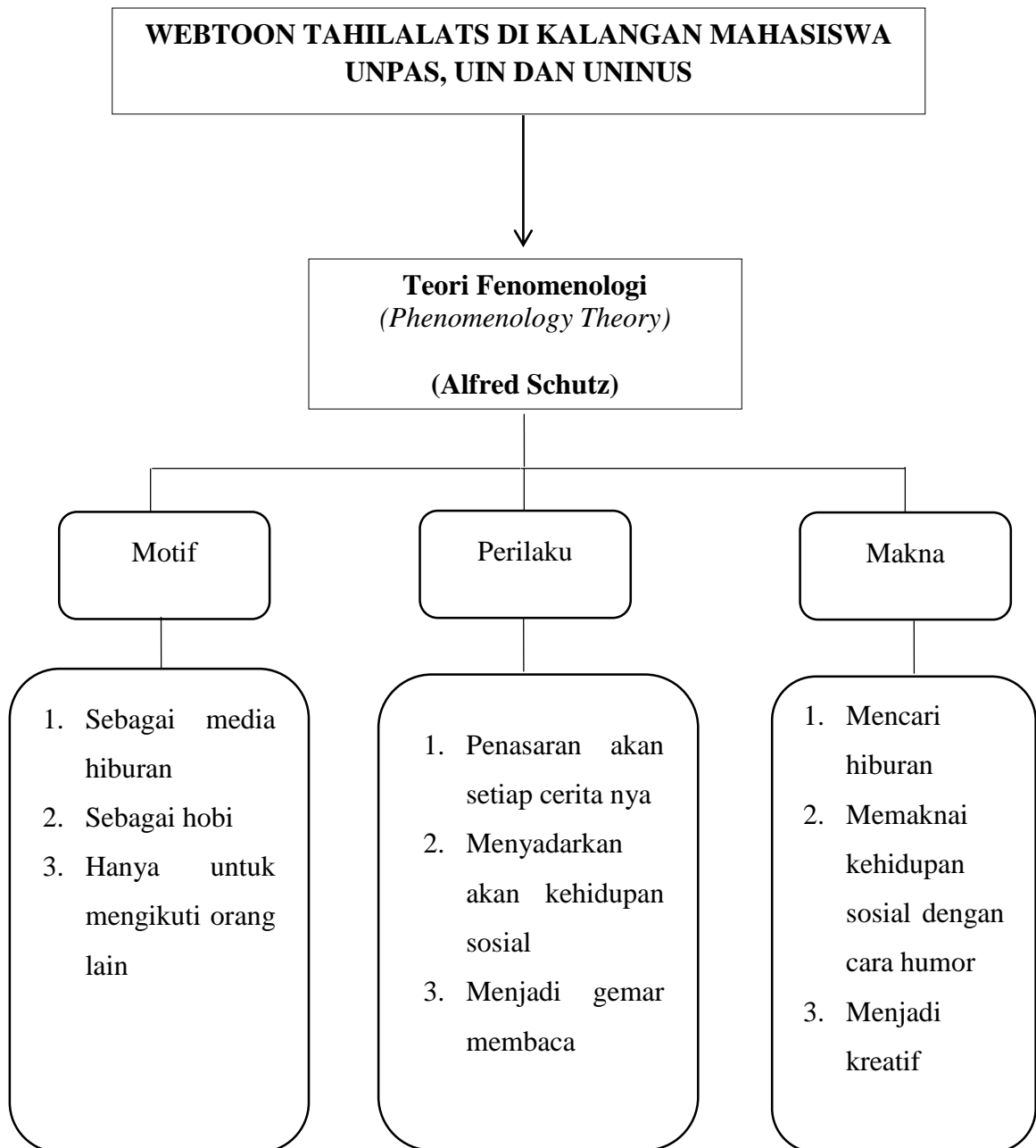
Teori fenomenologi menurut Alfred Schutz dibagi menjadi tiga yaitu motif, Perilaku, dan makna. Jika dikaitkan teori dengan penelitian yang diambil dari motif peneliti ingin tahu apa motif pembaca memilih untuk membaca webtoon Tahilalats, dari Perilaku peneliti ingin tahu Perilaku atau perilaku yang dialami ketika

membaca webtoon Tahilalats apa memberikan dampak positif atau negatif, dan dari makna peneliti ingin tahu apa ada makna yang di dapat pembaca terhadap webtoon Tahilalats.

Berorientasi pada kerangka pemikiran yang telah peneliti paparkan, berikut uraian bagan kerangka pemikiran dari permasalahan yang peneliti angkat sebagai berikut:

**Gambar 2.2**

Bagan Kerangka Pemikiran



**Sumber : Alfred Schutz, modifikasi pembimbing dan peneliti (2019)**

