**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Begitu besarnya pengguna internet di dunia hingga semakin banyak pula muncul situs-situs *networking* yang memudahkan individu melakukan komunikasi dengan bantuan jaringan internet sebagai alat penyambung. Sebagai contoh adalah situs *networking* Webtoon.

Webtoon merupakan akronim dari website cartoon, Webtoon merupakan kumpulan gambar bercerita yang dipublikasikan secara online (webcomic). Webtoon dianggap sebagai subgenre dari *manhwa,* akan tetapi media publikasi yang digunakan berbeda. *Manhwa* dipublikasikan secara fisik berupa buku/majalah, sedangkan Webtoon dipublikasikan lewat media internet biasanya pada situs-situs hosting komik.

Keunggulan dari Webtoon sendiri bisa dilihat dari media yang digunakannya. Webtoon merupakan aplikasi yang menggunakan jaringan internet, dimana kita hanya membutuhkan sebuah paket data untuk mengaksesenya. Bentuknya berupa web yang berisikan komik-komik digital dan memiliki akses gratis tanpa berbayar.

Pada umumnya, komik memang berbentuk seperti buku yang kita lihat dipertkoan. Seiring dengan perkembangan tenologi dan kebutuhan manusia akan sesuatu yang instan, akhirnya muncullah aplikasi yang mempermudah masyarakat dalam membaca komik dimana dan kapan saja dan hanya menggunakan jaringan internet.

Seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan manusia akan informasi menyebabkan semakin meningkat pula perkembangan teknologi dalam hal pemenuhan kebutuhan akan informasi dengan kemajuan di bidang teknologi informasi serta komunikasi sekarang ini, dunia tak lagi mengenal batas, jarak, ruang dan waktu. Sebagai contoh kini orang dapat dengan mudah memperoleh berbagai macam informasi yang terjadi dibelahan dunia tanpa harus datang ke tempat tersebut. Bahkan orang dapat berkomunikasi dengan siapa saja diberbagai tempat di dunia ini, hanya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti komputer yang memasang jaringan internet atau juga telepon genggam (*Handphone)* yang tersambung ke internet.

Kehadiran internet telah membawa revolusi pada cara manusia melakukan komunikasi. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana komunikasi memungkinkan setiap orang berkomunikasi dengan pihak lain yang terhubung dengan internet walaupun lokasi tempat tinggal mereka berjauhan.

Menurut Houngton, perkembangan internet terus berlanjut hingga kini. Diseluruh dunia jumlah pemakai internet tercatat 3 juta orang pada tahun 1994. Ditahun 1996 tercatat lonjakan drastis, jumlah pemakai internet hingga sebanyak 60 juta pengguna, pada tahun 1998 angka ini meningkat tajam hingga mencapai 100 juta pengguna dan untuk tahun 2005 diprediksi jumlah pengguna internet mencapai 1 miliyar pengguna (Tjipto, 2001:3).

Komunikasi sendiri adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide,gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi nonverbal.

Komunikasi pada hakekatnya adalah hubungan di antara mereka yang melakukan proses komunikasi, terdapat lima unsur yang harus ada dalam proses berkomunikasi, yaitu: komunikator, pesan, media, komunikan, dan efek. Dalam konteks tulisan ini, yang dimaksud komunikator adalah pihak yang menyediakan atau memberikan informasi, pesan adalah informasi itu sendiri, media adalah sarana yang digunakan untuk berkomunikasi, komunikan adalah penerima informasi, dan efek adalah pengaruh yang ditimbulkan oleh komunikasi.

Pemilihan media yang tepat dalam proses komunikasi turut memberikan peranan dalam menentukan keberhasilan komunikasi. Biasanya pemilihan media disesuaikan denagn aspek sasaran komunikasi. Sehingga proses komunikasi akan mencapai target keberhasilan sesuai dengan yang diinginkan.

Dalam komunikasi unsur media terbagi menjadi dua aspek, yaitu media sekunder dan media primer. Media sekunder lebih bersifat umum yang dapat menjangkau komunikan dalam jumlah banyak. Media sekunder dapat berupa surat kabar, radio, televisi, internet, film dan sebagainya. Dalam proses komunikasi, media sekunder biasanya hanya menyampaikan pesan sebatas pada pesan informatif sehingga *feedback* yang ditimbulkan tidak dapat diketahui secara langsung. Namun fakta menunjukan bahwa peranan media sekunder mampu memberikan efek yang luar biasa dengan peranan mempengaruhi *opinion public* dan sikap.

Media primer tertuang dalam penggunaan bahasa yang tidak hanya sebatas kerangka terjemahan saja tetapi pada kerangka pemaknaan dari komunikan. Pemilihan dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan pemahaman komunikan, tentunya akan mempermudah pemahaman terhadap pesan yang disampaikan.

Berangkat dari pokok-pokok pikiran diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian fenomenologi mengenai komik digital “Noblesse”. Disini penulis akan menjelaskan makna, motif dan pengaruh komik tersebut dalam kehidupan sosial individu. Dengan demikian, peneliti berusaha mengangkat permasalahan ini dengan mengambil judul “**STUDI FENOMENOLOGI KOMIK DIGITAL NOBLESSE PADA APLIKASI WEBTOON.”**

* 1. **Fokus dan Pertanyaan Penelitian**
     1. **Fokus Penelitian**

Peneliti lebih memfokuskan penelitiannya pada komik digital Noblesse pada aplikasi Webtoon. Hal ini dikarenakan tingginya minat membaca komik pada media gadget.

Webtoon sendiri merupakan aplikasi komik digital yang bisa diakses di *smartphone, tablet* ataupun *dekstop.* Kemudahan aksesnya menempatkan Webtoon sebagai aplikasi yang berpengaruh pada kehidupan sosial masa kini. Maka dari itu, peneliti akan memfokuskan beberapa penelitiannya terhadap dampak dari penggunaan Aplikasi Webtoon ini. Terutama pada komik Noblesse.

**1.2.2. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti mengindentifikasikan masalah tersebut sebagai berikut.

1. Bagaimana perilaku pembaca komik “Noblesse” terhadap lingkungan sosial.
2. Bagaimana proses interaksi yang terjadi dalam komik “Noblesse”
3. Bagaimana motif pembaca komik menggunakan aplikasi Webtoon
   1. **Tujuan dan Kegunaan Penelitian**
      1. **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan menelaah lebih jauh mengenai bagaimana sebuah komik digital dapat mempengaruhi perilaku khalayak yang terdapat dalam Webtoon “Noblesse” dan untuk memperoleh data serta informasi yang diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi, sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program strata satu (S1) konsentrasi jurnalistik, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung.

Sementara, untuk tujuan dari penelitian ini didasarkan pada rincian identifikasi masalah yang telah dikemukakan, yaitu :

* Untuk mengetahui bagaimana perilaku pembaca komik “Noblesse” terhadap lingkungan sosial.
* Untuk mengetahui bagaimana proses interaksi yang terjadi dalam komik “Noblesse”.
* Untuk mengetahui bagaimana motif pembaca komik menggunakan aplikasi Webtoon.
  + 1. **Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis Fenomenologi, dimana penelitian ini bersifat teoritis tetapi tidak menolak manfaat praktis yang didapat dalam penelitian untuk memecahkan suatu masalah. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat tidak hanya bagi praktikan tetapi bagi pembaca lainnya. Kegunaan penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

* + 1. **Kegunaan Teoretis**

1. Sebagai pengembangan Ilmu Komunikasi, Khususnya bidang kajian Jurnalistik menjadi fenomenologi.
2. Hasil penelitian ini diharapkan bisa melengkapi kepustakaan dalam bidang Jurnalistik tentang Komik Digital.
3. Menjadi bahan informasi dan referensi bagi pihak yang membutuhkan, khususnya akademisi dan praktisi media massa.
   * 1. **Kegunaan Praktis :**
4. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang komunikasi dan jurnalistik terutama mengenai fenomenologi pada Komik Digital.
5. Hasil penelitian ini diharapkan bisa melengkapi kepustakaan dalam bidang Jurnalistik tentang Komik Digital.
   1. **Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran memberikan gambaran singkat mengenai tahapan penelitian dari awal hingga akhir. Dasar pemikiran yang peneliti ambil untuk mengambil komik digital sebagai objk penelitian adalah karena komik merupakan salah satu media massa, dimana keberadaannya semakin penting bagi khalayak seiring perkembangan zaman. Informasi sudah menjadi kebutuhan yang penting bagi manusia, begitu pula dengan hiburan. Sehingga, tidak salah jika media massa dikatakan mampu meberikan pengaruh bagi khalayak. Dengan pengaruh tersebut media massa bisa memasukkan nilai-nilai khusus atau pesan pada khalayak.

Komik digital merupakan media massa yang untuk menikmatinya memerlukan satu indra, yaitu indra penglihatan. Komik digital terdiri gambar dan teks yang segala informasi disampaikan secara visual. Sebagai salah satu bentuk media massa, dalam hal ini film juga harus bertanggung jawab secara sosial kepada masyarakat tentang apa yang harus disampaikan. Tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dan menghibur tetapi komik digital juga mampu meberikan nilai positif terhadap khalayak berupa membangun kreatifitas pada setiap individunya.

Komik digital juga memiliki pengaruh yang kuat sebagai salah satu media komunikasi massa dikarenakan fungsi komik itu sendiri. Seiring perkembangan teknologi, komik tidak hanya dinikmai secara fisik/berbentuk buku, melaikan komik saat ini hadir dalam bentuk digital yang lebih mempermudah pemnikmat komik dalam mengaksesnya dan mudah didapat. Hal tersebut menjadikan komik harus dikatakan sebagai media massa yang mendapatkan perhatian lebih. Penyebaran informasi yang dilakukan oleh komik digital bersifat luas dan menyentuh berbagai kalangan.

Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitan adalah komik digital “Noblesse” dan untuk memahami makna dari komik tersebut, peneliti menggunakan teori Fenomenologi. Teori ini mengemukakan bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, fikiran dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara etis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksi makna dan konsep penting dalam kerangka intersubjektif.

* + 1. **Fenomenologi**

Berdasarkan etimologi, istilah fenomenologi menunjukkan istilah ini berasal dari dua kata bahasa Yunani, *phenomenon* dan *logos*. Istilah *phenomenon* dari sudut bahasa sebagai “penampilan”, yakni sesuatu yang “menampilkan diri”. Teori-teori dalam tradisi fenomenologi berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menginterpretasikan pengalaman-pengalamannya dan mencoba memahami dunia sekitar dengan pengalaman pribadinya. Tradisi ini memperhatikna pada pengalaman sadar seseorang. Tentu saja, dalam kaitannya dengan penelitian budaya pun pandangan subjektif informan sangat diperlukan. Subjektif akan menjadi sahih apabila ada proses intersubjektif antara peneliti budaya dengan informan.

Pendekatan Alfred Schutz bebeda dengan pendekatan Husserl, bahwa pendekatan fenomenologis Schutz terhadap realitas sosial dapat dicirikan pada imanen dan duniawi. Schutz tidak terlalu membahas tetang mengungkap karakter tertentu dari suatu gejala melainkan sebagai konsep sejarah sosial dalam arus kehidupan sodial yag sadar dan riil, juga memahami dunia sosial sebagai relitas yang diinterpretasikan secara holistic (menyeluruh).

Fenomenologi Schutz memandang dunia kehidupan sehari-hari ialah realias fundamental dan terpenting manusia yang dikontruksikan sebagai intersubjektifitas. Untuk menemukan makna yang terkontruksi dalam sikap atau perilaku khalayak dalam komik digital tersebut, maka peneliti menggunakan analisis fenomenologi **Alfred Schutz** dalam penelitian ini. Teori fenomenologi dari (1899-1959) dalam *The Phenomenologyof Social World* mengemukakan bahwa:

**Orang yang secara aktif menginterpretasikan pengalamannya dengan memberi tanda dan arti tentang apa yang mereka lihat. Interpretasi merupakan proses aktif dalam menandai dan mengartikan tentang sesuatu yang diamati, seperti bacaan, tindakan atau situasi bahkan pengalaman apapun. (1967:7)**

Schutz mendefinisikan realitas “diterima apa adanya” dalam hubungan kognitif, sebagai suatu dunia pemikiran spesifik dan komunitas perseptual, tempat, gudang pengetahuan yang menjadi pondasi pengalaman. Pemikiran Schutz menjadi acuan dasar penelitian fenomenologi sebagai kajian yang menarik, akan tetapi pemikiran Schutz sebenarnya tidak jauh berbeda dengan para pendahulunya. Schutz melihat fenomenologi sebagai tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran.

Manusia mengkontruksi makna di luar arus utama pengalamnnya melalui proses “tipikasi”. Penafsiran “tipikasi” dalam konteks fenomenologi di Indonesia dimaknai dangkal sebagai pengelompokan pengalaman manusia. Pada prinsipnya tipikasi ialah sebuah pengelolaan, produksi makna dan dikelola, diorganisasikan berdasarkan hubungan dengan pengelolaan informasi atau pengalaman lain yang diterima oleh manusia. Dalam bahasa fenomenologi Schutz disebut dengan “*Stock of Knowledge”*, proses kumpulan pengalaman tersebut kemudian mempengaruhi makna yang terkontruksi dalam pola pikir, gerak, sikap, perilaku dan dapat dia[likasikan, diimplementasikan secara nyata dalam realitas.

Secara epistimologi, Schutz memandang bahwa penguasaan manusia terhadap makna yang timbul dari motivasi atau disebut dengan makna motivasi, tindakan dan proses pemahaman manusia sebagai makhluk yang berpikir. Proses yang demikian kemudian diimplementasikan oleh manusia pada tingkatan realitas atau lapangan, sehingga terjadi dialektika manusia dalam proses versthehen dalam memaknai realitas-realitas yang bersentuhan dengan dirinya. Dalam tataran ini manusia mencari kualitas dirinya dalam memahami realitas, bahkan manusia menjadikan dirinya sebagai sumber atas pemahaman realitas.

**Alfred Schutz** (dalam Kuswarno) dalam buku berjudul **Fenomenologi** mengatakan bahwa:

**Fenomenologi berusaha mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksi makna dan konsep penting dalam kerangka intersubjektivitas, pemahaman mengenai dunia dibentuk oleh hubungan dengan orang lain. (2009:57)**

Fenomenologi mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, fikiran dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara etis. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkontruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektif. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya dan aktifitas yang kita lakukan, tetap saja ada peranan orang lain didalamnya. Fenomenologi juga membantu kita untuk mengetahui dan memahami apa yang dirasakan oleh orang yang mengalaminya dengan kesadarannya, sehingga apa yang dirasakan juga oleh kita, seolah-olah kita juga yang mengalaminya.

Menurut **Kuswarno** dalam Buku **Fenomenologi: Konsepsi, Fenomena dan Contoh Penelitiannya,** mengatakan bahwa:

**Dalam konteks fenomenologi, para pengguna teknologi adalah aktor yang melakukan tindakan sosial bersama aktor lainnya sehingga memiliki kebersamaan dan kesamaan dalam ikatan makna intersubjektif. Mengikuti pemikiran Schutz, para pengguna sebagai aktor mungkin memiliki salah satu dari dua motif, yaitu motif berorientasi ke masa depan (*in oder to motive)* dan motif berorientasi ke masa depan *(because motive)***

Schutz menyampaikan juga empat unsur pokok fenomenologi sosial yaitu:

1. **Perhatian terhadap aktor**
2. **Perhatian kepada kenyataan yang penting atau yang pokok dan kepada sikap yang wajar atau alamiah (Natural Attitude)**
3. **Memusatkan perhatian kepada masalah mikro**
4. **Memperhatikan pertumbuhan, perubahan, dan proses tindakan. Berusaha memahami bagaimana keteraturan dalam masyarakat diciptakan dan dipelihara dalam pergaulan sehari-hari.**

Schutz juga mengatakan untuk meneliti fenomena sosial, sebaiknya peneliti merujuk pada empat tipe ideal yang terkait dengan interaksi sosial. Karena interaksi sosial sebenarnya berasal dari hasil pemikiran diri pribadi yang berhubungan dengan orang lain atau lingkungan. Sehingga untuk mempelajari interaksi sosial antara pribadi dalam fenomenologi digunakan empat tipe ideal berikut ini:

1. **The Eyewitness (saksi mata)**

**Yaitu seseorang yang melaporkan kepada peneliti sesuatu yang telah diamati didunia dalam jangakauan orang tersebut.**

1. **The Insider (orang dalam)**

**Seseorang yang karena hubungannya dengan kelompok yang lebih langsung dari peneliti sendiri, lebih mampu melaporkan suatu peristiwa, atau pendapat orang lain, dengan otoritas berbagai sistem yang sama relevansinya sebagai anggota lain dari kelompok. Peneliti menerima informasi orang dalam sebagai “benar” atau sah, setidaknya sebagian, karena pengetahuannya dalam konteks situasi lebih dalam dari saya.**

1. **The Analyst (analis)**

**Seseorang yang berbagai informasi relevan dengan peneliti, orang itu telah mengumpulkan informasi dan mengorganisasikannya sesuai dengan sistem relevansi.**

1. **The Commentator (komentar)**

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

Selaras dengan permasalahan yang peneliti angkat, peneliti melihat bahwa komik digital Webtoon merupakan media baru dalam membaca dan menikmati komik yang berbeda dari biasanya. Selain itu, para pengguna Webton dapat saling berinteraksi dengan pengguna Webtoon lainnya, bahkan bisa langsung berinteraksi dengan sang Author (komikus).

**Gambar 1.1**

**Bagan Kerangka Pemikiran**

**ANALISIS FENOMENOLOGI DALAM KOMIK “NOBLESSE”**

**Rumusan Masalah :**

**Bagaimana Analisis Fenomenologi Dalam Komik “Noblesse”**

#### Fenomenologi – Alfred Schutz

#### Teori Ekologi Media – Marshall McLuhan

1. **Perilaku pembaca komik “Noblesse” terhadap lingkungan sosial.**
2. **Proses Interaksi yang terjadi dalam komik “Noblesse”**
3. **Motif pembaca komik menggunakan aplikasi Webtoon**