

**PENERIMAAN PEMBACA TERHADAP KEKERASAN DAN *BULLYING* DALAM**

***WEBTOON LOOKISM***

**(STUDI PENERIMAAN PADA *FANDOM SHAWOL* YOGYAKARTA)**

***Reader Acceptance Of Violence And Bullying In Webtoon Lookism (Study On Shawol's***

***Fandom Of Yogyakarta)***

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (SI) Pada Program Studi Ilmu

Komunikasi Fakultas Ilmu Politik Dan Ilmu Sosial Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



**Disusun Oleh**

**RIZKI TASLIMATUL UYUN**

**20140530254**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2018**

**HALAMAN PENGESAHAN NASKAH PUBLIKASI**

Naskah Publikasi dengan Judul:

**PENERIMAAN PEMBACA TERHADAP KEKERASAN DAN *BULLYING*  
DALAM *WEBTOON LOOKISM*  
(STUDI PENERIMAAN PADA *FANDOM SHAWOL* YOGYAKARTA)**



**Dr. Filosa Gita Sukmono., S.I.Kom, MA**

# **Penerimaan Pembaca Terhadap Kekerasan dan *Bullying* Dalam *Webtoon Lookism* (Studi Penerimaan Pada *Fandom Shawol Yogyakarta*)**

Rizki Taslimatul Uyun

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Universitas Muhammadiyah Yogyakarta,  
Jalan Brawijaya Kasihan Tamantirto Bantul Yogyakarta  
Alamat Email: rizki.taslimatul.2014@fisipol.umy.ac.id

## **ABSTRAK**

*Webtoon* dengan judul *Lookism* ini merupakan karya komikus asal Korea Selatan yang bernama Park Tae Joon. *Webtoon Lookism* ini di publikasikan pertama kali pada bulan September 2015, di dalam *webtoon* ini berisi banyak sindiran dan pesan moral tentang perilaku kekerasan dan *bullying*. *Webtoon Lookism* ini bercerita tentang tindakan kekerasan dan *bullying* yang terjadi di lingkungan Sekolah Menengah Atas (SMA). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tindakan kekerasan dan *bullying* pada *webtoon Lookism*. Selain itu juga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerimaan, penafsiran dan pemaknaan pembaca terhadap tindakan kekerasan dan *bullying* pada *webtoon Lookism*.

Penelitian ini menggunakan *reception analysis* Stuart Hall dengan teknik pengumpulan data menggunakan *Focus Group Discussion* (FGD) atau Diskusi Kelompok Terarah dan wawancara mendalam (*depth interview*) dengan *Fandom Shawol Yogyakarta*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas informan berada dalam posisi *dominan hegemonic*, hal ini menunjukkan bahwa para informan menyetujui dan menerima setiap adegan kekerasan dan *bullying* yang ditampilkan dalam *webtoon Lookism*. Beberapa informan juga berada dalam posisi *negotiated position* dan *oppositional position* tergantung dari adegan yang ditampilkan. Dari hasil penelitian yang didapat, pemaknaan yang berbeda-beda dari informan dipengaruhi oleh latarbelakang konteks yang mempengaruhinya.

**Kata Kunci: Reception Analysis, Kekerasan dan Bullying, Webtoon Lookism, Webtoon Korea**

### **A. PENDAHULUAN**

Internet menjadi salah satu media komunikasi modern yang sangat digemari oleh masyarakat hal ini dikarenakan sifat internet yang mudah untuk diakses. Pengguna internet di seluruh dunia sebanyak 3.6 miliar pada tahun 2018 sementara menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa lebih dari 50% atau sekitar 143 juta penduduk Indonesia sudah terhubung dengan internet. Keberadaan internet menjadikan individu lebih mudah untuk mengakses segala jenis informasi baik itu berita, musik,

hiburan, *trend* terbaru dan lain sebagainya dari berbagai belahan dunia manapun tanpa batasan ruang dan waktu (<https://apjii.or.id/> diakses 20 februari 2018, pukul 13.35).

Semakin bertambahnya jumlah pengguna internet setiap tahunnya menjadikan para pengembang situs di berbagai negara berlomba-lomba dalam menciptakan berbagai situs-situs *website* menarik yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi sebagai contohnya adalah situs *Networking Webtoon*. *Webtoon* adalah akronim dari *website cartoon*, secara luas *webtoon* merupakan sekumpulan gambar bercerita yang dipublikasikan secara *online (webcomic)*. Kelebihan dari *webtoon* adalah dari bentuknya yang berupa komik-komik digital dan pada media yang digunakannya yaitu jaringan internet, yang artinya seseorang hanya membutuhkan sebuah paket data untuk mengaksesnya tanpa harus membayar lagi (Fasya, 2016: 28).

*Webtoon* dengan judul *Lookism* ini merupakan karya komikus asal Korea Selatan yang bernama Park Tae Joon. *Webtoon Lookism* ini di publikasikan pertama kali pada bulan September 2015, *webtoon* dengan jumlah episode sebanyak 160 ini di dalamnya berisi banyak sindiran dan pesan moral tentang perilaku kekerasan dan *bullying*. *Webtoon Lookism* ini bercerita tentang tindakan kekerasan dan *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah yang menimpa Park Hyung Seok seorang siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan penampilan fisik pendek, jelek, dan bertubuh gemuk, karena penampilannya yang seperti itu dia sering dijadikan sebagai objek penindasan, bahan ejekan dan menerima tindak kekerasan dari siswa lainnya di sekolah.

Kekerasan dalam dunia pendidikan memang sudah banyak terjadi pada akhir-akhir ini, kekerasan dalam dunia pendidikan diartikan sebagai *corporal punishment* yaitu tindakan kekerasan yang dilakukan oleh orang tertentu pada orang lain atas nama pendisiplinan anak dengan menggunakan hukuman fisik, meskipun kekerasan fisik tersebut tidak diperlukan (Charters dalam Nindya dan Margaretha, 2012: 5). Huges, dkk (2015: 13) menyatakan bahwa *school bullying* merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara berulang-ulang oleh seorang atau sekelompok siswa yang memiliki kekuasaan kepada siswa yang lebih lemah dengan tujuan untuk menyakiti orang tersebut sehingga siswa yang menjadi korban merasa tertekan.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

Secara konseptual, khalayak mengonsumsi media dalam berbagai cara dan kebutuhan. Pemikiran interpretif dalam studi resepsi menekankan pada pengalaman subyektif seseorang dalam memahami suatu fenomena. Merujuk pada hal tersebut, peneliti berusaha melihat lebih dekat apa yang sebenarnya terjadi pada suatu kelompok sebagai mengonsumsi teks media dan bagaimana mereka memandang dan memahami teks media tersebut secara berbeda-beda.

Peneliti mengaitkan permasalahan ini dengan model *encoding-decoding* milik Stuart Hall, Hall mengungkapkan bahwa proses penyampaian pesan kepada khalayak di mana komunikasi sebagai proses, di mana pesan tertentu dikirim dan kemudian diterima

dengan menimbulkan efek tertentu didalam khalayak, efek yang berbeda yang timbul di daalam masyarakat ini diakibatkan karena masyarakat mengolah kembali pesan yang disampaikan dengan faktor-faktor yang beragam. Sebuah pesan tidak lagi dipahami dan diibaratkan sebagai paket atau bola yang di kirim ke penerima paket (Alasuutari, 1999 : 2).

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif yang dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan kejadian, keadaan, fenomena yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menampilkan apa yang sebenarnya terjadi. Penelitian deskriptif kualitatif menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi. (Sugiyono, 2012: 76).

*Resepsi audience* disimpulkan tidak lagi hanya berkenaan sebagai sebuah penafsiran dan pemaknaan pada sebuah program oleh khalayak tertentu. Melainkan *resepsi audience* telah berkembang menjadi suatu pemahaman terhadap budaya media yang dewasa ini sebagai pembentukan wacana. Kekerasan merupakan penggambaran perilaku menyakiti orang lain baik secara fisik ataupun *nonfisik*. WHO mendefinisikan kekerasan adalah penggunaan kekuatan fisik dan kekuasaan, ancaman atau tindakan terhadap diri sendiri, perorangan atau kelompok yang mengakibatkan kelainan perkembangan, kerugian psikologis, perampasan hak, trauma dan kematian (dalam Djamal, 2016: 82). Secara etimologi *bully* berarti penggertak atau orang yang mengganggu orang yang lebih lemah. *Bullying* merupakan perilaku negatif yang mengakibatkan seseorang berada dalam keadaan tidak nyaman dan biasanya terjadi secara berulang-ulang (Olweus dalam Wiyani. Novan Ardy, 2012: 12).

Pada setiap penelitian, terlebih analisis resepsi di mana khalayak adalah fokus penelitian, informan menjadi substansi utama. Informan dalam penelitian adalah orang atau pelaku yang benar-benar tahu dan menguasai masalah, serta terlibat langsung dengan masalah penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah *Fandom Shawol* Yogyakarta yang merupakan sebuah grup penggemar SHINee dan segala sesuatu yang berkaitan dengan negara Korea, baik dari *boy group*, musik, drama, budaya, dan komik. Kemudian kriteria lain yang harus dimiliki informan antara lain adalah penggemar SHINee dengan rentan waktu minimal 2 tahun, pernah membaca *webtoon Lookism*, pendidikan terakhir minimal SMA/Sederajat, serta aktif dalam forum diskusi.

Subjek dalam penelitian ini adalah *Fandom Shawol* Yogyakarta. Sementara peneliti menggunakan *webtoon Lookism* sebagai objek. Pengumpulan data dilakukan dengan *Focus Group Discussion* (FGD) atau Diskusi Kelompok Terarah dan wawancara mendalam (*depth interview*).

### C. PEMBAHASAN

Setelah proses dalam mengkonsumsi media, para informan menyampaikan pendapat mereka tentang adegan-adegan yang terdapat dalam *webtoon Lookism*. Di mana kekerasan dan *bullying* tersebut terbagi atas pertama, *bullying* dalam bentuk kontak fisik

langsung seperti adegan tendangan yang dilakukan oleh Lee Tae Sung terhadap Park Hyung Seok. Kedua, *bullying* dalam bentuk verbal seperti melontarkan kata kasar, makian dan nama celaan terhadap Park Hyung Seok. Ketiga, kekerasan dalam bentuk kekerasan fisik seperti perkelahian antara Lee Jin Sung dengan Park Hyung Seok. Keempat, minimnya simpati masyarakat terhadap kekerasan dan *bullying* seperti sikap acuh tak acuh masyarakat melihat adegan perkelahian Lee Jin Sung dan Park Hyung Seok di tempat umum serta sikap acuh tak acuh dari siswa yang melihat Park Hyung Seok menjadi korban *bullying* di sekolah.

Kemudian, setelah peneliti mengetahui beragam penerimaan khalayak terhadap kekerasan dan *bullying* dalam *webtoon Lookism*, peneliti selanjutnya mengelompokkan hasil penerimaan tersebut ke dalam tiga posisi penerimaan seperti yang dikemukakan oleh Stuart Hall *Dominant Hegemonic Position*. Khalayak cenderung setuju dengan sudut pandang dominan yang disediakan dalam wacana media yang dibaca atau ditonton. 2) *Negotiated Position*. Khalayak atau penerima pesan dapat menerjemahkan pesan dari pengirim pesan dalam konteks pandangan budaya dan sosial yang dominan. Penerima pesan pada posisi ini tidak selalu bekerja dalam sudut pandang *hegemonic*, namun cukup akrab dengan masyarakat dominan untuk dapat memecahkan kode teks dalam arti yang abstrak, dan 3) *Oppositional Position*. Pada segmen ini khalayak cenderung menjadi oposisi pesan yang dominan. Artinya penonton mampu menerjemahkan pesan dalam cara yang dimaksudkan untuk diterjemahkan dari awal namun berdasarkan keyakinan masyarakat mereka sendiri, faktor kebiasaan bahwa mereka sering memperhatikan yang lain dan melihat makna yang tidak diinginkan dalam pesan (Hall, 1997: 97).

Berdasarkan komparasi antara rumusan makna produsen dengan penerimaan khalayak dalam hal ini 7 orang informan yang menjadi subyek penelitian, peneliti membuat poin sebagai berikut : 1). Mengenai penerimaan pembaca terhadap *bullying* dalam bentuk kontak fisik langsung yaitu terdapat seluruh informan berada dalam posisi *dominant hegemonic*, 2). Mengenai penerimaan pembaca terhadap *bullying* dalam bentuk verbal, terdapat empat orang informan berada dalam posisi *dominant hegemonic*, dua orang informan berada dalam posisi *negotiated position* dan satu orang informan berada dalam posisi *oppositional position*. 3). Mengenai penerimaan pembaca terhadap kekerasan dalam bentuk kontak fisik, terdapat empat orang informan berada pada posisi *negotiated position* dan tiga orang informan pada posisi *oppositional position*. 4). Mengenai penerimaan pembaca minimnya simpati masyarakat terhadap kekerasan dan *bullying* dalam, terdapat lima orang informan berada pada posisi *dominant hegemonic*, satu orang informan dalam posisi *negotiated position* dan satu orang informan lainnya berada dalam posisi *oppositional position*.

Khalayak dalam penelitian ini menginterpretasikan makna yang ada dalam *webtoon Lookism* berdasarkan pemahaman dari masing-masing informan. Aspek-aspek pengalaman, pengetahuan mempengaruhi cara informan menginterpretasikan pesan yang terkandung dalam teks media. Adanya keberagaman dari segi penerimaan khalayak

membuktikan bahwa setiap informan menginterpretasikan makna yang ada secara berbeda-beda. Penerimaan yang dilakukan oleh para informan juga bergantung pada latar belakang, sosial ekonomi, norma, budaya, serta keyakinan masing-masing. Hal inilah yang dapat disebut sebagai kerangka pengetahuan dalam studi resepsi khalayak yang meliputi *field of experience* dan *frame of references*.

Penerimaan yang dihasilkan berasal dari pengetahuan dasar khalayak akan *webtoon Lookism* serta pengalaman maupun pengetahuan khalayak yang berkaitan dengan kekerasan dan *bullying*. Tujuh orang informan dalam penelitian ini memiliki pengetahuan tentang *webtoon Lookism* yang cukup luas karena telah memenuhi kriteria subyek yang telah ditetapkan sebelumnya, diantaranya adalah penggemar SHINee dengan rentan waktu minimal 2 tahun, pernah membaca *webtoon Lookism*, pendidikan terakhir minimal SMA/Sederajat, serta aktif dalam forum diskusi.

Faktor pengalaman, dan pengetahuan tentang kekerasan dan *bullying* mempengaruhi kerangka pengetahuan khalayak. Khalayak yang mempunyai pengetahuan dan pengalaman tentang kekerasan dan *bullying* menunjukkan pro dan kontranya terhadap banyaknya adegan kekerasan dan *bullying* dalam *webtoon Lookism*. Beberapa dari informan menyatakan bahwa kekerasan dan *bullying* yang ditampilkan dalam *webtoon* tersebut terkesan berlebihan. Selain faktor pengetahuan dan pengalaman dari informan, faktor lingkungan pendidikan juga mempengaruhi terhadap interpretasi informan terhadap rumusan teks yang diberikan.

Pada dasarnya, khalayak meresepsikan suatu hal berdasarkan pengalaman dan pengetahuan intelektualnya masing-masing. Hal yang menarik bagi khalayak bervariasi, dipengaruhi oleh minat dan bidang ketertarikannya masing-masing dan latar belakang khalayak.

#### **D. SIMPULAN**

Peneliti menyimpulkan bahwa berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan anggota *Fandom Shawol Yogyakarta* hampir seluruh informan yang memberikan pemaknaan terhadap kekerasan dan *bullying* dalam *webtoon Lookism* ini berada pada posisi *dominant hegemonic*. Pemaknaan oleh *Fandom Shawol Yogyakarta* terhadap adegan *bullying* dalam bentuk kontak fisik langsung dalam *webtoon Lookism* ini keseluruhan informan berada pada posisi hipotekal yang sama, yaitu *dominant hegemonic*. Ketujuh informan sendiri menerima adegan yang ditampilkan dalam *webtoon* tersebut sebagai bentuk dari *bullying* kontak fisik langsung berdasarkan dari pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing informan.

Pada sub-bab pembahasan *bullying* dalam bentuk verbal, empat orang informan, posisi *dominant hegemonic*. Sementara tiga orang informan lainnya berada pada posisi *negotiated position* dan *oppositional position*. Dua orang berada pada posisi *negotiated*

*position*, di mana mereka memberikan pengecualian dan masukan dalam adegan *bullying* bentuk verbal yang dilakukan oleh Lee Tae Sung tersebut.

Pada sub-bab pembahasan kekerasan dalam bentuk kekerasan fisik, Empat orang informan memberikan penerimaan negosiasi pada adegan kekerasan dalam bentuk kekerasan fisik tersebut sebagai sebagai bentuk pembelaan diri, mereka beranggapan bahwa pembelaan diri saat menjadi korban kekerasan memang seharusnya dilakukan dan tidak diam saja ketika menjadi korban kekerasan. Sedangkan tiga orang informan menempati posisi *oppositional position*, mereka memberikan penolakan terhadap apa yang disampaikan oleh media tersebut.

Selanjutnya pada sub-bab tentang minimnya simpati masyarakat dan siswa dalam melihat korban kekerasan dan *bullying* diterima dengan beragam oleh para informan. Lima orang informan menerima adegan tersebut dan berada pada posisi *dominant hegemonic*. Satu orang informan yang berada pada posisi *oppositional position* menolak apa yang ditampilkan oleh *webtoon* tersebut, kemudian satu informan lainnya yang berada pada posisi *negotiated position* memberikan pengecualian.

Adapun hasil temuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. **Pertama**, yaitu pesan yang di-*encoding* oleh produsen kepada khalayak melalui *webtoon Lookism* ini, dapat diterima dengan cara yang berbeda-beda yaitu diterima seluruhnya, dinegosiasikan (diterima sebagian), atau bahkan dimaknai dengan cara yang bertolak belakang oleh para informan. Hal ini sekaligus membuktikan konsep khalayak aktif.

**Kedua**, adapun posisi hipotekal dari masing-masing informan di mana individu bebas memproduksi dan mereproduksi makna. Selain itu, posisi hipotekal ini pun sifatnya tidak tetap (dapat berubah-ubah sesuai dengan pemaknaan yang dilakukan terhadap adegan yang berbeda).

**Ketiga**, *webtoon Lookism* sebagai objek dari penelitian ini berhasil mempengaruhi pembaca, melalui struktur *encoding* (kerangka pengetahuan, hubungan produksi dan infrastruktur teknis) yang ditampilkan dalam *webtoon* tersebut.

**Keempat**, *Fandom Shawol* Yogyakarta termasuk dalam khalayak aktif di mana mereka memberikan tanggapan mereka berdasarkan dengan pengetahuan, latar belakang, dan pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing informan.



## DAFTAR PUSTAKA

APJII. (2016). *Survei Internet APJII 2016*. Diakses dari <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>. Pada 20 februari 2018, pukul 13.35

Alasuutari, Pertti. (1999). *Rethinking the Media Audience: The New Agenda*. London : Sage Publications.

Djamal. (2016). *Fenomena Kekerasan di Sekolah*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Fasya, M. A. (2016). Studi Fenomenologi Komik Digital Noblesse Pada Aplikasi *Webtoon (Doctoral dissertation, Perpustakaan)*.

Hall, Stuart. (1997). *Representation: Cultural representation and Signifying Practice*. London : Sage Publication

Hughes, dkk . (2015). *Bullying Preventions And Respons : A Guide For Schools*.

Nindya, P. N., & Margaretha, R. (2012). Hubungan antara kekerasan emosional pada anak terhadap kecenderungan kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 1(02), 1-9.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Wiyani, Ardy. (2012). *Save Our Children From School Bullying*. Jogjakarta : Ar-ruzz Media