

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari masa ke masa mengalami peningkatan memberikan dampak yang signifikan terhadap teknologi komunikasi, hal ini tergambar pada kecanggihan media komunikasi massa yang ada pada masa kini seperti radio, televisi, *telephone* dan yang paling baru yaitu jaringan internet (Soyomukti, 2016: 191).

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)*. *Webtoon* disebut juga sebagai *subgenre* dari *manhwa* hanya saja media publikasinya yang berbeda, di mana *manhwa* di publikasikan secara fisik yang berupa majalah atau buku sementara *webtoon* di publikasikan melalui media internet yang biasanya pada situs-situs dengan *hosting* komik (Fasya, 2016: 27). 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).

Fenomena *webtoon* sudah menjamur di Indonesia sejak tahun 2014 silam dan sangat digemari oleh banyak masyarakat Indonesia. Sebagaimana yang disampaikan oleh Kim Jun Koo selaku pimpinan perusahaan Line *webtoon* pada presentasinya di Popcorn Asia yang mengatakan bahwa Indonesia menjadi negara dengan jumlah pembaca *webtoon* terbanyak di dunia yaitu sebanyak 6 juta orang (<http://hot.detik.com/> diakses tanggal 21 februari 2012, pukul 10.00). Salah satu *webtoon* terbaik di Indonesia adalah *webtoon* dengan judul *Lookism* dengan rating 9,76 di LINE *Webtoon* dan 9,90 di NAVER *Webtoon*, *webtoon Lookism* ini berada di urutan ketiga dari 25 komik *webtoon* terbaik dari semua *genre* di Indonesia setelah komik *webtoon* Dr. Frost dan Summer Miracle (<https://kumparan.com/> diakses tanggal 21 februari 2018, pukul 10.30).

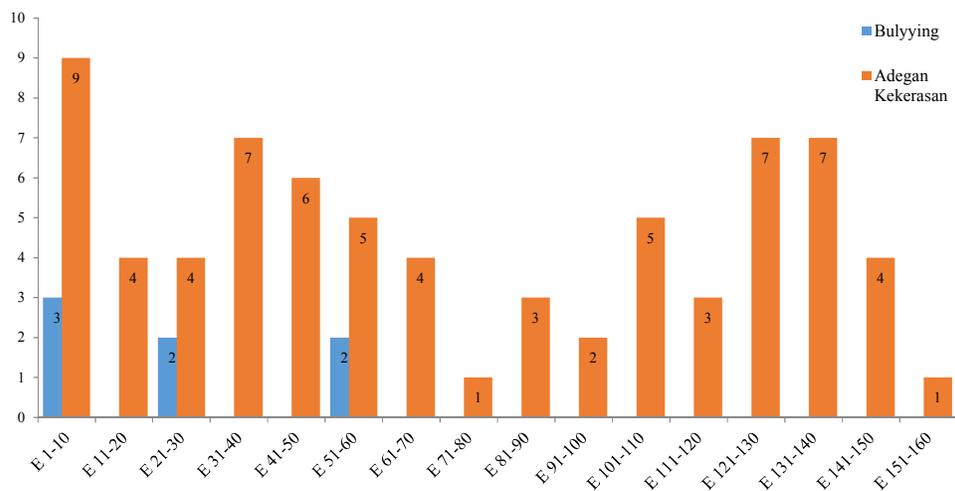
Webtoon dengan judul *Lookism* ini merupakan karya komikus asal Korea Selatan yang bernama Park Tae Joon. *Webtoon Lookism* ini di publikasikan pertama kali pada bulan September 2015, *webtoon* dengan jumlah episode sebanyak 160 ini di dalamnya berisi banyak sindiran dan pesan moral tentang perilaku kekerasan dan *bullying*. *Webtoon Lookism* ini merupakan kisah nyata dari sang *creator* yang pernah menjadi korban *bully* pada masa lalu dan juga *webtoon* ini mengangkat tentang kejadian nyata yang banyak terjadi di dunia pendidikan saat ini. *Webtoon Lookism* ini bercerita tentang tindakan kekerasan dan *bullying* yang terjadi di lingkungan Sekolah Menengah Atas (SMA). Park Hyung Seok merupakan seorang siswa 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.

Setiap harinya Park Hyung Seok selalu mendapatkan perlakuan kasar dari teman-temannya di sekolah sehingga membuatnya sering mengeluh akan kenyataan yang terjadi sampai pada suatu hari ia memutuskan untuk pindah sekolah karena sudah tidak tahan dengan perlakuan kasar yang setiap hari diterima dari teman-temannya. Setelah kepindahannya, siapa sangka pada suatu hari Park Hyung Seok menemukan dirinya memiliki dua tubuh sekaligus, tubuh barunya tersebut secara fisik sangat jauh berbeda dengan tubuh yang ia miliki selama ini. Dua tubuh yang ia miliki yaitu pendek, jelek, gemuk dan tubuh yang tinggi, tampan dan dengan proporsi tubuh seperti model. Mempunyai dua tubuh sekaligus membuat Park Hyung Seok

bertanya-tanya apakah dengan tubuh baru yang ia miliki saat ini dapat membawanya pada kehidupan yang lebih baik nantinya.

Dalam *webtoon Lookism* ini ditemukan beberapa adegan *bullying* dan kekerasan yang terdapat di beberapa episode, berikut adalah gambaran *bullying* dan kekerasan persepuluh episode yang disajikan pada gambar di bawah ini:

Gambar 1.1 Jumlah Adegan *Bullying* dan Kekerasan Per 10 Episode



Sumber: *Webtoon Lookism (Peneliti)*

Dari gambar di atas diketahui bahwa pada *webtoon Lookism* diepisode 1-10 terdapat 9 episode yang menampilkan adegan kekerasan dan 3 episode dengan *bullying*, episode 11-20 terdapat 4 episode yang dengan adegan kekerasan, pada episode 21-30 terdapat 4 episode dengan adegan kekerasan dan 2 episode dengan adegan *bullying*, diepisode 31-40 terdapat 7 episode yang dengan adegan kekerasan, diepisode 41-50 terdapat 6 episode yang menampilkan adegan kekerasan, episode 51-60 terdapat 5 episode dengan adegan kekerasan dan 2 episode dengan adegan *bullying*, pada episode 61-70

terdapat 4 episode dengan adegan kekerasan, diepisode 71-80 terdapat 1 episode dengan adegan kekerasan, pada episode 81-90 terdapat 3 episode dengan adegan kekerasan, pada episode 91-100 terdapat 2 episode dengan adegan kekerasan, diepisode 101-110 terdapat 5 episode dengan adegan kekerasan, pada episode 111-120 terdapat 3 episode dengan adegan kekerasan, diepisode 121-130 terdapat 7 episode yang menampilkan adegan kekerasan, pada episode 131-140 terdapat 7 episode dengan adegan kekerasan, episode 141-150 terdapat 4 episode yang menampilkan adegan kekerasan dan di episode 151-160 terdapat 1 episode dengan adegan kekerasan.

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). Menurut Huges, dkk (2015: 13) *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.

Isu kekerasan dan *bullying* dalam dunia pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk diteliti, hal ini terbukti dari banyaknya penelitian tentang tindakan kekerasan dan *bullying* di sekolah. Beberapa penelitian

terkait kekerasan dan *bullying* adalah penelitian yang dilakukan oleh Widayanti dan Siswati tahun 2009 dimuat dalam Jurnal Psikologi Undip. ISSN 1693-5586 dengan judul Fenomena *Bullying* Di Sekolah Dasar Negeri Di Semarang: Sebuah Studi Deskriptif, penelitian ini menggunakan kuesioner dan wawancara dengan metode *sampling* yaitu *cluster sampling* sebanyak 78 siswa dari kelas 3 sampai 6, hasil penelitian ini menemukan bahwa 37,55% siswa menjadi korban *bullying*, 42.5% siswa mengalami *bullying* fisik dan 34.6% mengalami *bullying non* fisik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Muhammad tahun 2009 dalam Jurnal Dinamika Hukum Vol 9 No. 3 dengan judul Aspek Perlindungan Anak Dalam Tindak Kekerasan (*Bullying*) Terhadap Siswa Korban Kekerasan Di Sekolah (Studi Kasus di SMK Kabupaten Banyumas). Informan pada penelitian tersebut adalah korban tindak kekerasan dan guru SMK di Purwokerto Kabupaten Banyumas, teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Hasil penelitian ditemukan bahwa kejadian *bullying* fisik terjadi sebanyak 9 kali, *bullying* verbal sebanyak 14 kali dan *bullying* mental sebanyak 8 kali.

Penelitian lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anung Saputro tahun 2013 dimuat dalam Jurnal Psikologi Vol. 41, No. 2 dengan judul Hubungan Paparan Kekerasan Dengan Perilaku *Bullying* di Sekolah Dasar. Subjek dalam penelitian tersebut yaitu siswa siswi kelas 4 dan kelas 5 di SD Negeri Bumi II, SD Muhammadiyah 16 dan SD Negeri 2 Mongkoyudan yang berjumlah 182 orang, teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster*

random sampling. Hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara paparan kekerasan dengan perilaku *bullying* di Sekolah Dasar.

Hasil riset yang dilakukan oleh *LSM Plan International* dan *International Center for research on Women (ICRW)* pada tahun 2015 ditemukan bahwa terdapat 84% anak di Indonesia mengalami kekerasan di sekolah, sejak Januari hingga 15 Juli 2015 tercatat ada 17 kasus *bullying*. Data dari Badan PBB untuk Anak (UNICEF) juga menemukan bahwa 1 dari 3 anak perempuan dan 1 dari 4 anak laki-laki di Indonesia mengalami kekerasan. Angka kasus kekerasan di sekolah di Indonesia merupakan angka tertinggi di kawasan Asia, di mana Indonesia sebanyak 84%, Vietnam 79%, Nepal 79%, Kamboja 73% dan Pakistan 43% (<http://news.liputan6.com/> diakses pada 23 Februari 2018, pukul 21.22). Dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) juga didapatkan 26 ribu kasus *bullying* selama periode 2011 sampai 2017. Anak yang terjerat kasus hukum paling banyak pada kasus kekerasan *Thamrin City* sebanyak 34%, selanjutnya permasalahan keluarga dan pengasuhan sebanyak 19% dan kasus lainnya adalah pornografi dan *cybercrime* (<http://www.kpai.go.id/> diakses pada 23 Februari 2018, pukul 22.00).

Dalam *webtoon Lookism* ini memperlihatkan bahwa masih banyaknya tindakan kekerasan dan *bullying* yang terjadi di kalangan remaja terutama di lingkungan sekolah. tindakan kekerasan yang tergambar dalam *webtoon* ini seperti memukul teman dengan tangan kosong contohnya ketika terjadi

perkelahian antara Park Hyung Seok dengan Lee Jin Sung, perkelahian antara Vasco dan Park Hyung Seok, dan juga adegan kekerasan yang dilakukan oleh tuan tanah Gangnam terhadap Haneul dan Park Hyung Seok benda tumpul dan benda tajam, kemudian ada juga seperti mencubit, menampar, mencekik dan memarahi dengan ancaman kekerasan.

Bentuk-bentuk *bullying* pada *webtoon Lookism* ini diantaranya memberikan julukan nama seperti memanggil Park Hyung Seok dengan sebutan “Babi” ketika menjadi bahan taruhan oleh Lee Tae Sung, Park Hyung Seok juga menerima celaan dari teman-teman sekolahnya seperti gendut, pendek, dan jelek, kritikan kejam, penghinaan, meludahi dan merusak serta menghancurkan barang milik Park Hyung Seok. Selain menampilkan adegan kekerasan dan *bullying*, pada *webtoon Lookism* ini juga terdapat banyak pesan moral seperti “Hormatilah ibumu”, “Untuk menjadi orang baik, penampilan fisik saja tidak cukup harus disertai dengan perilaku yang baik pula” dan “membantu yang lemah”. Pada dasarnya *webtoon* ini dijadikan sebagai salah satu media komunikasi massa untuk menyampaikan kritik sosial tentang perilaku kekerasan dan *bullying* khususnya di Korea Selatan dan di seluruh dunia pada umumnya.

Webtoon Lookism ini merupakan salah satu karya sastra bergambar hal ini dilandasi berdasarkan pendapat Bonnef (1998: 7) dalam Binus University School of Design (2015) yang mengatakan bahwa komik merupakan sebuah susunan kata-kata dan gambar yang dijadikan sebagai media komunikasi massa dalam memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada

pembaca. Karya sastra tidak bisa dipisahkan dengan pembacanya karena untuk dapat mengetahui informasi yang disampaikan dalam media yang berbentuk karya sastra sampai atau tidak kepada pembaca sepenuhnya tergantung dari penerimaan atau *resepsi* pembaca.

Resepsi atau penerimaan pembaca terkait informasi yang disisipkan dalam *webtoon Lookism* ini berbeda-beda, ada yang merasa kasihan, marah dan lain sebagainya. Beberapa interpretasi pembaca *webtoon Lookism* sebagai berikut:

“*Bullying* tidak hanya di Korea saja, mereka yang merasa memiliki segalanya terkadang sering buta dengan sekelilingnya apalagi dengan perasaan orang lain. Biasanya orang yang suka *membully* adalah mereka yang haus akan kasih sayang”

“Ini hari pertama saya membaca *Lookism* karena pada awalnya saya tidak suka dengan adegan kekerasan yang digambarkan dalam komik. Namun ternyata itu hanya proses yang dibuat oleh komikus agar kita bisa mengerti segala pelajaran yang ingin disampaikan”

“Menurut saya cerita dalam *webtoon Lookism* ini maknanya sangat dalam, kita sering kasar ke orang tua namun pengecut saat disekolah”

“Saya benci pem-*bullyan!*, ceritanya sangat sedih pem-*bullyan* terhadap yang miskin dan lemah terkadang memang begitu faktanya”

Menurut Vera dan Nawiroh (2016: 17) makna sebuah teks dan gambar pada komik pada dasarnya bersifat *polisemi* atau mempunyai makna lebih dari satu dan terbuka sehingga memungkinkan khalayak untuk menginterpretasikan dan memahaminya secara berbeda-beda. Oleh sebab itu diperlukan strategi yang tepat untuk menganalisis *resepsi* khalayak dalam menerima informasi yang disampaikan melalui *webtoon* yaitu dengan menggunakan analisis *resepsi*.

Teori penerimaan (*resepsi*) menjelaskan bahwa secara aktif individu menginterpretasikan teks media dengan memberikan makna atas pemahaman yang didapatkan berdasarkan pengalamannya sesuai apa yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Interpretasi merupakan kondisi aktif dari seorang dalam proses berpikir dalam pencarian makna pesan media. Sementara makna pesan media sifatnya selalu berubah-ubah sesuai dengan konstruksi khalayak yang diperoleh dari komitmen dengan teks media dalam kegiatan interpretasinya, artinya khalayak sebagai pelaku aktif dalam menginterpretasikan dan memaknai teks media (Hadi, 2008: 4).

Selanjutnya media massa sebagai alat komunikasi berfungsi untuk menyampaikan pesan informasi melalui media yang digunakan agar sampai kepada khalayak. Media massa sebagai alat komunikasi tidak hanya memiliki esensi hiburan semata namun juga dapat berpengaruh terhadap kognisi khalayak, dengan kata lain media massa mampu menyampaikan berbagai pesan kepada penonton atau pembaca melalui sebuah alat komunikasi seperti novel, komik, dan komik digital (*webtoon*). *Webtoon* menjadi situs yang sangat digemari baik oleh pemberi informasi dalam memberikan informasi ataupun penerima informasi yaitu masyarakat karena bisa diakses di mana saja, kapan saja tanpa harus membayar, meskipun pada akhirnya penerimaannya atau pemaknaannya kembali ditentukan oleh penonton. Berdasarkan latarbelakang masalah yang dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerimaan pembaca terhadap

tindakan kekerasan dan *bullying* pada *webtoon Lookism* (studi penerimaan terhadap *Fandom Shawol* Yogyakarta).

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “bagaimanakah penerimaan pembaca terhadap tindakan kekerasan dan *bullying* dalam *webtoon Lookism*?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan tindakan kekerasan dan *bullying* dalam *webtoon Lookism*.
2. Mengetahui bagaimana penerimaan, penafsiran dan pemaknaan pembaca terhadap tindakan kekerasan dan *bullying* dalam *webtoon Lookism*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu komunikasi dan menambah kajian ilmu komunikasi kaitannya dengan media komunikasi massa yaitu *webtoon* dan tindakan kekerasan ataupun *bullying* di lingkungan sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi *Naver Webtoon*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi terkait bagaimana penerimaan pembaca agar informasi yang ingin disampaikan melalui *webtoon* bisa benar-benar sampai kepada para pembaca dan *naver webtoon* selaku penyedia *platform* dapat menyeleksi *webtoon-webtoon* yang akan disajikan.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan bagi guru kaitannya dengan perilaku kekerasan dan *bullying* di lingkungan sekolah.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Asep Wawa Jatnika dan Ferry Fauzi Hermawan yang dimuat dalam Jurnal Seni Budaya Vol. 33, No. 1, Tahun 2018 dengan judul “Menjadi Lelaki Sejati : Maskulinitas Dalam Komik Daring *Webtoon* Indonesia”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis wacana homo seksualitas dan maskulinitas yang terdapat dalam komik *No Homo* karya Apitnobaka yang diterbitkan dalam *webtoon*. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini dengan pemahaman Foucault dan Bartkly tentang *panoptikon*.

Hasil penelitian ditemukan bahwa gosip merupakan alat utama dalam pengonstruksian *gender* di masyarakat. Gosip berperan sebagai *panoptikon* dalam mengawasi pelanggaran konstruksi maskulinitas di masyarakat.

Selain itu, ditemukan juga salah satu penanda maskulinitas ideal di masyarakat yaitu, laki-laki harus menjadi seorang alfa dan tidak bergantung pada orang lain dan jika seorang laki-laki tidak mampu memenuhi hal tersebut dirinya akan digolongkan bukan laki-laki ideal. Dalam komik *No Homo* dipandang memiliki orientasi seksual lain yaitu homoseksual yang dianggap tabu dalam masyarakat. Komik *No Homo* juga merefleksikan dan melanggengkan anggapan bahwa orientasi seksual yang bukan hetero seperti homo seksual berasal dari budaya Barat.

Penelitian Zahra Medina, Maylanny Christin dan Ruth Mei Ulina Malau tahun 2016 dengan judul “Motif Pengguna Aplikasi Line *Webtoon* (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Pengikut Akun *Official Line Webtoon ID*)” yang dimuat dalam Jurnal *e-Proceeding of Management: Vol.3, No.3*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran perubahan pola hidup di masyarakat akibat dari adanya perkembangan atau konvergensi media.

Metode dalam penelitian ini adalah metode *survey* dengan analisis deskriptif dan pendekatan kuantitatif dan metode analisis menggunakan teori kajian motif dari McQuail. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif informasi, motif identitas pribadi, dan motif integrasi/interaksi sosial berada dalam kategori tinggi. Sedangkan motif diversifikasi atau hiburan berada dalam kategori sangat tinggi.

Penelitian oleh Rian Kuncoro Jati dengan judul “Perancangan Media Komik *Webtoon* Tentang Mata Pelajaran Sejarah (IPS) Kelas 5 SD Di Kota Jogja” yang dimuat dalam Jurnal *e-Proceeding of Art dan Design: Vol.4,*

No.3 Tahun 2017. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat siswa pada pelajaran sejarah dan membantu siswa kelas 5 dalam memahami identitas diri, keluarga, masyarakat dan bangsa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan observasi, kuesioner, wawancara, dan studi pustaka sementara metode analisis yang digunakan adalah dengan metode Matriks.

Hasil penelitian ditemukan bahwa hasil rancangan akhir berupa komik *web* yang bisa digunakan sebagai media edukasi yang berbasis internet dapat diakses dengan mudah dan gratis melalui *smartphone* atau komputer sangat menarik dan dengan perancangan media komik *web* menjadi salah satu media edukasi yang tepat untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran sejarah dan ikut menerapkan salah satu tri darma perguruan tinggi, yaitu pengabdian masyarakat.

Penelitian yang dilakukan oleh Adella Vira Andiesta dan Atwar Bajari tahun 2017 yang dimuat dalam Jurnal *Channel*, Vol. 5, No. 2 dengan judul “*Resepsi Kekerasan Seksual Khalayak Dalam Serial Tv Game Of Thrones*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rumusan makna pembuat teks, pembacaan khalayak dan kerangka pengetahuan pemirsa yang mendasari pembacaan terhadap kekerasan seksual di serial TV *Game of Thrones*. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik analisis penerimaan menggunakan model *Encoding-Decoding* Stuart Hall. Objek penelitian ini adalah serial TV *Game of Thrones* dan informan penelitian adalah penonton serial TV *Game of Thrones*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rumusan pembuat teks tentang makna kekerasan seksual dapat disimpulkan hingga tiga poin. Pembacaan penonton menghasilkan ketiga posisi membaca: pembacaan dominan-hegemonik, negosiasi, dan oposisi. Kerangka pendengar pengetahuan yang mendasari bacaan itu terdiri dari aspek kepercayaan, nilai budaya, dan latar belakang pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hana Pertiwi Trisdani tahun 2017 dengan judul “Penerimaan Penonton Terhadap Program Musik Dangdut Academy 3 Di Indosiar” yang dimuat dalam Jurnal e-Komunikasi, Vol. 5, No. 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerimaan penonton terhadap tayangan program musik dangdut Academy 3. Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode analisis menggunakan analisis penerimaan. Subjek penelitian ini adalah penonton program musik Dangdut Academy 3 dan metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan studi dokumentasi.

Hasil penelitian ini diketahui bahwa penerimaan penonton yang berbeda-beda dengan kategorisasi menurut Hall yaitu *dominant*, *negotiated* dan *oppositional*. Penerimaan penonton tidak hanya didasarkan oleh latar belakangnya dari status sosial, namun juga berdasarkan pendidikan, profesi, pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa informan *dominant* dengan program tersebut sedangkan yang satu penerimaannya adalah *negotiated*.

Perbedaan secara umum penelitian-penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek, objek, metode pengumpulan data dan teknik analisis data. Objek pada penelitian yang akan dilakukan adalah *webtoon Lookism*, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan media audio visual dan subjeknya adalah anggota *Fandom Shawol* Yogyakarta yang sudah membaca *webtoon Lookism*. Metode pengumpulan data pada penelitian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan wawancara mendalam dan *Focus Group Discussion (FGD)*. Metode analisis yang digunakan pada penelitian yang akan dilakukan adalah dengan teknik analisis model *Encoding-Decoding* dari Stuart Hall.

F. Kerangka Teori

1. Kekerasan dan *Bullying* Pada *Webtoon*

Secara generik 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). Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan, kekerasan adalah tindakan yang dilakukan dengan maksud menyakiti orang lain baik secara fisik maupun *nonfisik* yang mengakibatkan kerugian baik secara fisik maupun psikologis terhadap korban.

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).

British Columbia Guidelines (2012) mendefinisikan *bullying* adalah pola perilaku agresif yang melibatkan ketidakseimbangan kekuasaan dengan tujuan menjadikan orang lain merasa tidak nyaman atas dasar perbedaan ras, penampilan, budaya, agama, orientasi seksual dan identitas *gender* orang lain. *Bullying* merupakan tindakan yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan popularitas, mendapatkan perhatian atau membuat orang lain menjadi takut yang terjadi secara berulang-ulang (Djamal, 2016: 77). Berdasarkan paparan di atas ditarik kesimpulan, *bullying* adalah tindakan atau perilaku negatif yang dilakukan seseorang terhadap orang yang lebih lemah dengan tujuan menyakiti orang lain dan terjadi secara berulang-ulang.

Webtoon atau disebut juga dengan *web comics* merupakan gabungan dari dua kata yaitu *web* yang diambil dari kata *website* dan *toon* yang diambil dari kata *cartoon*. *Webtoon* adalah *web* komik yang berwarna dan didistribusikan melalui jaringan internet (Kusmawati, 2014).

Sementara Charles dan Wang Center dalam Indria (2011: 29) menyebutkan “*The Webtoon is digital comics run the gamut from*

comedies to dramas, from thrillers to romances and elaborate fantasies. It can be enjoyed anywhere, anytime, online and on mobile devices". Artinya *webtoon* merupakan komik digital yang terdiri dari banyak bagian dari komedi ke drama, dari *thriller* ke romantis dan fantasi yang dapat dinikmati di mana saja, kapan saja, secara *online* melalui *handphone* ataupun *personal computer* (PC). Saat ini komik digital mejadi salah satu alternatif media yang mempermudah publik untuk mengakses dan membaca komik. Komik digital sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap masyarakat ataupun individu yang menjadi sasarannya, karena sifatnya visual yang terdiri dari banyak gambar dan teks sebagai penjelasan gambar tersebut.

Webtoon Lookism merupakan salah satu komik digital yang didalamnya bercerita tentang tindak kekerasan dan *bullying* di lingkungan sekolah. Dalam *webtoon* ini setidaknya muncul beberapa bentuk tindakan kekerasan dan *bullying* dalam beberapa episode, seperti memukul teman menggunakan tangan kosong, mencubit, menampar, mencekik dan memarahi dengan ancaman kekerasan, memberikan nama panggilan, celaan, memfitnah, kritikan kejam, penghinaan, meludahi dan merusak serta menghancurkan barang milik korban yang dalam *webtoon* ini korbannya adalah Park Hyung Seok.

Bentuk-bentuk kekerasan dalam *webtoon Lookism* sesuai dengan pendapat Djamal (2016: 79) yang menjelaskan bentuk-bentuk kekerasan, yaitu: 1) Kekerasan fisik, yaitu kekerasan nyata yang dapat

dirasakan oleh korban dan berdampak seperti kehilangan kemampuan normal tubuh atau bahkan sampai kematian. Seperti melempar, menampar, menendang, mengancam dengan benda tajam, mengigit, mendorong, membenturkan, mencekik. 2) Kekerasan psikis, yaitu kekerasan yang tidak memberikan bekas yang tampak secara jelas pada korban. Seperti penggunaan kata-kata kotor, mempermalukan orang lain di depan umum, mengancam dengan kata-kata dan lain sebagainya. Bentuk *bullying* dalam *webtoon Lookism* sejalan dengan teori Riaskina, Djuwita dan Soesetio dalam Prayitna Andi (2010: 17) yang menjelaskan bentuk *bullying*, yaitu: 1) Kontak fisik langsung, seperti mendorong, memukul, menjambak, menggigit, mengunci seseorang dalam ruangan, menendang, mencakar, mencubit dan merusak barang korban. 2) Kontak verbal langsung, seperti mempermalukan, mengancam, mengganggu, merendahkan, memberikan nama panggilan, mencela, merendahkan, menyebarkan gosip, mengintimidasi dan memaki.

Menurut Teori *Frustrasi-Agresi* (dalam Djamal 2016: 89), perilaku kekerasan disebabkan oleh faktor-faktor, yaitu: 1) Kondisi yang menghambat, yaitu rendahnya kesadaran sosial dan ketiadaan perasaan empati, dan 2) Faktor situasional, yaitu suasana gaduh, suara bising dan panas. Sementara Morrison dalam Cassidy, W., Faucher, C., dan Jackson, M (2013: 581) menyebutkan faktor yang menyebabkan munculnya tindakan *bullying*, yaitu perbedaan kelas (senioritas),

agama, ekonomi, rasisme, *gender*, keharmonisan keluarga, situasi atau iklim sekolah dan persepsi nilai yang salah terhadap perilaku korban. Tindakan kekerasan dan *bullying* dalam *webtoon Lookism* disebabkan karena korban merupakan anak orang miskin, berpenampilan fisik pendek, jelek dan berbadan gemuk.

Dampak kekerasan dan *bullying* yang muncul dalam *webtoon Lookism* yaitu menjadikan korban sering mengeluh, kehilangan rasa aman dan nyaman, tidak konsentrasi saat belajar dan menjadikan korban sampai pindah sekolah. Djamal (2016: 79) menyebutkan bahwa korban perilaku kekerasan akan mengalami perubahan keadaan mental yang tidak aman dan nyaman, harga diri rendah, dan kehilangan kemampuan normal tubuh atau bahkan sampai kematian. Dampak terhadap pelaku *bullying* yaitu pelaku akan terperangkap dalam peranan perilaku *bullying*, tidak dapat mengembangkan hubungan yang baik, kurang cakap dalam memandang dari perspektif yang berbeda, tidak memiliki rasa empati, serta menganggap bahwa dirinya kuat dan disukai sehingga dapat mempengaruhi pola hubungan sosial di masa yang akan datang. Dampak jangka panjang bagi pelaku *bullying* adalah pelaku akan mudah menjadi pelaku kriminal karena terbiasa lepas kendali dan tidak menghargai norma yang berlaku di lingkungan maupun di sekolah.

2. **Khalayak Aktif**

Istilah khalayak (*audience*) media diartikan sebagai sekumpulan orang yang menjadi pembaca, pendengar, pemirsa berbagai media atau komponen isi informasi. Khalayak merupakan sekumpulan orang yang terorganisir dalam waktu dan tempat tertentu di mana masing-masing secara sukarela datang atau mendengarkan sesuatu di media massa karena memiliki minat dan perhatian yang sama yaitu untuk mendapatkan informasi dan hiburan (McQuail, 2011: 81). Menurut Cangara Hafied (2010: 157) khalayak merupakan aktor dalam proses komunikasi, oleh sebab itu unsur khalayak tidak bisa diabaikan karena keberhasilan proses komunikasi tergantung dari keberadaan khalayak.

Konsep khalayak aktif (*active audience*) pada awalnya muncul dalam tradisi *cultural studies* dari Stuart Hall ketika mengintrodusir model komunikasi *encoding-decoding* yang kemudian dikenal juga dengan siometik. Gagasan ini berisi tentang proses komunikasi di mana gagasan atau ide pada *encode* dalam pesan dikirim dan diterima untuk *di-decode* yang memungkinkan pesan yang dipahami sesuai dengan maksud pesan yang dikirimkan yang dikarenakan makna tidak terkandung dalam pesan melainkan bahwa pemaknaan ditentukan oleh faktor seperti konteks, tujuan, kepentingan ideologi atau bahkan juga media yang digunakan. (Alasuutari 1999: 6).

Frank Biocca dalam Romli (2016: 53) mengemukakan beberapa tipologi dari khalayak aktif, yaitu: 1) Selektifitas (*selectivity*), khalayak

dianggap selektif dalam proses mengkonsumsi media yang mereka pilih. Mereka tidak asal-asalan dalam mengkonsumsi media melainkan didasarkan pada tujuan tertentu. 2) Utilitarianisme (*utilitarianism*), khalayak aktif dikatakan mengkonsumsi media untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan tertentu yang mereka miliki. 3) Intensionalitas (*intentionality*), penggunaan yang sengaja dari isi media oleh khalayak aktif. 4) Mengikutsertakan (*involvement*), khalayak secara aktif berfikir mengenai alasan mereka dalam mengkonsumsi media, dan 5) Khalayak aktif, komunitas yang mampu bertahan dalam menghadapi berbagai pengaruh dari media (*impervious to influence*) atau tidak mudah mengikuti isi dari media, khalayak yang lebih terdidik (*educated people*) karena mereka dianggap mampu memilih media yang mereka konsumsi sesuai kebutuhan mereka.

Dalam menjelaskan tentang konsepsi khalayak aktif, harus dibedakan antara *activity* atau aktifitas khalayak dengan *activness* atau keaktifan khalayak. Kedua konsepsi tersebut saling berhubungan namun *activity* lebih merujuk pada apa yang dilakukan oleh khalayak sebagai contoh dalam pemilihan media yang akan dikonsumsi. Sedangkan *activness* lebih merujuk pada penggunaan dan kepuasan yang didapatkan oleh khalayak saat mengkonsumsi isi dari media. Konsep meyakini bahwa khalayak mempunyai otonomi dan kebebasan pada keadaan-keadaan yang dihadapinya dalam komunikasi massa.

Standar yang digunakan untuk mengukur khalayak media adalah dengan menggunakan *reception analysis*, di mana analisis ini berusaha memberikan makna atas pemahaman teks media baik itu media cetak, elektronik dan internet. Fokus dari studi *reception analysis* pada dasarnya ialah bahwa khalayak sebagai partisipan aktif dalam proses membangun dan menginterpretasikan makna atas apa yang didengar, dibaca, dan dilihat sesuai dengan konteks budaya. Menurut Alasuutari (1999: 9) dalam *reception analysis* terdapat tiga paradigma, yaitu:

a. *Reception analysis*

Kelahiran studi penerimaan dalam penelitian komunikasi massa di tahun (1974) Stuart Hall *Encoding dan Decoding* dalam Wacana Televisi. Dalam teori *encoding-decoding* menjelaskan tentang proses penyampaian pesan kepada khalayak di mana komunikasi sebagai proses, di mana pesan tertentu dikirim dan kemudian diterima dengan menimbulkan efek tertentu di dalam khalayak, efek yang berbeda yang timbul di dalam 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 dikirim ke penerima paket. Menurut Alasuutari analisis *resepsi* atau penelitian penerimaan telah memasuki tahap ketiga. Tahap pertama pendekatan pengkodean oleh Hall, dan tahap kedua di dominasi studi etnografi oleh Morley.

Alasutari memaparkan generasi ketiga sebuah kerangka luas di mana orang membentuk media dan pengguna media. Pada generasi ini tidak berfokus hanya pada penerimaan dan pemaknaan dari sebuah program oleh khalayak tertentu. Akan tetapi tujuannya adalah untuk memahami “budaya media” kontemporer, terutama yang terlihat dalam peranan media sehari-hari baik sebagai topik dan sebuah aktivitas yang dibentuk dan membentuk wacana.

Resepsi audience disimpulkan tidak lagi hanya berkenaan sebagai sebuah penafsiran dan pemaknaan pada sebuah program oleh khalayak tertentu. Melainkan *resepasi audience* telah berkembang menjadi suatu pemahaman terhadap budaya media yang dewasa ini sebagai pembentukan wacana.

b. *Audience Etnografi*

Dalam study *audience etnografi* ada tiga pedoman kepada paradigma *audience etnografi*. Studi ini berkonsentrasi pada politik *gender*, yang pertama pada wacana di mana *gender* dibahas dalam isi media, dan bagaimana khalayak menafsirkan dan memanfaatkan media yang dikonsumsi dengan afiliasi kehidupan sehari-hari dan pengalaman khalayak dalam memahami pesan media. Kedua adalah di mana berkembangnya teknologi media baru yang mempengaruhi konten televisi dalam kehidupan sehari-hari yang mempengaruhi keberadaan *gender*.

Ketiga adalah bagaimana penerimaan khalayak terhadap pesan yang disampaikan terhadap kehidupan sehari-hari dalam tahap ini adalah mengenai bagaimana efek media terhadap kehidupan khalayak.

c. **Pandangan Konstruksionis**

Pada fase ini lebih menekankan pada pendekatan Konstruksionis. Paradigma ini memberi pemahaman tentang media tentang pengalaman *posmoderenisme*, dalam fase ini membahas mengenai apa media itu dan penggunaan media oleh khalayak. Akan tetapi lebih mengacu pada budaya bermedia, khususnya penggunaan media di dalam kehidupan sehari-hari.

Dari ke tiga penjelasan paradigma di atas, penelitian ini termasuk dalam paradigma *reception analysis* yang mana Stuart Hall berfokus pada teori *encoding* dan *decoding*. Dalam teori ini, Stuart Hall menjelaskan tentang proses penyampaian pesan kepada khalayak di mana komunikasi sebagai sebuah proses, di mana pesan tertentu dikirim dan kemudian diterima dengan menimbulkan efek tertentu di dalam khalayak.

3. Teori *Encoding Decoding* dari Stuart Hall

Studi mengenai penerimaan khalayak mulai berlangsung sejak tahun 1930 yang dibuktikan dengan penelitian efek isi media massa pada sikap publik, di mana media massa merupakan kekuatan besar untuk mempengaruhi khalayak yang dianggap pasif (Hadi, 2009: 5).

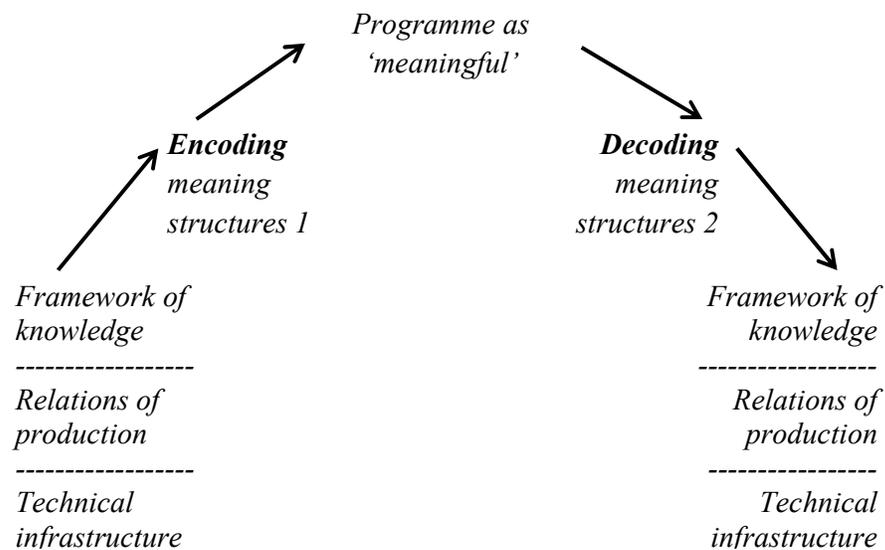
Purbayanti (2011: 10) mengatakan makna dalam penerimaan khalayak ialah dari teks terletak antara si pembuat teks atau *encoder* (professional media) dengan penerima teks atau *decoder* (pembaca, pendengar, atau penonton). Hal ini secara langsung membuktikan bahwa penelitian khalayak menurut Stuart Hall mempunyai perhatian pada analisis konteks sosial dan politik yang mana isi media diproduksi (*encoding*) dan konsumsi isi media (*decoding*) dalam kehidupan sehari-hari (Baran dan Davis, 2010:303).

Dalam teori *encoding-decoding* dijelaskan tentang proses penyampaian pesan kepada khalayak di mana komunikasi sebagai proses, di mana pesan tertentu dikirim dan kemudian diterima dengan menimbulkan efek tertentu di dalam khalayak, efek yang berbeda yang timbul di dalam 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 dikirim ke penerima paket (Alasutari, 1999: 2).

Stuart Hall mengemukakan bahwa resepsi atau pemaknaan khalayak pada pesan atau teks media merupakan adaptasi dari model *encoding-decoding*. Model komunikasi ini pada dasarnya menyatakan bahwa makna dikodekan (*encoded*) oleh pengirim pesan yang kemudian diterjemahkan (*decoded*) oleh penerima dan dengan makna *encoded* yang dapat diterjemahkan menjadi hal yang berbeda-beda oleh penerimanya. Artinya, pengirim pesan mengkodekan makna dalam

pesan sesuai dengan persepsi dan tujuan mereka, sementara persepsi dan pesan yang diterjemahkan oleh penerima sesuai dengan pemahaman dan persepsi mereka sendiri (Hall 1997: 92). Berikut ini pendeskripsian model *encoding-decoding* sesuai Stuart Hall dalam ilustrasi gambar di bawah ini:

Gambar 1.2 Model *Encoding-Decoding* Stuart Hall (1997: 94)



Tahap *encoding* merupakan proses dari pembuatan pesan yang melewati beberapa proses yaitu *technical structure*, *relations of production*, dan *framework of knowledge*. Ketiga tahapan ini menjadi faktor-faktor penentu utama bagaimana pembuat pesan mengkonstruksi pesan tertentu. Selanjutnya proses *encoding* tersebut membentuk titik tengah yaitu wacana yang berisi makna yang dalam bagan tersebut disebut dengan '*meaningful*' discourse. Wacana tersebut melanjutkan proses pada *decoding* oleh penerima pesan atau khalayak di mana makna yang mereka dapat dari wacana tersebut membentuk tiga faktor

utama yang juga berada-beda. Model *encoding-decoding* ini berhubungan erat dengan pengaruh lapisan sosial, latar belakang budaya dan kerangka referensi masing-masing (Hall, 1997: 95).

Ketika khalayak menerima pesan (*decoding*) dalam suatu proses komunikasi, maka terdapat tiga posisi hipotekal, yaitu: 1) *Dominant Hegemonic Position*. Khalayak cenderung setuju dengan sudut pandang dominan yang disediakan dalam wacana media yang dibaca atau ditonton. Dalam konteks ini jarang terjadi kesalahpahaman antara pemberi informasi dan penerima pesan karena keduanya memiliki bias kultur yang sama di mana menimbulkan bias asumsi yang sama pada konteks. 2) *Negotiated Position*. Khalayak atau penerima pesan dapat menerjemahkan pesan dari pengirim pesan dalam konteks pandangan budaya dan sosial yang dominan. Maksudnya sebgaiian besar pesan dipahami namun dengan arti yang berbeda dari posisi *dominant-hegemonic*. 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).

Teori resepsi dari Stuart Hall pada penelitian ini akan digunakan peneliti untuk memahami dan melihat bagaimana khalayak memaknai pesan yang dikomunikasikan dengan pendekatan emosional. Informasi yang nantinya didapatkan dari khalayak akan disesuaikan dengan posisi hipotekal oleh pembuat pesan. Pemilihan paradigma *encoding-decoding* dari Stuart Hall ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam menjawab pertanyaan berdasarkan rumusan masalah yang ada, dengan melihat seperti apa pemaknaan dari masing-masing informan dalam hal ini terkait tentang perilaku kekerasan dan *bullying* dalam *webtoon Lookism*.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan 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).

Metode deskriptif kualitatif ini dipilih karena peneliti ingin melihat dan mengetahui secara mendalam bagaimana khalayak

memaknai teks atau pesan media dalam *webtoon Lookism* dari sudut pandang informan.

2. Teknik Pengambilan Informan

Informan penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi berdasarkan latar belakang penelitian (Moleong, 2011: 132). Informan merupakan orang yang diperkirakan menguasai dan memahami data, informasi ataupun fakta dari suatu objek penelitian (Andi, 2010: 147).

Kriteria yang harus dimiliki dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu Informan harus memiliki waktu luang dan bersedia memberikan informasi kepada peneliti terkait masalah yang diangkat dalam penelitian, dan informan harus mengerti dan menguasai objek dari penelitian ini agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Dalam penelitian ini peneliti memperoleh informasi serta data-data dari informan yang merupakan anggota dari *Fandom Shawol* Yogyakarta di mana informan inilah yang akan memaknai tindakan kekerasan dan *bullying* dalam *webtoon Lookism*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan *Focus Group Discussion* (FGD) atau Diskusi Kelompok Terarah wawancara mendalam (*depth interview*).

a. *Focus Group Discussion (FGD)*

Suatu metode pengumpulan data dengan mengandalkan perolehan data atau informasi dari suatu interaksi informan atau responden berdasarkan hasil diskusi dalam suatu kelompok yang berfokus untuk membahas persoalan yang ingin diselesaikan. Keunggulan metode ini dapat memberikan data yang lebih luas dan memberikan nilai tambahan pada data yang tidak diperoleh ketika menggunakan metode pengumpulan lainnya terutama dalam penelitian kualitatif (Iehoux, Poland, dan Daudelin, 2016 dalam Afiyanti, 2008: 58).

FGD dalam penelitian ini dilakukan terhadap *Fandom Shawol* Yogyakarta dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana *resepsi* anggota *fandom* terhadap tindakan kekerasan dan *bullying* yang terdapat dalam *webtoon Lookism*.

b. *Wawancara Mendalam (Depth Interview)*

Wawancara atau *depth interview* adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua orang yaitu pewawancara dan terwawancara (Creswell, 2016: 106). Pedoman wawancara pada penelitian ditulis oleh peneliti sendiri berdasarkan teori yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Pencatatan hasil wawancara dilakukan dengan menggunakan alat tulis dan *recording*. Teknik wawancara dipilih dalam penelitian ini karena peneliti ingin menciptakan kedekatan dengan informan.

4. Informan Penelitian

Peneliti menentukan jumlah informan yaitu sebanyak 7 orang dan memilih anggota *Fandom Shawol* Yogyakarta sebagai informan karena *fandom* ini merupakan sebuah grup penggemar SHINee dan segala sesuatu yang berkaitan dengan negara Korea, baik dari *boy group*, musik, drama, budaya, dan komik. *Fandom Shawol* Yogyakarta ini sendiri memiliki rutinitas yaitu mengadakan acara kumpul bersama seperti menonton konser SHINee, berbagi informasi tentang Korea dan juga sering berpartisipasi dalam *event-event* K-Pop yang diadakan di Yogyakarta maupun di luar Yogyakarta seperti Solo, Semarang dan Jakarta. Selanjutnya peneliti menentukan beberapa kriteria individu yang akan menjadi informan dalam penelitian ini, antara lain:

- a. Penggemar SHINee dengan rentan waktu minimal 2 tahun
- b. Pernah membaca *webtoon Lookism*
- c. Pendidikan terakhir minimal SMA/Sederajat
- d. Aktif dalam forum diskusi.

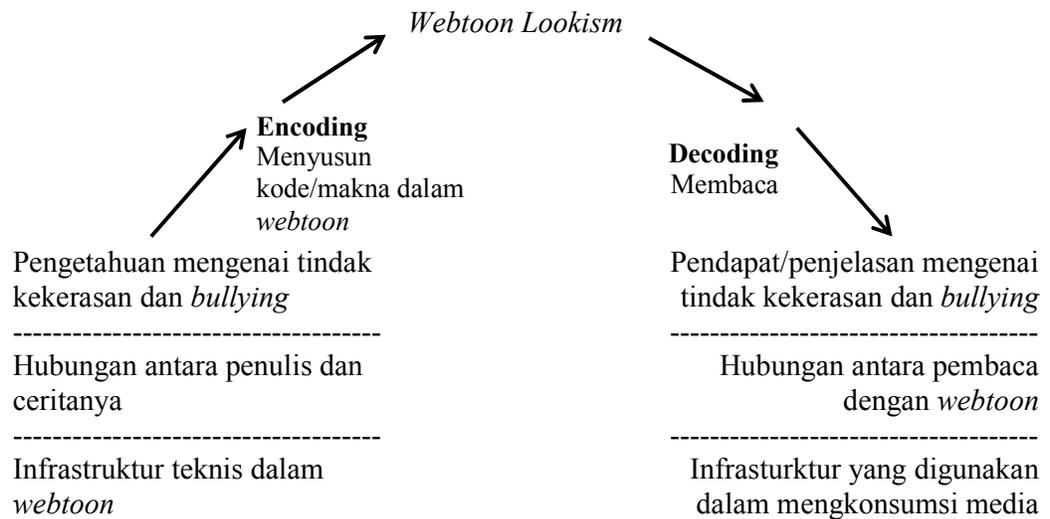
5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satu uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema tertentu (Herdiansyah, 2012: 99). Proses analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan jenis analisa data deskriptif interpretatif, di mana peneliti akan menginterpretasikan data untuk memperoleh arti dan makna yang lebih

mendalam dan luas terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Pembahasan hasil penelitian dilakukan dengan cara meninjau hasil penelitian secara kritis dengan teori yang relevan dan informasi akurat yang diperoleh dari lapangan (Maelong, 2009: 151).

Data yang diperoleh dari wawancara dan *focus group discussion* (FGD) akan dianalisis, diinterpretasikan dan dideskripsikan untuk mendapatkan pemahaman dan gambaran mengenai resepsi pembaca terhadap tindak kekerasan dan *bullying* pada *webtoon Lookism* yang didasarkan pada prinsip *encoding-decoding* dari Stuart Hall.

Gambar 1.3 analisis data dengan alur *encoding-decoding* Stuart Hall



Makna *encoding-decoding* dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kerangka pengetahuan, hubungan produksi, dan infrastruktur teknis. Kerangka berfikir penulis akan mempengaruhi isi dari *webtoon* dalam menciptakan pesan mengenai tindak kekerasan dan *bullying*, selanjutnya hubungan pembuat *webtoon* seperti penulis dan ceritanya

untuk menciptakan makna media dalam *webtoon Lookism* dan infrastruktur teknis dalam pembuatan *webtoon* memerlukan alat-alat yang mendukung sehingga akan membuat *webtoon* tersebut terlihat lebih menarik. Pada proses *decoding* khalayak akan memaknai makna pesan mengenai tindak kekerasan dan bullying yang ditampilkan pada *webtoon Lookism*.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun berdasarkan buku panduan penulisan skripsi prodi ilmu komunikasi dengan susunan pada Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian teori dan metode penelitian. Kemudian, Bab II peneliti akan mendeskripsikan *webtoon Lookism* setelah itu akan dilanjutkan dengan pendeskripsian informan penelitian. Bab III, bagian ini berisi sajian data dan pembahasan secara mendalam mengenai resepsi audiens *Fandom Shawol* Yogyakarta tentang tindak kekerasan dan *bullying* pada *webtoon Lookism*, yang akan peneliti jelaskan dalam subab-subab sesuai dengan format sebelumnya. Pada Bab IV peneliti akan menyimpulkan dan memberikan saran terkait hasil penelitian.