

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

*Manhwa* merupakan istilah komik dalam Bahasa Korea yang saat ini tengah berkembang sebagai salah satu industri kreatif ‘*Korean Hallyu*’ berdampingan dengan merebaknya dominansi K-Pop dan K-Drama di Indonesia. *Manhwa* atau komik adalah gambar-gambar atau lambang-lambang yang terjuktaposisi sesuai proporsinya sebagai sarana penyampaian informasi melalui cerita yang diharapkan dapat mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya (McCloud, 2001, h. 9). Berkembangnya pengetahuan tentang *manhwa* di Indonesia dimulai sejak media sosial LINE merilis ‘*webtoon*’ pada tahun 2015. Melalui LINE Webtoon, *manhwa* tersebut dirilis dalam translasi Bahasa Indonesia secara *online*. Tidak hanya itu, LINE Webtoon kini sukses menjadi pionir penerbit komik-komik digital lokal dan mancanegara karya komikus-komikus profesional maupun pemula yang paling diminati di Indonesia, sebagaimana pernyataan Kim Jun Koo, *founder webtoon* yang menyebutkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan total 6 juta pembaca dari 35 juta pembaca aktif *webtoon* di seluruh dunia (Agnes, 2016).

Untuk meningkatkan rasa estetika pembaca terhadap cerita, *webtoon* dikemas dalam berbagai genre di antaranya genre romantis, drama, fantasi, komedi, aksi, horor, dan *slice of life* untuk dinikmati. Selain genre tersebut terdapat pula genre baru yang biasa diangkat oleh komikus Korea Selatan yaitu genre *il-sang-toon*

yang berarti *webtoon* dengan cerita tentang kehidupan sehari-hari. Jang dan Song (2017) memaparkan bahwa cerita *webtoon il-sang-toon* merupakan cerita dengan konten utama yang melibatkan berbagai isu sosial dari kehidupan sehari-hari di antaranya isu kemiskinan, *cyber bullying*, kasus bunuh diri, tunakarya atau tunawisma, hingga KDRT untuk menarik simpati pembaca.

Salah satu *webtoon* asal Korea Selatan yang membahas tentang isu sosial *il-sang-toon* ialah Webtoon “*Lookism*” karya Park Taejoon. Komik digital yang berpredikat sebagai *webtoon* Korea bergenre drama dengan *likers* terbanyak di Indonesia ini mengangkat isu utama tentang *lookism* atau penilaian terhadap penampilan fisik seseorang tanpa melihat baik buruknya tingkah laku mereka. Berangkat dari isu tersebut Park Taejoon mengelaborasikannya dengan genre *il-sang-toon* di antaranya isu deskriminasi, perundungan, *cyber bullying*, kekerasan, hingga kriminalitas yang beberapa adegannya digambarkan mengandung muatan dewasa seperti adegan kekerasan, pakaian minim, konsumsi minuman keras, merokok, dan lain sebagainya untuk menggambarkan realitas cerita secara nyata.

Webtoon “*Lookism*” awalnya menceritakan tentang latar belakang Park Hyung Seok, seorang siswa SMA yang selalu ditindas karena kondisi fisiknya yang gendut dan pendek sehingga diremehkan oleh teman-teman sekolahnya. Seok yang tidak tahan dengan tindakan kekerasan dan cacian terhadapnya kemudian meminta ibunya untuk pindah sekolah ke SMA yang jauh dari rumah dan sekolah lamanya. Tak lama setelah pindah dan hidup sendirian, Seok pun menangis sampai ia tertidur membayangkan kasus perisakan terhadap dirinya dan perasaan menyesal atas perlakuan kasarnya terhadap ibunya dulu. Seok tak sadar

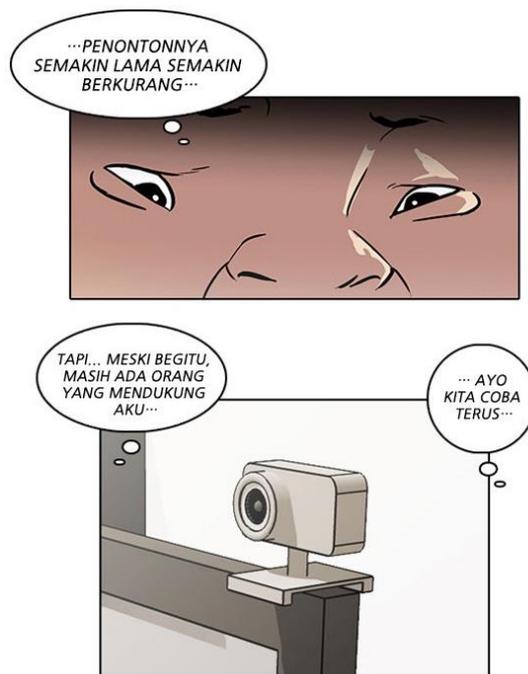
bahwa saat terbangun keesokan harinya ia bertransformasi menjadi sosok lain dengan bertubuh tinggi dan kurus, digambarkan sebagaimana *idol* Korea yang berparas rupawan. Sejak saat itu, Seok hidup dalam dua tubuh dan berjuang untuk menghadapi lika-liku perjalanan kehidupan barunya.

Salah satu persoalan yang menjadi konflik dalam Webtoon "*Lookism*" ialah praktik diskriminasi. Diskriminasi biasanya didefinisikan sebagai perlakuan yang berbeda, biasanya bersifat buruk, kepada suatu individu atau kelompok tertentu. Wang (2009) menjelaskan bahwa diskriminasi pada dasarnya merupakan prasangka, namun yang membuatnya berbeda ialah munculnya perilaku deskriminatif ialah dikarenakan terdapat pihak yang berprasangka merasa superior secara psikologis sehingga mereka memiliki kecenderungan memanifestasikan dirinya untuk berlaku tidak adil terhadap pihak lain.

Adapun survei yang dilakukan oleh Seoul Institute di tahun 2015 memaparkan bahwa salah satu diskriminasi yang umum dilakukan di Seoul ialah diskriminasi terhadap penampilan yang mencapai angka 28,8% khususnya diskriminasi terhadap warga asing di Seoul, Korea Selatan (Debora, 2017). Berdasarkan data tersebut, maka unsur penampilan merupakan sebuah nilai yang sangat diperhatikan di Korea Selatan yang keberadaannya dalam Webtoon "*Lookism*" dikonstruksikan mengundang praktik diskriminasi terhadap penampilan.

Sebagai contoh adegan yang memaparkan praktik diskriminasi dalam Webtoon "*Lookism*" ialah adegan *cyber bullying* yang terjadi pada tokoh Deok

Hwa, sahabat Seok, saat melakukan siaran Paprika TV di episode 29. Dalam siarannya, Deok Hwa melakukan aksi dengan menampilkan bakat *rapp*-nya. Akan tetapi, semua penonton Deok Hwa membuat komentar dengan mengatakan “*HAHAHA BABI*” hingga melontarkan kalimat “*RAP-NYA BAGUS, TAPI KAU ‘GAK USAH TUNJUKAN WAJAHMU*”. Hal ini menggambarkan tindakan penonton Deok Hwa yang menilai bahwa superioritas hanya dimiliki mereka yang ‘dinilai’ berpenampilan menarik dan rupawan. Inilah pandangan diskriminatif yang dimaksudkan dalam Webtoon “*Lookism*”.



**Gambar 1.1**

### **Tanggapan Deok Hwa terhadap Praktik Diskriminasi**

Bersikap optimistis menanggapi komentar deskriminatif penonton di *channel* Paprika TV-nya memperlihatkan sifat Deok Hwa sebagai seseorang yang berintegritas (Sumber: Park, 2016)

Gambar 1.1 merupakan potongan adegan Webtoon “*Lookism*” episode 29 yang menunjukkan respon Deok Hwa terhadap komentar-komentar penontonnya. Alih-alih melihat isi komentar sebagai suatu hal yang negatif, Deok Hwa lebih memikirkan mengapa penontonnya semakin lama semakin berkurang. Adegan tersebut juga memperlihatkan bahwa Deok Hwa bersyukur masih memiliki audiens yang meluangkan waktu untuk menonton tayangan ‘Rapp Room Deokhwa’-nya dan berusaha untuk selalu memberikan yang terbaik untuk penonton. Artinya, karakter atau sifat yang ditunjukkan Deok Hwa diperlihatkan sebagai implementasi pemikiran menuju positività yang diukur berdasarkan pemahaman seseorang terhadap apa yang membentuk kehidupan yang baik. Deok Hwa disini paham bagaimana menyikapi *cyberbullying* secara verbal terhadap dirinya demi kebaikan diri walaupun dalam kondisi yang tidak nyaman baginya.

Hampir setiap episode Webtoon “*Lookism*” memperlihatkan praktik diskriminasi termasuk episode ‘Paprika TV’ yang dirilis pada tahun 2016. Terdiri atas 6 episode, cerita yang dibangun dalam *webtoon* tersebut secara garis besar merupakan aktivitas bermedia sosial di situs Paprika TV. Jika dikaitkan dengan praktik diskriminasi maka salah satu persoalan yang ditemui dalam Webtoon “*Lookism*” episode ini ialah bagaimana perilaku penggunaan media sosial Paprika TV memperlihatkan sifat, prasangka atau tingkah laku diskriminatif tokoh-tokoh yang berperan dalam narasi. Dalam cerita “*Lookism*” praktik diskriminasi ditampilkan dari bagaimana penokohan atau karakter tokoh dalam berperan, bersikap, bertindak dan bertingkah laku berdasarkan positività atau tidak sebagai makhluk pribadi dan individu yang hidup dalam lingkungan sosial-budaya Korea

Selatan. Selain itu, walaupun terdiri atas episode yang singkat, *chapter* ‘Paprika TV’ merupakan bagian awal terjadinya perubahan dan pengembangan karakter sebagian besar tokoh ceritanya. Dalam pertengahan bab Paprika TV, diceritakan bahwa tokoh bernama Zin membalas budi pada Seok ‘gendut’ dengan tidak membiarkan Seok dihajar oleh preman. Hal serupa terjadi pula pada Ha Neul yang perjalanan karakternya dalam *chapter* ‘Paprika TV’ tidak lagi memandang Seok ‘gendut’ dengan pandangan deskriminatif. Sementara itu, bagi Seok sendiri, peristiwa dalam konflik di cerita ‘Paprika TV’ membuatnya berani bertindak untuk menolong Ha Neul dari penguntitnya, kemudian melindungi Ha Neul dengan menggunakan tinju yang diamatinya dari Zin. Dari peristiwa itu, Seok mendapat pelajaran moral untuk tidak mengeluh dan selalu berusaha untuk mencapai sesuatu maupun dalam usaha menjadi lebih baik.

Jika melihat dari sudut pandang narasi, praktik diskriminasi diperlihatkan dari penokohan karakter, motif, sikap, dan perilaku yang dilakukan baik dalam bermedia sosial di Paprika TV maupun dalam kehidupan sehari-hari para tokoh. Jika mengacu pada pemikiran Todorov, narasi secara struktural diawali dengan adanya keteraturan yang dihadiri gangguan berupa konflik untuk kembali kepada keharmonisan (Eriyanto, 2013). Keteraturan dalam cerita “*Lookism*” episode 28-33 ditunjukkan dari adegan Deok Hwa yang memulai siaran pertama Paprika TV dengan dirundung oleh penontonnya. Dalam Webtoon “*Lookism*” suasana perisakan merupakan hal yang lumrah bagi tiap tokoh yang terdiskriminasi pemikiran *lookism*, sehingga keadaan ini disebut keteraturan atau ekuilibrium berdasarkan keadaan sosial. Kemudian, konflik yang ditimbulkan akibat

menggunakan Paprika TV adalah aksi memperebutkan atensi penonton untuk mendapatkan ‘balon’ atau ‘uang’ sehingga para pengguna secara bebas melakukan apa saja. Tidak sedikit siaran Paprika TV tokoh cerita menampilkan kekerasan, tindakan gila, hingga remaja SMA dengan pakaian seksinya. Akibat tidak adanya batasan publikasi konten Paprika TV tersebut membuat klimaks cerita terjadi pada tokoh Ha Neul, teman sekelas Seok, yang kemudian diserang oleh seorang penguntit karena terobsesi menjadikan Ha Neul sebagai wanitanya. Saat itu, Ha Neul diselamatkan oleh Seok ‘gendut’ yaitu sosok yang ia anggap sebagai ‘babi’. Ha Neul yang awalnya merundung dan memandang Seok sebelah mata, seketika mengubah pandangan pribadinya dengan melihat Seok sebagai orang yang baik, tetap menolongnya walaupun ia telah mendiskriminasi Seok hanya dari penampilan fisiknya, inilah proses menuju keharmonisan yang terjadi.

Selain dalam konteks narasi, persoalan tentang isu dan praktik diskriminasi juga telah dikaji secara kompleks oleh beberapa peneliti. Salah satunya ialah artikel Craig dan Richeson (2018) dilansir dalam *The Russell Sage Foundation Journal of the Social Sciences*. Dalam tulisannya, Craig dan Richeson membahas studi korelasional mengenai keberadaan diskriminasi ras minoritas apakah mengalami diskriminasi jika dikaitkan dengan persepsi orang kulit putih. Selanjutnya, Craig dan Richeson menemukan garis besar temuan bahwa peningkatan keragaman ras, nyata atau dipersepsikan maupun lokal atau nasional, dapat menimbulkan kekhawatiran yang relevan dengan identitas di kalangan orang kulit putih Amerika, termasuk persepsi kerentanan terhadap diskriminasi ras.

Adapula penelitian mengenai studi diskriminasi dari Cavico, Muffler, dan Mutjaba (2012) dalam *Journal of Applied Business Research* yang membahas tentang diskriminasi penampilan dan daya tarik di tempat kerja yang berlokasi di Amerika. Dengan membahas ‘*lookism*’ atau ‘*lookphobia*’ sebagai tantangan bagi personil suatu perusahaan untuk merekrut, menarik, menilai dan mempromosikan karyawannya dengan memeriksa undang-undang hak-hak sipil yang berlaku.

Keberadaan penelitian-penelitian sebelumnya membahas bagaimana keberadaan persoalan diskriminasi dalam konteks kehidupan sosial Amerika secara nyata. Hal ini menjadi salah satu pertimbangan mengapa penelitian tentang praktik diskriminasi dalam Webtoon “*Lookism*” karya Park Taejoon ini penting untuk diteliti. Selain karena melihat paparan melalui sebuah medium yaitu dengan meneliti komik dalam *new media* ‘LINE Webtoon’, penelitian ini akan memaparkan praktik diskriminasi maupun kaitannya dengan prasangka secara konstruktif dengan menempatkan narasi sebagai sebuah metode terhadap teks yaitu cerita Webtoon “*Lookism*” episode 28-33 ‘Paprika TV’. Sebagaimana pendapat Gerald Prince bahwa narasi merupakan representasi dari satu atau lebih peristiwa nyata atau fiktif yang dikomunikasikan oleh narator untuk beberapa *naratee* (Eriyanto, 2013), maka dapat diasumsikan bahwa penelitian ini akan menjelaskan tentang konstruksi praktik diskriminasi dari hasil interpretasi makna terhadap cerita yang ditampilkan dalam teks melalui analisis naratif terhadap *webtoon* sehingga menjadi layak untuk diteliti.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang menjadi acuan penelitian ini ialah:

*“Bagaimana narasi praktik diskriminasi dalam Webtoon ‘Lookism’ karya Park Taejoon Episode 28-33?”*

## **C. Tujuan**

Penelitian ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan, yaitu:

1. Mengetahui narasi praktik diskriminasi dalam Webtoon “*Lookism*”.
2. Memahami tentang isu tentang praktik diskriminasi dalam lingkungan sosial melalui konstruksi cerita yang disajikan pada Webtoon “*Lookism*” episode 28-33.

## **D. Manfaat**

Berikut manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan salah satu hasil dari penerapan teori-teori ilmu komunikasi khususnya penerapan teori narasi dalam media maupun teori tentang interpretasi teks dalam *new media* yaitu LINE Webtoon yang akan menjadi wadah pengetahuan, referensi dan literasi tentang praktik diskriminasi yang dikonstruksikan dalam komik digital. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu pelengkap penelitian-penelitian lainnya yang juga membahas tentang Webtoon “*Lookism*”.

## 2. Manfaat Sosial

Melalui narasi yang dijabarkan, diharapkan penelitian ini mampu menambah wawasan tentang isu yang berhubungan dengan praktik diskriminasi dan menjadi pengingat bagi para pembaca atau penikmat konten naratif media untuk selalu bijak dalam menerima, memahami dan menyikapi pesan yang disampaikan penulis dalam cerita *webtoon*-nya.

### E. Kerangka Teori

Berikut kerangka teori yang dijabarkan dalam penelitian yang berjudul “*Praktik Diskriminasi dalam Webtoon ‘Lookism’ Karya Park Taejoon: Analisis Naratif dalam Webtoon ‘Lookism’ Episode 28-33*”, sebagai berikut:

#### 1. Prasangka dan Diskriminasi dalam *New Media*

Menurut Slade dan Lewis, pendefinisian prasangka dapat diartikan sebagai sikap negatif pada etnis atau kelompok minoritas (Sukmono & Junaedi, 2014). Adapun pengertian prasangka oleh Prawasti (2018, h. 282) diartikan sebagai sebuah sikap, biasanya bersifat negatif yang ditujukan bagi anggota-anggota beberapa kelompok berdasarkan pada keanggotaannya dalam kelompok. Prasangka dapat dikategorisasi sebagai kecenderungan psikologis yang jika terlihat wujudnya dalam bentuk perilaku maka dapat didefinisikan sebagai diskriminasi. Diskriminasi merupakan perilaku negatif terhadap orang lain yang dijadikan target prasangka. Adapun keberadaan stereotip menurut Prawasti (2018) merupakan dasar dari munculnya

prasangka dan diskriminasi sebagai kepercayaan tentang karakteristik dari anggota kelompok tertentu, bisa bersifat positif, bisa juga bersifat negatif.

Selanjutnya, Baron dan Bryne telah memaparkan faktor-faktor utama timbulnya prasangka dalam diri seseorang di antaranya konflik antarkelompok secara langsung, kategori sosial, pengalaman belajar di masa awal dan terdapat beberapa aspek kognisi sosial atau cara individu untuk berpikir tentang orang lain yang juga memberikan kontribusi bagi perkembangan prasangka (Hanurawan, 2010, h. 74). Penjelasan Esses, Semanya, dan Stelz mengenai teori realistik konflik sebagai salah satu faktor terbentuknya prasangka dan diskriminasi menjelaskan bahwa konflik antarkelompok secara langsung timbul sebagai akibat dari terjadinya kompetisi antarkelompok untuk menguasai komoditi-komoditi yang dipandang memiliki nilai yang berharga (Hanurawan, 2010). Kompetisi yang berkelanjutan tersebut pada akhirnya akan menimbulkan pandangan negatif terhadap kelompok lain dengan segenap konsekuensinya termasuk prasangka dan diskriminasi.

Adapun prasangka dan diskriminasi akan membentuk kategori sosial yang membagi dunia sosial menjadi kategori-kategori terpisah dalam kelompok dalam pada satu sisi dan kelompok luar pada sisi yang lain yang diklasifikasikan dalam kategori “kita” dan kategori “mereka”. Dilansir dalam Hanurawan (2010, h. 75), terdapat klasifikasi kategori sosial John Turner dan Henry Tajfel yang menjelaskan bahwa sering “Kita” mengelompokkan orang-orang, termasuk dirinya sendiri, ke dalam kategori-kategori tertentu, “Kita”

mengidentifikasi diri kita ke dalam kelompok tertentu sebagai kelompok dalam dan membuat semacam penilaian diri berdasarkan identifikasi itu, “Kita” membandingkan diri kita dengan kelompok lain berpijak pada penilaian positif yang bersifat bias kepada kelompok sendiri.

Selain itu, prasangka dapat berkembang dari proses belajar sosial. Teori belajar sosial menjelaskan bahwa seorang individu mempelajari prasangka dari berbagai kelompok berdasarkan adanya pengamatan ekspresi atau perilaku lingkungan terhadap target prasangka atau berdasarkan pengalaman pribadi. Adapun teori ini selaras dengan teori *mere exposure effect* oleh Zajonc tentang pengembangan prasangka yang menjelaskan bahwa sikap seseorang terhadap berbagai stimulus yang berulang dapat menimbulkan adanya ‘*familiarity*’ (Prawesti, 2018). Perspektif lain juga menjelaskan bahwa prasangka yang dimiliki oleh orang tua dapat ditransmisikan ke anak-anaknya melalui pola *modeling* seperti emosi, ekspresi dan tingkah laku.

Adapun terdapat jenis-jenis diskriminasi yang umumnya terjadi di lingkungan sosial masyarakat dikemukakan Fulthoni, et al. (2009), di antaranya diskriminasi terhadap suku, ras, etnis maupun keyakinan atau agama, diskriminasi terhadap jenis kelamin atau gender, diskriminasi karena adanya kasta atau status sosial. Selain itu terdapat pula diskriminasi terhadap penyandang cacat atau keterbatasan fisik hingga diskriminasi terhadap penderita HIV/AIDS.

Keberadaan diskriminasi dapat menimbulkan efek berupa stigma bagi target prasangka yang diklasifikasikan Allport dalam lima kemungkinan (Prawesti, 2018, h. 290). Adapun konsekuensi negatif dari korban prasangka dan perilaku diskriminasi di antaranya stigma sosial, rendahnya *self-esteem*, turunnya kesejahteraan psikologis, kegagalan dan kekurangberuntungan, atau *attributional ambiguity*.

Keberadaan *new media* sebagai salah satu kebutuhan primer individu turut serta dalam mengembangkan nilai-nilai dan pengetahuan mengenai praktik diskriminasi dalam kehidupan sosial. Media baru sebagai media utama yang saat ini digunakan oleh dunia global termasuk Indonesia merupakan sebuah cara untuk mengenal nilai-nilai serta norma-norma dan kebiasaan yang sedang berkembang di suatu lingkungan. Sesuai dengan pandangan Levy bahwa World Wide Web (WWW) dalam internet merupakan sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis sehingga memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru serta terlibat dalam dunia secara demokratis. Sebagai dunia maya, internet atau *new media* turut memfasilitasi tempat pertemuan semu untuk memperluas dunia sosial, menciptakan peluang pengetahuan baru dan menyediakan tempat untuk berbagi pandangan secara luas (Littlejohn & Foss, 2009, h. 413-414).

Dampak adanya kompleksitas pengaksesan informasi yang tak terbatas, membuat media turut memandu pembentukan norma-norma yang berkembang di masyarakat. Beck, Giddens, dan Lash (1994) berpendapat

bahwa “*the media have become one of the ‘expert-system’ of society that replace traditional religion as a new source of certainty and trust*” (Daalmans, Hijmans, & Wester, 2014, h. 185). Sebagai sumber inilah, pesan komunikasi massa akan memperkuat pola-pola yang ada dan memandu audiens untuk mengenal bentuk sosial tertentu yang tengah populer di masyarakat. Hal ini sesuai dengan penjelasan Effendi (1993) bahwa media baru sebagai media komunikasi dapat memperkuat atau menciptakan norma dan keyakinan baru individu terhadap pengalaman sebelumnya.

## **2. Webtoon sebagai *New Media***

Hal-hal mendasar tentang perkembangan media baru menurut Suwarjono dalam artikelnya yang berjudul *Era New Media dan Perkembangannya* di antaranya terdapat kemudahan aksesibilitas yaitu tarif yang semakin murah, terdapat dalam jaringan global, teknologi mampu menampilkan semua jenis informasi, tumbuhnya bisnis media *online* dan akses mobilitas (Soedarso, 2011). Hal ini diartikan Nurudin (2004) sebagai pengaruh dari berkembangnya penggunaan ponsel pintar sebagai instrumen revolusi komunikasi yang menyediakan internet sebagai wadah media baru untuk memenuhi kebutuhan komunikasi dan gaya hidup modernitas yang berkemajuan.

Sementara itu, Jensen berpendapat bahwa media tradisional seperti televisi, radio dan film disebut *push media* karena isi disediakan oleh industri untuk dikonsumsi khalayak (Muntaha, 2011), sedangkan media interaktif

yaitu internet disebut sebagai *pull media* karena para pelaku atau pengguna internet berperan aktif dalam menentukan isi atau konten di media. Hal ini selaras dengan paparan McQuail (2011) tentang karakteristik kunci media digital yang membedakannya dengan media lama dilihat dari perspektif pengguna internet, di antaranya interaktivitas, kehadiran sosial, kekayaan media, otonomi, unsur hiburan atau permainan, privasi, dan personalisasi.

Interaktivitas menurut McQuail menunjukkan adanya rasio respon, antusiasme dan inisiatif pengguna terhadap penawaran sumber atau pengirim dalam *platform* di internet. LINE Webtoon menawarkan *webtoon* atau komik digital yang menuntun pengguna atau pembaca untuk memberi umpan balik di mana setiap *like*, favorit, dan komentar dari pembaca akan mempengaruhi tingkat popularitas dan peringkat komik. Dengan kata lain, sebagai bentuk dukungan pembaca terhadap komik kesukaan mereka, keberadaan rasio respon pembaca mutlak terdapat dalam *webtoon*.

Kemudian, kehadiran sosial atau *sociability* dialami pengguna internet saat melakukan kontak personal dengan orang lain melalui penggunaan media. Sebagai media yang mudah diakses, LINE Webtoon menyediakan fitur ‘Bagikan’ dan ‘Komentar’ sehingga pengguna atau pembaca dapat mengunggah judul komik digital yang mereka baca melalui LINE, Facebook, Twitter, dan situs jejaring sosial lainnya. Hal ini akan memudahkan pengguna untuk menunjukkan judul komik favorit mereka kepada teman-teman maupun pengikut mereka serta menciptakan peluang percakapan yang melibatkan

setiap pembaca untuk saling memberikan pendapat, *feedback*, berdiskusi, dan mengenal satu sama lain sebagai sesama penggemar *webtoon*.

Sementara itu, kekayaan media atau *media richness* menggambarkan jangkauan media yang sebagai pusat informasi yang mampu menjembatani kerangka referensi yang berbeda, mengurangi ambiguitas, memberikan banyak petunjuk, melibatkan banyak indra, dan dikonsumsi secara personal. Dalam *webtoon* pembaca akan menemui berbagai cerita dari berbagai penulis dan berbagai pengguna dari berbagai latar belakang, berdiskusi untuk membentuk, menafsirkan dan menginterpretasikan berbagai perspektif dan pola pikir pula. Kemudian, melibatkan banyak indera merupakan fungsi layanan *webtoon* sebagai jasa penyedia realitas maya yang dapat diakses dengan mudah melalui ponsel pintar.

Selanjutnya, Otonomi menggambarkan derajat di mana pengguna secara mandiri akan merasakan kendali atas konten dan penggunaan. Karena pembaca secara bebas dapat memilih, mengakses, berpendapat, dan berinteraksi atas genre komik maupun cerita yang digemari secara personal. Selain itu, adanya beragam genre atau tipe cerita dalam *webtoon* memungkinkan pembaca untuk memenuhi fungsi hiburan dan kesenangan dalam membaca komik digital sebagai implementasi unsur *playfulness* dalam media baru.

Karakteristik-karakteristik *new media* McQuail dapat dipaparkan lebih lanjut dengan menjabarkan media baru khususnya LINE Webtoon dalam

konteks komunikasi. Peran media siber dalam konteks komunikasi diidentifikasi dengan perspektif media baru sebagai *cyberspace* atau dunia maya, melihat fenomena realitas dan komunitas maya, serta interaktivitas komunikasi dan multimedia. Menurut Gibson, dunia maya merupakan realita yang terhubung secara global dengan didukung teknologi dan aksesibilitas komputer dalam cakupan multidimensi atau *virtual* (Severin & Tankard, 2001, h. 445). Sementara itu, Nasrullah (2014) menggambarkan realitas dalam dunia maya sebagai bentuk halusinasi konsensual yang seolah-olah ruang itu benar adanya.

Selain itu, Mundorf dan Laird (2002) melihat suatu inovasi dari fungsi media tradisional yang dikembangkan dengan cepat, menyatu dengan media lainnya sehingga media menjadi lebih interaktif. Inovasi tersebut salah satunya ialah LINE Webtoon sebagai portal komik digital. Awalnya komik hanya berupa perpaduan unsur visual dan literatur saja, kini digabungkan dalam media baru sehingga membentuk interaktif multimedia. Interaktif multimedia termasuk di antaranya World Wide Web adalah media yang tergabung dalam banyak elemen seperti tipografi, fotografi, video dan gambar yang dihasilkan komputer (Borchers, 2005, h. 169).

Interaktif multimedia erat kaitannya dengan *Virtual Reality* (VR) karena interaktivitas ruang multimedia akan lebih dirasakan melalui alat yang mensimulasikan pengalaman *virtual* secara nyata. Borchers (2005) juga memaparkan realitas maya sebagai format-format yang memungkinkan

pengguna untuk menikmati ilusi menjadi karakter dalam skenario dimensi yang tampak.

Para pembuat *webtoon* telah menciptakan karya-karya mereka berdasarkan teknologi digital dan memanfaatkan instrumen ekspresi baru seperti memindahkan gambar, suara, dan visualisasi teks dalam *webtoon* (Jang & Song, 2017, h. 178). Hal ini dibuktikan dengan adanya realitas maya yang dirasakan dari penggambaran ilustrasi cerita komik yang berwarna, disertai pencahayaan dan gerakan atau efek video, serta penggabungan beberapa episode cerita dengan suara atau *background music* yang akan merangsang indera pembaca *webtoon* karena realitas cerita dirasakan lebih hidup dan nyata. Dengan kata lain, *webtoon* sebagai komik yang didigitalisasi melibatkan gabungan kata-kata, gambar-gambar, dan instrumen lainnya berkembang sebagai wadah multimedia yang membantu pembaca untuk membaca dengan cepat dan memahami makna komik dengan mudah, serta secara khusus dapat menyaingi media lainnya dalam hal kedalaman ekspresi.

### **3. Narasi dalam Media**

Paradigma naratif menekankan peran manusia sebagai pencerita dan menempatkan estetika nilai dan emosi sebagai suatu pertimbangan dalam bertingkah laku. West dan Turner (2008) juga mengemukakan bahwa manusia akan lebih dipersuasi oleh cerita yang bagus daripada terbujuk argumen yang baik. Narasi dalam media merupakan suatu konten yang mudah diterima karena tiap orang selalu terbenam dalam cerita.

*“Narratives are the easiest thing to take for granted, because everyone is always immersed in stories—stories about family, about where we come from, about country, and about our identity”*

– **Grossberg, Wartella, & Whitney** (1998, h. 163)

Persoalan tentang paradigma naratif dirumuskan oleh Fisher sebagai bentuk kolaborasi antara logika dan estetika di mana ia meyakini bahwa manusia adalah makhluk pencerita yang memahami kehidupan sebagai serangkaian narasi tentang konflik dan pengembangan karakter secara urut dan berkelanjutan. Griffin (2003) memaparkan asumsi-asumsi paradigma naratif Fisher (h. 327) di antaranya manusia pada dasarnya merupakan makhluk pencerita, manusia membuat dan mempertimbangkan keputusan berdasarkan alasan yang baik. Selain itu Fisher menganggap sejarah, biografi, budaya dan karakter menentukan apa yang disebut sebagai alasan yang baik tersebut, menilai rasionalitas naratif ditentukan oleh koherensi dan konsistensi cerita dan mengasumsikan bahwa dunia terdiri atas cerita-cerita yang dipilih dan secara konstan akan menciptakan kembali cerita dalam kehidupan.

Fenomena tentang narasi dapat ditemui di berbagai media, baik dalam media konvensional maupun media digital secara universal. Grossberg, Wartella dan Whitney (1998) mengemukakan bahwa struktur narasi merupakan pusat film, televisi, komik, hingga lagu-lagu terpopuler. Hal ini disebabkan karena narasi merupakan suatu cara untuk menyampaikan dan menginterpretasikan pesan dalam media yaitu melalui konten atau isinya.

Konten narasi tersusun atas penggabungan peristiwa-peristiwa menjadi satu jalinan cerita yang disusun atas hubungan sebab-akibat dalam dimensi waktu tertentu (Eriyanto, 2013). Cerita sebagai bagian utama narasi memuat urutan kronologis peristiwa yang ditampilkan dalam teks. Dengan didukung alur, kronologi tersebut disusun berdasarkan tema atau ide pokok narasi ditambah latar sebagai pendukung alur yang merupakan tempat terjadinya peristiwa yang menggambarkan suasana atau iklim tertentu sebagai penggambaran waktu dalam narasi (Nursisto, 2000). Dalam cerita terdapat pula penokohan atau perwatakan tokoh yang memperlihatkan karakter tokoh dalam cerita.

Tiap subjek atau karakter yang ada dalam narasi akan dihadapkan dengan konflik sebagai bumbu *entertainment* dalam media. Dalam konteks fiksi, konflik penting adanya sebagai penguat narasi, penguat karakter dalam narasi, dan menjadi bagian penting dalam mengembangkan alur cerita yang bersumber dari kehidupan. Sebagaimana pernyataan Wirawan bahwa konflik adalah hal yang harus ada dan kehadirannya tidak dapat ditawar lagi karena konflik merupakan unsur dasar dalam kehidupan manusia (Emzir & Rohman, 2015, h. 188).

Konflik dalam karya fiksi terbagi atas konflik dalam diri tokoh, konflik antar tokoh dalam cerita, dan konflik antara tokoh dengan alam (Emzir & Rohman, 2015). Konflik internal tokoh disebut dengan konflik psikologi atau konflik kejiwaan di mana terdapat pertarungan batin tokoh sampai ia dapat mengatasi, menerima, dan menentukan apa yang harus dilakukannya.

Kemudian, terdapat konflik antara dirinya dengan lingkungan sosialnya yang ditimbulkan dari sikap individu terhadap berbagai persoalan sosial dalam masyarakat. Selain itu, terdapat konflik antara manusia dengan alam yang disebut sebagai konflik elemen atau fisik yang alamiah. Jenis konflik ini biasanya terjadi ketika tokoh tidak bisa menguasai dan/atau memanfaatkan serta membudayakan alam sekitar sebagaimana mestinya. Dengan kata lain, keberadaan konflik dapat membentuk pergolakan perasaan dalam narasi sebagai sebuah hiburan, seni dan estetika tersendiri untuk membantu memudahkan audiens memahami dan memaknai pesan dari cerita narasi yang dinikmati.

Vivian (2008) menyebutkan bahwa narasi berupa novel hingga cerpen ataupun narasi komik telah menjadi ruang kreatif bagi para *creator* yang melalui karyanya dapat mengunggah wawasan dan memperdalam pemahaman serta apresiasi terhadap kehidupan. Ruang kreatif tersebut didorong keinginan penulis atau pengarang untuk memberi tanggapan-tanggapan dalam menafsirkan dunia dalam narasinya.

Jika dihubungkan dengan pernyataan Jamieson bahwa kekuatan narasi terletak pada kemampuannya dalam menciptakan, melibatkan dan mengikat audiens (Borchers, 2005), maka tanggapan atau perspektif dalam menafsirkan dunia disampaikan narator sebagai pencerita melalui penempatan dirinya sebagai salah satu tokoh dalam cerita, berperan sebagai pemberi petunjuk dan mengajak audiens untuk terlibat dalam narasi melalui perspektif yang dibentuk oleh narator sebagai perspektif tokoh dalam cerita fiksi (Eriyanto,

2013). Artinya, narator berperan sebagai seseorang yang memperkenalkan dan memperlihatkan peristiwa atau isu tanpa menyimpulkan isi dari peristiwa dalam narasi secara tersurat agar penikmat narasi dapat menginterpretasikan sendiri bagaimana pesan narasi diperlihatkan dalam cerita.

## **F. Metode Penelitian**

Penelitian tentang “*Praktik Diskriminasi dalam Webtoon ‘Lookism’ Karya Park Taejoon: Analisis Naratif Webtoon ‘Lookism’ Episode 28-33*” ini merupakan penelitian dengan menggunakan paradigma konstruktivisme. Perspektif teori konstruktivisme menyatakan bahwa individu melakukan interpretasi dan bertindak berdasarkan kategori-kategori konseptual yang ada dalam pikirannya (Morissan, 2013, h. 165). Adapun metode penelitian ini dijabarkan lebih lanjut dalam beberapa bagian di antaranya jenis penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknis analisis data yang dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Moleong (2014) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang ditujukan untuk memahami suatu fenomena tentang subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya secara holistik dengan mendeskripsikannya melalui kata-kata dan bahasa pada suatu konteks yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode yang juga alamiah.

Dengan mengaplikasikan pendekatan naratif, penelitian ini mendukung suatu informasi dengan melihat perbuatan atau tindakan yang dirangkaikan

dalam cerita narasi pada satu waktu tertentu secara sugestif agar pemaknaan terhadap suatu peristiwa dapat dilihat dan dirasakan sebagai sebuah pengalaman. Keraf (1992) menyebutnya sebagai narasi sugestif yang berarti satu rangkaian peristiwa yang disajikan sedemikian rupa sehingga mampu membentuk daya khayal para pembaca untuk menginterpretasikan makna tersirat dari pengungkapan narasi secara eksplisit dalam objek.

## 2. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini ialah komik digital asal Korea Selatan yang berjudul “*Lookism*”. *Webtoon* karya Park Taejoon ini akan mengambil cerita dalam episode 28-33 berjudul ‘Paprika TV’ yang rilis di tahun 2016 melalui aplikasi LINE Webtoon dan web PC.



**Gambar 1.2**

Ikon Webtoon “*Lookism*” (Sumber: Park, 2017)

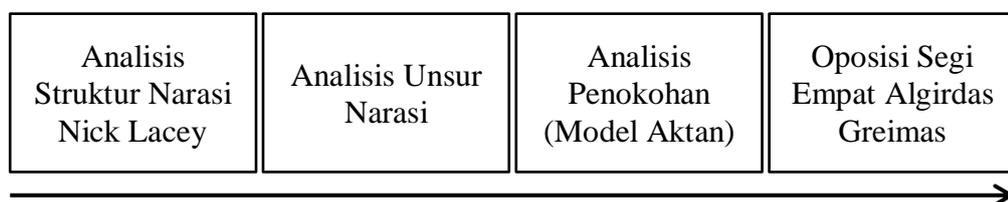
## 3. Teknik Pengumpulan Data

Louis Gottschalk mengemukakan bahwa dokumen dalam arti luas merupakan suatu instrumen pengumpulan data berupa tulisan, lisan, gambar, maupun arkeologis (Fitrah & Luthfiyah, 2017). Dengan demikian data primer

dari penelitian ini ialah dokumen *virtual* berupa komik digital “*Lookism*” episode 28 hingga 33 tentang ‘Paprika TV’ yang ditelusuri melalui web PC maupun aplikasi LINE Webtoon di *smartphone*. Kemudian dokumen primer tersebut akan didukung dengan data yang diperoleh dari studi pustaka berupa buku, jurnal *online* atau *offline* hingga situs-situs web di internet maupun sumber data lainnya sesuai dengan kebutuhan penelitian.

#### 4. Teknik Analisis Data

Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam menganalisis dan menginterpretasikan sebuah teks ialah dengan menggunakan analisis naratif. Analisis naratif adalah analisis tentang narasi di antaranya narasi fiksi seperti novel, puisi, cerita rakyat, dongeng, film, komik, musik, dan sebagainya maupun narasi berupa fakta yaitu berita (Eriyanto, 2013, h. 9). Dalam hal ini investigasi mengenai gagasan praktik diskriminasi dalam sebuah komik digital atau *webtoon* akan dikembangkan melalui tahapan-tahapan analisis naratif yang diilustrasikan sebagai berikut:



**Bagan 1.1**

Tahapan Teknik Analisis Naratif Webtoon “*Lookism*” Episode 28-33

(Sumber: Peneliti, 2019)

#### 4.1 Struktur Narasi

Stokes (2006) menyatakan bahwa salah satu aspek penting dalam analisis naratif ialah mengarahkan penelitian naratif ke tahap mengidentifikasi 'kesetimbangan' di awal dan akhir teks. Identifikasi dilakukan dengan jalan melihat apakah ada perubahan dunia atau kondisi di awal hingga akhir kisah pada teks, jika ada perubahan dalam kesetimbangannya, maka perlu untuk mengurutkan cara-cara atau langkah-langkah perubahan dunia pada kisah tersebut untuk mengetahui apa atau siapa 'agen perubahan' dalam cerita.

Proses identifikasi kesetimbangan dapat dilihat melalui identifikasi struktur narasi. Nick Lacey mengembangkan struktur narasi fiksi secara kompleks dalam beberapa tahap (Eriyanto, 2013), di antaranya:

- 1) Kondisi awal atau kondisi keseimbangan dan keteraturan di mana situasi digambarkan normal, tertib, dan teratur tanpa insiden.
- 2) Adanya gangguan terhadap keseimbangan atau *disruption* ditandai dengan munculnya tokoh yang melakukan tindakan untuk merusak keharmonisan. Biasanya tokoh tersebut berperan sebagai musuh atau tokoh antagonis dalam cerita.
- 3) Akibat dari munculnya *disruption* memicu kesadaran akan adanya gangguan yang makin besar. Dalam tahap ini klimaks cerita terjadi dan akibat dari kekacauan yang ditimbulkan oleh

tokoh oposisi tersebut dirasakan semakin parah dan berdampak tidak hanya pada tokoh-tokoh utama cerita.

- 4) Munculnya suatu upaya untuk memperbaiki gangguan tersebut. Dalam tahap ini, biasanya dalam narasi dimunculkan sosok pahlawan yang membantu tokoh utama untuk melakukan perlawanan kepada musuh utama.
- 5) Akhir dari struktur narasi ialah pemulihan menuju keseimbangan sebagai upaya untuk memperbaiki gangguan sehingga keteraturan atau suasana keharmonisan tercipta kembali.

## **4.2 Unsur Narasi**

Adapun unsur-unsur narasi terdiri atas cerita, alur, waktu atau durasi, dan ruang. Cerita atau *story* menurut Lacey merupakan urutan kronologis dari suatu peristiwa secara utuh yang ditampilkan atau bisa juga tidak ditampilkan dalam teks (Eriyanto, 2013).

Adapun alur atau *plot* adalah urutan peristiwa yang sambung menyambung dalam sebuah cerita berdasarkan sebab-akibat (Nursisto, 2000). Alur akan memperlihatkan bagaimana cerita berjalan terus menemui konflik, bagaimana tokoh cerita bertemu dengan karakter yang lain, dan bertemu dengan setiap peristiwa yang ada dalam cerita.

Unsur waktu atau durasi dalam narasi sebagaimana film hingga *webtoon* melibatkan *order* atau urutan peristiwa dan frekuensi peristiwa

yang ditampilkan sebagai analisis terhadap waktu. Urutan yaitu rangkaian tiap-tiap peristiwa sehingga membentuk sebuah narasi. Karena cerita dan alur merupakan dua aspek yang wajib terdapat dalam teks narasi maka urutan yang disajikan pun akan berdasarkan urutan kronologis dalam cerita dan urutan *plot* yang fleksibel. Sementara itu, Herman menyatakan bahwa frekuensi dalam narasi memperlihatkan banyaknya tampilan kejadian atau adegan yang sama (Eriyanto, 2013). Frekuensi umumnya hadir dalam alur kilas balik atau *flashback* sebagai pengulangan cerita.

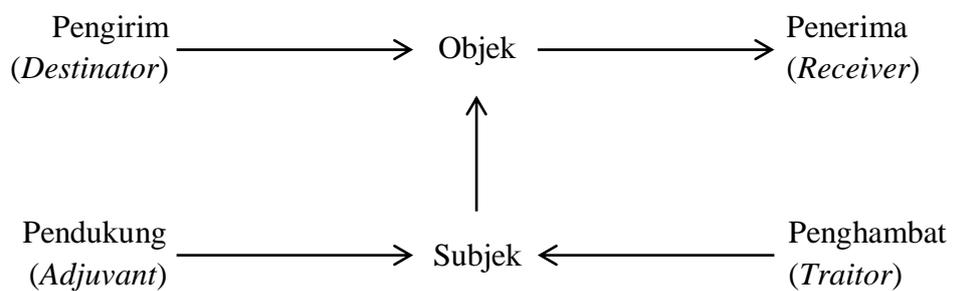
Sementara itu, unsur ruang atau *space* dalam narasi dijabarkan dalam ruang cerita, ruang alur dan ruang teks (Eriyanto, 2013, h. 38). Ruang cerita merupakan ruang yang tidak disajikan secara eksplisit dalam narasi namun dapat diimajinasikan melalui hubungan sebab-akibat atau keterkaitan antar tokoh dalam narasi. Sebaliknya ruang alur adalah ruang yang terlihat jelas dan eksplisit dalam narasi. Sementara itu ruang teks yang disebut sebagai *screen space* adalah ruang atau tempat yang tidak hanya ditampilkan secara eksplisit tetapi juga ditampilkan keasliannya dalam narasi.

### **4.3 Model Aktan**

Model aktan oleh Algirdas Greimas diaplikasikan untuk mendefinisikan karakter sesuai dengan ‘fungsi’ mereka di dalam *plot*. Menurut Greimas, teks pada dasarnya menekankan aktan sebagai model

yang mengatur jalan cerita dan bisa pula diartikan sebagai gambaran penokohan dalam alur (Nasrullah, 2014).

Adapun Eriyanto (2013) merangkum model aktan Greimas menitikberatkan pada keterkaitan antartokoh dalam cerita yang dikarakterisasi dalam enam peran yaitu subjek, objek, pengirim, penerima, pendukung, dan penghambat (h. 96). Subjek (*subject*) dalam narasi berkedudukan sebagai peran utama dalam cerita, objek (*object*) merupakan tujuan yang ingin dicapai subjek berupa orang atau keadaan yang dicita-citakan. Kemudian, pengirim (*destinator*) bertindak sebagai penentu arah yang memberikan aturan atau nilai-nilai dalam narasi, penerima (*receiver*) ialah karakter yang membawa nilai dari pengirim. Sementara itu, karakter pendukung (*adjuvant*) berperan sebagai pendukung subjek dalam usahanya mencapai objek. Adapun karakter penghalang (*traitor*) adalah penghambat subjek dalam mencapai tujuan.



**Bagan 1.2**

Model Aktan Algirdas Greimas

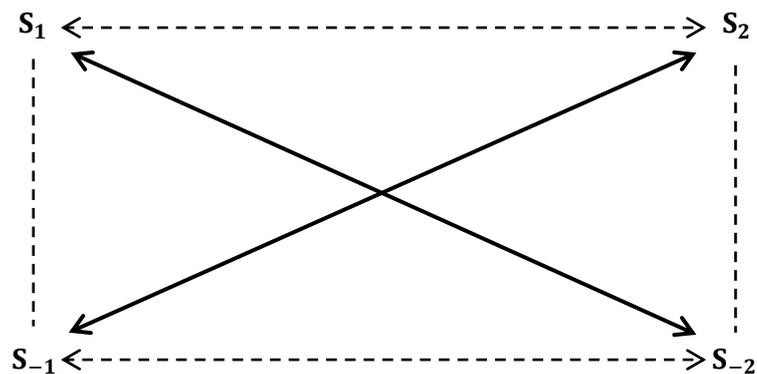
(Sumber: Nasrullah, 2014, h. 188)

Berdasarkan Bagan 1.2 tersebut, Silverman mengemukakan fungsi-fungsi karakter narasi tersebut berdasarkan tiga relasi struktural (Eriyanto, 2013, h. 97). *Pertama*, hubungan struktural subjek versus objek sebagai sumbu hasrat atau keinginan yang dapat diamati dengan jelas dalam teks. *Kedua*, relasi struktural pengirim versus penerima sebagai sumbu pengiriman di mana pengirim memberikan nilai, aturan atau perintah untuk tercapainya objek, sementara penerima merupakan manfaat setelah objek berhasil dicapai subjek. *Ketiga*, relasi struktural antara pendukung versus penghambat sebagai sumbu kekuasaan di mana pendukung melakukan sesuatu untuk membantu subjek mencapai objek, bertolak belakang dengan penghambat yang melakukan sesuatu untuk mencegah subjek mencapai objek.

#### 4.4 Oposisi Segi Empat Algirdas Greimas

Oposisi segi empat atau *semiotic square* oleh Algirdas Greimas merupakan salah satu cara yang dapat diaplikasikan untuk menafsirkan realitas dalam narasi. Selain itu, oposisi segi empat dapat membantu menjelaskan latar dan kondisi masyarakat serta posisi-posisi tiap karakter dalam cerita.

Greimas merumuskan bahwa fakta atau realitas dalam oposisi segi empat dapat dibagi dalam empat sisi yaitu  $S_1$ ,  $S_2$ ,  $S_{-1}$ , dan  $S_{-2}$ . Hubungan antara  $S_1$  dengan  $S_2$  maupun antara  $S_{-1}$  dengan  $S_{-2}$  ialah sama-sama menunjukkan hubungan oposisi. Sementara itu, hubungan antara  $S_1$  dengan  $S_{-2}$  dan antara  $S_2$  dengan  $S_{-1}$  merupakan hubungan kontradiksi. Kemudian hubungan antara  $S_1$  dengan  $S_{-1}$  dan hubungan antara  $S_2$  dengan  $S_{-2}$  adalah hubungan implikasi.



**Bagan 1.3**

Oposisi Segi Empat Algirdas Greimas

- ←-----> : Relasi oposisi (kebalikan)
- ====> : Relasi kontradiksi
- : Relasi implikasi

(Sumber: Eriyanto, 2013, h. 198)

## **G. Sistematika Penulisan**

Sebagai gambaran dari penulisan skripsi ini, maka peneliti akan menjabarkan sistematika penulisan tentang apa saja yang dibahas dalam tiap bab dan bagian-bagiannya dalam penelitian. Dimulai dari BAB I, deskripsi dijabarkan dalam latar belakang yang memuat motif penelitian dan beberapa penelitian terdahulu, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat teoritis dan praktis penelitian, kajian teori dan metode penelitian. Selanjutnya BAB II merupakan deskripsi tentang objek penelitian yaitu Webtoon "*Lookism*" sebagai konten dalam LINE Webtoon Indonesia serta unsur-unsur yang ada di dalamnya. Kemudian paparan skripsi dilanjutkan dengan BAB III yang membahas tentang sajian data dan pembahasan yang mendalam tentang praktik diskriminasi dalam Webtoon "*Lookism*" episode 28-33 melalui penjabaran teknik analisis data yang telah ditentukan. Setelah itu, dalam BAB IV peneliti memaparkan kesimpulan dan saran dari penelitian sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.