

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media *Online* memiliki peran penting bagi kalangan masyarakat untuk mendapatkan informasi yang lebih aktual. Dengan melalui media *online* masyarakat lebih mudah menggali informasi karena aksesnya yang lebih mudah dan sangat cepat. Semua orang dapat mencari informasi dimanapun kapanpun dengan jaringan internet yang sudah meluas. Sebab dengan media *online* semua orang mencari berita tentang politik, bencana alam, hukum dan berita lainnya. Dengan media *online* masyarakat bisa mencari berita yang tertinggal untuk dibaca sewaktu-waktu. Jadi dengan adanya media *online* masyarakat tidak direpotkan dengan membeli koran, mendengarkan radio dan bahkan menonton televisi, cukup dengan media *online* masyarakat bisa mengakses informasi berita terkini atau berita sebelumnya dan media *online* sudah mampu memenuhi kebutuhan masyarakat untuk mencari informasi.

Tidak hanya mencari informasi saja media *online* juga menyediakan untuk menghibur semua orang. Sekarang ini terdapat komik yang bisa dibaca secara *online* yang bisa di akses melalui *website* untuk menghibur diri. Siapa sangka dengan kemajuan teknologi ini mempengaruhi masyarakat dalam upaya mendapatkan informasi. Pada

kenyataannya banyak yang lebih memilih untuk memperoleh informasi terkini, sebab kecepatan dan mudah di akses.

Saat ini manusia tidak hanya mencari informasi atau menerima informasi, melainkan manusia juga membutuhkan hiburan untuk kebutuhan sekundernya. Komik! Komik merupakan salah satu bentuk yang bisa menghibur masyarakat di saat lelah bekerja seharian atau sedang bosan. Media *online* juga merupakan tempat seseorang bebas untuk mengekspresikan diri mereka melalui komik dengan berupa gambar dan kata – kata. Tidak heran jika para komikus – komikus sekarang ini menyampaikan kritikan dan aspirasinya melalui komik.

Komik merupakan salah satu media yang bisa menyampaikan pesan lewat gambar ilustrasi, dimana model cerita di dalamnya berbentuk gambar. Komik juga bisa mengandung cerita fiksi atau tidak nyata. Komik saat ini dapat dinikmati dalam berbagai bentuk, seperti komik strip, buku komik, novel grafis, komik komplikasi dan komik *online*. Saat ini komik *online* yang banyak diminati di kalangan remaja, sebab komik yang beredar melalui internet memiliki berbagai macam karakter dibandingkan di surat kabar (koran) atau majalah. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih ini komik bisa akses di *Website* atau komik *online* dengan menggunakan Internet. Salah satu komik *online* yang dikenal dengan jenis *webtoon* . Komik yang bisa dilihat atau dibaca di media sosial yang sudah diunduh dan bisa dicara sewaktu – waktu dalam keadaan online.

Komik *webtoon* sering juga disebut *webcomics* yang berarti komik yang diterbitkan melalui situs web. Jadi *webcomic* ini cerita komik yang dipublikasikan melalui situs web atau aplikasi yang bisa kamu akses secara *online* dari *smartphone* atau laptop. *Line Webtoon* ini merupakan komik dari Korea Selatan yang sangat digandrungi masyarakat sana terutama kalangan remaja. Ada salah satu aplikasi komik yaitu *Line Webtoon* yang merupakan *platform* penerbitan digital gratis bagi para pembuat komik amatir atau yang sudah profesional dengan karya terbaik mereka. Dalam komik *online* terdapat beberapa genre seperti romantis, aksi, drama, fantasi, komedi, horor, dan *slice of life*, *web novel*.

Membaca komik merupakan suatu hal yang menyenangkan. Selain alur cerita yang menarik ada juga terdapat gambar – gambar yang menarik untuk mengikat si pembaca. Dalam penyampaian pesan di dalam komik berupa gambar dan dialog yang saling berhubungan dalam setiap episodenya. Tak hanya anak – anak yang menggemari komik, melainkan orang dewasa pun menggemari cerita gambar di komik. Cerita yang beredar melalui internet memiliki berbagai macam karakter dibandingkan di surat kabar (koran) atau majalah. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih ini komik bisa diakses di *website* atau komik *online* dengan menggunakan internet. Salah satu komik *online* yang dikenal dengan jenis *webtoon*. Komik yang bisa dilihat atau dibaca di media sosial yang sudah diunduh dan bisa dicari sewaktu – waktu dalam keadaan *online*.

Komik *Next Door Country* dibuat sejak 2017 sampai sekarang. Komik ini merupakan komik yang bergendre *Top Slice Of Life* (sepotong kehidupan) yang terbit setiap Selasa dan Jumat di media *online* berupa aplikasi *Line Webtoon* atau di akses melalui *website*. Penulis komik ini bernama Aditiya Wahyu Budiawan atau dipanggil Masaditiya. Masaditiya mengembangkan komik – komiknya melalui cerita rakyat yang ada di Indonesia, seperti kebiasaan – kebiasaan atau perilaku yang ada di Indonesia. Komik berbasis komik bisu ini menceritakan tentang kehadiran turis asing atau disebut bule yang sedang berlibur ke Indonesia. Mereka terheran – heran melihat kebiasaan atau perilaku orang Indonesia yang mereka anggap aneh dan tidak ada di negara mereka. Seperti halnya perilaku masyarakat yang mementingkan akan tata krama yaitu seperti gotong royong, silaturahmi, tisu toilet yang dijadikan tisu makanan, salaman saat akan pergi, membungkuk saat berjalan didepan orang yang lebih tua dan masih banyak perilaku – perilaku masyarakat yang ada di dalam komik ini.

Peneliti tertarik dengan komik ini untuk diteliti adalah komik ini sangat unik, hanya gambar dan ekspresi para tokoh yang ditunjukkan di komik ini, sebab tidak ada dialog seperti komik lainnya melainkan hanya gambar dan pembaca bisa mengerti alur cerita dan makna didalamnya. Di dalam cerita komik ini adalah kebiasaan – kebiasaan masyarakat Indonesia. Seperti mitos – mitos yang masih dipercayai oleh sebagian masyarakat Indonesia. Ada beberapa cerita kebudayaan masyarakat yang

dianggap seperti mitos – mitos yang masih dipercayai oleh masyarakat Indonesia, kebiasaan – kebiasaan orang dahulu. Seperti yang kita lihat orang – orang dahulu lebih mengutamakan sopan santun atau tata krama dengan kebudayaan masyarakat yang sekarang ini masih melekat. Kemudian penulis tertarik menganalisis komik *Next Door Country* episode 28 berjudul “Baju Hijau” dan episode 130 berjudul “Siul” yang dimana episode tersebut mitos yang dirasa secara umum terjadi dimasyarakat. Sehingga komik ini bisa di analisis melalui pada gambar dan ekspresinya.

Seperti yang kita tahu mitos adalah cerita kepercayaan masyarakat Indonesia yang sudah turun temurun dari orang – orang terdahulu yang dibenarkan dengan pembuktian. Budaya di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Sebab kebudayaan merupakan kebiasaan yang sudah tertanam lama dan terbentuk nilai – nilai dan norma yang sudah diwariskan turun temurun dari nenek moyang. Sehingga sampai saat ini walaupun masih ada yang percaya mitos itu ada masyarakat akan menghindari, walaupun terkadang memang tidak akan terjadi. Hanya saja dengan adanya mitos – mitos tersebut kita sebagai masyarakat Indonesia lebih bisa menghargai para leluhur. Sebab para leluhur menganggapnya sebagai pamali.

Dari uraian di atas, penulis tertarik menganalisis perilaku mitos yang dirasa masih umum terjadi dimasyarakat Indonesia, dengan Judul :
ANALISIS PERILAKU MITOS DALAM KOMIK *ONLINE* “*NEXT*

DOOR COUNTRY” PADA EPISODE 28 “BAJU HIJAU” DAN EPISODE 130 “SIUL”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengetahui tanda, objek, dan interpretant dalam komik *online* “*Next Door Country*” dengan menggunakan analisis semiotika model Charles S. Pierce ?
2. Bagaimana perilaku mitos dalam komik *online* “*Next Door Country*” pada episode 28 berjudul “Baju Hijau” dan episode 130 berjudul “Siul” ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tanda, objek, dan interpretant dalam komik *Next Door Country* dengan menggunakan analisis semiotika model Charles S. Pierce.
2. Untuk mengetahui maknasebenarnya mitos dalam komik *online* “*Next Door Country*” pada episode 28 berjudul “Baju Hijau” dan episode 130 berjudul “Siul”.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Diharapkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, terutama berkaitan pada komik.
2. Diharapkan penelitian ini memiliki manfaat secara akademis, dengan mengetahui seberapa jauh teori yang digunakan dan menambah wawasan mengenai teori terkait dengan pembahasan yang ada.
3. Semoga penelitian ini dapat menjadi rujukan dan pengetahuan masyarakat tentang perilaku terhadap mitos di Indonesia yang masih dipercayai oleh sebagian masyarakat Indonesia, sehingga pembaca dapat mengetahui maksud dari komik tersebut.

