BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Humor

a. Pengertian Humor

Menurut KBBI *Online*, humor adalah sesuatu yang lucu: ia mempunyai rasa; 2 keadaan (dalam cerita dan sebagainya) yang menggelikan hati; kejenakaan; kelucuan.[1]

Menurut Wijana, humor adalah rangsangan verbal dan visual yang secara spontan dimaksudkan dapat memancing senyum dan tawa pendengar atau orang yang melihatnya. Humor adalah tuturan yang ditimbulkan melalui ucapan yang menghibur atau lucu, sehingga pendengar tertawa dan tersenyum dalam kebahagiaan. Humor terdiri dari aspek tindakan verbal yang dilakukan oleh alat penutur yang biasa kita sebut mulut dan aspek nonverbal yaitu dengan gerakan tubuh lain yang merupakan stimulasinya, aktivitas kognitif dan intelektual sebagai alat presepsi dan evaluasi serta respon yang dilihat dari ekspresi senyum maupun tawa.[2]

Mindess (dalam Hartanti) mengatakan bahwa humor dapat membebaskan diri dari perasaan inferioritas. Humor yang memancing

[1] KBBI *Online*, "Definisi Humor" dalam http://kbbi.web.id/humor.
[2] Wijana, *Kartun : studi tentang permainan bahasa* (Yogyakarta: Ombak, 2004), hlm. 10, 12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tawa dapat membuat orang menjadi sehat, dan menambah semangat, terutama saat krisis dan dalam keadaan emosi yang sangat berat.[3]

Berdasarkan uraian diatas, definisi humor menurut pandangan peneliti adalah merupakan rangsangan verbal dan visual yang berhubungan dengan sesuatu yang lucu dalam bentuk cerita dan sebagainya yang disajikan oleh para pelaku humor yang dimaksudkan untuk membuat orang tersenyum bahkan tertawa.

b. Sejarah Humor

Humor berasal dari kata Latin *umor* yang berarti cairan. Sejak 400 SM, orang Yunani Kuno beranggapan bahwa suasana hati manusia ditentukan oleh empat macam cairan di dalam tubuh, yaitu: darah (*sanguis*), lendir (*phlegm*), empedu kuning (*choler*), dan empedu hitam (*melancholy*). Perimbangan jumlah cairan tersebut menentukan suasana hati. Kelebihan salah satu di antaranya akan membawa pada suasana tertentu. Darah menentukan suasana gembira (*sanguine*), lendir menentukan suasana tenang atau dingin (*phlegmatic*), empedu kuning menentukan suasana marah (*choleric*), dan empedu hitam untuk suasana sedih (*melancholic*). Tiap cairan tersebut mempunyai karakteristik tersendiri dalam mempengaruhi setiap orang. Kekurangan darah menyebabkan orang tidak pemarah. Kelebihan empedu kuning menyebabkan jadi angkuh, pendendam, ambisius, dan licik. Teori mengenai cairan itu merupakan upaya pertama untuk menjelaskan tentang

[3] Hartanti, "Peran Sense of Humor dan Dukungan sosial pada Tingkat Depresi pada Penderita Dewasa Paska stroke", *Indonesia Psychological Journal*, Vol. 17, No. 2, 2002, hlm. 110

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sesuatu yang disebut humor.[4] Namun di jaman sekarang, humor diartikan sebagai sesuatu yang ada hubungannya dengan hal yang dapat membuat orang tertawa.

Pada Abad ke-19 , humor di Eropa menentukan bentuk baru dalam wujud komik. Abad itu ditandai dengan munculnya berbagai macam komik humor dari Jerman, yang kemudian menjadi kegemaran seluruh daratan Eropa bahkan sampai ke daratan Amerika dan Asia.[5]

Di Indonesia, humor dalam bentuk komik sudah ada sejak lama. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan humor dalam media cetak sejak tahun 1960-an.[6] Namun belakangan ini humor komik semakin popular dengan adanya internet dan media sosial.

c. Fungsi Humor

Humor mempunyai fungsi untuk membuat orang tertawa. Humor bersifat menggelitik perasaan, bersifat kejutan, memiliki keanehan, tidak masuk akal, kebodohannya, sifat pengecohnya, kejanggalannya, dan lain-lain.[7] Kadang humor tampil mantap sebagai penyegar pikiran sekaligus sebagai penyejuk batin, dan penyalur uneg-uneg. Menurut Jaya Suprana humor adalah alat untuk memberi kenikmatan (*joy*) kesenangan (*fun*) dan kebahagiaan (*happiness*) bagi umat manusia.[8]

---

[4] Rahmanadji, "Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi", Jurnal Bahasa dan Seni, Tahun 35, No. 2, Agustus 2007, hlm. 215

[5] Ibid., 215

[6] Ibid., 216

[7] Yuyun Yuniarsih, "Unsur Humor Dalam Buku Íbtasim Karya Äidh Al-Qarni", *Skripsi pada fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya*, UI. 2011, hlm. 14

[8] Pramono, *Karikatur-karikatur 1970-1980*, (Jakarta: Sinar Harapan, 1983), hlm. 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Asyura dkk., membagi fungsi humor menjadi tiga, yaitu:

1) Fungsi memahami

   Humor mampu membuka pemikiran seseorang untuk memahami dan mendalami masalah yang pelik. Masalah yang terjadi disampaikan dalam bentuk humor, sehingga dapat diterima oleh berbagai lapisan masyarakat. Fungsi memahami menjadikan humor sebagai media kritik sosial dan komunikasi sosial antar manusia.

2) Fungsi mempengaruhi

   Humor berfungsi untuk menyampaikan pendapat atau gagasan dalam upaya memberikan pengaruh agar berpikir dan bertindak secara bijaksana. Gagasan yang membawa pengaruh ini memiliki alasan yang logis agar dapat dilakukan oleh pembaca atau pendengarnya.

3) Fungsi menghibur

   Humor dapat menghilangkan kejenuhan yang dialami siapa saja. Dengan membaca atau mendengarkan humor akan sangat bermanfaat bagi kesehatan.

Dari rincian di atas, peneliti menjabarkan fungsi humor sebagai penghibur, memberi kebahagiaan, kesenangan, memahami, kritik sosial, dls.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Teknik Pembentukan Humor

Teknik penciptaan humor cukup beragam. Secara garis besar teknik penciptaan humor dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori, seperti: *Language (the humor is verbal), Logic (the humor is ideation), Identity (the humor is existantial, dan Action (the humor is physical).* Dalam penelitian ini, teknik pembentukan humor yang digunakan adalah dari aspek bahasa dan aspek logika.

1) Aspek Bahasa

Menurut Berger, aspek bahasa atau *Language (the humor is verbal)* adalah teknik penciptaan humor memanfaatkan aspek-aspek bahasa seperti makna dan bunyi untuk melahirkan suatu suasana lucu, baik melalui penyimpanan bunyi atau penyimpanan makna.

Adapun berikut ini akan dipaparkan mengenai teknik dasar penciptaan humor yang ada di aspek bahasa.

a) Permainan Kata

Penciptaan humor, permainan kata dapat dilakukan dengan membolak-balikkan kata sehingga terdengar lucu ketika diucapkan.

b) Kesalapahaman

Kesalahpahaman adalah sebuah bentuk dari ketidakjelasan interaksi. Jadi, kesalahpahaman sangat bertumpu pada sumber-sumber yang objektif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Ejekan

Ejekan biasannya digunakan untuk mengejek seseorang yang dimaksudkan untuk bercanda. Biasanya ejekan menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan hal yang buruk seperti mengungkap kekurangan tubuh.

d) Ironi

Ironi adalah kejadian atau situasi yang bertentangan dengan yang diharapkan atau yang seharusnya terjadi.

2) Aspek Logika

Aspek logika adalah ide penciptaan humor melalui permainan logika. Dalam ide ini khalayak pada awalnya tidak menduga bahwa itu adalah sebuah humor.

a) Kemustahilan

Kemustahilan selalu dibenturkan antara pemahaman awal tentang kenyataan dengan pemaksaan si pencetus humor bahwa segala sesuatu yang ia ungkapkan mungkin saja terjadi. Kemudian, hal itu terus ia kuatkan dengan alasan-alasan yang aneh dengan maksud menimbulkan kelucuan.

b) Pemutarbalikan

Pemutarbalikan disebut pula surealisme yakni melompat dari makna-makna yang sudah disepakati.[9]

[9] Arthur Asa Berger, *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar Semiotika*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005), hlm. 83

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. LINE Webtoon

a. Pengertian Webtoon

Secara sederhana Webtoon dapat diartikan sebagai komik *online*. Menurut kamus *Oxford, Webtoon is An animated cartoon or series of comic strips published online.*[10] Artinya Webtoon adalah Sebuah kartun animasi atau serangkaian strip komik yang diterbitkan secara *online*. *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.*[11] Webtoon merupakan komik digital yang terdiri dari banyak bagian dari komedi ke drama, dari thriller ke roman dan fantasi yang dapat dinikmati di mana saja, kapan saja, secara *online* dan pada perangkat mobile.

Webtoon adalah singkatan dari *website* dan *cartoon*. Webtoon berisi kumpulan gambar bercerita (komik) yang dipublikasikan secara *online*. Webtoon dianggap sebagai subgenre dari manhwa (komik Korea). Namun Webtoon dan manhwa berbeda dalam media publikasi yang digunakan. Manhwa dipublikasikan secara fisik berupa buku/majalah, sedangkan Webtoon dipublikasikan lewat media internet biasanya pada situs *hosting* komik.[12]

> *In South* Korea, *webcomic is not a common term. Instead,* Korean*s use term 'Webtoon' for webcomics. Webtoons are highly popular in* Korea, *for several reasons. Traditionally, comics*

[10] Oxford Dictionary, "Definition of *Webtoon* in English" dalam https://en.oxforddictionaries.com/definition/Webtoon

[11] Charles B. Wang Center, "Webtoon: The Evolution of Korean Digital Comics" dalam https://www.artsy.net/show/charles-b-wang-center-Webtoon-the-evolution-of-Korean-digital-comics.

[12] Rizka Khumairoh, "Webtoon; Reasons behind the Phenomenon" dalam https://rizkakhumairoh.wordpress.com/2014/05/03/Webtoon-reasons-behind-the-phenomenon/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> *artists create their artwork first for the print version. That has been the way comic book artists producing their works. Or at least, they may draw their comics with the help of monitor and tablets, but they do not publish it online before they hand it over to the publishers*. [13]

Di Korea Selatan, Webcomic bukan istilah umum. Sebaliknya, Korea menggunakan istilah 'Webtoon' untuk *webcomics*. Webtoon sangat populer di Korea, karena beberapa alasan. Secara tradisional, seniman komik menciptakan karya seni pertama mereka dalam versi cetak. Hal tersebut telah menjadi cara mereka dalam memproduksi karya-karya komik mereka. Atau setidaknya, mereka bisa menggambar komiknya dengan bantuan monitor dan tablet, tetapi mereka tidak mempublikasikannya secara *online* sebelum mereka menyerahkannya kepada penerbit.

Dari beberapa definisi diatas, arti Webtoon dalam penelitian ini adalah sebuah *web cartoon* atau komik digital yang berisi cerita bergambar dalam bentuk strip komik atau kartun animasi yang terdiri dari beberapa genre tertentu dan dapat dinikmati secara *online* pada perangkat mobile atau PC.

b. Sejarah Perkembangan Webtoon

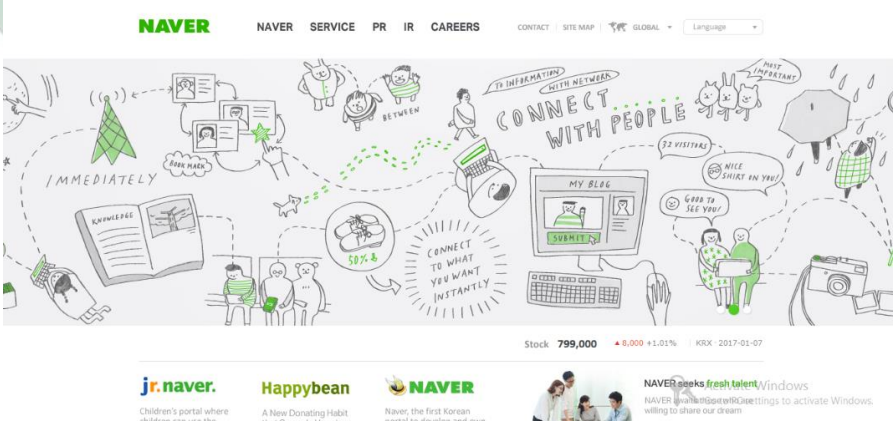
Webtoon pertama kali berkembang di Korea Selatan sekitar akhir tahun 1900an. Era Webtoon di Korea dimulai saat menurunnya minat generasi muda untuk membaca komik tradisional, Menurut seorang penulis Webtoon Park Soo-in, era Webtoon di Korea Selatan dibedakan dalam dua generasi. Generasi pertama diwakili oleh "*Snow Cat*" sedangkan generasi kedua oleh "*Moss*" karya Yoon Tae-ho. Generasi

[13] Korean Webtoons Wiki, "Webtoon" dalam http://KoreanWebtoons.wikia.com/wiki/Webtoon

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertama memulai Webtoon sebagai diari bergambar di *homepage* pribadi. Salah satu judul yang paling terkenal dari generasi ini adalah "*Marine Blues*" karya Sunggye-goon. Sang penulis Webtoon sebenarnya *iseng* menggambar diarinya lalu menjadi sangat populer sehingga para pengunjung mulai menulis komentar dan pesan di *homepage*-nya. Sejak itulah Webtoon mulai diminati. Pada generasi kedua Webtoon berkembang lebih komersial, banyak penulis Webtoon mengunggah karya mereka di situs portal besar semacam *NAVER* dan *Daum*.[14]

NAVER was established in June 2, 1999 with a goal of offering Korean *and other Internet users the widest possible selection of online services.*[15] *NAVER* didirikan pada 2 Juni 1999 dengan tujuan menawarkan pengguna Internet Korea dan lainnya pilihan seluas mungkin secara *online* jasa.



Gambar 2.1 *Homepage NAVER*

NAVER menjadi salah satu portal *online* yang mendukung perkembangan Webtoon sampai ke penjuru dunia. *NAVER* (네이버) merupakan situs pencarian terkenal di Korea yang mirip dengan *google*

[14] *Op.Cit.* Khumairoh

[15] *NAVER*, "*NAVER* Annual Report 2015" dalam https://www.*NAVER*corp.com/en/ir/annualReport.nhn.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diluncurkan pada bulan Juni tahun 1999 oleh mantan karyawan Samsung bernama Lee Hae Jin. [16]

Lee Hae Jin bersama karyawannya terus mengembangkan *NAVER* dengan menyediakan fitur yang digemari oleh orang Korea pada saat itu. Untuk kelancaran bisnisnya, *NAVER* mulai bergabung bersama salah satu perusahaan *game online* pertama di Korea bernama *hangame* pada bulan September tahun 2011. Persatuan dua perusahaan ini dinamakan NHN *Corporation*. *NAVER* terus mengembangkan bisnisnya hingga masuk ke Jepang. Hingga pada suatu saat *NAVER* membuat aplikasi LINE messenger sebagai aplikasi messenger wajib di Jepang.[17] Saat ini NHN *Corporation* bernama NHN *Entertainment*. Produknya yaitu portal *NAVER*, *Hangame*, dan LINE. Sedangkan LINE sendiri sudah punya banyak bisnis lain termasuk Webtoon.

Grafik 2.1 Perkembangan perusahaan *NAVER*

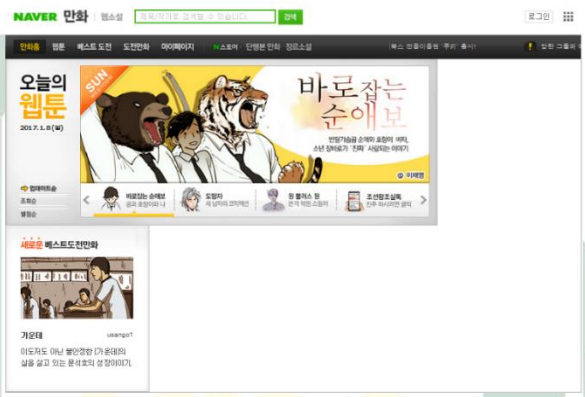
Webtoon mudah sekali diakses di Korea melalui PC dan *handphone*. Webtoon disajikan dalam satu halaman panjang yang tinggal di-*scroll down* untuk setiap *chapter/strip*. Sajiannya juga *colourfull*, bahkan disertai

[16] Biografi Pengusaha, "Penemu LINE Orang Terkaya Korea yang digilai Jepang" dalam http://www.pengusaha.us/2015/03/siapa-pendiri-LINE-aplikasi.html
[17] *Ibid.*,

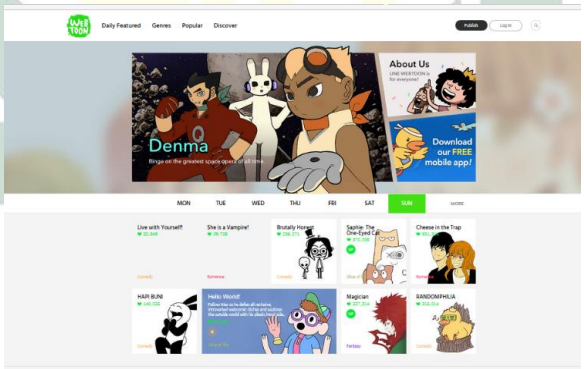
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

efek multimedia berupa cahaya, suara dan gerak (*flash, sound and movement*).[18] Di Korea, Webtoon menjadi sebuah media baru dan kultur baru dalam menyajikan cerita berupa komik.[19]

Webtoon dalam perusahaan *NAVER* terbagi menjadi dua yakni Webtoon *NAVER* dan LINE Webtoon. Dalam Penelitian ini peneliti mengambil objek LINE Webtoon untuk diteliti.



Gambar 2.2 *Homepage NAVER* Webtoon Korea



Gambar 2.3 *Homepage LINE Webtoon English version*

[18] *Loc.Cit.* Khumairoh

[19] The Artworks of Beny, "Santai diary : catatan kecil dari perjalanan ke Korea - Episode I" dalam http://serdadukakilangit.tumblr.com/post/135976911636/santai-diary-catatan-kecil-dari-perjalanan-ke.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. LINE Webtoon

Popularitas Webtoon yang berasal dari Korea tersebut mulai meluas ke berbagai penjuru dunia. Webtoon mulai memasuki pasar global.

> *With the aim of helping Webtoon artists advance into the global market, NAVER launched a global Webtoon platform "*LINE *Webtoon" in July 2014. In 2015, NAVER held various events to expand point of contact with global users. Such events include artist signing meeting, photo shoots with characters, and setting up Webtoon booth at the China International Comic Festival in Guangzhou. Furthermore, we formed a partnership with Stan Lee, a highly influential figure in U.S. superhero comics, to reinforce "*LINE *Webtoon" contents and accelerate the globalization of Webtoon. NAVER will strive to continuously develop Webtoon contents and relevant services to make Webtoon become a global culture content and build an ecosystem*.[20]

Dengan tujuan membantu seniman Webtoon maju ke pasar global, *NAVER* meluncurkan *platform* Webtoon global "LINE Webtoon" pada bulan Juli 2014. Pada 2015, *NAVER* diadakan berbagai acara untuk memperluas titik kontak dengan pengguna global. Peristiwa tersebut meliputi pertemuan penandatanganan artis, pemotretan dengan karakter, dan mendirikan stan Webtoon di China *International Comic Festival* di Guangzhou. Selain itu, kami menjalin kerjasama dengan Stan Lee, seorang tokoh yang sangat berpengaruh di AS komik superhero, untuk memperkuat konten "LINE Webtoon" dan mempercepat globalisasi Webtoon. *NAVER* akan berusaha untuk terus mengembangkan Webtoon isi dan layanan yang relevan untuk membuat Webtoon menjadi konten budaya global dan membangun

[20] *Op.Cit*, *NAVER* Annual Report 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

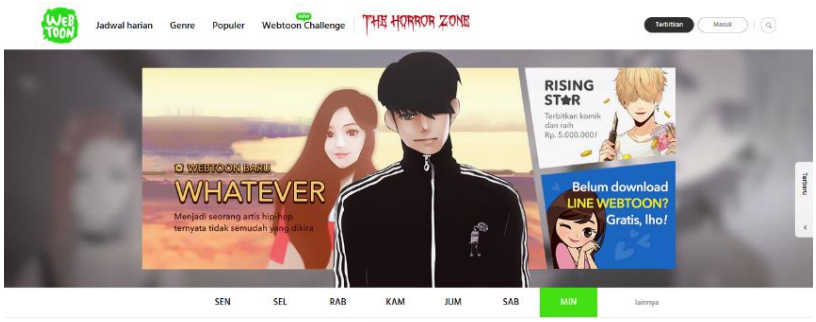
ekosistem. Sejak globalisasi Webtoon, banyak author yang berasal dari berbagai negara, dan karya mereka diterjemahkan dalam beberapa bahasa. LINE Webtoon pun tersedia di berbagai negara dalam berbagai bahasa.

LINE Webtoon masuk ke Indonesia pada tahun 2015. LINE menyebutkan *Official Account* LINE Webtoon (@idWebtoon) mendapatkan dua juta pengikut hanya dua minggu berselang sejak pertama kali dikenalkan. Aplikasi Webtoon memungkinkan penikmat komik dan kartun untuk membaca berbagai genre komik karya komikus dari berbagai belahan dunia secara gratis.[21]

Gambar 2.4 Logo Aplikasi Webtoon

[21] Arindra Meodia, "LINE hadirkan Webtoon, platform digital bagi pecinta komik" dalam http://www.antaranews.com/berita/495706/LINE-hadirkan-Webtoon-platform-digital-bagi-pecinta-komik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



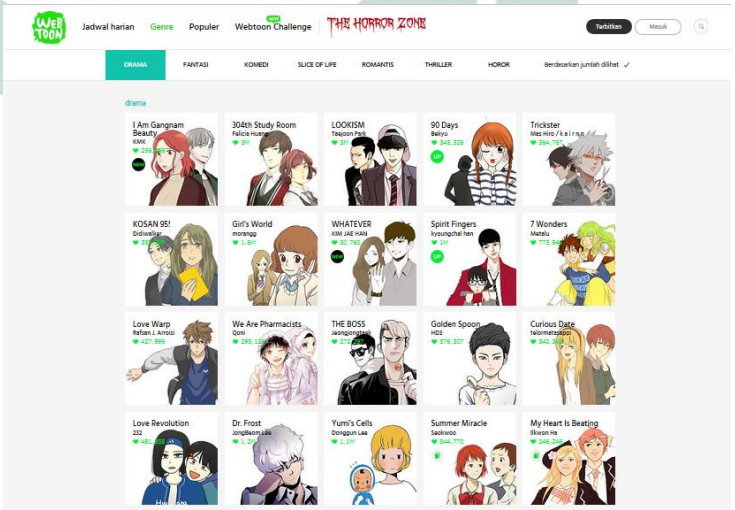
Gambar 2.5 Tampilan LINE Webtoon Indonesia pada PC

Terdapat banyak judul komik yang dapat dinikmati setiap harinya di LINE Webtoon. Judul-judul Webtoon tersebut dikelompokkan menurut genre yang sesuai dengan judul Webtoon.

Berikut adalah Genre yang ada di LINE Webtoon Indonesia:

1) Genre Drama

LINE Webtoon genre drama memiliki cerita yang lebih menuju ke konflik emosi dan bertujuan membuat pembaca terharu dan terhanyut dalam cerita.

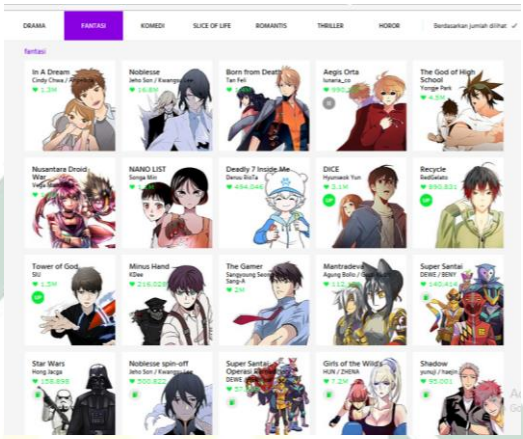


Gambar 2.6 LINE Webtoon Indonesia genre Drama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Genre Fantasi

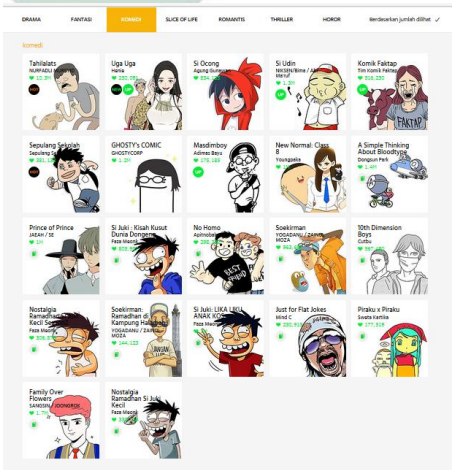
Dalam genre ini, author menciptakan sendiri dunia fantasi nya, sebuah dunia lain yg berada dalam legenda atau mitos zaman dulu, biasanya melibatkan sihir, unsur mistik, dan lain-lain.



Gambar 2.7 LINE Webtoon Indonesia genre Fantasi

3) Genre Humor

Genre ini berisi cerita-cerita lucu yang bisa membuat pembaca tertawa. Dalam genre ini, peneliti mengambil salah satu judul komik bernama Si Udin untuk diteliti.

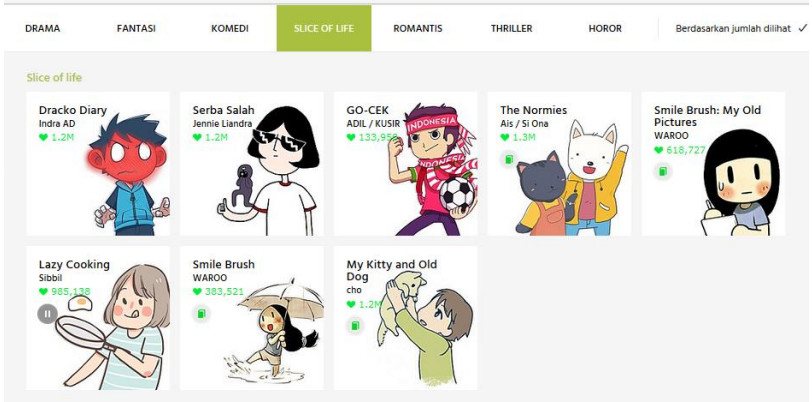


Gambar 2.8 LINE Webtoon Indonesia genre Humor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Genre *Slice Of Life*

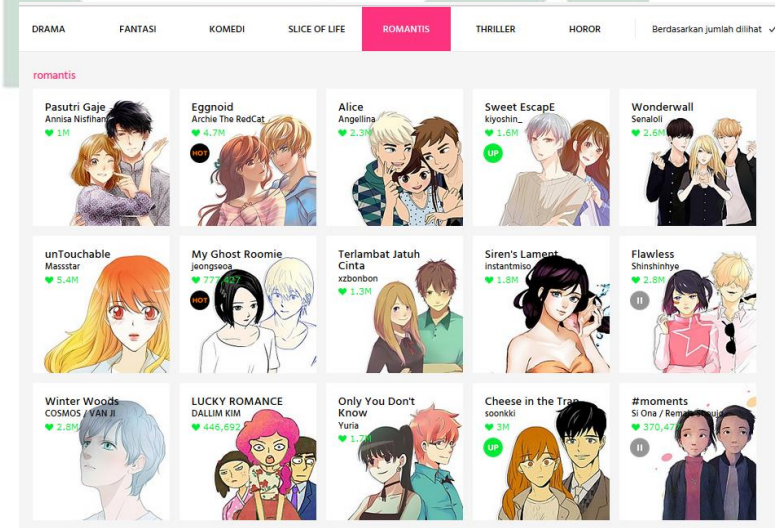
Slice of life jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia berarti sepotong kehidupan. Genre *Slice of life* menceritakan kisah nyata dalam kehidupan sehari-hari seorang karakter kartun atau komik.



Gambar 2.9 LINE Webtoon Indonesia genre Slice of Life

5) Genre Romantis

Genre ini, lebih banyak unsur cinta dan romantis yang bisa membuat pembaca ikut terbawa perasaan.

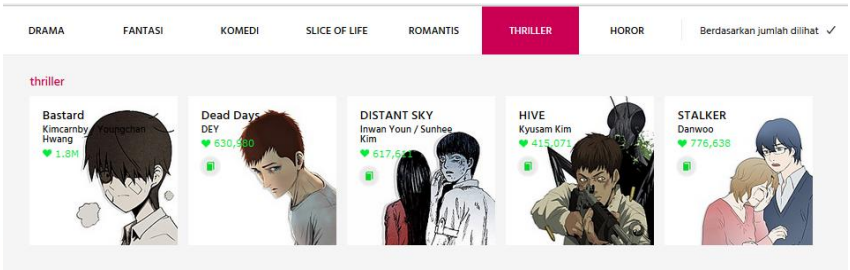


Gambar 2.10 LINE Webtoon Indonesia genre Romantis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Genre Thriller

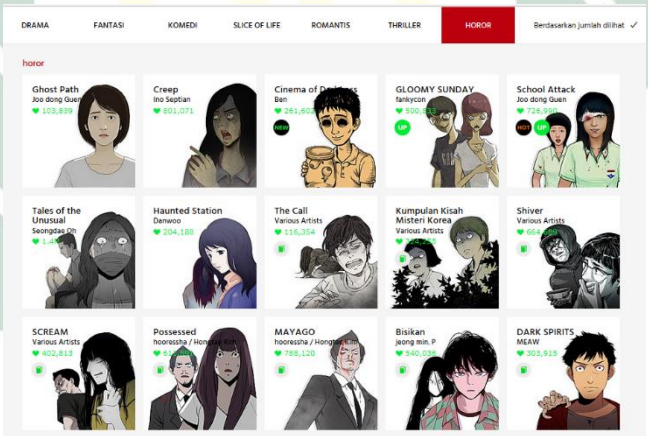
Thriller berasal dari bahasa inggris yang berarti sesuatu yang mengerikan atau cerita seru.



Gambar 2.11 LINE Webtoon Indonesia genre Thriller

7) Genre Horor

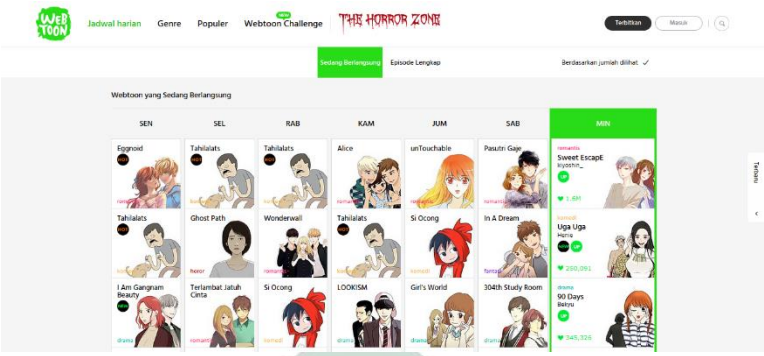
Komik dalam genre ini berisi cerita-cerita seram.



Gambar 2.12 LINE Webtoon Indonesia genre Horor

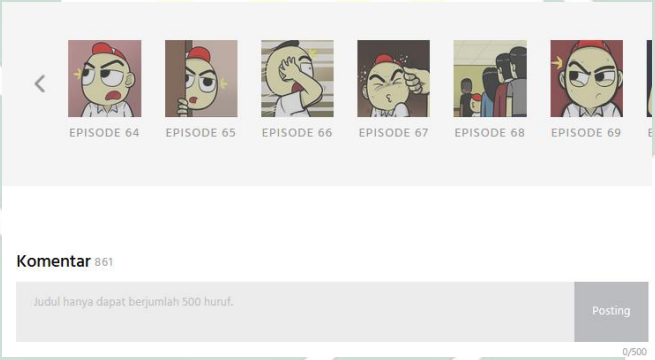
Selain genre-genre tersebut, di LINE Webtoon juga terdapat tool yang menyediakan jadwal harian. Jadwal harian LINE Webtoon dapat memudahkan pembaca untuk memilih komik yang akan dibaca setiap harinya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.13 Jadwal harian LINE Webtoon Indonesia

Para pembaca Webtoon bisa langsung berkomentar mengenai Webtoon tersebut dan komentarnya bisa dibaca siapa pun termasuk sang komikus.[22] selain itu, pembaca juga dapat membagikan Webtoon ke sosial media.



Gambar 2.14 kolom komerntar dalam LINE Webtoon

Seperti aplikasi digital lainnya yang menyediakan tombol favorit untuk meningkatkan rating. Di Webtoon juga terdapat tombol favorit untuk menambah rating suatu judul Webtoon.

[22] Rikkai, "Webtoon dan Kualitas Komentar Remaja Kita" dalam http://www.kompasiana.com/rikkai/Webtoon-dan-kualitas-komentar-remaja-kita_570475b4f67e618705ebceb7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.15 tombol favorit dan subscibe dalam LINE Webtoon Si Udin

B. Kajian Teori

1. Teori analisis wacana kritis Roger Fowler, dkk

Banyak model analisis wacana yang telah diperkenalkan dan dikembangkan oleh para ahli. Salah satunya model analisis yang dikembangkan oleh Roger Fowler, dkk.[23]

Roger Fowler, dkk. (Roger Fowler, Robert Hodge, Gunthur Kress, dan Tony Trew) adalah sekelompok pengajar di Universitas East Anglia. Model analisis wacana kritis teori Roger Fowler, dkk., dalam pendekatannya dikenal sebagai *Critical linguistic* yang memandang bahasa sebagai praktik sosial. *Critical linguistic* melihat bagaimana tata bahasa atau *grammar* dan pilihan kosakata tertentu membawa implikasi dan ideologi tertentu.

[23] Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 73

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut ini model analisis wacana kritis teori Roger Fowler, dkk., yang terbagi menjadi dua elemen yaitu:

a. Kosakata

Roger Fowler, dkk., melihat bahasa sebagai sistem klasifikasi yang menggambarkan bagaimana realitas dunia dilihat. Kata yang berbeda tidak dipandang semata sebagai teknis tetapi sebagai suatu praktik ideologi tertentu. Bahasa yang berbeda akan menghasilkan realitas yang berbeda pula ketika diterima oleh khalayak.[24] Penggunaan aspek kosakata dalam teori Roger Fowler, dkk., ada empat macam yaitu:

1) Kosakata: Membuat Klasifikasi

Bahasa pada dasarnya selalu menyediakan klasifikasi. Realitas tertentu dikategorikan dan akhirnya dibedakan dengan realitas yang lain. Klasifikasi terjadi karena realitas begitu kompleks sehingga orang kemudian membuat penyederhanaan dan abstraksi dari realitas tersebut. Klasifikasi menyediakan arena untuk mengontrol informasi dan pengalaman.[25]

Berdasarkan uraian di atas, arti bahwa kosakata membuat klasifikasi adalah cara terbaik yang digunakan oleh media untuk menyederhanakan realitas sosial agar publik mengetahui bagaimana realitas dikategorikan dalam mengontrol sesuatu yang dipublikasikan.

[24] Eriyanto, *Analisis Wacana*: Pengantar Analisis Teks Media, (Yogyakarta: Lkis, 2009), hlm. 134.

[25] *Op. Cit.*, Eriyanto, hlm. 135

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Kosakata: membatasi pandangan

Menurut Fowler dkk, bahasa pada dasarnya bersifat membatasi. Kosakata berpengaruh terhadap bagaimana kita memahami dan memaknai suatu realitas sosial. Publik diajak untuk berfikir memahami seperti itu, bukan seperti yang lain. Jadi, ketika membaca suatu kosakata tertentu, akan dihubungkan dengan realitas tertentu.[26]

Dari uraian di atas yang dimaksud kosakata membatasi pandangan adalah kosakata yang sengaja digunakan untuk membatasi pandangan dalam memaknai suatu realitas sosial.

3) Kosakata: pertarungan wacana

Kosakata yang digunakan oleh media berbeda-beda. Sesuai dengan versi dan ideologi yang dipakainya. Media akan berusaha agar versinya itu diterima oleh publik dan dianggap paling benar.[27] Pada Webtoon, author memakai kosakata yang berbeda-beda dalam menggambarkan realitas sosial. Hal ini dapat dipahami melalui wacana alur cerita komik yag disajikan. Seperti yang terjadi dalam fenomena "Om telolet Om". Dengan fenomena yang sama, Author menyajikan alur cerita dan pemakaian kosakata yang berbeda-beda. Inilah yang dimaksud dengan kosakata adalah pertarungan wacana yang masing-masing pihak mempunyai pendapat yang berbeda-beda dalam memenangkan opini publik.

[26] *Ibid.*, hlm. 137
[27] *Ibid.*, hlm. 140

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Kosakata: Marjinalisasi

Pemilihan dan pemakaian kosakata, kalimat, dan susunan kalimat tertentu yang dipilih oleh Author bukan semata-mata dipandang sebagai teknis tata bahasa atau linguistik belaka, akan tetapi ada makna yang terkandung di dalamnya. Kosakata yang digunakan untuk menggambarkan realitas sosial dapat memarjinalkan kelompok tertentu. [28]

b. Tata Bahasa

Roger Fowler dkk memandang bahasa sebagai satu set karegori dan proses. Dalam Webtoon, kategori yang penting tersebut merupakan "model" yang menggambarkan hubungan antara konteks karya humor dengan realitas sosial.

Salah satu aspek penting dan khas dari pemikiran Roger Fowler dkk adalah transformasi. Tata kalimat tersebut bukan sesuatu yang baku, tetapi dapat diubah susunannya, dipertukarkan, dihilangkan, ditambah, dan dikombinasikan dengan kalimat lain dan disusun ulang. Tipe transformasi tersebut antara lain:

1) Pasivasi

Yakni mengubah tata susunan kalimat dari bentuk aktif menjadi bentuk pasif. Akibatnya, pembaca jadi terfokus pada apa yang terjadi, bukan siapa yang melakukannya.

[28] *Ibid.*, 149

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Nominalisasi

Nominalisasi terjadi ketika Author mengubah kata kerja (verba) ke dalam kata benda (nomina). Akibatnya, titik perhatian pembaca bukan pada siapa yang melakukan tindakan, tetapi pada tindakan itu sendiri.[29]

c. Kerangka Analisis

Ada dua hal yang bisa diperhatikan dalam menganalisis tata Bahasa dengan menggunakan teori Roger Fowler, Dkk., antara lain:

1) Kosakata

Kata-kata disini bukan hanya penanda atau identitas tetapi dihubungkan dengan realitas tertentu. Begitu pula dalam Webtoon, kosakata yang digunakan dalam Webtoon adalah gambaran realitas sosial. Author mempunyai kebebasan dalam menggunakan kosakata untuk menginterpretasi realitas sosial dalam author. Kosakata yang digunakan oleh author menggambarkan bagaimana realitas sosial dibahasakan. Dalam bahasa tersebut, terdapat makna tersendiri yang ingin disampaikan author kepada pembaca.

2) Susunan kata atau kalimat

Bagaimana kata-kata disusun kedalam bentuk kalimat tertentu dimengerti dan dipahami bukan semata sebagai persoalan teknis kebahasaan, tetapi praktik bahasa. Yang ditekankan adalah bagaimana pola pengaturan, penggabungan, penyusunan tersebut

[29] *Ibid.*, hlm. 150

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menimbulkan efek tertentu. [30] Dalam humor, efek yang diharapkan adalah pembaca tertawa atas kalimat yang disampaikan.

2. Teori Ideasional dan Teori Ketidaksejajaran

a. Teori Ideasional

Menurut William Alston, teori ideasional ini adalah suatu jenis teori makna yang mengenali atau mengidentifikasi makna ungkapan dengan gagasan-gagasan yang berhubungan dengan ungkapan. Menurut Pateda, makna ideasional untuk teori ideasional adalah makna yang muncul akibat penggunaan kata-kata yang memiliki konsep. [31]

Teori ideasional, menyatakan bahwa makna atau ungkapan berhubungan dengan ide atau representasi psikis sebagai akibat dari timbulnya penggunaan kata atau ungkapan tersebut. Dengan kata lain teori ini berusaha untuk membantu peneliti dalam mengidentifikasi makna ungkapan dengan gagasan-gagasan yang berkaitan dengan ungkapan tersebut. Pada penelitian ini, ungkapan yang akan dilihat adalah ungkapan dalam bentuk tulisan.

Teori ideasional digunakan dalam penelitian ini sebagai dasar pemikiran dalam mengkaji makna pesan yang terkandung dalam Webtoon si Udin yang telah dipilih episodenya. Dalam episode-episode tersebut, terdapat makna humor yang berbeda-beda. Bagi peneliti, teori ini dianggap tepat untuk merangkai pemahaman atas makna pesan yang terkadung dalam LINE Webtoon si Udin.

[30] *Ibid.*, hlm. 164
[31] Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hlm 260

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Teori Ketidaksejajaran (*Incongruity Theory)*

Banyak para ahli yang medefinisikan teori humor. Namun terdapat tiga teori humor klasik yang sering dipakai. Teori itu adalah teori superioritas, teori ketidaksejajaran dan teori mengenai pembebasan ketegangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori ketidaksejajaran.

Teori ketidaksejajaran berasumsi bahwa perasaan lucu timbul karena kita dihadapkan pada situasi yang sama sekali tak terduga atau tidak pada tempatnya secara mendadak, sebagai perubahan atas situasi yang sangat diharapkan. Harapan dikacaukan, kita dibawa pada suatu sikap mental yang sama sekali berbeda. Sebagai contoh adalah rasa humor yang timbul.[32]

Humor secara tidak kongruen (tidak sejajar menyatukan dua makna atau penafsiran yang berbeda kedalam satu objek yang kompleks. Ketidaksejajaran atau ketidaksesuaian bagian-bagian tersebut lalu dipersepsikan secara tiba-tiba oleh para penikmat.[33]

Peneliti menggunakan teori ini sebagai dasar untuk mendeskripsikan terjadinya konsep ketidaksejajaran dalam LINE Webtoon si Udin.

[32] Rahmanadji, "Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi", *Jurnal Bahasa dan Seni*, Tahun 35, No. 2, Agustus 2007, hlm. 216

[33] I Dewa Putu Wijana, *Wacana Kartun dalam Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 1995), hlm. 32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id