

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perjalanan komik di Indonesia dimulai dengan pencarian identitas estetika yang khas. Jauh sebelum terpaan media global, para komikus Indonesia telah merintis "gaya wayang" sebagai salah satu identitas visual awal medium ini (Banindro et al., 2014). Identitas lokal ini menjadi penanda kultural yang membedakan karya Indonesia dari tradisi komik lainnya. Namun, identitas ini mulai terkikis seiring modernisasi dan gelombang budaya populer baru (Banindro et al., 2014).

Era 1990-an menjadi periode krusial yang sering dianggap sebagai momen kebangkitan kembali komik lokal. Sebuah studi mengenai khazanah komik Indonesia pada era tersebut mengidentifikasi bahwa motor penggerak utamanya berasal dari kalangan akademis, khususnya para mahasiswa yang mendirikan kelompok-kelompok studio komik (Intan, 2011). Nama-nama seperti Straten, Awatar, Majik, dan Komik Indonesia (Koin) muncul sebagai harapan baru. Namun, harapan ini tidak bertahan lama. Banyak dari studio tersebut, termasuk Koin dan Straten, harus membubarkan diri. Penting untuk dicatat bahwa kegagalan ini, menurut temuan studi, bukan disebabkan oleh kurangnya talenta kreatif, melainkan berakar pada "masalah manajemen" (Intan, 2011).

Kegagalan di bagian manajemen ini menyebabkan munculnya komik "indie" dan "komik underground" sebagai bentuk perlawanan. Komik jenis ini biasanya tidak terlalu mengikuti aturan moral atau etika yang biasa, dan dibuat oleh para pembuat komik dari kalangan bawah (grassroots) yang ingin tetap berkarya dengan cara sendiri (Intan, 2011).

Peristiwa ini terjadi bersamaan dengan masuknya pengaruh global, yaitu menjamurnya komik (manga) dan animasi (anime) dari Jepang. Dominasi

manga dan anime ini bukan hanya soal persaingan di pasar, tapi juga mengubah budaya dalam dunia komik Indonesia. Penelitian menunjukkan bahwa tingginya penjualan komik manga membuat gaya gambar khas Indonesia, seperti gaya wayang, mulai ditinggalkan (Banindro et al., 2014). Jadi, hal ini bukan sekadar perubahan selera pembaca, tapi juga pergeseran budaya. Agar tetap bisa bersaing dan bertahan secara ekonomi, para komikus Indonesia mulai meniru atau mengadaptasi gaya gambar manga Jepang (Banindro et al., 2014). Kegagalan industri komik lokal pada tahun 1990-an dan pengaruh besar dari gaya gambar manga Jepang — membuat munculnya dua keadaan sekaligus: kekosongan dan penerimaan. (Intan, 2011).

Kondisi inilah yang menjadi landasan sempurna bagi gelombang globalisasi kedua: revolusi digital dan *Hallyu* (Gelombang Korea). *Hallyu* telah terbukti secara masif memengaruhi pola konsumsi budaya di kalangan anak muda Indonesia, melampaui batas-batas K-Pop atau K-Drama dan merambah ke bentuk media lain, termasuk *manhwa* (komik Korea) (PURWANTI, 2021). Platform LINE Webtoon itu sendiri diakui sebagai salah satu media strategis yang digunakan oleh Korea Selatan untuk menyebarkan *Hallyu Wave* secara global (2023, 2023).

Kehadiran internet dan penetrasi *smartphone* memicu "Perkembangan Tren Membaca Komik pada Era Digital di Indonesia". Perilaku membaca mengalami diversifikasi. Tingginya popularitas komik digital di Indonesia terkonfirmasi oleh data trafik yang menunjukkan bahwa platform Webtoon dikunjungi 27.08 juta kali di Indonesia hanya dalam rentang tiga bulan (Putro, 2021).

Dalam konteks inilah, di tahun 2004 LINE Webtoon hadir tidak hanya sebagai aplikasi, tetapi sebagai sebuah industri budaya yang mapan. Webtoon dikembangkan di Korea Selatan sebagai evolusi dari *manhwa* (komik konvensional Korea). Kelahirannya adalah respons langsung terhadap

"penurunan pasar komik konvensional dan kemajuan teknologi" di negara tersebut (PUSPARISA, 2024) (Firda Janati, 2022).

Model industri Webtoon, mencakup sistem yang terintegrasi: (1) monetisasi melalui konten berbayar (*paid content*), (2) integrasi iklan (*advertisements*), (3) sistem pencarian bakat global (*talent scouting*), dan (4) strategi adaptasi lintas media (*cross-media adaptation*) yang agresif untuk karya-karya populer (Apriliani et al., 2022).

Platform digital ini juga telah memperluas potensi ekonomi kreatif di Indonesia. Pergeseran ke platform media sosial dan Webtoon telah membawa industri komik menjadi lebih independen dan memberdayakan para kreator komik sebagai *entrepreneur* dan *digital marketer*. Penelitian oleh Frederick (2019) menyoroti bagaimana platform ini melebarkan potensi ekonomi kreatif dengan memberikan "peran serta pemberdayaan baru para creator komik sebagai *entrepreneur*" (PUSPARISA, 2024). Audiens yang mengonsumsi Webtoon harus dipahami bukan sekadar sebagai "pembaca", tetapi sebagai "fandom" yang aktif. Teori *uses and gratification* menunjukkan bahwa individu secara aktif menggunakan media untuk memenuhi tujuan mereka, yang sering bermanifestasi sebagai *participatory fandom* (fandom partisipatoris) (Dewi et al., 2022).

Sebuah studi kasus penting yang meneliti *participatory fandom* oleh ARMY BTS Indonesia pada Webtoon "Save Me" memberikan model yang relevan. Penelitian oleh Irwansyah & Lestari (2020) ini mengidentifikasi bagaimana penggemar menggunakan fitur-fitur LINE Webtoon secara berbeda berdasarkan tingkat keterlibatan mereka. Ditemukan bahwa *devoted fans* (penggemar setia) memanfaatkan fitur platform "lebih optimal sebagai bentuk dedikasi" kepada idola mereka, sementara *temporary fans* (penggemar sementara) memiliki motivasi lain (Lestari, 2020).

Ini menyiratkan bahwa subjek penelitian ini adalah audiens yang sudah terlatih untuk menggunakan platform secara optimal dan memiliki dedikasi

serta keterlibatan yang tinggi terhadap narasi. Audiens semacam ini kemungkinan besar juga akan terlibat dalam praktik pembacaan yang lebih dalam, lebih analitis, dan lebih kritis terhadap elemen-elemen naratif seperti metafora visual.

Gabungan dari berbagai perubahan tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang belum banyak dikaji. Sebagian besar penelitian yang ada cenderung berfokus pada analisis *user experience* (kepuasan fitur aplikasi) atau analisis konten. Penelitian yang secara empiris mengkaji bagaimana audiens aktif dan partisipatoris ini menerima dan mengkonstruksi makna (resepsi) dari elemen *visual spesifik dalam narasi fantasi* masih sangat terbatas. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut.

Komik digital Webtoon merupakan komik episodik asal Korea Selatan yang populer di kalangan remaja dan dewasa muda, umumnya dikonsumsi melalui *smartphone* (Apriliani et al., 2022). Sejak diluncurkan secara global, platform LINE Webtoon berkembang pesat dan mencatat lebih dari 35 juta pengguna di seluruh dunia (6 juta di Indonesia), dengan 75% penggunanya berusia di atas 20 tahun (Apriliani et al., 2022) bahkan mencatat bahwa "*LINE Webtoon merupakan komik digital yang sangat populer dan dominan digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia*" (Apriliani et al., 2022). Webtoon telah menjadi platform komik digital terbesar di dunia, dengan jumlah pengguna bulanan aktif global mencapai sekitar 155–170 juta orang (Abrams, 2022). Skala ini jauh melampaui platform lain: CIAYO Comics (Indonesia) sempat memiliki sekitar 30 juta pembaca bulanan sebelum ditutup pada 2020 (Room et al., 2022), Tapas (Kakao) dilaporkan hanya memiliki sekitar 1 juta pembaca aktif pada 2016 (Room et al., 2022), sementara MangaToon tercatat memiliki puluhan juta akun pengguna (sekitar 23 juta akun terungkap pada 2022) (Abrams, 2022). Perbedaan besar ini menunjukkan penetrasi pasar Webtoon yang luas, termasuk jutaan pengguna di Indonesia, sehingga penggunaan Webtoon sebagai objek penelitian lebih mewakili tren

komik digital modern dibandingkan platform yang lebih kecil atau sudah tidak aktif.

Webtoon juga unggul dari sisi sistem industri dan ekosistem kreatornya. Sebagai divisi Naver, Webtoon menyediakan sarana lengkap bagi kreator (24 juta kreator terdaftar) untuk menghasilkan dan memonetisasi karya (Webtoon, 2025a). Berbagai fitur seperti sistem baca vertikal di smartphone, opsi konten berbayar (*Fast Pass*), dan dukungan lintas media (drama/animasi adaptasi) semakin memantapkan posisinya (News, 2025). Webtoon bahkan mengelola program pengembangan kreator (kontes, residensi) dan mengakuisisi Wattpad untuk menyempurnakan ekosistem cerita berkelanjutan (News, 2025).

Disamping itu meskipun media sosial seperti TikTok dan Instagram memiliki jangkauan pengguna dan frekuensi penggunaan yang lebih luas di Indonesia, karakter media sosial yang berorientasi pada konten singkat, cepat, dan algoritmik berbeda secara mendasar dengan Webtoon sebagai media naratif episodik. Webtoon menawarkan *affordance* yang memungkinkan pembacaan mendalam melalui struktur cerita berkelanjutan, durasi baca yang lebih panjang, serta interaksi pembaca yang kontekstual terhadap elemen visual dan naratif. Karakteristik ini menjadikan Webtoon sebagai objek penelitian yang independen dan relevan pada tahun 2025, khususnya untuk mengkaji praktik resepsi audiens terhadap metafora visual dalam narasi fantasi, sebagaimana fokus penelitian ini pada Webtoon *Eleceed*.(Datareportal, 2025)

Pergeseran kebiasaan membaca dari media cetak ke format digital ini menandai revolusi industri komik, di mana pembaca kini beralih menikmati komik melalui perangkat digital (Apriliani et al., 2022). Salah satu judul Webtoon populer adalah *Eleceed*, karya Jeho Son (penulis) dan ZHENA (ilustrator). Serial bergenre aksi-fantasi ini telah meraih 14,2 juta likes dan diterbitkan di Webtoon Indonesia pada 24 Mei 2020 (Webtoon, 2025c),

menjadikannya sebagai judul fantasi teratas di platform Webtoon Indonesia (Webtoon, 2025b).



Gambar 1.1. *Eleceed* - Webtoon

Cerita *Eleceed* mengikuti petualangan Jiwoo dan Kayden, dua karakter dengan kemampuan supranatural yang menjalin ikatan setelah Jiwoo menyelamatkan Kayden (seekor kucing misterius), lalu bersama-sama menghadapi musuh-musuh kuat dan konspirasi tersembunyi (ENTERTAINMENT, 2025). Karya ini dipuji karena “perpaduan sempurna antara aksi berkecepatan tinggi dan alur cerita yang rapat.” (ENTERTAINMENT, 2025). Menanggapi popularitasnya, adaptasi anime *Eleceed* kini tengah diproduksi oleh DandeLion Animation Studio sebagai respons atas antusiasme pembaca (ENTERTAINMENT, 2025).

Eleceed konsisten mengusung unsur fantasi: hal-hal yang aneh, keajaiban, dan tokoh-tokoh dengan kekuatan luar biasa (Update, 2021). Sebagai medium visual, komik jenis ini sering memanfaatkan metafora visual untuk menyampaikan elemen fantasi tersebut. Konsep metafora visual menekankan bahwa gambar dalam komik tidak hanya meneruskan narasi, tetapi juga “menyalurkan informasi metaforis” secara puitis (Bartual, 2025). Menyoroti bahwa dalam komik, gambar

dapat membawa makna ganda melalui simbol; misalnya Neil Cohn (2019) menggambarkan adegan di mana pukulan dalam pertarungan divisualisasikan sebagai ledakan nuklir, melambangkan metafora “olahraga adalah perang” (Bartual, 2025). Prinsip metafora konseptual Lakoff dan Johnson (1980) juga diaplikasikan pada narasi visual, di mana simbol grafis (domain sumber) meminjam makna dari konsep abstrak (domain target) (Bartual, 2025).

Di Indonesia, tren komik digital turut memengaruhi kebiasaan mahasiswa. Survei di Universitas Atma Jaya Yogyakarta menunjukkan 76,6% mahasiswa lebih menyukai komik versi digital daripada cetak (Apriliani et al., 2022). Penelitian yang sama menyebut LINE Webtoon sebagai “*revolusi industri*” yang perlahan mengubah kebiasaan membaca ke media digital (Apriliani et al., 2022). Fakta ini menegaskan relevansi studi ini: jika mahasiswa Yogyakarta adalah pengguna aktif Webtoon, maka bagaimana mereka menerima dan menafsirkan metafora visual dalam *Eleceed* perlu dikaji. Sebagian besar penelitian sebelumnya menitikberatkan analisis pada aspek naratif atau grafis komik saja, belum mempertimbangkan perspektif penerimaan audiens (Bartual, 2025). Dengan demikian, meski *Eleceed* banyak dikonsumsi, belum banyak kajian yang membahas bagaimana mahasiswa memahami makna visualnya. Peneliti menggunakan teknik *Apropriasi Minus One* untuk menganalisis simbol visual *Eleceed*; teknik ini melibatkan penghilangan sebagian elemen visual tertentu untuk mengungkap makna metaforis yang tersisa (Topo et al., 2019).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mahasiswa di Yogyakarta menginterpretasikan metafora visual yang merepresentasikan unsur-unsur fantasi — seperti keanehan dan keajaiban, ide cerita yang tidak terbatas pada realita, serta tokoh-tokoh unik — dalam Webtoon *Eleceed*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian agar tetap spesifik dan terarah, peneliti menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada interpretasi mahasiswa Yogyakarta terhadap metafora visual dalam Webtoon *Eleceed*, bukan pada aspek produksi, distribusi, maupun penerimaan global karya tersebut.
2. Unsur fantasi yang dikaji dibatasi pada tiga kategori utama: (1) keanehan dan keajaiban, (2) ide cerita yang tidak terbatas pada realita, dan (3) tokoh unik dengan kemampuan *supranatural* (Update, 2021).
3. Teknik analisis yang digunakan adalah metode *Apropriasi Minus One* dalam konteks studi penerimaan kualitatif, tanpa melibatkan metode kuantitatif atau eksperimen laboratorium.
4. Jumlah partisipan dibatasi antara 3 – 5 orang mahasiswa aktif berusia 18–25 tahun yang berdomisili atau menempuh pendidikan di Yogyakarta, serta merupakan pembaca aktif Webtoon *Eleceed*. Jumlah ini dipilih dengan mempertimbangkan prinsip kedalaman data (*depth over breadth*) dalam penelitian kualitatif.
5. Data dikumpulkan melalui Focus Group Discussion (FGD) semi-terstruktur dengan menggunakan stimulus visual dan tekstual berupa panel Webtoon *Eleceed* untuk memancing respons dan pemaknaan peserta terhadap elemen metafora visual dalam narasi.
6. Penelitian ini tidak mencakup interpretasi audiens non-mahasiswa, perbandingan lintas budaya, maupun pengaruh faktor eksternal seperti media sosial atau komunitas *penggemar* terhadap proses interpretasi

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pedoman akademik, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis secara mendalam pola-pola interpretasi mahasiswa terhadap metafora visual dalam Webtoon *Eleceed*, dengan fokus pada bagaimana komponen visual dan tekstual turut membentuk makna yang ditangkap audiens.

Rumusan masalah tunggal pada penelitian ini mencakup tiga fokus analisis, yang kemudian dijabarkan dalam tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menggali *pemahaman kognitif* mahasiswa dewasa awal dalam menginterpretasi metafora visual, guna memahami proses *thick description* pola interpretasi yang terjadi.
2. Mendeskripsikan kontribusi elemen visual (gambar, warna, gerakan) dan elemen tekstual (narasi, dialog) pada makna metafora dalam Webtoon, serta bagaimana audiens menegosiasikan kedua komponen tersebut.
3. Menerapkan metode kualitatif Apropriasi *Minus One* sebagai alat analisis empiris, yakni dengan mengeliminasi sebagian unsur visual dalam stimulus untuk melihat perubahan makna metafora (Aisyah & Handriyotopo, 2024). Pendekatan ini sudah digunakan dalam studi analisis iklan untuk memisahkan komponen visual-audio-teks (Aisyah & Handriyotopo, 2024), sehingga penelitian ini bertujuan juga untuk memvalidasi keefektifan metode tersebut dalam konteks interpretasi Webtoon.

1.5. Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis (Akademis) :

1. Mengembangkan kerangka *media reception studies* dan kajian komunikasi visual dengan desain penelitian kualitatif-eksperimental yang inovatif. Misalnya, penelitian ini menyumbang aplikasi baru metode Apropriasi *Minus One* sebagai teknik riset audiens. Pendekatan ini memperkaya metodologi analisis media dengan memindahkan fokus dari analisis teks semata ke pemahaman empiris proses interpretasi audiens.
2. Memperkaya literatur studi Webtoon dan metafora visual dengan data lapangan baru. Sebagian besar penelitian Webtoon saat ini bersifat analisis konten; penelitian ini menambah perspektif studi resepsi dengan meneliti langsung *resepsi* pembaca (audiens). Temuan ini diharapkan memperkuat teori tentang bagaimana media visual (khususnya komik/Webtoon) diinterpretasi oleh pemirsa muda.

3. Menjembatani disiplin ilmu media dan psikologi perkembangan. Dengan mengaitkan hasil interpretasi audiens ke dalam kerangka perkembangan kognitif dewasa awal, penelitian ini mengisi celah antara analisis media dan kajian psikologi. Hal ini sesuai dengan tujuan manfaat teoritis yang mendorong perkembangan ilmu pengetahuan dan penerapan konsep dalam konteks baru.

B. Manfaat Praktis :

1. Menyajikan wawasan praktis bagi kreator Webtoon (ilustrator, penulis, dan tim konten) tentang preferensi audiens dewasa muda. Dengan memahami cara mahasiswa mendekode dan menafsirkan metafora visual, kreator dapat merancang elemen visual yang lebih *user-friendly* dan komunikatif. Sebagaimana studi visual elicitation menunjukkan, materi visual yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan audiens dan memicu respons lebih kaya, sehingga hasil penelitian ini dapat diadopsi untuk meningkatkan kualitas cerita visual.
2. Memberikan masukan untuk pengembangan kurikulum atau materi pendidikan media di perguruan tinggi. Pengetahuan tentang bagaimana generasi muda memahami simbol-simbol fantasi dalam media populer bisa digunakan oleh pendidik dan peneliti komunikasi untuk merancang program pendidikan literasi media yang lebih efektif.
3. Menjadi dasar rekomendasi bagi platform atau organisasi Webtoon dalam meningkatkan kepuasan pengguna. Temuan tentang elemen visual yang paling bermakna bagi pembaca dapat membantu strategi editorial dan pemasaran agar konten Webtoon dapat lebih resonan secara emosional dan sukses di pasar.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum mengenai latar belakang masalah yang melandasi

penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat teoritis dan praktis dari penelitian. Selain itu, pada bagian akhir disajikan sistematika penulisan yang menjelaskan susunan isi dari setiap bab dalam skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori dan hasil studi terdahulu yang relevan dengan penelitian. Bagian ini mencakup teori metafora visual, teori penerimaan audiens, serta konteks kognitif mahasiswa dalam membaca media digital seperti Webtoon. Bab ini juga menampilkan kerangka konseptual penelitian yang menjadi dasar dalam proses analisis resepsi terhadap metafora visual dalam Webtoon *Eleceed*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi objek dan subjek penelitian, alur atau prosedur penelitian, serta alat dan bahan yang digunakan. Pada bab ini juga dijelaskan penerapan metode *Apropriasi Minus One* dalam proses pembuatan stimulus, pelaksanaan Focus Group Discussion (FGD), serta analisis resepsi mahasiswa terhadap metafora visual yang terdapat dalam Webtoon *Eleceed*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil penelitian yang diperoleh dari proses wawancara dan analisis data. Bagian pembahasan menguraikan temuan utama mengenai pola resepsi mahasiswa terhadap metafora visual, serta mengaitkannya dengan teori-teori yang digunakan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah, serta saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya maupun untuk pengembangan studi komunikasi visual dan media digital.