

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Keberadaan keragaman agama di dunia ini tidak lepas dari proses penyampaian ajaran yang dilakukan oleh pelopor dan penerus setiap agamanya masing-masing. Setiap agama mempunyai proses penyampaian ajaran yang berbeda, tergantung sejauh mana agama tersebut dalam menyebarkan ajarannya sendiri, salah satunya ialah agama Islam. Dalam konsep Islam, dakwah merupakan salah satu perintah yang di bebankan kepada seluruh manusia tidak terkecuali para utusan-Nya, Nabi Muhammad sebagai salah satu utusan Allah Swt. Beliau menerima risalah (ajaran kerasulan yang diwahyukan) dan diperintahkan untuk menyampaikannya kepada seluruh umat manusia, yang selanjutnya tugas ini dilanjutkan oleh pengikutnya (Enjang, Aliyudin, 2009: 54).

Kewajiban dalam menyebarkan ajaran agama Islam juga diperintahkan dalam Q.S. An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan mu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk” (DEPAG RI, 2011: 281).

Dewasa ini, dunia sedang dihadapkan dengan arus perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat. Hal ini berdampak terhadap keberlangsungan manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Demikian pula berdampak terhadap kegiatan dakwah yang dilakukan oleh da'i. Keberadaan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin maju ini merupakan peluang sekaligus tantangan bagi da'I dalam memperluas pengetahuan dan memperbaharui keterampilan dakwah khususnya dalam menyampaikan pesan dakwah.

Dalam aktifitas dakwah pesan merupakan salah satu unsur penting yang harus diperhatikan oleh seorang da'i. Bukan hanya itu, seorang da'i juga harus mengetahui ciri-ciri atau karakter pesan itu sendiri yang disesuaikan dengan karakteristik jama'ah. Ketika seseorang hendak berdakwah dan menggunakan suatu media, baik itu mimbar, cetak, maupun elektronik yang terbesit dalam pikirannya bukan hanya bagaimana cara menggunakan medianya saja, tetapi juga memikirkan pesan apa yang hendak disampaikan melalui media tersebut (Aep Kusnawan, 2004: 3).

Aep Kusnawan (2004: 5) mengatakan dalam bukunya *Komunikasi Penyiaran Islam*, salah satu ciri pesan dakwah dilihat dari aspek kognitifnya ialah menekankan pada aspek moral dalam rangka berpikir islami: cara hidup yang menyeluruh (din al-kamilah), tidak ada pemisah antar aspek kehidupan dan tidak ada pemisah antara agama dan negara.

Kemunculan teknologi komunikasi atau yang dikenal dengan media massa, baru-baru ini digandrungi oleh masyarakat luas terutama media massa berbasis internet (media sosial). Hal ini menimbulkan fenomena publik, diantaranya

kemudahan dalam mendapatkan informasi, mempermudah dunia pekerjaan, menciptakan aktivitas baru yang efektif dan efisien. Berbagai macam fasilitas media sosial yang telah menggiring masyarakat untuk selalu up to date terhadap informasi yang ada. Pada dasarnya kemunculan internet memungkinkan seseorang mengakses informasi dengan mudah dan cepat. Keberadaan revolusi teknologi komunikasi telah memicu segala aktivitas yang terjadi di dunia nyata ikut tergusur ke dalam aktivitas dunia maya (cyberspace). Salah satunya dengan kemunculan media sosial seperti Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, Whatapps, Line, dan lainnya.

Bagi masyarakat Indonesia, eksistensi media sosial telah membawa mereka kepada gaya baru dalam bertukar informasi dan berinteraksi dengan pengetahuan utamanya pengetahuan tentang agama Islam. Melalui media sosial, da'i dapat dengan mudah menyampaikan pemahaman seputar agama Islam. Nilai-nilai Islam yang disampaikan melalui media online terutama media sosial, akan mudah diakses dan dapat dikaji secara berulang. Media online juga dapat membuka jaringan sosial yang lebih luas. Apabila penggunaan media online utamanya media sosial telah diapresiasi oleh masyarakat, akan tumbuh hubungan yang baik antara penikmatnya.

Selain hal-hal yang telah disebutkan diatas, akhir-akhir ini telah hadir media online baru yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan-pesan Islami yaitu hadirnya komik digital yang didalamnya memuat cerita-cerita dengan berbagai genre baik yang bermuatan pesan moral, pesan sosial, bahkan bermuatan pesan Islami.

Komik merupakan sebuah narasi yang diceritakan melalui ilustrasi gambar, disusun berurutan dalam bentuk horizontal, potongan, atau kotak, yang disebut “panel”, dan dibaca secara teks lisan dari kiri ke kanan. Dialog komik menggunakan balon kata untuk menggambarkan petualangan dari satu karakter atau lebih dalam urutan waktu yang terbatas. Pada awalnya komik berbentuk komik potongan (*comic strip*). *Comic strip* yang pertama kali diterbitkan adalah karya dari Amerika Serikat yang diciptakan oleh Richard Felton Outcault pada tanggal 5 Mei 1895 disurat kabar *Sunday World* New York. Kemudian berkembang menjadi sebuah buku komik (*comic book*) (Marcel Danesi, 2010: 94-95).

Namun seiring dengan perkembangan saat ini, maka manusia bersaing untuk menciptakan dengan cara berinovasi dalam menciptakan komik. Komik yang tadinya berupa cetakan buku turut mengalami pembaharuan menjadi komik online (*webcomic*). Komik semakin beragam khususnya dalam pengemasan cerita juga dalam menyajikan pesan kebaikan. Sehingga pembaca lebih bisa memilih dan memilah komik mana yang cocok untuk dibaca dan dinikmati. Komik digital saat ini menjadi salah satu alternative media yang dapat mempermudah dalam mengakses dan membaca komik. Komik digital juga dapat menjadi mesia komunikasi yang efektif bagi masyarakat karena sifat visualnya yang terdiri dari gambar dan teks sebagai penjelasan dari alur cerita.

Salah satu komik digital yang dapat digunakan sebagai media penyampai pesan Islam adalah *Webtoon*. *Webtoon* berasal dari negara Korea Selatan, dimana kata *webtoon* berasal dari dua kata yaitu *web* yang berarti *website* dan

toon yang diambil dari kata *cartoon*. Di Indonesia *webtoon* baru diperkenalkan pada tahun 2015. *Webtoon* adalah sebuah platform *line* yang menerbitkan komik-komik secara online, tersedia pada web dan mobile android serta iOS. *Webtoon* disediakan untuk para komikus baik amatir maupun yang profesional untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada para penyuka komik di seluruh dunia secara gratis dan praktis

(<https://www.google.com/amp/s/m.republika.co.id/amp/no8v90> hari Selasa, 12 Mei 2015 pukul 23:03 WIB). Seseorang dapat mengakses platform *webtoon* dengan mengunduhnya melalui *playstore* atau dengan membuka situs <https://www.webtoons.com/id/>.

Penggunaan platform *webtoon* bisa dijadikan media untuk menuangkan ide, pengetahuan juga sebagai media penukar informasi. Tidak terkecuali komik digital bisa menjadi media dalam menyebarkan pesan-pesan Islam. Oleh sebab itu, dalam melakukan aktifitas dakwah guna mensyiarkan ajaran Islam juga harus mengikuti dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat dalam platform media online salah satunya *Webtoon*. Sehingga nilai-nilai Islam yang disampaikan oleh da'i bisa disampaikan melalui gambar dan tulisan yang dikemas menjadi sebuah komik digital yang bisa menarik masyarakat (*mad'u*) dalam mempelajari Islam. Dengan demikian baik masyarakat ataupun mubaligh bisa memanfaatkan media sosial *webtoon* ini sebagai salah satu *wasillah* dalam menyebarkan ajaran Islam secara praktis dan efisien. Dan menjadi fokus bagi

para mubaligh sebagai tugas penting dalam mensyiarkan ajaran-ajaran Islam dengan cara yang baru, kreatif dan inovatif.

Salah satu komikus dari banyaknya komikus Indonesia ialah Rizal Fahmi atau yang sering disapa dengan nama banggaber. Komikus kelahiran Jakarta, 24 Maret ini memanfaatkan media komik digital sebagai media dalam menuangkan hobi dan bakatnya dalam menggambar juga sebagai media penyampai dalam mengangkat permasalahan sosial yang disisipi pesan moral. Kecintaanya terhadap visual gambar menjadikan bang gaber melahirkan karya-karya visualnya yang epic juga kreatif. Rizal Fahmi juga aktif di sosial media seperti Instagram dengan akun @banggaber, dimana kontennya berisikan cerita komik sederhana mengenai isu-isu yang hangat. Tidak hanya aktif di Instagram saja, rizal fahmi melahirkan sebuah karya berbentuk buku komik “Bang Gaber Eksis Abizz!”. Setelah berhasil melahirkan buku komik, Rizal fahmi melebarkan bakatnya dengan menjajal *webtoon*. Salah satu karyanya yang sampai sekarang masih terus update setiap hari Jum’at, Sabtu, Minggu adalah serial *webtoon Lucunya Hidup Ini*. Serial *webtoon Lucunya Hidup Ini* terbit sejak tanggal 13 Januari 2017 melalui kompetisi LINE WEBTOON pada tahun 2016 dimana serial *webtoon* ini mengangkat cerita tentang kehidupan sehari-hari yang berisikan aktivitas, lingkungan, serta keluh kesah kehidupan sehari-hari yang sering terjadi di masyarakat. Webtoon ini juga bertujuan untuk mengkritisi hal-hal kecil yang terjadi di tengah masyarakat. Seperti pada salah satu contoh episode *Lucunya Hidup Ini* yang mengandung muatan pesan moral Islam yaitu pada episode delapan di mana pada panel satu menunjukkan sebuah

tanda bahwa terdapat seorang pelajar yang memperlihatkan ekspresi gelisah karena mendapatkan nilai jelek dan merasa bahwa dirinya tidak memiliki masa depan yang bagus. Sedangkan panel dua menunjukkan gambar masa depan laki-laki (Tono seorang penyanyi) berdiri di atas panggung sedang bernyanyi menjadi tanda bahwa dia berhasil menjadi orang yang berguna setelah dia mengalami kegagalan dimasa lalu dan berusaha untuk bangkit juga bekerja keras.



**Gambar 1. 1 (Tono bekerja keras untuk merubah masa depannya)
Sumber: Webtoon Lucunya Hidup Ini (Episode 08) 2017**

Pada episode ini Rizal Fahmi menyisipkan pesan moral bagi para pembaca bahwa tidak boleh menyerah dan berusaha untuk bangkit atas kegagalan yang pernah terjadi. Karena untuk mencapai masa depan yang berguna harus diiringi tekad kuat, selalu berusaha, bekerja keras dan memanfaatkan potensi yang telah Allah Swt berikan agar hidup kita bisa berubah menjadi lebih berguna.

Setiap episode disajikan dengan apik dan memuat gambar yang memiliki makna yang mengandung pesan moral. Serial lucunya hidup ini banyak diminati para penikmat webtoon karena menampilkan gambar yang sederhana

dan menggunakan bahasa yang ringan sehingga mudah dipahami para penikmat *webtoon*. Hal ini dibuktikan dengan jumlah rating yang diperoleh oleh serial *Lucunya Hidup Ini*, yaitu sebanyak 4.1 M. Tidak hanya itu, keberhasilan pengarang dalam menciptakan latar cerita yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (*slice of life*). Sehingga pembaca dapat merasakan tujuan dari pesan moral yang akan disampaikan, walaupun setiap pembaca akan berbeda dalam memahami dan memaknai suatu gambar atau objek yang ditampilkan pada cerita. Sebab pesan moral Islam memiliki nilai yang bersifat mutlak, absolut dan universal. Islam juga menerima ajaran yang bersifat rasional, lokal, dan kultural sepanjang pesan moral itu sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadits.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk menjadikan *webtoon* *Lucunya Hidup Ini* sebagai objek penelitian. Dalam menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam *webtoon* *Lucunya Hidup Ini* tidaklah mudah. Oleh sebab itu, peneliti akan menganalisis keterkaitan antara representamen, objek (ikon, indeks, simbol), dan menginterpretasikannya untuk mengetahui makna dari *webtoon* tersebut. Adapun yang dapat dikaji, yaitu **PESAN MORAL DALAM WEBTOON LUCUNYA HIDUP INI KARYA RIZAL FAHMI (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce).**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana *Representamen* pesan moral dalam *webtoon* Lucunya Hidup Ini karya Rizal Fahmi?
2. Bagaimana *object* pesan moral dalam *webtoon* Lucunya Hidup Ini karya Rizal Fahmi?
3. Bagaimana *Interpretant* pesan moral dalam *webtoon* Lucunya Hidup Ini karya Rizal Fahmi?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui *Representamen* pesan moral dalam *webtoon* Lucunya Hidup Ini karya Rizal Fahmi.
2. Mengetahui *object* pesan moral dalam *webtoon* Lucunya Hidup Ini karya Rizal Fahmi.
3. Mengetahui *Interpretant* pesan moral dalam *webtoon* Lucunya Hidup Ini karya Rizal Fahmi.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan diatas, maka penelitian dapat memberikan manfaat berupa:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan pengetahuan ilmiah dibidang dakwah melalui media baru berbasis internet khususnya komik digital *webtoon*. Sekaligus dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian lanjutan tentang masalah yang sama. Khususnya dalam kajian pesan moral juga yang berkaitan dengan komik digital sebagai media baru penyampai pesan Islam.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memperkaya pengetahuan para akademisi dakwah dalam mengemas dakwah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi *webtoon* sebagai media penyampai pesan Islam. Diharapkan juga dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca terutama pengguna (komika) platform *webtoon* sebagai media penyampai pesan dakwah Islam, khususnya untuk pembaca serial *Lucunya Hidup Ini* dalam memahami dan memaknai pesan moral yang terkandung didalam cerita tersebut. Selain itu, hasil penelitian bisa dijadikan tolak ukur keilmuwan bagi jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung.

E. Landasan Pemikiran

1. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Perbandingan Hasil Penelitian

No.	Peneliti	Topik	Fokus Kajian	Persamaan	Perbedaan
1.	Eneng Ashri	Pesan-Pesan Moral Dalam Komik (Analisis Semiotik Pada komik 33 Pesan Nabi Hadist Bukhori dan Muslim Karya Vbi-Djenggotten Edisi: Jaga Mata, Jaga Telinga, Jaga Mulut)	Untuk mengetahui pesan-pesan moral yang berkaitan dengan amar ma'ruf dan nahi munkar.	Memiliki tema yang hampir mirip dan juga menggunakan metode analisis yang sama yaitu semiotic Charles Sanders Pierce	Subjek dan objek Penelitian yaitu Komik 33 Pesan Nabi Hadist Bukhori dan Muslim Vbi-Djenggotten Edisi: Jaga Mata, Jaga Telinga, Jaga Mulut
2.	Indah Hapsari	Analisis Semiotik Pesan Moral Islam Dalam Webtoon LOOKISM karya Park Tae Joon	Untuk mengetahui nilai-nilai yang terkandung, pesan moral Islam melalui tanda	Menggunakan metode analisis yang sama yaitu metode analisis semiotika	Objek Penelitian yaitu Webtoon LOOKISM karya Park Tae Joon
3.	Nina Haryani	Pesan Akhlak Dalam Komik "Kamu Cantik Dari Hatimu"	Untuk mengetahui pesan akhlak melalui tanda melalui komik kamu cantik dari hatimu	Menggunakan metode yang sama yaitu menggunakan metode analisis semiotika	Terdapat perbedaan dalam subjek dan objek penelitian yaitu lebih kepada Pesan Akhlaknya.

2. Konsep Berpikir

Pesan berasal dari bahasa Inggris yaitu *message* yang berarti apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan adalah sesuatu yang disampaikan. Pesan juga merupakan seperangkat lembaga bermakna yang disampaikan oleh komunikator (Onong Uchjana, 2009: 18).

Dalam buku Ilmu Komunikasi (Deddy Mulyana, 2005: 63), pesan merupakan apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima.

Pengertian ini berdasarkan kepada lima unsur komunikasi Laswell yang salah satu unsurnya adalah pesan. Dengan demikian, pesan merupakan materi yang hendak dikomunikasikan kepada khalayak umum dengan menyatakan suatu maksud tertentu.

Pesan secara umum merupakan produk fisik nyata yang dihasilkan oleh sumber. Pesan memiliki tiga komponen yaitu makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna dan bentuk atau organisasi pesan. Simbol terpenting adalah kata-kata (bahasa) yang dapat mempresentasikan objek, ucapan, gagasan dan perasaan.

Harold Laswell mengatakan bahwa pesan merupakan apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima berupa seperangkat simbol verbal atau non verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan atau maksud sumber (Mulyana, 2000: 637). Dengan kata lain pesan merupakan pemaknaan dari sebuah ide/pemikiran dan perasaan seseorang. Pesan berupa lambang-lambang yang menjalankan ide atau gagasan, sikap, perasaan, praktek atau tindakan. Pesan bisa berbentuk kata-kata tertulis, lisan, gambar, benda, gerak-gerik, atau tingkah laku dan bentuk tanda lainnya (Aang Ridwan, 2013: 99).

Dalam aktivitas dakwah yang dimaksud dengan pesan dakwah adalah apa yang disampaikan di dalam proses kegiatan dakwah. Ada tiga dimensi yang berkaitan dengan pesan dakwah: (1) Pesan dakwah menggambarkan sejumlah kata atau imajinasi tentang dakwah yang diekspresikan dalam bentuk kata-kata (isi pesan dan lambang) (2) Pesan dakwah berkaitan

dengan makna yang dipersepsi atau diterima oleh seseorang (3) Penerimaan pesan dakwah dilakukan oleh mad'u atau objek dakwah.

M. Bahri Ghazali (2009: 52) dalam bukunya Dakwah Komunikatif mengatakan bahwa dakwah adalah suatu kegiatan penyampaian pesan ajaran agama Islam. Di era modern sekarang, dalam melakukan aktivitas dakwah dibutuhkan media/wasilah agar pesan dakwah mudah diterima oleh khalayak luas. Ditambah dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi dakwah dapat memanfaatkan kemajuan ini untuk menyebarkan ajaran Islam dengan efektif dan efisien. Seperti yang kita ketahui bahwa media merupakan sarana penyampaian pesan, dimana seseorang dapat terbantu dalam memahami sebuah pesan. Hamzah Ya'qub (1981: 47) mengklasifikasikan media yang bisa digunakan sebagai media penyampai pesan dakwah, diantaranya : (1) Lisan, golongan yang termasuk di dalamnya adalah khotbah, ceramah, kuliah, diskusi, seminar, musyawarah, nasehat (2) Lukisan, gambar-gambar hasil seni lukis, foto, film cerita, kaligrafi, dan lain-lain (3) Tulisan, buku-buku, majalah, surat kabar, bulletin, risalah, pamphlet, spanduk, dan lainnya (4) Audio Visual yaitu suatu cara penyampaian yang merangsang penglihatan dan pendengaran. Seperti radio dan televisi (5) Akhlaq, suatu cara penyampaian yang langsung ditunjukkan dengan perbuatan nyata.

Untuk itu media sangat diperlukan dalam melaksanakan aktifitas dakwah agar materi/pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh masyarakat.

Kemunculan internet di era modern seperti ini, membuktikan bahwa aktivitas dakwah juga dapat terpengaruh untuk melakukan terobosan sosial dan problematika secara kompleks dibidang teknologi dan informasi. Oleh sebab itu, aktivitas dakwah sudah seharusnya menuju kearah corak yang ideal sesuai dengan tatanan masyarakat sekarang dan yang akan datang. Hal ini dilakukan agar dalam menjalankan aktivitas dakwah bisa lebih mudah diterima oleh masyarakat modern. Dengan menggunakan media yang berbasis internet seperti youtube, intagram, whatsapp, webtoon, dan media online lainnya.

Salah satunya dengan memanfaatkan media online *webtoon* atau komik digital. Komik digital saat ini menjadi salah satu alternatif media yang mempermudah dalam mengakses dan membaca komik. Komik digital juga dapat menjadi media komunikasi yang efektif bagi masyarakat maupun individu yang menjadi sasarannya, karena bersifat visual yang terdiri dari berbagai gambar dan teks sebagai penjabar dari gambar.

Komik digital atau *webtoon* ini berasal dari Korea Selatan yang merupakan gabungan dari dua kata yaitu *web* yaitu *website* dan *toon* yang diambil dari kata *cartoon*. Webtoon ini berwarna dan dapat dibaca lewat *naver* dalam satu strip panjang atau satu halaman website. Di Indonesia sendiri webtoon baru muncul pada tahun 2015. Dalam setiap komik atau *webtoon* mengusung berbagai *genre* cerita yang beragam ditambah dengan ilustrasi gambar yang unik dan menarik sehingga diminati oleh semua kalangan.

Webtoon adalah sebuah *platform* komik digital (tersedia di web dan mobile berbasis iOS) yang tersedia gratis bagi para komikus baik profesional maupun komikus amatiran. *Webtoon* berasal dari negara Korea Selatan. Dewasa ini, *webtoon* kerap dimanfaatkan oleh para komikus diberbagai belahan dunia termasuk Indonesia untuk menyebarkan pesan-pesan kebaikan, baik itu pesan sosial, pendidikan, dan pesan moral melalui karyanya. Setiap komikus mempresentasikan karyanya dengan teknik dan *skill* yang berbeda, kemudian dituangkan kedalam bentuk ilustrasi gambar disertai balon kata untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Maka peneliti akan menggunakan analisis semiotika untuk menganalisis makna tanda (gambar) dalam *webtoon* *Lucunya Hidup Ini* karya Rizal Fahmi.

Semiotik adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotik, atau dalam istilah Barthes, *semiology*, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampur adukan dengan mengkomunikasikan (*to Communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2006: 15). Sedangkan *Charles Sander Peirce* mendefinisikan semiotika adalah suatu hubungan di antara tanda, objek, dan makna.

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika model *Charles Sanders Peirce*. *Charles* yang terkenal dengan teori tandanya yaitu “*is something which stands to somebody for something in some respect or capacity*”. Sesuatu yang digunakan agar tanda bias berfungsi, selalu terdapat dalam hubungan triadic, yakni *representamen*, *object*, dan *interpretant*.

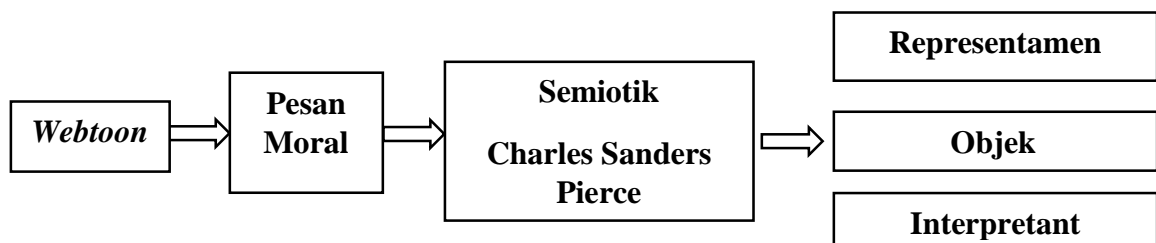
Charles Sanders Peirce mengemukakan tipologi tanda dan mengelompokkan tanda menjadi tiga jenis yaitu: (a) Simbol adalah tanda yang hubungan penanda dan petandanya bersifat arbiter (b) Indeks adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petanda di dalamnya bersifat kausal, misalnya hubungan antara api dan asap (c) Ikon adalah tanda yang hubungan penanda dan petandanya bersifat keserupaan, misalnya foto soekarno yang merupakan tiruan dua dimensi dari soekarno (Piliang dalam Sobur, 2010: 314).

Kemudian *webtoon* *Lucunya Hidup Ini* diteliti dengan menggunakan teori semiotik dari *Charles Sanders Peirce* yang berfokus kepada tiga hal yaitu *representamen*, *objek*, dan *interpretan* untuk mengungkapkan pesan moral. Dalam *webtoon* ini yang menjadi *representamen* dimana terdiri dari *ikon* yaitu tokoh *Gaber* dan beberapa tokoh pendukung yang ada di *webtoon* *Lucunya Hidup Ini* dengan menggambarkan ciri khas masyarakat Indonesia. *Simbol* yaitu tokoh-tokoh *webtoon* dan kejadian yang terjadi disekitar *webtoon*is. *Indeks* dalam penelitian *webtoon* *Lucunya Hidup Ini* adalah kehadiran *Gaber* dan tokoh lainnya yang membantu memperkuat setiap alur cerita. Sedangkan yang menjadi *Objek* dalam *webtoon* *Lucunya Hidup Ini*

adalah suasana lingkungan (Isu-isu) masyarakat Indonesia khususnya kota Jakarta. Dan *Interpretant* atau *makna pesan* dari setiap gambar dan alur cerita webtoon *Lucunya Hidup Ini*, sesuai dengan tujuan dibuatnya webtoon ini adalah kritik sosial dan pesan moral.

Teori ini banyak digunakan diberbagai bidang kajian keilmuan, teori ini dinilai penting utamanya digunakan dalam bidang desain, iklan, juga bidang komunikasi visual seperti yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya mengenai Analisis Semiotik. Penelitian yang akan peneliti lakukan ialah mengungkapkan lebih jelas makna dari pesan moral yang terdapat pada webtoon *Lucunya Hidup Ini* karya Rizal Fahmi dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, yang mana mengungkapkan berdasarkan ikon, indeks, serta simbol seperti yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Oleh sebab itu, peneliti berfokus kepada tiga hal yaitu representamen, objek (ikon, indeks, simbol), dan interpretant untuk mengungkapkan pesan moral yang terkandung dalam webtoon *Lucunya Hidup Ini* dengan unit analisisnya postingan webtoon pada periode 2017-2018 dengan jumlah 311 episode.

Untuk lebih ringkasnya berikut adalah bagan kerangka berpikir:



F. Langkah-langkah Penelitian

1. Objek Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan diatas, objek dari penelitian ini memfokuskan pada pesan-pesan moral yang terdapat pada *webtoon* yang berjudul *Lucunya Hidup Ini* karya Rizal Fahmi dari tahun 2017-2018 berjumlah 311 episode. Kemudian beberapa episode ini akan diambil untuk diteliti karena *webtoon* ini mengangkat kisah tentang perilaku “lucu” di masyarakat, tidak semua episodenya memiliki pesan moral melainkan hanya cerita yang megandung hiburan (komedi) atau kritikan yang mana pembacanya akan berpikir tentang hal-hal kecil dalam kehidupan.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Dengan menggunakan analisis semiotika *Charles Sanders Pierce* yang dikenal dengan hukum *triadic* yaitu *representamen*, *objek*, dan *interpretan* yang bertujuan untuk mengkaji suatu tanda atau gambar yang terdapat dalam *Webtoon Lucunya Hidup Ini* supaya terkuak kandungan pesan moralnya.

Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah untuk mengungkapkan makna pesan dalam *webtoon Lucunya Hidup Ini* dimana didalamnya terdapat pesan-pesan (pesan moral) yang tersembunyi melalui suatu tanda berupa ilustrasi gambar dan teks yang disamarkan oleh Rizal Fahmi sebagai seorang komikus pada setiap episode-episodenya. Untuk itu dilakukan

melalui pengamatan dengan melihat tanda berdasarkan hubungan *representamen*, *objek*, dan juga *interpretant*.

3. Jenis Data dan Sumber Data

1) Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yaitu;

- a. Data primer tentang representamen yang terdapat dalam webtoon Lucunya Hidup Ini.
- b. Data tentang objek yang terdapat dalam webtoon Lucunya Hidup Ini.
- c. Data tentang interpretant yang terdapat dalam webtoon Lucunya Hidup Ini.

2) Sumber data dalam penelitian ini adalah:

a. Sumber data primer

Yang menjadi sumber data primer dari penelitian ini adalah mencakup hasil pengamatan, membaca dan dokumentasi yang di dapat secara langsung dari sumber aslinya yaitu naver <http://www.webtoons.com/id/> atau dari platform webtoon *Lucunya Hidup Ini*. Dari 311 episode (dari tahun 2017-2018) yang benar-benar memiliki pesan moral yaitu episode 2, 8, 13, 16, 20, 22, 26, 27, 52, 133, 137, 142, 156, 219, 305 (terpilih 15 episode). Cara menggumpulkan datanya, yaitu dengan screenshootan gambar dan difokuskan kepada makna atau pesan-pesan moral yang terkandung pada gambar dengan

cara membaca, mengamati percakapan, kemudian dicari episode yang benar-benar terdapat pesan moralnya.

b. Sumber data sekunder

Data sekunder dari penelitian ini adalah karya-karya Rizal Fahmi selain webtoon *Lucunya Hidup Ini* seperti Intagramnya @banggaber, bukunya Eksis Abiz!, dan sumber pendukung lainnya.

4. Teknik pengumpulan data

Adapun dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa teknik yang bisa digunakan dalam penelitian ini:

a. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk memperoleh semua data yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu, dengan cara mengumpulkan screenshotan gambar pada 15 episode yang sudah terpilih dan episode yang dipublish ke platform *webtoon* *Lucunya Hidup Ini* yang terdapat pesan moralnya. Kemudian diteliti menggunakan teori semiotika *Charles Sander Pierce* untuk mengungkapkan pesan yang tersembunyi berdasarkan *representamen*, *object*, serta *interpretant webtoon* *Lucunya Hidup Ini*.

Alasan digunakannya teknik ini juga dilakukan untuk lebih memperjelas dalam mengkaji makna tanda dan kandungan pesan moral yang tersembunyi pada 15 episode yang di diteliti.

5. Analisis Data

Dalam menganalisis data ada beberapa tahapan yang ditempuh yaitu dengan cara: reduksi data, penyajian atau display, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Tabel 1. 2 Langkah-langkah Penelitian

No.	Langkah-langkah Analisis Data
1.	Hal yang pertama peneliti lakukan adalah membuka naver http://webtoons.com/id/ atau mengunduh aplikasi <i>Webtoon</i> melalui <i>playstore</i> pada smartphone.
2.	Mencari dengan cara membaca setiap episode yang terdapat pesan moralnya secara keseluruhan.
3.	Memilih episode dan mendokumentasikannya dengan cara menscreenshot episode yang terdapat pesan moralnya.
4.	Menganalisis data-data sumber pendukung berupa karya-karya yang lainnya.
5.	Menganalisis dengan menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce. Dengan melihat tanda berdasarkan hubungan representamen tanda, object dengan menganalisis ikon, indeks, dan symbol hingga menjadi interpretant dihubungkan dengan kenyataan yang ada dimasyarakat kemudian menghasilkan interpretant pesan moral Islam.
6.	Mengambil kesimpulan dari hasil penafsiran data.