

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sesuai dengan petunjuk hidup manusia, setiap agama mengajarkan umatnya untuk menyeru kepada kebaikan. Begitu pula Agama Islam yang memenuhi tuntutan kebutuhan manusia baik ketika di dunia atau di akhirat.¹ Dalam konsep Islam, perintah dakwah menjadi hal yang disarankan oleh Allah SWT kepada umatnya, begitupun kepada para utusan-Nya. Allah memerintahkan berdakwah bukan semata-mata untuk mengetahui isi dalam Al-Quran dan Hadis, akan tetapi agar manusia memahami bagaimana arah dan tujuan hidupnya sesuai dengan apa yang sudah diperintahkan.

Keberadaan dakwah Islam dinilai strategis dalam sosialisasi dan institusionalisasi konsep-konsep Islam ditengah masyarakat. Karena tanpa adanya kegiatan dakwah, pengembangan dan pemasyarakatan sistem keilmuan Islam menjadi lambat. Jika seseorang berdakwah maka Allah akan membalas dengan besar dan berlipat ganda, seperti pada HR. Muslim dari Jarir bin Abdillah Ra :

“Siapa yang mencontohkan perbuatan baik dalam Islam, lalu perbuatan itu setelahnya dicontoh (orang lain), maka akan dicatat untuknya pahala seperti pahala orang yang mencontohnya tanpa dikurangi sedikit pun pahala mereka yang mencontohnya”.²

¹ R.Abuy Sodikin, *Konsep Agama Dan Islam*. Al-Qalam. Vol. 20. No. 97. April-Juni 2003, hal. 15.

² Tata Sukayat, *Ilmu Dakwah* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, April 2015), hal. 49-51.

Dalam konteks dakwah, penyampaian ajaran Islam tidak harus berada di atas mimbar. Banyak cara untuk berdakwah atau menyampaikan ajaran Islam selain menggunakan lisan kepada sesama manusia, di antaranya bisa dengan cara *khitabah*, *kitabah* dan *I'lam*. *Khitabah* yaitu bentuk komunikasi dengan metode penyampaian atau penyebaran ajaran Islam menggunakan media mimbar atau lisan. Kemudian *kitabah* dengan melalui tulisan, dan *I'lam* melalui media massa seperti, pada media elektronik maupun media cetak. Metode dakwah yang diambil oleh peneliti yaitu *kitabah*, karena sesuai dengan objek penelitian yaitu meneliti dakwah melalui tulisan maupun gambar yang terdapat dalam media massa yaitu komik digital *Webtoon*.

Menyebarkan informasi kepada khalayak disebut dengan media massa. Media massa dalam pandangan Bungin adalah media komunikasi dan juga informasi dengan sebaran informasinya secara massal dan bisa digunakan oleh lebih dari satu orang. Media massa jika dilihat dari segi makna yaitu alat yang dapat menyebarkan berita, pendapat, pandangan, hiburan, dan lain sebagainya. Media massa dalam perkembangannya selalu dipengaruhi kebiasaan pada masyarakatnya, banyak yang menyatakan bahwa masyarakatlah yang mempunyai pengaruh besar dalam perkembangan media, bahwa konten media itu mencerminkan selera, keinginan, dan aspirasi pasar.³ Media sosial tidak hanya untuk hiburan saja

³ Dedi Kusuma Habibie, *Dwi Fungsi Media Massa*, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 7. No. 2, Desember 2018, hal. 79.

akan tetapi harus ada suguhan yang positif bagi masyarakat khususnya bagi generasi penerus bangsa.

Hadirnya komik dalam media massa memudahkan seseorang untuk menyampaikan pesan dengan cara yang berbeda dan unik. Banyak dari kreator-kektor yang suka menggambar dan kemudian membagikan karyanya di sosial media untuk sekedar mencurahkan kesukaannya atau bahkan *sharing* mengenai cara menggambar. Tidak hanya sekedar gambar biasa, para kreator ini menambahkan cerita pada gambarnya hingga jadilah suatu bacaan yang mempunyai banyak cerita dan kisah.

Komik menurut Daryanto merupakan bentuk kartun yang menunjukkan suatu karakter dan erat hubungannya dengan gambar serta terdapat jalan cerita yang dimaksudkan untuk memberi hiburan bagi pembacanya. Mulanya komik dibuat untuk kepentingan hiburan semata bukan untuk kegiatan pembelajaran.⁴ Namun, banyak dari masyarakat yang membutuhkan informasi yang mengedukasi dan tentunya mengandung hiburan. Saat ini komik banyak digandrungi khususnya pada usia remaja hingga dewasa. Begitupun cerita dan isi pesan yang disampaikan tergantung umur dari pembaca atau kreator tersebut menargetkan usia pembaca dari karya yang dibuatnya. Banyak dari kreator-kektor yang fokus pada komik yang menyuguhkan hiburan saja, ada juga yang menyuguhkan bacaan dengan

⁴Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo NegeriKaton Pesawaran*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 4, No. 1, Juni 2017, hal 36.

balutan politik, kehidupan sosial masyarakat, budaya daerah tertentu, renungan hidup, bahkan sampai percintaan yang tentunya banyak diminati oleh kaum remaja.

Karena penyebaran komik yang mudah dan cepat diterima oleh khalayak, menjadikan komik yang dulu menggunakan buku dan hanya bisa dibeli di toko buku, kini komik hadir berbeda karena bisa dengan mudah dibawa kemana saja dan dapat membaca lebih dari satu cerita karena banyak genre yang dimuat. Harganya pun lebih murah hanya modal kuota internet saja berbagai macam bacaan dapat dinikmati penyukanya, yang disebut dengan komik digital.

Media komik pun bisa dipakai sebagai proses berdakwah, karena selain banyaknya orang yang menggunakan media sosial pada masa sekarang ini, dapat memudahkan proses penyampaian ajaran Islam kepada masyarakat dengan jangkauan yang lebih luas dan memungkinkan akan lebih menarik juga mudah diingat. Ajaran islam dalam komik pun bisa dibuat lebih ringan karena kebanyakan pembaca komik adalah remaja, yang mana usia remaja perlu asupan-asupan ajaran Islam yang ringan agar tidak menyulitkan dalam proses pembelajarannya.

Dengan cara memperluas jangkauan pengaruh dakwah agar memperoleh tujuan dari dakwah, maka dalam penyampaian informasi yang menuntut pergerakan dakwah pada masyarakat harus bisa memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi yang modern. Wahyu pertama (surah Al-'Alaq) menjadi *ruh* kebangkitan Islam, isinya mengandung

perintah membaca yang ditujukan terhadap manusia yang sebagian pada saat itu “anti-huruf”.⁵ Dengan adanya komik digital khususnya bagi remaja ataupun generasi Z dapat menambah wawasan dan bacaan, tidak hanya mendapat hiburan saja jika bermain *smartphone* akan tetapi mendapat informasi yang mengedukasi.

Komik digital yang banyak disukai pada saat ini yaitu *webtoon*. *Webtoon* adalah platform digital khusus komik dengan bermacam-macam genre di dalamnya. *Webtoon* (Bahasa Korea: 웹툰)⁶, yaitu sebuah *web* untuk menerbitkan komik digital yang dikeluarkan oleh *Naver Corporation* di Korea Selatan pada tahun 2005, dan mendapat daya tarik pada akhir tahun 2000-an dan awal tahun 2010-an. Pada tahun 2005, Junkoo Kim mendirikan *Line Webtoon* dengan sebutan “*WEBTOON*”.⁷

Kemudian situs *web* dan aplikasi ponsel *Line Webtoon* mulai diluncurkan diseluruh dunia pada tanggal 2 Juli 2014.⁸ Dengan berkembangnya menjadi *web* dan aplikasi, banyak dari seniman internasional yang mengunggah karya mereka ke layanan ini. Nama awal peluncuran *Line Webtoon* yaitu *Naver Webtoon*, yang disesuaikan dengan

⁵ Rulli Nasrullah dan Novita Intan Sari, *Komik Sebagai Media Dakwah : Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik “Si Bujang”*, Jurnal Ilmu Dakwah, Vol. 6, No. 1, Juni 2012, hal. 26.

⁶ Naver, Diakses melalui <https://m.comic.naver.com/index.nhn>, 30 Januari 2021.

⁷ Kristen Acuna (2016-02-12), “*Millions in Korea are Obsessed with these revolutionary comics – now they’re going global*”, Diakses melalui <https://www.businessinsider.com.au/what-is-webtoons-2016-2>, 30 Januari 2021.

⁸ CISION PR Newswire (2014-07-02), “*Popular Mobile Webcomic Service, Line Webtoon, Debuts in the United States and Worldwide*”, Diakses melalui <https://www.prnewswire.com/news-releases/popular-mobile-webcomic-service-line-webtoon-debuts-in-the-united-states-and-worldwide-265512371.html>, 30 Januari 2021.

nama *Naver Corporation* yaitu nama perusahaan awal penerbitan aplikasi *webtoon* yang merupakan perusahaan teknologi, informasi dan komunikasi terbesar di Korea Selatan. Perusahaan ini menghadirkan produk seperti mesin pencarian, aplikasi pengiriman pesan, video, dan juga komik digital. Karena merek *Naver* dan beberapa layanannya tidak tersedia di luar Korea Selatan dan juga tidak begitu dikenal di luar negeri, maka untuk menyasar pasar global, pada tahun 2014, *Naver Webtoon* berkerja sama dengan *Line Corporation* yaitu perusahaan teknologi yang berada di Jepang yang mengembangkan usaha di Korea Selatan dengan nama *Line Plus Corporation*. Maka dengan kerjasama tersebut, *Line Webtoon* berhasil diluncurkan ke berbagai negara, salah satunya Indonesia.⁹

Komik pada aplikasi *Line Webtoon* dibagi berdasarkan jenis genre dan usia. Berdasarkan genre, terdapat tiga belas kelompok komik diantaranya, *drama, fantasy, comedy, action, slice of life, romance, superhero, heartwarming, historical, thriller, sports, sci-fi, horror*, dan *informative*. Sementara berdasarkan usia, *Line Webtoon* Indonesia membagi menjadi tiga kelompok yaitu, remaja, 20-an, dan 30-an.¹⁰ Kini aplikasi *Line Webtoon* mengembangkan bacaanya selain bagi penyuka komik, *Line Webtoon* menyediakan bagi para pembaca yang menyukai novel yaitu adanya *Webnovel*, namun kreator yang membuat *webnovel* ini belum sebanyak kreator pembuat komik. Novel yang biasanya hanya tulisan dan

⁹ Annisa Fitriana Lestari dan Irwansyah, *Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital*, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 6, No. 2, Oktober 2020, hal. 137.

¹⁰ Ibid.

tidak memakai gambar, dalam *Webnovel* ini tetap tidak menghilangkan ciri khas dari *webtoon* itu sendiri yaitu tetap diberi gambar walaupun hanya tokoh-tokoh pemainnya saja. Fitur baru ini menambah koleksi bacaan bagi penyuka komik dan novel.

Dalam aplikasi *Line Webtoon* pada bulan Januari tahun 2021 tercatat ada 467 komik dan 2 *webnovel* dengan berbagai genre, dan genre romantis menduduki angka paling tinggi yaitu terdapat 150 komik genre romantis dan 2 *webnovel* bergenre romantis dalam aplikasi *Line Webtoon*.¹¹ Karya bertema *romance* memang selalu diminati dari dulu hingga sekarang, alasannya karena pembawaannya yang ringan, tidak perlu kerja otak yang berlebihan dan akhir yang selalu bahagia. Selain itu kisah *romance* selalu membuat orang merasa ingin menjadi tokoh utamanya, karena berbeda dengan kehidupan di dunia nyata. Tidak hanya itu kisah-kisah yang bergenre *romance* selalu meyakinkan kita bahwa kita juga bisa seperti mereka yang mendapatkan cinta sejatinya. Namun, kita juga harus bisa mengambil pesan positif dari cerita yang bergenre romantis ini.¹²

Seperti pada *webtoon JOYful Delight* karya Chairunnisa Puspasari yang sama-sama bergenre romantis, namun romantis yang dibuatnya agak berbeda dari kisah-kisah romantis pada umumnya, yaitu romantis Islami. Dalam komiknya, Chairunnisa Puspasari menambahkan ajaran Islam yang

¹¹ Aplikasi Line Webtoon, diambil 30 Januari 2021.

¹² Elsa Malinda, "Alasan Mengapa Karya Bertema Cinta Selalu Laris di Pasaran", *Ubilik.id*, 14 Maret 2012, Diakses melalui <https://www.google.com/amp/s/ublik.id/karya-bertema-cinta-selalu-laris/amp/>, 30 Januari 2021.

membuat cerita romantisnya berbeda, yang mana sedikitnya menyisipkan pesan dakwah dan tentunya mengandung nilai positif dalam ceritanya, terlihat dari pemeran utamanya yang berkerudung. Tidak hanya itu cara berpakaian, bertutur kata, bahkan sampai kisah cintanya pun dibalut dengan menambahkan unsur Islami.



Gambar 1.1 (Cover Webtoon JOYful Delight)

Sumber : “Webtoon JOYful Delight” 2020

Webtoon ini mengisahkan mengenai seorang perempuan yang belum pernah merasakan jatuh cinta, akan tetapi dia tiba-tiba dilamar oleh seorang *chef* berparas tampan yang berasal dari Turki. Namun dalam perjalanan lamarannya tiba-tiba digantungkan. Meski begitu ia tetap percaya dan menunggu.¹³ Kisah ini memberikan pelajaran juga bagi pembacanya yaitu untuk selalu percaya pada pasangan di mana pun ia berada. Seperti contoh adegan romantis yang islaminya itu saat Aydan atau laki-laki yang mengajak pemeran utama yang bernama Joy untuk menjadi calon istrinya dengan tidak meminta menjadi pacarnya. Selain itu ketika hendak bertemu, mereka tidak bertemu berdua melainkan ditemani oleh teman mahramnya.

¹³ Aplikasi Line Webtoon, diambil 30 Januari 2021.

Kemudian pada cerita tersebut saat pemeran utama dipegang tangannya oleh laki-laki mahramnya dia marah dan melepaskan tangan dari laki-laki tersebut. Selanjutnya juga terdapat episode yang pemeran dalam *webtoon* tersebut sedang menggunjing, kemudian ada salah seorang tokoh yang menyalahkan perilaku tersebut, yang sama halnya dalam Islam melarang perbuatan menggunjing. Komik ini menarik untuk diteliti karena jarang sekali ditemukan *webtoon official* yang mengangkat genre romantis tetapi terdapat pesan dakwah di dalamnya.

Chairunnisa Puspasari adalah seorang komikus asal Indonesia yang sudah memuat dua karya di aplikasi *Line Webtoon*. Cerita drama yang dibuat Chairunnisa realistis dan dapat dialami oleh banyak orang.¹⁴ Komik pertama berjudul *Matahari ½ Lingkaran* dan yang kedua yaitu *JOYful Delight*. *Webtoon* ini adalah sekuel dari komik sebelumnya yaitu “*Matahari ½ Lingkaran*” yang bergenre romantis juga, bercerita tentang temannya Joy yang bernama Kayra dengan mataharinya yaitu Arka. *Webtoon JOYful Delight* pertama kali di publikasikan pada 10 April 2020 dan berakhir *season 1* pada 27 November 2020, meraih rating 9,84 persen dengan jumlah pembaca 472.242 orang.¹⁵ Dengan pembaca sebanyak itu Chairunnisa Puspasari berhasil menciptakan latar cerita yang menarik dari sisi romantis yang Islami. Dengan begitu pembaca dapat merasakan makna pesan dakwah

¹⁴ Bintang, “Bincang-bincang dengan Komikus Indonesia”, *buset-online.com*, 19 September 2020, Diakses melalui <https://www.google.com/amp/s/buset-online.com/bincang-bincang-dengan-komikus-indonesia/amp/>, 28 Februari 2021.

¹⁵ Aplikasi Line Webtoon, diambil 30 Januari 2021.

dalam *webtoon* tersebut walaupun setiap orang yang membaca pasti berbeda-beda dalam mengetahui dan mengartikan sebuah gambar atau objek cerita, akan tetapi Islam menerima pesan (rasional, lokal dan kultural) selama pesan tersebut tidak menyalahi aturan yang ada dalam Al-Quran dan Al-Hadits.

Berdasar pada uraian diatas, peneliti tertarik untuk menjadikan *Webtoon JOYful Delight* sebagai objek penelitian. Peneliti akan meneliti lebih lanjut lagi mengenai pesan dakwah yang seperti apa yang ada dalam komik romantis pada *webtoon* tersebut, karena kebanyakan dalam *webtoon* bergenre romantis tidak ada unsur Islamnya. Maka dari itu, peneliti akan menganalisis keterkaitan antara representasi, kemudian objek (*icon*, indeks, simbol), dan menginterpretasikannya untuk mengetahui makna pesan pada *webtoon* yang diteliti.

B. Fokus Penelitian

Berdasar pada latar belakang yang sudah diuraikan di atas, penelitian dilakukan dalam fokus penelitian berupa pertanyaan diantaranya :

1. Bagaimana representasi pesan dakwah dalam *webtoon JOYful Delight* karya Chairunnisa Puspasari berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Pierce ?
2. Bagaimana objek pesan dakwah dalam *webtoon JOYful Delight* karya Chairunnisa Puspasari berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Pierce ?

3. Bagaimana interpretasi pesan dakwah dalam *webtoon JOYful Delight* karya Chairunnisa Puspasari berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Pierce ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yang berdasar pada fokus penelitian di atas adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana representasi pesan dakwah dalam *webtoon JOYful Delight* karya Chairunnisa Puspasari berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Pierce.
2. Untuk mengetahui bagaimana Objek pesan dakwah dalam *webtoon JOYful Delight* karya Chairunnisa Puspasari berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Pierce.
3. Untuk mengetahui bagaimana interpretasi pesan dakwah dalam *webtoon JOYful Delight* karya Chairunnisa Puspasari berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Pierce.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis, capaian dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi wawasan yang ilmiah pada media berbasis internet khususnya pada komik digital *webtoon*, dan diharapkan juga menjadi rujukan dari pengembangan penelitian mengenai masalah yang serupa oleh peneliti lain, yaitu pembahasan mengenai pesan

dakwah atau yang ada hubungannya dengan komik digital sebagai media penyampai pesan Islam.

2. Secara Praktis, capaian dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan menambah pengetahuan bagi masyarakat dan para akademisi dakwah dalam menyiapkan penyampaian dakwah dengan memanfaatkan media masa (internet) khususnya komik digital *webtoon*. Kemudian juga diharapkan mampu memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca *webtoon* khususnya *JOYful Delight* dalam memaknai pesan dakwah yang terkandung dalam cerita tersebut.

E. Landasan Pemikiran

1. Landasan Teoritis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori analisis semiotika Charles Sanders Peirce, karena peneliti menilai teori ini sangat relevan untuk menganalisis komik digital yaitu *webtoon JOYful Delight*. Pendekatan tersebut digunakan untuk meneliti *webtoon JOYful Delight*, agar bisa mengetahui tanda-tanda yang digunakannya dengan batasan-batasan representasi, objek, dan interpretasi. Dengan batasan tersebut diharapkan dapat menghindari kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini.

Charles Sanders Peirce yaitu ahli filsuf asal Amerika (1839-1914) yang menyatakan bahwa keberadaan manusia digambarkan dengan

memadukan tanda-tanda dan bagaimana menggunakannya dalam kegiatan yang bersifat *representative*. Maksud pernyataan tersebut yaitu menentukan tanda-tanda representasi yang dibuat oleh manusia dari latar kebudayaan mereka. Sebagai contoh, seekor tikus yang memiliki arti berbeda di setiap negara, misalnya budaya Indonesia menandakan tikus sebagai seseorang yang telah melakukan korupsi. Sedangkan penjelasan tersebut belum tentu sama maknanya pada negara-negara lain. Karena pandangan yang akan dimiliki orang terhadap dunia terbentuk karena sebuah tanda yang diciptakan sesuai dengan kebudayaan mereka masing-masing.¹⁶

Pierce mengartikan tanda sebagai sesuatu yang bagi seseorang berfungsi menjadi wakil dari sesuatu yang lain dalam batas tertentu. Pemikiran ini menjelaskan bagaimana sebuah tanda dapat menjadi wakil dari sesuatu yang berbeda, atau bagaimana suatu tanda dapat mempresentasikan sesuatu yang mewakilinya. Penggambaran (Representasi) dari yang mewakilinya itu disebut *representamen*. Kemudian sesuatu yang dipresentasikannya seperti representasi dari penggambaran tokoh, benda, dan lain sebagainya disebut *object*. Sedangkan tanda yang dapat dimaknai oleh orang lain terhadap objek yang dimaksud disebut *interpretan*. Melibatkan tiga unsur pokok dalam semiotika yaitu *Representamen*, *Object*, dan *Interpretan*. Pemahaman ini sama halnya dengan

¹⁶ Mukhsin Patriansyah, *Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce Karya Patung Rajudin Berjudul Manyeso Diri*, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Vol. 15, No. 2, November 2014, hal. 242-243.

yang dijelaskan oleh Pierce dalam Marcel Danesi, yaitu : “.....tanda disebut *Representamen*, kemudian konsep, gagasan, benda, dan lainnya, dirujuknya sebagai *Object*, dan Makna (pengaruh, perasaan, dan lainnya) yang didapat dari suatu tanda oleh Pierce diberi istilah *Interpretan*.¹⁷

Hasil penelitian ini yaitu subjektif, karena keberadaannya tergantung peneliti yang melakukan penelitian langsung terhadap objek yang ditelitinya. Charles Sanders Pierce menekankan bahwa tanda yang diciptakan oleh manusia akan berbeda dalam membentuk pandangan setiap orangnya terhadap dunia yang sesuai pada kebudayaan mereka masing-masing, hal ini sesuai karena peneliti sedang mempelajari makna dari suatu tanda atau simbol. Maka dari itu, hasil dari penelitian ini ialah menampilkan beberapa tanda atau simbol yang membentuk pesan dakwah menurut analisis semiotika Charles Sanders Pierce.

2. Kerangka Konseptual

Menurut A. Subandi dan Sukriadi Sambas, dakwah mempunyai maksud menyeru, mengajak, atau membela suatu tindakan atau ucapan yang dapat membawa manusia terhadap sesuatu serta memohon dan meminta. Arti lain dari dakwah yaitu seruan bagi semua manusia kepada jalan Allah, baik secara lisan, tulisan ataupun perbuatan dengan maksud agar mereka mendapatkan petunjuk dan bisa merasakan bahagia dalam hidup.¹⁸ Dengan pesan dakwah sebagai perincian ajaran Islam yang terdapat pada Al-Quran

¹⁷ Mukhsin Patriansyah, Loc.Cit.

¹⁸ Hajir Tajiri, *Etika dan Estetika Dakwah* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, September 2015), hal 15-16.

dan Hadis. Fungsi dari pesan dakwah yaitu sebagai arahan petunjuk umat dalam menghadapi dunia nyata; sebagai acuan untuk memahami, menginterpretasi lingkungan hidupnya; sebagai dasar mengambil keputusan; dan sebagai pendorong untuk menciptakan aktivitas dan karakter dalam memenuhi kebutuhan mereka.¹⁹

Pada zaman globalisasi, penguasaan teknologi menjadi kedudukan dan parameter kemajuan suatu bangsa. Negara dengan penguasaan teknologi yang tinggi (*high technology*) dapat dikatakan sebagai negara maju, sedangkan negara yang tidak dapat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi sering disebut sebagai negara gagal (*failed technology*). Dengan berkembangnya dunia IPTEK, kemajuan peradaban umat manusia sangat luar biasa, yang mana jenis pekerjaan fisik sudah mulai tergantikan dengan perangkat mesin otomatis.²⁰

Manusia mulai menciptakan berbagai teknologi yang menunjang kehidupan sampai lahirnya internet yang dapat menghubungkan seseorang yang berbeda kota bahkan berbeda pulau. Teknologi merubah semua tatanan berkehidupan menjadi praktis dan efisien. Masyarakat yang dulunya mendapatkan informasi harus membutuhkan waktu sehari-hari, kini dengan media massa (internet) dapat dengan cepat mengakses atau menerima informasi yang kredibel. Karena kini keberadaan media massa

¹⁹ Chatib Saefullah, *Kompilasi Hadis Dakwah* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, Februari 2018), hal. 13.

²⁰ Muhammad Ngafifi, *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*, *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Vol. 2, No. 1, 2014, hal 34.

sangat dibutuhkan orang-orang, tidak hanya untuk mencari hiburan saja media massa (internet) dapat digunakan untuk mendapatkan informasi, edukasi, bahkan dapat menghasilkan penghasilan dari adanya media massa.

Webtoon merupakan komik digital yang mulanya datang dari Korea Selatan didirikan oleh JunKoo Kim pada tahun 2005,²¹ kemudian berkerjasama dengan *Line Corporation* serta berhasil meluncurkan *Line Webtoon* ke berbagai negara, salah satunya Indonesia.²² Banyak author (pembuat komik) dari berbagai negara khususnya Indonesia yang membuat karya dan *dipublish ke webtoon* untuk dibaca oleh penyuka komik diseluruh dunia. Penyebaran informasi pun kini dapat menggunakan berbagai media massa atau aplikasi, misalnya *webtoon*. Komik digital ini tidak hanya bisa digunakan untuk mencari hiburan saja akan tetapi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan Islam. Mengingat perkembangan yang serba digital, dan kelebihan dari media massa ini dapat menyampaikan pesan dengan mudah, cepat dan jelas langsung kepada penerima pesan (komunikasi).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan analisis semiotika Pierce. Semiotika adalah ilmu atau metode analisis dalam mengkaji sebuah tanda, yang mana dalam pandangan Sobur tanda diartikan alat yang dipakai dalam menemukan jalan di tengah keberadaan manusia. Semiotika memfokuskan perhatian utamanya pada teks. Tanda yang berupa teks film, surat, iklan, cerpen, pidato, spanduk, komik, dan segala sesuatu yang dapat

²¹ Kristen Acuna, Loc.Cit.

²² Annisa Fitriana Lestari dan Irwansah, Loc.Cit.

ditemukan pada aktivitas penanda, maksudnya ialah tanda yang digunakan sebagai proses signifikasi yang mengaitkan antara objek dan interpretasi. Pemikiran utama semiotika yaitu tanda dan simbol. Tanda menunjukkan sebagai dorongan dan diartikan untuk menandakan beberapa kondisi lain. Sedangkan simbol dapat diartikan sebagai penanda tanda-tanda yang masih kompleks dan memiliki banyak arti.²³

Maka dari itu, model analisis semiotika Charles Sanders Peirce digunakan oleh penulis, karena dalam analisis semiotika itu akan mempelajari bagaimana maksud dari tanda pada objek yang diteliti dan juga bisa digunakan dalam realitas kehidupan nyata. Karena tanda adalah sesuatu yang tidak hanya bisa diungkapkan dan dideskripsikan secara sederhana, akan tetapi tanda memiliki makna dan informasi yang harus disampaikan agar seseorang dapat mengerti maksud dari tanda tersebut, khususnya pembaca *webtoon JOYful Delight*.

3. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penyusunan penelitian ini, didapati sebagian penelitian sebelumnya yang berkaitan pada penelitian yang akan penulis teliti, yaitu sebagai berikut :

- a) Penelitian terdahulu berjudul “Pesan Moral dalam *Webtoon* Lucunya Hidup Ini Karya Rizal Fahmi (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)”, oleh Fitrah Magdalena mahasiswa jurusan Komunikasi dan

²³ Nurma Yuwita, *Refresentasi Nasionalisme dalam Film Rudy Habibie (Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)*, 2018, hal. 41.

Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung (UIN SGD Bandung) tahun 2019. *Webtoon* Lucunya Hidup Ini bercerita mengenai kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan aktivitas, lingkungan, serta keluh kesah kehidupan atau isu-isu sosial yang sedang hangat. Dimana persoalan-persoalan tersebut memiliki pesan moral di setiap episodenya yang dapat menjadi renungan bagi pembaca *webtoon* tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang mana penelitiannya lebih mengedepankan hasil data deskriptif. Peneliti setuju dengan skripsi tersebut karena telah sesuai antara judul dan pembahasan serta fokus penelitiannya pada skripsi ini. Persamaannya ialah pada penggunaan media komik digital yaitu *webtoon* sebagai media dakwah dan menganalisis menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce. Sedangkan perbedaannya ialah pada objek penelitiannya, yang mana pada penelitian ini menganalisis pesan dakwah dalam *webtoon JOYful Delight*.

- b) Penelitian terdahulu berjudul “Analisis Isi Pesan Dakwah dalam *Webtoon “Laa Tahzan : Don’t Be Sad”* Episode #71 - #80 Di *Line Webtoon*”, oleh M. Faizal Rachman mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2019. *Webtoon “Laa Tahzan : Don’t Be Sad”* bercerita mengenai kehidupan anak SMA

- dengan budaya Minangkabau Sumatra Barat. *Webtoon* ini terinspirasi dari Al-Qur'an, Hadits, komik Islami, dan anime, yang mana dalam setiap episodenya selalu ada pesan dakwah dari hadist maupun Al-Qur'an yang selalu mengingatkan kebaikan pada pembacanya. Penelitiannya menggunakan metode kuantitatif, yang mana ditujukan untuk menguji prediksi variable lain menggunakan suatu variabel. Peneliti setuju dengan skripsi tersebut karena telah sesuai antara judul dan fokus penelitiannya pada skripsi ini. Persamaannya ialah pada penggunaan media komik digital yaitu *webtoon* sebagai media dakwah. Sedangkan perbedaannya yaitu pada objek penelitiannya dan metode yang digunakan, yang mana pada penelitian ini objeknya ialah pesan dakwah dalam *webtoon JOYful Delight* dan metode yang digunakan yaitu metode kualitatif.
- c) Penelitian terdahulu berjudul "Nilai Keberagaman Dalam Komik *Online Webtoon* Berjudul *90 Days*", oleh Andini Jayanti Putri mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah tahun 2020. *Webtoon 90 Days* ini menceritakan mengenai seorang perempuan yang sedang berkuliah tetapi diikuti oleh malaikat maut pada 90 harinya. Dalam ceritanya, selalu menyisipkan kebaikan-kebaikan yang dilakukan oleh pemeran utama, karena dengan selalu mengerjakan kebaikan maka akan memperberat amal kebaikan saat di akhirat kelak. Penelitian ini

menggunakan metode penelitian kualitatif, yang mana penelitiannya lebih mengedepankan hasil data deskriptif. Peneliti setuju dengan skripsi tersebut karena telah sesuai antara judul dan pembahasan serta fokus penelitiannya pada skripsi ini. Persamaannya ialah pada penggunaan media komik digital yaitu *webtoon* sebagai media dakwah. Sedangkan perbedaannya ialah pada objek penelitiannya, yang mana pada penelitian ini menganalisis pesan dakwah dalam *webtoon JOYful Delight*.

- d) Penelitian terdahulu dengan judul “Komik Online Sebagai Media Penyampaian Pesan Dakwah (Studi Analisis pada *Line Webtoon* “Ngopi Yuk!” Episode 208-217)”, oleh Yogi Mukti Andayani mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Salatiga tahun 2018. *Webtoon* “Ngopi Yuk!” berkisah mengenai keseharian di kedai kopi milik pak Gundul antara pemilik, pegawai dan juga pengunjungnya. Cerita pada *webtoon* tersebut sebagian besar merupakan cerita realistik dari masyarakat sekitar yang tentunya terdapat pesan dakwah di sebagian episodenya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang mana penelitiannya lebih mengedepankan hasil data deskriptif. Peneliti setuju dengan skripsi tersebut karena telah sesuai antara judul dan pembahasan serta fokus penelitiannya pada skripsi ini. Persamaannya ialah pada penggunaan media komik digital yaitu *webtoon* sebagai media dakwah. Sedangkan perbedaannya ialah

pada objek penelitiannya, yang mana pada penelitian ini menganalisis pesan dakwah dalam *Webtoon Joyful Delight*.

F. Langkah – Langkah Penelitian

1. Objek Penelitian

Pada penelitian ini objek yang diteliti memusatkan pada pesan-pesan dakwah yang ada dalam *webtoon JOYful Delight* karya Chairunnisa Puspasari. Dipublish pertama bulan April 2020 dan berakhir *season 1* pada bulan November 2020 dengan jumlah 35 episode. Selanjutnya dari keseluruhan episode itu akan diambil beberapa episode untuk diteliti karena *webtoon* ini tidak semua memiliki pesan dakwah, melainkan hanya cerita romantis yang mengandung hiburan (komedi) ataupun pelajaran hidup seseorang yang mana pembacanya akan berpikir hal-hal kecil dalam proses kehidupan khususnya masalah percintaan.

2. Paradigma dan Pendekatan

Peneliti melakukan penelitiannya dengan memakai paradigma konstruktivisme, paradigma ini melihat bahwa realitas sosial bukanlah suatu hal yang terbentuk secara alami, melainkan perolehan dari sebuah konstruksi. Konstruktivisme menyatakan bahwa individu menginterpretasikan serta beranggapan sesuai dengan konseptual dan pemikiran.²⁴ Peneliti memakai paradigma ini karena ingin menggali lebih

²⁴ Elvaniaro Ardianto & Bambang Q – Anees, *Filsafat Ilmu Komunikasi* (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2009), hal. 151.

dalam lagi mengenai ajaran Islam yang ada di dalam *webtoon JOYful Delight*. Kemudian ingin mengetahui juga bagaimana komik tersebut mengkonstruksikan nilai-nilai keislaman kepada para pembacanya.

Penelitian ini termasuk pada penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu, lebih tepatnya dengan memecahkan masalah yang diteliti melalui gambaran atau lukisan keadaan subyek atau obyek dengan berdasar pada data-data yang ada atau sebenarnya diperoleh,²⁵ tidak dimanipulasi oleh peneliti serta kehadiran peneliti pun tidak begitu berpengaruh pada obyek tersebut. Dalam pendekatan ini hasilnya diuraikan berdasarkan pada data empiris yang telah diperoleh dalam bentuk kata-kata tertulis, yang kemudian lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.²⁶

3. Metode Penelitian

Penelitian ini mengumpulkan data dengan cara menganalisis, yaitu memilih metode penelitian deskriptif sebagai sebuah metode efektif yang dimaksudkan menggambarkan mengenai fenomena yang ada, baik yang normal maupun yang dirancang.²⁷ Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif, yang mana metode ini bermaksud untuk melihat suatu tanda atau simbol berupa ilustrasi gambar ataupun teks yang terdapat dalam

²⁵ Khairun Nissa Abdillah, Skripsi : “*Pesan Moral Islam Dalam Film Tanda Tanya “?” (Analisis Semiotik Model Roland Barthes)*” (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga, 2014), hal. 24.

²⁶ Angki Aulia Muhammad, *Kesadaran Hukum Masyarakat Kampung Mahmud untuk Memiliki Sertifikat Atas Hak Ulayat*, repository.upi.edu, 2013, hal. 66.

²⁷ Sarnawi M Dasim, *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*, repository.upi.edu, 2012, hal. 78.

webtoon JOYful Delight agar dapat menjelaskan apa saja pesan dakwah dalam setiap percakapan pada balon kata yang dapat mengungkap perilaku-perilaku atau sifat-sifat tokoh yang mengandung pesan dakwah. Pesan-pesan itu terdapat dalam *webtoon JOYful Delight* dengan melihat tanda berdasarkan hubungan *representamen* dan *object* pada gambar dan tulisan di setiap alur pada episode / strip panjang dalam *webtoon JOYful Delight*. Metode ini sejalan dengan penelitian peneliti untuk mempelajari lebih lanjut mengenai tanda atau simbol-simbol pada gambar atau teks dalam *webtoon JOYful Delight*.

4. Jenis Data dan Sumber Data

Berdasar pada metode penelitian di atas, dapat diketahui bahwa jenis data yang dipakai pada penelitian ini adalah data kualitatif. Sedangkan, sumber data yang dipakai dalam penelitian itu ada dua, diantaranya :

- a. Data primer yaitu sumber data yang didapatkan dari responden secara langsung dan akurat. Pada penelitian ini data primernya didapat dari objek yang diteliti secara langsung yaitu dari <http://www.webtoons.com/id/> atau dari aplikasi *Line Webtoon* dengan judul *JOYful Delight*. Dari 35 episode *season 1* (mulai April 2020 sampai dengan November 2020) yang benar-benar memiliki pesan dakwah yaitu episode prolog, 1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 35 (terpilih 27 episode), karena selain dari episode yang sudah disebutkan di atas tidak mengandung pesan dakwah akan tetapi hanya mengandung

cerita *romance* biasa. Cara mengumpulkan datanya yaitu dengan cara membaca, mengamati percakapan, kemudian *screenshot* gambar-gambar di setiap episodenya yang benar-benar mengandung pesan dakwah, dan dilakukannya wawancara pada *author webtoon* ini.

- b. Data sekunder pada penelitian ini ialah data-data pendukung yang didapat dari studi literatur buku Alex Sobur berjudul *Semiotika Komunikasi*, Tata Sukayat berjudul *Ilmu Dakwah*, jurnal Annisa Fitriana Lestari dan Irwansyah berjudul *Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital*, maupun internet Erlinda Sukmasari berjudul *Sejarah Komik dari Berbagai Belahan Dunia* dan juga karya-karya Chairunnisa Puspasari selain *webtoon JOYful Delight*, seperti komik Matahari $\frac{1}{2}$ Lingkaran, dan Instagram Chairunnisa Puspasari (@kunciberlari), yang nantinya ini membantu mengembangkan temuan dalam penelitian.
5. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang diperlukan oleh peneliti di antaranya ;

- a. Observasi

Pada penelitian ini observasi/pengamatannya dilakukan secara langsung terhadap *webtoon* yang diteliti berjudul *JOYful Delight* dengan membaca setiap episodenya, selanjutnya data dihimpun dan dibuat analisisnya.

b. Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan author *Webtoon JOYful Delight* yaitu Chairunnisa Pupasari melalui *direct message* Instagram atau layanan pesan daring lainnya. Teknik ini bertujuan untuk menggali informasi langsung dari pihak yang terlibat, yang tidak ditemukan dalam hasil pengumpulan data secara observasi. Data-data tersebut terutama berkaitan dengan histori dan *profile* dari objek penelitian.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis semiotika Charles Sanders Peirce digunakan pada penelitian ini dengan cara melakukan klasifikasi terhadap setiap adegan gambar atau teks yang terdapat dalam *webtoon* “*JOYful Delight*”. Metode ini menitikberatkan pada tentang dan fungsi dari suatu tanda (sign), serta makna yang dihasilkan dalam objek gambar atau teks yang diteliti.²⁸

Setelah berhasil menghimpun data, langkah selanjutnya adalah analisis data yang mana tujuannya untuk mendapatkan hasil dari penelitian. Karena temuan dari hasil menganalisis data akan menjawab setiap pertanyaan dari rumusan masalah yang telah disusun. Dengan pendekatan deskriptif berupa pengolahan data-data kualitatif, maka langkah-langkah penganalisisan data ini, sebagai berikut²⁹;

²⁸ Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual* (Jogjakarta : Jalasutra, 2009), hal. 12.

²⁹ Enjang AS dkk. *Panduan Karya Tulis Ilmiah (Penulisan Skripsi dan Makalah Jurnal Ilmiah)*. Bandung Januari 2019, hal. 18.

- 1) Mengumpulkan data, dengan cara menghimpun seluruh data yang berhasil dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data diatas seperti hasil observasi, dan wawancara.
- 2) Penyajian data, dengan cara menyeleksi data yang paling dibutuhkan secara sistematis dan mudah dipahami yang nantinya akan digunakan dalam penelitian.
- 3) Melakukan pengamatan terhadap data yang sudah diseleksi dan mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian.

