

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Aktivitas masyarakat berkembang dengan teknologi dan internet, hal ini dibuktikan pada pada situs *We Are Social* tahun 2023 menunjukkan bahwa sebanyak 5,44 miliar orang menggunakan *smartphone* pada awal tahun 2023 hal tersebut setara dengan 68% total populasi global. Angka tersebut meningkat lebih dari 3% dengan 168 juta pengguna baru *smartphone* selama setahun terakhir. Kemudian, seiring dengan tingginya tingkat penggunaan *smartphone* di masyarakat, penggunaan akses internet juga kian meningkat. *We Are Social* tahun 2023 juga menyebutkan bahwa terdapat 5,16 miliar pengguna internet di dunia saat ini dimana hal tersebut setara dengan 64,4% dari total populasi dunia yang juga meningkat sebesar 1,9% selama setahun terakhir.

Masyarakat Indonesia juga tidak terlepas pada fenomena globalisasi tersebut. Hal ini dapat dilihat pada data Statista tahun 2023 dimana Indonesia menempati peringkat 4 dibawah China, India dan Amerika sebagai negara dengan pengguna internet terbesar pada awal tahun 2023 dengan jumlah mencapai 212,9 juta pengguna internet. Selain itu, penggunaan internet di Indonesia juga meningkat setiap tahunnya. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022 tingkat penetrasi internet di Indonesia sekitar 77,02% selama 2 tahun terakhir pada 2021-2022. Angka tersebut meningkat dari tahun tahun sebelumnya dimana pada tahun 2019-2020 sekitar 73,70% dan pada tahun 2018 sekitar 64,80%.

Peningkatan penggunaan internet di Indonesia tidak lepas dari kebutuhan masyarakat Indonesia, di mana penggunaan internet juga diiringi dengan kepentingan tiap masing masing orang. BPS (Badan Pusat Statistik) tahun 2021 menjabarkan beberapa tujuan masyarakat mengakses internet, di mana internet di dominasi untuk penggunaan sosial media sekitar 88,99% kemudian sebanyak 66,13 % digunakan untuk mendapat informasi/berita. Tujuan lainnya sebanyak 63,08% dan 33,04% secara berturut-turut mengakses internet untuk hiburan dan proses pembelajaran, 13,00% untuk mengirim email, 16,25% untuk pembelian barang/jasa, 7,78% untuk fasilitas finansial dan 4,74% untuk mengakses lain lain.

Perkembangan teknologi hingga tingginya tingkat penggunaan internet di Indonesia perlu diiringi dengan kemampuan literasi yang baik. Dikutip dalam laman unesco.org (02/02/2023) UNESCO (*United National Educational, Scientific and Cultural Organization*) mengemukakan bahwa

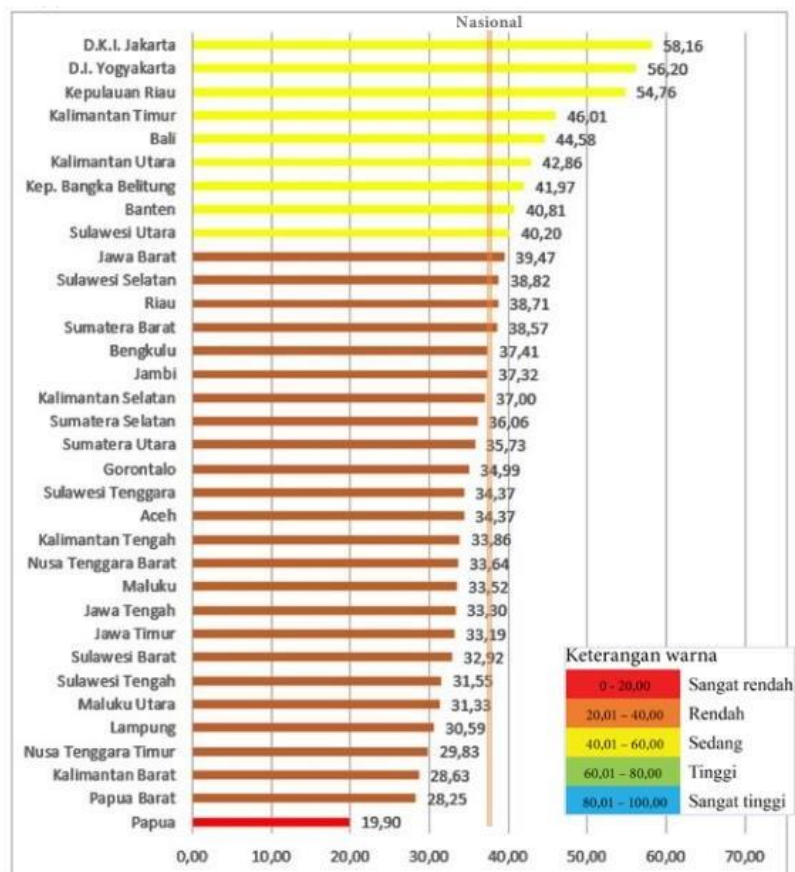
“Literacy is a continuum of learning and proficiency in reading, writing and using numbers throughout life and is part of a larger set of skills, which include digital skills, media literacy, education for sustainable development and global citizenship as well as job-specific skills”.

[literasi merupakan rangkaian pembelajaran dan kemahiran dalam membaca, menulis, dan menggunakan angka sepanjang hidup dan merupakan bagian dari rangkaian kemampuan yang lebih besar, yang mencakup kemampuan digital, literasi media, pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan dan kewarganegaraan global, serta kemampuan khusus pekerjaan].

Hal ini membuktikan bahwa literasi pada masa kini bukan hanya tentang kemampuan membaca dan menulis tetapi kecakapan digital, literasi media juga pendidikan yang berguna bagi kehidupan berkelanjutan.

Pentingnya kemampuan literasi pada era digitalisasi di Indonesia dikarenakan kekhawatiran tingkat literasi di Indonesia itu sendiri. Hal ini dilihat pada data yang dikeluarkan oleh OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) melalui program PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2018 melakukan survey tingkat literasi dimana didapatkan hasil bahwa tingkat literasi Indonesia berada pada level 1A dengan skor 371 dibawah rata rata skor OECD sebesar 487. Menurut data PISA tahun 2018 juga Indonesia menempati posisi ke 72 dari 78 negara dengan tingkat literasi yang rendah, artinya Indonesia menduduki 10 negara terbawah sebagai negara dengan rendahnya literasi. Selain itu, Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan (Puslitjakdikbud), Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia tahun 2019 melakukan penelitian untuk pemetaan tingkat literasi di 34 provinsi di Indonesia untuk menghasilkan Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca), hasil yang didapatkan ialah dari 34 provinsi di Indonesia, 9 provinsi dengan persentase 26% masuk dalam kategori aktivitas literasi sedang (dengan angka indeks 40,01 – 60,00), 24 provinsi dengan

persentase 71% masuk dalam kategori rendah (20,01 – 40,00) dan 1 provinsi dengan persentase 3% masuk dalam kategori sangat rendah (dengan indeks 0-20,00). Artinya sebagian besar provinsi berada pada level aktivitas literasi rendah dan tidak satu pun provinsi termasuk ke dalam level aktivitas literasi tinggi dan sangat tinggi (dengan nilai indeks antara 60,01 – 80,00 dan 80,01 – 100,00).



Gambar 1. 1 Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca) pada 34 provinsi di Indonesia

Sumber: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan (Puslitjakdikbud), Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019, hlm. 58)

Berdasarkan data pada gambar 1.1 tingkat literasi di Indonesia terbilang masih cukup rendah, hal ini dibuktikan dengan capaian Indeks Alibaca Nasional yang berada pada level aktivitas rendah dengan angka indeks 37,32. Besarnya penggunaan internet di Indonesia (berdasarkan data APJII tahun 2022) ditambah dengan minimnya tingkat literasi (berdasarkan data Puslitjakdikbud 2019)

menjadi suatu hal yang timpang. Prameswari (2023) mengungkapkan bahwa salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya aktivitas literasi di Indonesia adalah penggunaan teknologi informasi elektronik yang canggih, yang mengakibatkan buku tidak lagi menjadi prioritas utama. Maka dari itu, besarnya penggunaan teknologi perlu dimanfaatkan dalam membantu aktivitas literasi, hal ini sejalan dengan pendapat Dirjen PAUD Dikdas & Dikmen Kemendikbud, Jumeri S.T.P., M.Si yang mengatakan

“Minat baca terhadap buku harus ditingkatkan lagi. Kita harus beradaptasi dengan teknologi untuk meningkatkan minat baca masyarakat, salah satunya dengan menyediakan berbagai platform digital. Dengan kemampuan literasi yang tinggi, seseorang akan bisa mencari informasi, memilih informasi, mengolah informasi, bahkan menyebarluaskan informasi secara benar. Saya menyebutnya dengan 5M; mencari, memilih dan memilah, mengolah, memanfaatkan dan kemudian menyebarluaskan”. Dikutip dari laman ditpsd.kemdikbud.go.id (04/04/2021).

Pendapat tersebut menjadi penguat masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan literasi serta mengelola informasi.

Pemanfaatan teknologi sebagai media untuk meningkatkan literasi sejalan dengan data yang dikeluarkan oleh Perpustakaan RI tahun 2021 yang menjabarkan bahwa sarana dan prasarana kegemaran membaca di Indonesia didominasi oleh perangkat teknologi seperti *HP/Smartphone* (83,6%) akses internet (59,8%) koleksi buku (49,9%), komputer/laptop (48,6%), majalah koran (24,9%), *smart TV* (18,1%), audio/video *player* (13,2%) dan tidak satupun (0,8%). Data tersebut membuktikan bahwa melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, atau komputer, dll seseorang dapat dengan mudah mengakses *e-book*, artikel, jurnal, dan berbagai konten literasi lainnya secara online. Namun, hal tersebut perlu diiringi dengan kemampuan memahami informasi agar dalam membaca informasi seseorang dapat menghindari kesalahpahaman informasi.

Pemahaman informasi pada era digitalisasi merupakan *basic* dari literasi informasi. Literasi informasi merupakan salah satu kemampuan abad 21 yang memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya, hal tersebut diungkapkan oleh Trilling dan Fadel (dalam Johan, 2019) yang mengatakan bahwa terdapat

beberapa kemampuan abad 21 salah satunya ialah *information media and technology skills* yang terdiri dari literasi informasi, literasi media dan literasi ICT (*Information and Communication Technology Literacy*). Selain itu, UNESCO (2023) mengungkapkan bahwa “*Literacy skills themselves are expanding and evolving as people engage more and more with information and learning through digital technology*” [kemampuan literasi itu sendiri berkembang dan berkembang ketika orang semakin terlibat dengan informasi dan pembelajaran melalui teknologi digital]. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan literasi informasi tidak lepas dari pengaruh teknologi digital.

Literasi informasi era digital merupakan penggabungan kecakapan penggunaan teknologi dengan kemampuan memahami informasi. Hal tersebut dapat membantu mengembangkan kemampuan masyarakat dalam menggunakan dan mengelola informasi secara akurat dan efektif untuk mengatasi masalah (Johan, 2019). Kemampuan dalam memahami informasi itu sendiri merupakan definisi langsung dari literasi informasi. Literasi informasi sendiri dikatakan sebagai kemampuan untuk menyadari informasi yang dibutuhkan, mengakses berbagai macam sumber informasi, menemukan informasi yang dibutuhkan, mengevaluasi informasi yang diperoleh, menggunakan informasi dan kemampuan dalam mengkomunikasikannya (Johan, 2019, hlm. 20).

Pemahaman informasi dalam literasi informasi dapat lebih mudah jika menggunakan media visual. Eisenberg (2014) mengungkapkan bahwa otak manusia memproses gambar 60.000 kali lebih cepat daripada teks, dan 90% informasi yang dikirimkan ke otak adalah berbentuk visual. Selain itu, Sharma, dkk. (2012) menjabarkan bahwa hampir 75% dari seluruh informasi yang diproses di otak pada dasarnya adalah visual. Hal ini membuktikan bahwa penjabaran informasi dengan menambahkan aspek visual akan lebih efektif dipahami oleh manusia. Hal tersebut juga dapat disebut sebagai visualisasi informasi.

Fakta bahwa visualisasi informasi merupakan langkah termudah dalam memahami informasi juga didukung pada penelitian pada *American Management Association* (AMA) oleh Bonsignore (2019) yang dikutip dalam amanet.org (01/24/2019) diketahui bahwa informasi tertulis 70% lebih mudah diingat jika digabungkan dengan visual dan tindakan. Visual bukan hanya membantu

menjabarkan informasi secara jelas akan tetapi juga membantu memahami akan suatu informasi tersebut. Hal tersebut di dukung oleh pendapat Immery dan Hidayat (2018) yang mengatakan bahwa kehidupan manusia didominasi oleh gambar visual, manusia akan lebih mudah memahami sesuatu melalui gambar jika dibanding pendengaran.

Data lain menunjukkan bahwa gambar visual dapat lebih mudah diingat dalam membaca suatu informasi dibuktikan melalui penelitian MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) dimana ahli saraf MIT menemukan bahwa otak dapat mengidentifikasi gambar yang dilihat hanya dalam waktu 13 milidetik (Trafton, 2014). Selain itu, Brown, dkk. (2016, hlm. 67) mengungkapkan bahwa

“Memory experiments by cognitive psychologist Allan Paivo demonstrated that pictures are remembered better than words, a finding called the picture superiority effect meaning more fully than words and are processed more deeply in the brain”

[Eksperimen memori oleh psikolog kognitif Allan Paivo menunjukkan bahwa gambar diingat lebih baik daripada kata-kata, sebuah temuan yang disebut superioritas gambar mengakses makna lebih lengkap daripada kata-kata dan diproses lebih dalam di otak].

Hal tersebut membuktikan bahwa penyajian informasi secara visual dapat memudahkan bagi seseorang mencerna informasi yang diberikan. Proses pemaknaan suatu informasi dalam gambar ketika ditangkap oleh mata merupakan salah satu bentuk literasi visual.

Terdapat berbagai kemampuan literasi dalam cakupan literasi informasi. Ferguson (2005) bersama *National Commission on Libraries and Information Science* (NCLIS) memberi masukan mengenai kemampuan apa saja yang dapat disebut sebagai literasi informasi, salah satunya ialah literasi visual. Menurut Baldessari, Rashid dan Wong (dalam Elkins, 2007, hlm. 2) disimpulkan bahwa literasi visual sebagai bentuk *“..understanding how people perceive objects, interpret what they see and what they learn from them.”* [..memahami bagaimana orang melihat objek, menginterpretasikan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka pelajari darinya]. Literasi visual dapat dikatakan sebagai pemahaman

informasi menggunakan media visual. Literasi visual dapat menunjang kemampuan seseorang dalam menganalisis informasi visual yang dilihat baik dalam bentuk tercetak, digital atau objek visual. Selain itu, Ferguson (2005) mengungkapkan bahwa gabungan antara literasi media dan literasi teknologi akan memunculkan aktivitas literasi visual.

Literasi visual menjadi semakin penting karena perkembangan penyampaian informasi dan komunikasi yang semakin beragam, termasuk pesan-pesan visual yang menjadi semakin dominan dalam menyampaikan informasi dan komunikasi seperti poster, infografis, mind map dll. (Aziz, 2019). Literasi visual berfungsi untuk memproses informasi visual dengan baik, memahami pesan-pesan visual/gambar, dan mengkomunikasikan gagasan melalui media visual.

Dalam memahami informasi visual juga perlu adanya kemampuan literasi visual. pentingnya kemampuan literasi visual dikarenakan banyaknya informasi tidak benar dengan mengandalkan visual sebagai bentuk penjelas informasi. Hal tersebut, dibuktikan dalam survei Masyarakat Telematika Indonesia (MASTEL) tahun 2019 yang menjabarkan bahwa tiga ragam bentuk informasi palsu (*hoax*) yang sering diterima adalah dalam bentuk tulisan (70,7%), foto dengan caption palsu (66,3%), dan berita/foto/video lama di posting ulang (69,2%). Dari data tersebut, dua diantaranya merupakan informasi berbentuk visual yang tersebar. Hal ini membuktikan bahwa seseorang perlu lebih cermat dalam melihat suatu informasi dalam bentuk visual, itulah yang menyebabkan kemampuan literasi visual menjadi penting untuk diasah.

Kemampuan literasi visual secara garis besar meliputi kemampuan membaca (*read*) dan menulis (*write*) visual juga diikuti dengan kemampuan lainnya seperti kemampuan berpikir visual, belajar hingga berkomunikasi. Menurut ACRL (*Association of College & Research Libraries*) tahun 2011 diungkapkan bahwa “..*Images often function as information, but they are also aesthetic and creative objects that require additional levels of interpretation and analysis*”. [..Gambar seringkali berfungsi sebagai informasi, tetapi gambar juga merupakan objek estetis dan kreatif yang membutuhkan tingkat interpretasi dan analisis tambahan]. Maka dari itu, kemampuan literasi visual merupakan salah satu bentuk kemampuan yang perlu diperhatikan lebih dalam.

Terdapat berbagai macam hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan literasi visual salah satunya ialah kebiasaan dalam membaca media visual seperti gambar, objek visual dll. Media visual ini memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan atau cerita dengan cara yang menyenangkan dan mudah dicerna, karena menggabungkan elemen gambar dan teks yang bisa merangsang imajinasi pembaca. Salah satu bentuk media visual ialah komik atau cerita bergambar. Menurut Tiemensma (2009, hlm. 3) buku bergambar dan komik dapat mendukung literasi visual dikarenakan “*Comics are a visual medium that combines the written word with the visual concept*” [komik merupakan media visual yang menggabungkan kata-kata tertulis dengan konsep visual]. Maka dari itu, komik adalah bentuk media visual yang menggunakan gambar dan teks untuk menceritakan sebuah cerita atau menyampaikan sebuah pesan.

Pada era ini komik memiliki 2 bentuk yakni komik tercetak dan komik non-cetak atau biasa disebut komik digital. Secara umum, komik digital sama dengan komik pada umumnya, perbedaannya terdapat pada penyajiannya yang dilakukan secara digital/online yang dapat diakses menggunakan jaringan komputer/internet. Komik digital hadir sebagai bentuk perkembangan *cyberspace* di dunia teknologi dan komunikasi (Nindyana & Aryanto, 2022). Seiring dengan berkembangnya teknologi, banyak hal dapat diubah menjadi digital, tidak tertinggal komik sebagai salah satu bahan bacaan masyarakat yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Terdapat berbagai macam platform komik digital yaitu *LINE Webtoon*, *Komiku*, *Mangaplus*, *KakaoWebtoon*, *Komikcast* dll.

Komik digital merupakan salah satu bentuk interpretasi dari media visual yang terdiri dari rangkaian gambar dan teks yang disajikan dalam format digital. Sebagai bentuk media visual, komik digital memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi atau cerita dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah diingat. Dengan memanfaatkan gambar dan teks yang menarik, komik digital dapat menyampaikan pesan atau informasi secara efektif dan menyenangkan. Berikut contoh komik digital sebagai media menyampaikan pesan atau informasi.



Gambar 1. 2 *User Education* di Perpustakaan UPI

Sumber : *LINE Webtoon* karya Prasetia (2021) “*User Education* di Perpustakaan Perguruan Tinggi”

Gambar diatas merupakan salah satu media visual dalam bentuk komik informatif yang terdapat pada salah satu platform komik digital *LINE Webtoon* yang disajikan sebagai upaya penyampaian informasi *User Education* di Perpustakaan UPI dimana setiap adegan dibubuhi visual untuk membantu menjelaskan alur cerita. Pada cerita yang diinterpretasikan ke dalam suatu gambar dapat terkandung informasi baik secara visualnya maupun alur cerita yang dibawakan. Sidhartani (2016) mengungkapkan bahwa perkembangan media informasi saat ini begitu mengandalkan aspek visual dalam berkomunikasi.

Sebagai media visual, komik bukan hanya bermanfaat untuk menyampaikan informasi akan tetapi juga manfaat dalam dunia pendidikan. Hal ini didukung oleh pernyataan Ketua Penyelenggara Kegiatan Penyusunan Komik Pembelajaran Waluyo, S.S., M.E., yang mengatakan bahwa “Dalam rangka meningkatkan minat baca pada masyarakat Indonesia, Direktorat Sekolah Dasar Kemendikbud kemudian melakukan berbagai upaya, salah satunya menyediakan sumber belajar dalam bentuk komik pembelajaran untuk menunjang pembelajaran siswa sesuai

dengan perkembangan serta karakteristik peserta didik” dikutip pada ditpsd.kemdikbud.go.id (31/03/2021). Manfaat komik lainnya ialah dapat membantu kemampuan berpikir kritis. Menurut Nanda dan Kustijono (2017) dalam kemampuan kognitif, komik dapat melatih kemampuan berpikir kritis secara efektif. Kemampuan kognitif tersebut antara lain interpretasi, analisis, evaluasi, menyimpulkan dan menjelaskan. Adapun pada disposisi afektif meliputi rasa penasaran, pencarian kebenaran juga berpikir analitis.

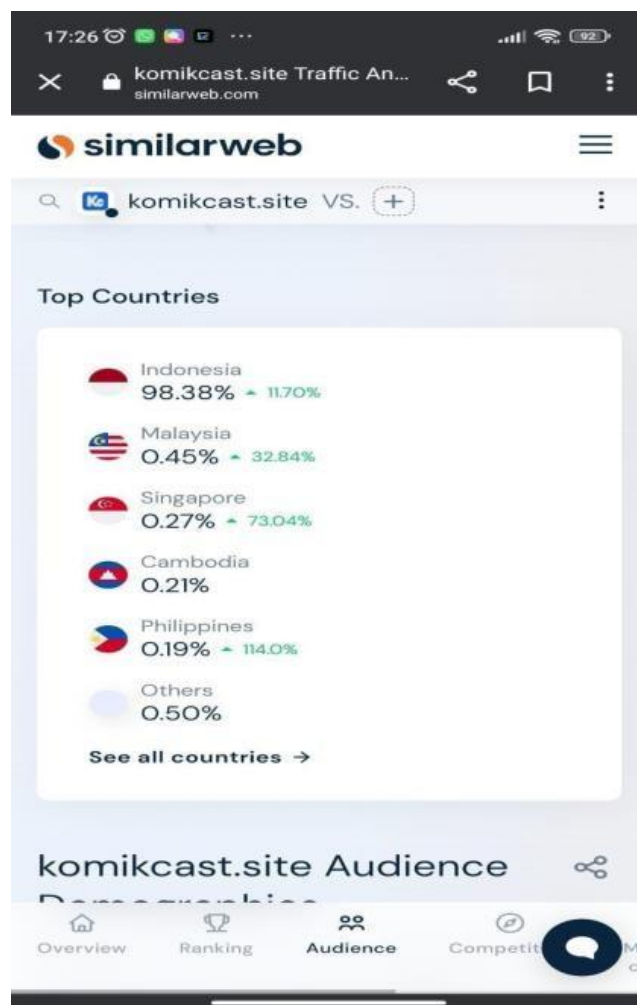
Komik digital merupakan salah satu bacaan populer di masyarakat Indonesia. Beberapa data menunjukkan tingginya tingkat pembaca komik digital di Indonesia seperti salah satu perusahaan penerbitan komik di Jepang, *Shueisha* mengeluarkan data pengguna aktif bulanan pembaca komik digital pada situs *Mangaplus* tahun 2022



Gambar 1. 3 Tingkat pembaca komik digital pada situs Mangaplus

Sumber: Dikutip pada laman <https://note.com/creatorecolab/n/n21f330aeb799>
 (15/09/2022)

Pada data tersebut, peringkat pertama di tempati oleh Amerika, ke-2 oleh Thailand, dan Indonesia menempati posisi ke-3 sebagai pembaca komik digital aktif pada situs *Mangaplus* kemudian pada posisi 4, 5 dan 6 diikuti oleh Prancis, Mexico hingga Filipina secara berturut-turut. Selain itu, sebuah perusahaan pengukuran data audiens digital, *similarweb.com* menjabarkan bahwa Indonesia menempati posisi pertama di Asia dengan 98,38% sebagai pengakses *website* komik digital pada situs *komikcast.site* dalam 3 bulan terakhir tahun 2023 jauh diatas Malaysia (0,45%), Singapura (0,27%), Kamboja (0,21%), Filipina (0,19%) dan *Others* (0,50%).

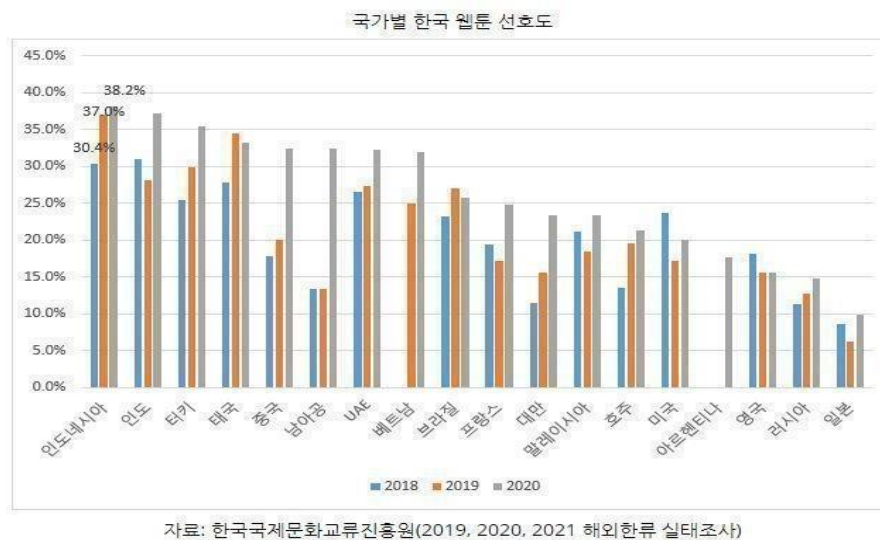


Gambar 1. 4 Tingkat pengakses *website* komik digital pada platform *komikcast.site* di Asia

Sumber: Dokumentasi pribadi pada situs

<https://www.similarweb.com/website/komikcast.site/> (Per tanggal 7 April 2023 pukul 17.26 WIB)

Tingginya tingkat pembaca komik digital di Indonesia juga dibuktikan pada survei Hallyu luar negeri yang dilakukan setiap tahun oleh Badan Pertukaran Budaya Internasional Korea. Dikutip dari laman *Chungcheongnam-do Economic Promotion Agency Indonesia* (30/09/2021) preferensi komik digital Korea (*Webtoon*) diantara 16 negara, Indonesia adalah yang tertinggi tahun 2020 dan terbukti meningkat setiap tahun.



Gambar 1. 5 Tingkat pengguna *Webtoon* di 16 negara tahun 2018, 2019, 2020

Sumber: Badan Promosi Pertukaran Budaya Internasional Korea, Survei

Hallyu Luar Negeri 2019, 2020, 2021 (dikutip pada laman

<http://www.cepainonesia.com/kr/information/detail.do?boardCode=2&seq=330/09/2021>)

Pada gambar 1.3 diketahui bahwa Indonesia berada pada posisi pertama sebagai negara pengguna *Webtoon* diantara 16 negara. Pada tahun 2020 dengan persentase 38,2% angka tersebut meningkat dari tahun sebelumnya yakni pada 2019 sebesar 37,0% dan pada tahun 2018 sebesar 30,4%. Selain itu, diketahui bahwa di antara publikasi Korea yang digunakan di Indonesia pada tahun 2020, *Webtoon* menyumbang paling banyak dengan 50,9%, dan alasan popularitasnya adalah 'cerita bagus', 'berurusan dengan berbagai materi dan genre', dan 'karena itu adalah konten gelombang Korea asli'. Berdasarkan semua data diatas membuktikan bahwa tingkat pembaca komik digital di Indonesia cukup tinggi yang artinya hal ini dapat menjadi bukti bahwa komik dapat meningkatkan minat baca di Indonesia dan menjadi salah satu dari keberagaman media membaca digital bagi masyarakat.

Kemampuan literasi visual dalam komik digital, berupa kemampuan memahami gambar-gambar yang disajikan secara berurutan, dengan berbagai macam ekspresi, situasi, hingga ilustrasi yang menghendaki pembaca memahami

gambar sebagai langkah pemaknaan visual. Hal ini sejalan dengan pendapat Lyga (2006) yang menyatakan bahwa membaca komik membutuhkan banyak kemampuan literasi, termasuk untuk memahami rangkaian peristiwa, menginterpretasikan gerakan nonverbal karakter, membedakan plot cerita, dan membuat inferensi. Selain memahami gambar, efek visual pada komik juga berhubungan dengan pemahaman informasi visual seseorang. Membaca komik tidak hanya sekedar memahami gambar, tetapi juga menikmati cerita dan mendapatkan informasi dari dalamnya.



Gambar 1. 6 Ilustrasi visual pada komik digital berjudul *Pupus Putus Sekolah*

Sumber: *Line Webtoon*, *Pupus Putus Sekolah* Episode 36



Gambar 1. 7 Ilustrasi visual pada komik digital berjudul *Mistake* dan *Next Door Country*

Sumber: *Line Webtoon*, *Mistake* Ep. 31 dan *Next Door Country*, Ep. 15

Kebiasaan membaca komik digital dapat membantu melatih kemampuan literasi visual seseorang. Menurut Felten (2008) dengan latihan seseorang dapat mengembangkan kemampuan untuk mengenali, menafsirkan dan menggunakan sintaks dan semantik dari bentuk visual yang berbeda, dimana jika terus dilatih dan berlanjut maka seseorang akan dapat mempelajari cara cara baru dan lebih canggih dalam menghasilkan, menganalisis, dan menggunakan gambar/visual.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang juga menggunakan media visual komik dalam menganalisis kemampuan literasi visual, seperti pada penelitian Sahal Fatah (2014) dengan judul “Perilaku Literasi Visual di Kalangan Pecinta Komik di Surabaya” penelitian ini membahas mengenai perilaku literasi visual para pembaca komik di forum diskusi surabaya yang kemudian didapatkan hasil bahwa para anggota forum diskusi pecinta komik di Surabaya kerap kali berpikir, belajar hingga berkomunikasi secara visual ketika sedang membaca buku terutama mengenai buku hiburan.

Adapula penelitian dari Kissi Marwanti, Yus Rama Denny Muchtar, Yudi Guntara (2019) dengan judul “Pengembangan Media *Comic Of Physics* Berbasis Literasi Visual Pada Materi Fluida Statis”. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik berdasarkan indikator literasi visual demi menunjang pembelajaran yang kemudian didapatkan hasil bahwa rata rata penilaian ahli memberikan nilai sangat layak untuk menggunakan media *comic of physics* dengan berdasarkan indikator literasi visual sebagai media pembelajaran.

Penelitian lain menggunakan salah satu jenis komik yaitu novel grafis dalam analisis literasi visual nya yaitu pada penelitian Adya Arsita, Dimas Ridho Wicaksono (2019) dengan judul “Literasi Visual dengan Perspektif Multimodal dalam Novel Grafis”. Diketahui bahwa novel grafis merupakan salah satu jenis komik yaitu menyajikan cerita teks dengan gambar. Penelitian ini membahas urgensi literasi visual dan menggunakan salah satu media visual komik (novel grafis) dalam analisis nya. Hasil penelitian menunjukkan pentingnya visual dalam peran-peran yang sebelumnya didominasi oleh verbal mulai terlihat. Visual saat ini hadir dalam berbagai media dan lingkungan, baik dalam bentuk fisik maupun virtual digital, dan harus dimanfaatkan secara optimal. Kompetensi literasi visual yang baik dapat membantu individu untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya

dan menyampaikannya kepada orang lain. Jika kompetensi ini berhasil dicapai, setiap individu akan lebih siap menghadapi masa depan yang didominasi oleh elemen visual.

Berdasarkan temuan pada beberapa penelitian sebelumnya, telah terungkap adanya pembahasan terkait antara media visual seperti komik dan kemampuan literasi visual. Temuan ini mendorong adanya asumsi tentang potensi hubungan antara kedua hal tersebut. Penelitian ini memiliki inovasi dengan fokus pada eksplorasi hubungan antara media visual, khususnya komik, dan kemampuan literasi visual seseorang. Keunikan penelitian ini terletak pada usaha untuk mengidentifikasi potensi keterkaitan antara media visual, seperti komik, dengan tingkat kemampuan literasi visual seseorang.

Kemampuan literasi visual dengan kebiasaan membaca komik digital dapat diketahui melalui komunitas atau forum diskusi *online* para pembaca komik digital, yaitu seseorang dengan aktivitas yang sering membaca, berdiskusi, hingga membuat sebuah objek gambar. Salah satu platform komik digital terbesar di Indonesia ialah *LINE Webtoon*. Popularitas *LINE Webtoon* di Indonesia dibuktikan pada survei *Hallyu* Luar Negeri tahun 2019, 2020, 2021 oleh Badan Promosi Pertukaran Budaya Internasional Korea, *LINE Webtoon* menempati posisi pertama sebagai aplikasi komik digital terlaris di Indonesia versi *Google Play Store*.

인도네시아 구글 플레이 스토어 웹툰 앱 매출 상위 10위(2021년 8월 31일 기준)

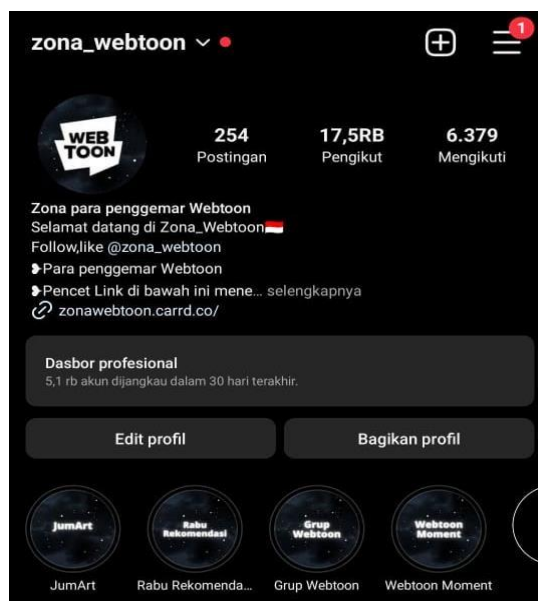
순위	로고	서비스명	국가	내용
1		라인웹툰 (Line Webtoon)	한국	- 인도네시아 서비스 개시 : 2014 년 7 월 - 개발사 : NAVER - 제공 언어 : 영어, 인도네시아어 - 기타 : 월간 사용자(MAU - Monthly Active User) 690 만 명 이상
2		타파스 (Tapas)	한국	- 인도네시아 서비스 개시 : 2012 년 10 월 - 개발사 : Tapas Media, Inc - 제공 언어 : 영어 - 기타 : 2021 년 6 월 카카오에서 인수
3		테피툰 (Tappytoon)	한국	- 인도네시아 서비스 개시 : 2016 년 4 월 - 개발사 : Contents First - 제공 언어 : 영어
4		웹믹스 (Webcomics)	중국	- 인도네시아 서비스 개시 : 2018 년 1 월 - 개발사 : Webcomics Holdings HK Limited - 제공 언어 : 영어, 인도네시아어 - 기타 : 인도네시아 내 중국 웹툰 플랫폼 1 위
5		렌타 (Renta)	일본	- 인도네시아 서비스 개시 : 2012 년 2 월 - 개발사 : 주식회사 파피레스 - 제공 언어 : 일본어
6		만타 (Manta Comics)	한국	- 인도네시아 서비스 개시 : 2020 년 12 월 - 개발사 : RIDI Corporation - 제공 언어 : 영어
7		코미코 (Comico)	일본	- 인도네시아 서비스 개시 : 2018 년 10 월 - 개발사 : NHN - 제공 언어 : 일본어
8		포켓 코믹스 (Pocket Comics)	일본	- 인도네시아 서비스 개시 : 2020 년 12 월 - 개발사 : NHN - 제공 언어 : 영어 - 기타 : 코미코의 글로벌 버전
9		마블 언리미티드 (Marvel Unlimited)	미국	- 인도네시아 서비스 개시 : 2018 년 5 월 - 개발사 : Marvel Comics - 제공 언어 : 영어 - 기타 : 28 천 개 이상의 Marvel 웹툰을 제공하며 유료 컨텐츠로만 운영
10		카카오페이지 (Kakao Page)	한국	- 인도네시아 서비스 개시 : 2018 년 3 월 - 개발사 : 카카오엔터테인먼트 - 제공 언어 : 영어, 인도네시아어 - 기타 : 2018 년 네오바자르 애플리케이션 인수, 2020 년 사명 변경

주: 구글 플레이 스토어 Top Grossing은 총매출액(가격×판매량+앱 내 구매 수익)으로 나열
자료: 한국콘텐츠진흥원(인도네시아 콘텐츠 산업 동향), 구글 플레이 스토어, 각 웹툰 웹사이트 및 앱

Gambar 1. 8 Aplikasi komik digital terlaris versi *GooglePlay Store* diIndonesia (per tanggal 31 Agustus 2021)

Sumber: Badan Promosi Pertukaran Budaya Internasional Korea, Survei *Hallyu* Luar Negeri 2019, 2020, 2021 (dikutip pada laman <http://www.cepainonesia.com/kr/information/detail.do?boardCode=2&seq=3> 04/01/2022)

Popularitas pembaca komik digital LINE *Webtoon* juga melahirkan banyak *fanbase* pembaca *Webtoon* salah satunya ialah akun *fanpage* Zona *Webtoon* dengan *username* @zona_Webtoon di Instagram yang di dirikan pada Agustus 2020. Akun ini merupakan salah satu akun penggemar dan pembaca komik digital LINE *Webtoon* di Indonesia. Dengan diikuti oleh 17,5 ribu pengguna dan 254 postingan (per tanggal 7 Juli 2023) akun ini merupakan akun penggemar *Webtoon* di Indonesia. Selain itu, akun ini juga memiliki grup atau forum diskusi *online* melalui *WhatsApp* untuk menaungi para pengikut dalam berinteraksi antar sesama. Pada grup *WhatsApp* beranggotakan 267 peserta (per tanggal 7 Juli 2023).



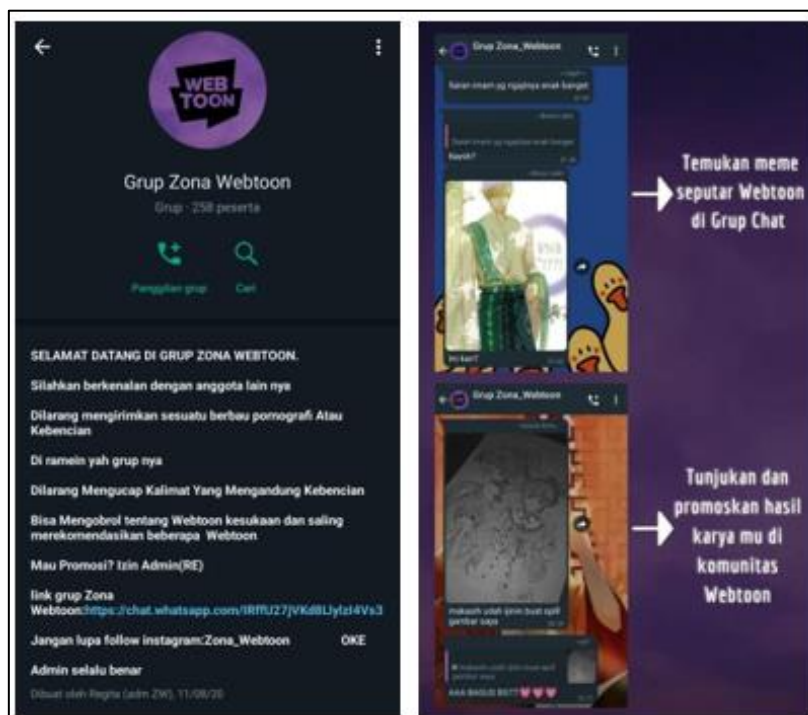
Gambar 1. 9 Salah satu akun grup penggemar komik digital LINE *Webtoon*, *Zona Webtoon* pada Instagram

Sumber: Dokumentasi peneliti pada akun *Instagram Zona Webtoon* (pertanggal 7 Juli 2023)

Aktivitas pada akun instagram *Zona Webtoon* antara lain memberikan informasi seputar aktivitas penayangan *Webtoon* seperti informasi *Webtoon* baru, rekomendasi *Webtoon* sesuai dengan genre hingga informasi perlombaan komikus atau lomba membuat komik yang diberitahukan kepada semua *followers* akun instagram. Adapun aktivitas lainnya yaitu *QnA (Question and Answer)* opini mengenai cerita pada *Webtoon* yang sedang hangat dibicarakan. Selain itu, pada *reels* Instagram *Zona Webtoon* terdapat beberapa program lain seperti Rabu Rekomendasi dan *JumArt*. Rabu Rekomendasi merupakan aktivitas rekomendasi *Webtoon* pada setiap hari rabu yang diusulkan oleh admin *Zona Webtoon* sesuai rekomendasi dari pembaca ataupun inisiatif admin. Sementara pada program *JumArt* merupakan aktivitas membahas *style art /visual art* komik digital yang kemudian membuat kolom pendapat untuk meminta opini pembaca mengenai *style art /visual art* pada komik tersebut.

Kemudian, adapula aktivitas pada grup *WhatsApp* diantaranya seperti saling merekomendasikan bacaan komik favorit, berinteraksi membicarakan karakter favorit hingga menunjukkan hasil karya gambar yang dibuat baik yang digambar

secara tertulis maupun digital. Selain itu, ada pula anggota yang gemar membicarakan dan mengomentari *style art* dari tiap masing masing komik. Selanjutnya, ada juga beberapa anggota yang membuat gambar/*style art Webtoon* dan menjual hasil karya nya pada anggota lainya dan masyarakat luar.



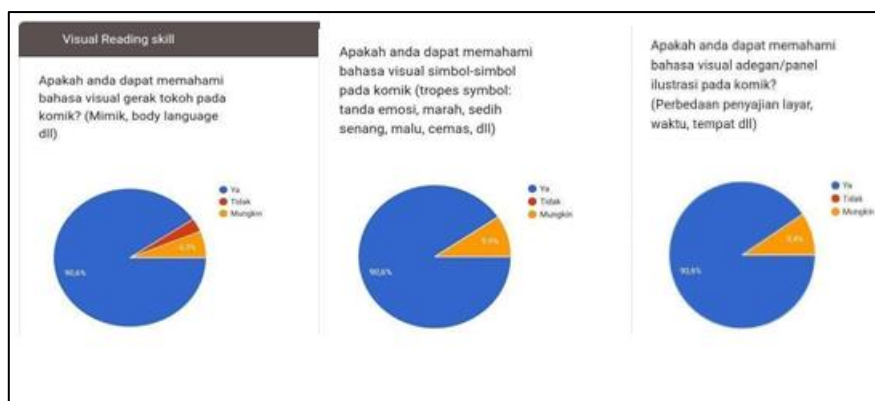
Gambar 1. 10 Salah satu akun forum diskusi pembaca komik digital LINE

Webtoon, Zona Webtoon pada WhatsApp

Sumber: Dokumentasi peneliti pada *WhatsApp Zona Webtoon* (per tanggal 7 Juli 2023)

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan peneliti pada forum diskusi *Zona Webtoon* di grup *WhatsApp* diketahui bahwa sebagian besar alasan membaca *Webtoon* dikarenakan hobi yang mereka miliki (87,5%). Selain itu, hal yang disukai dan diperhatikan ketika membaca *Webtoon* berupa ceritanya (81,3%), visual nya (75%) dan penyajiannya secara digital (59,4%). Dalam kemudahan membaca, sebagian besar anggota pada forum diskusi menjawab bahwa komik lebih mudah dimengerti daripada bahan bacaan lainnya (62,5%). Rata rata keseringan membaca para anggota juga mayoritas sekitar 2-3 jam perhari dan sekitar 3-4 kali perminggu. Mengenai literasi visual dalam membaca informasi visual (*visual reading*) pada komik digital seperti simbol visual, ilustrasi, bahasa visual dll. pada komik digital sebagian besar anggota mengerti

dan memahami simbol/tanda pada komik dan bisa menerjemahkan cerita jika hanya melihat bentuk visual nya saja.



Gambar 1. 11 Data survei pendahuluan mengenai literasi visual dalam aspek *visual reading* pada forum *Zona Webtoon* di *WhatsApp*

Sumber: Observasi awal peneliti

Pada gambar 1.9 diketahui bahwa sebagian besar anggota forum dapat memahami informasi visual pada komik digital seperti ilustrasi yang digambarkan, simbol-simbol visual juga bahasa visual yang ada pada komik digital. Sebesar 90,6% anggota menjawab dapat memahami bahasa visual/gerak tokoh dalam komik ketika membaca komik digital, sementara 6,3% menjawab mungkin dan 3,1% menjawab tidak. Selanjutnya dalam memahami bahasa visual seperti simbol simbol dalam komik, sebesar 90,6% anggota menjawab ya dan 9,4% menjawab mungkin. Kemudian dalam memahami adegan/panel ilustrasi dalam komik sebesar 90,6% anggota menjawab ya dan 9,4% menjawab mungkin bisa memahami peralihan adegan antar panel.

Kemudian dalam menulis visual (*visual writing*), mayoritas anggota yang mengatakan bahwa mereka sering berkomunikasi menggunakan gambar visual dalam berinteraksi seperti *sticker*, *meme* dll. Kemudian, terdapat beberapa anggota tidak begitu terbiasa dalam mendesain dan membuat informasi menggunakan ilustrasi atau gambar visual dalam menyajikan informasi.



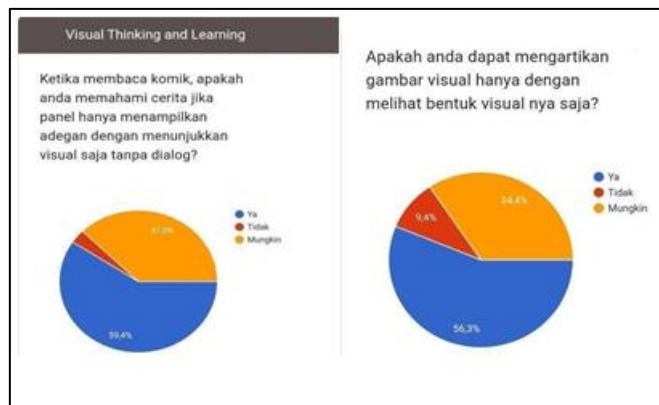
Gambar 1. 12 Data survei pendahuluan mengenai literasi visual dalam aspek *visual writing* pada forum diskusi Zona *Webtoon* di *WhatsApp*

Sumber: Observasi awal peneliti

Salah satu aspek kemampuan dari menulis visual adalah kemampuan berkomunikasi menggunakan gambar visual/symbol. Berdasarkan gambar 1.10 sebanyak 71,9% anggota terbiasa berkomunikasi menggunakan gambar visual dalam berinteraksi seperti *sticker*, *meme* dari komik digital yang dibaca sedangkan 21,9% cukup terbiasa dan sebesar 6,3% tidak terbiasa. Kemudian dalam menyampaikan informasi dan menggunakan gambar visual dalam menyajikan informasi, sebesar 31,5% terbiasa menyajikan informasi dengan bantuan gambar visual, sedangkan sebesar 40,6% cukup dan sebesar 28,1% tidak terbiasa.

Namun, dalam forum diskusi tersebut terdapat anggota yang memiliki kemampuan dalam membuat desain visual dan menggambar karakter dalam komik. Mereka bahkan mengirimkan karya-karya gambar mereka ke dalam grup forum diskusi. Tidak hanya itu, ada juga anggota yang berhasil menjual karya-karya mereka dan mendapatkan penghasilan dari hasil karya tersebut.

Selanjutnya pada kemampuan lainnya (*visual other skill*) seperti kemampuan berpikir secara visual beberapa anggota dapat memahami gambar visual pada komik digital jika hanya menampilkan ilustrasi visual saja tanpa dialog.



Gambar 1. 13 Data survei pendahuluan mengenai literasi visual dalam aspek *visual other skill* pada forum diskusi Zona Webtoon di WhatsApp

Sumber: Observasi awal peneliti

Berdasarkan gambar 1.11 kemampuan berpikir visual diketahui ketika membaca komik, apakah memahami cerita jika panel hanya menampilkan adegan dengan menunjukkan visual saja tanpa dialog, pada pertanyaan tersebut sebanyak 59,4% anggota menjawab ya, bisa memahami. Sedangkan sebesar 37,5% menjawab mungkin bisa memahami dan sebesar 3,1% tidak bisa. Kemudian dalam mengartikan gambar visual hanya dengan melihat bentuk visual saja, sebesar 56,3% anggota menjawab ya dan sebanyak 34,4% menjawab mungkin dan 9,4% menjawab tidak bisa.

Kemudian, anggota-anggota lain dalam forum diskusi juga memiliki kemampuan dalam menggunakan gambar visual untuk mendukung kegiatan pembelajaran, seperti membuat presentasi dengan menggunakan *Power Point Presentation* (PPT), membuat poster, infografis, dan sebagainya. Dalam hal ini, salah satu anggota forum diskusi yang disebut KY mengatakan “*terkadang suka ditambahin (efek visual), karena jadi lucu dan bagus kesannya untuk ppt, dan terkadang itu bisa bikin orang orang lebih tertarik*”. Hal lain pada anggota KN dimana ia mengatakan “*kadang cuma bener bener poin poin jadi polos kadang ada animasi, tergantung siapa yang dituju dan pemikiran audiens*”.

Beberapa pendapat tersebut membuktikan bahwa banyak fenomena yang terjadi dan cukup beragam pada tiap anggota sehingga dapat dikatakan kemampuan literasi visual setiap masing masing anggota cukup berbeda. Hal ini membuktikan bahwa kebiasaan dalam membaca gambar visual seperti komik

digital dapat melahirkan kebiasaan kebiasaan yang berhubungan dengan aktivitas visual lain dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam membantu kegiatan pembelajaran individu. Seperti berkomunikasi menggunakan bahasa visual, kemampuan dalam memahami gambar tanpa kata, menggunakan gambar dalam membantu aktivitas pembelajaran dll.

Penelitian ini memiliki maksud selain untuk memperluas bahasan mengenai literasi visual tetapi juga untuk membuktikan apakah komik digital memiliki manfaat bukan hanya sebagai hiburan namun juga secara teoritis yakni dalam melatih kemampuan literasi visual pembaca. Selain itu, kemampuan literasi visual juga dapat mengasah seseorang dalam memahami informasi visual dalam kehidupan sehari-hari terlebih pada era digitalisasi dimana informasi hampir semua dikemas dalam bentuk visual dan jika tidak dinalar dengan benar akan terjadi disinformasi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai bagaimana aktivitas atau kebiasaan dalam membaca hingga menganalisis suatu gambar visual dapat berhubungan dengan kemampuan literasi visual seseorang.

Fokus utama dari penelitian ini adalah menggali hubungan antara komik digital sebagai media visual dengan kemampuan literasi visual seseorang. Sebagai media visual, komik digital dengan ilustrasi visual nya dan simbol-simbol untuk memperjelas karakteristik tokoh, latar, suasana dll. dapat menimbulkan pertanyaan mengenai ada tidaknya korelasi dengan kemampuan seseorang dalam memahami, menafsirkan hingga memaknai ilustrasi visual dan simbol-simbol pada informasi visual yang digambarkan. Kemudian, seperti apa kemampuan literasi visual seseorang terkait dengan kebiasaan membaca gambar visual seperti komik digital, apakah dengan memiliki kemampuan literasi visual seseorang akan mampu dalam menganalisis gambar atau memaknai media visual seperti komik digital. Hal ini kemudian yang melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian ini lebih dalam. Maka dari itu, dalam hal ini, peneliti melakukan kajian mendalam pada salah satu forum pembaca komik digital pada *fanbase* akun *Zona Webtoon* di *WhatsApp*. Penelitian ini akan menjawab apakah terdapat hubungan antara komik digital sebagai media visual dengan kemampuan literasi visual seseorang yang gemar membaca gambar visual (komik). Maka dari itu peneliti mengangkat

penelitian dengan judul “**Hubungan Antara Komik Digital dengan Kemampuan Literasi Visual** (*Studi Korelasional pada Forum Zona Webtoon*)”

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Apakah terdapat korelasi antara komik digital dengan kemampuan literasi visual?

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

- 1) Bagaimana tingkat pemahaman pada komik digital para anggota forum *Zona Webtoon*?
- 2) Bagaimana tingkat kemampuan literasi visual pada anggota forum *Zona Webtoon*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui bagaimana hubungan komik digital dengan kemampuan literasi visual

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui tingkat pemahaman pada komik digital para anggota forum *Zona Webtoon*.
- 2) Mengetahui tingkat kemampuan literasi visual pada anggota forum *Zona Webtoon*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini secara teoritis dan praktis ialah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan kontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan dan informasi, terutama bagi civitas akademik seperti para pengajar (guru dan dosen) dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran visual guna meningkatkan kemampuan literasi visual para pelajar

(siswa-siswi dan mahasiswa).

- b. Diharapkan hasil penelitian ini juga bermanfaat bagi kemajuan ilmu perpustakaan dan informasi, khususnya dalam hal pengadaan dan penyajian koleksi visual di perpustakaan, terutama koleksi komik, dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi visual para pengunjung perpustakaan

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam memahami mengenai literasi visual. Selain itu, Sebagai salah satu pecinta komik digital, penelitian ini memberikan pengalaman langsung bagi peneliti untuk mengkaji langsung fenomena komik digital dan kaitannya dalam kajian literasi visual

b. Bagi Pembaca Komik Digital

Penelitian ini dapat memberi gambaran mengenai manfaat membaca komik digital untuk meningkatkan literasi visual juga membantu melatih kemampuan literasi visual bagi para pembaca yang sering membaca komik digital. Selain itu, penelitian ini membantu pembaca menyadari pentingnya literasi visual bukan hanya pada saat membaca buku bacaan, komik atau lainnya tapi juga saat membaca simbol-simbol atau memaknai suatu gambar

c. Bagi Penulis Komik Digital

Untuk ilustrator atau penulis komik digital penelitian ini bermanfaat sebagai penghormatan kepada para ilustrator komik digital dalam memaknai karya yang dibuat nya. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat sebagai bahan referensi dan semangat bagi para ilustrator komik digital bahwa komik digital juga bermanfaat secara teoritis dan bukan hanya dinikmati sebagai hiburan saja

1.5 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus pada topik yang sedang diteliti, maka ditetapkan batasan masalah pada penelitian ini. Adapun beberapa batasan masalah antara lain:

- 1) Media visual pada penelitian ini terbatas pada media visual 2 dimensi yaitu Komik
- 2) Komik pada penelitian ini merujuk pada Komik Digital yang dapat diakses secara online yaitu komik digital pada aplikasi *LINE Webtoon*
- 3) Kemampuan literasi visual pada penelitian ini terbatas pada interpretasi visual yang terkait dengan penglihatan dan tidak merujuk pada interpretasi visual lain seperti audio visual, visualisasi 3 dimensi dll.

1.6 Struktur Organisasi

Penelitian ini disusun berdasarkan Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI tahun 2019. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, merupakan bab yang memaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Adapun latar belakang membahas mengenai fenomena yang melatarbelakangi dibuatnya penelitian ini serta teori yang relevan yang juga membahas fenomena tersebut. Pada rumusan masalah dipaparkan mengenai pertanyaan-pertanyaan penelitian yang menjadi pokok bahasan penelitian yang nantinya akan dijawab pada bab hasil dan pembahasan. Pada tujuan penelitian dipaparkan mengenai tujuan dibuatnya penelitian ini. Kemudian manfaat penelitian memaparkan manfaat penelitian baik secara teoritis maupun secara praktis bagi pembaca hingga peneliti generasi selanjutnya. Terakhir, struktur organisasi yang memaparkan sistematika penulisan penelitian ini dari awal hingga akhir.

BAB II Kajian pustaka, merupakan bab yang menguraikan teori-teori relevan yang menunjang penelitian. Teori-teori diambil sesuai dengan subjek permasalahan yang dibahas antara lain teori literasi visual, komik digital dan media visual.

BAB III Metode penelitian, merupakan bab yang memaparkan prosedur penelitian yang dilakukan, disini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan positivistik maka dari itu sistematika prosedur

penelitian yang digunakan antara lain; desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV Temuan dan pembahasan, merupakan bab yang menyampaikan hasil temuan dan bahasan yang diteliti. Adapun temuan dan pembahasan yang dibahas mengikuti prosedur penelitian yang digunakan dan perumusan masalah yang dikaji. Data hasil temuan akan dipaparkan secara kuantitatif dan pembahasan yang dikaji akan dipaparkan secara deskriptif.

BAB V Penutup, merupakan bab yang berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang dikaji.