

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini, penggunaan media komunikasi melalui media digital juga telah sampai pada anak-anak. Sebagian dari mereka telah terpapar dengan media sosial semenjak usia dini. Maka dari itu, edukasi mengenai keamanan digital untuk anak-anak menjadi penting untuk diperhatikan agar mereka tidak terlibat dalam kejahatan secara digital/online. Selain memberikan edukasi kepada orang tua, anak-anak juga perlu mendapatkan edukasi mengenai hal tersebut agar mereka lebih waspada. Edukasi untuk anak-anak dapat diberikan dalam bentuk cerita pendek seperti cerita bergambar. Flack dan Jessica (1-12) menyebutkan bahwa anak-anak dapat menyerap lebih banyak informasi melalui buku cerita, khususnya buku cerita bergambar.

Fenomena digitalisasi berpengaruh pada media untuk membaca yang juga telah tersedia dalam bentuk elektronik dan dapat diakses dengan bebas oleh siapa pun. Oleh sebab itu, penggunaan buku bergambar yang berbentuk elektronik dapat menjadi pilihan untuk melakukan edukasi terhadap anak. Hal ini dikarenakan, pada saat ini, anak-anak sudah mulai lebih banyak terpapar dengan bentuk tersebut. Buku yang berbentuk elektronik juga dapat membuat metode edukasi menjadi lebih menarik, efektif, dan interaktif karena anak-anak dapat tetap menggunakan perangkat elektronik sekaligus mendapatkan pembelajaran (Qibtiya dan Kustijono 50). Hal ini dikarenakan dalam sebuah buku bergambar, terutama buku bergambar

elektronik, anak-anak mendapatkan informasi melalui moda visual dan verbal yang muncul di dalam buku tersebut, membuat mereka mencerna informasi dengan lebih mudah. Konsep buku bergambar, terutama buku bergambar elektronik, memuat moda visual dan verbal yang sejalan dengan konsep multimodalitas, yaitu interaksi antara dua moda atau lebih secara bersamaan.

Multimodalitas adalah metode berkomunikasi yang melibatkan dua atau lebih moda secara bersamaan (Kress dan Van Leeuwen 1-6). Menurut Bezemer dan Kress (171), moda dapat didefinisikan sebagai sebuah cara untuk mengomunikasikan makna yang telah dibentuk oleh sosial dan budaya. Moda yang terlibat dalam multimodalitas adalah elemen-elemen semiotik seperti simbol, gambar, teks, audio, dan lain-lain. Elemen-elemen tersebut biasanya digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi, terutama pada era digital ini. Hal ini dikarenakan interaksi antar elemen tersebut dapat membangun sebuah makna yang lebih jelas ketika berkomunikasi melalui media digital.

Sebelumnya, penelitian terdahulu terkait multimodalitas dalam buku bergambar elektronik telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti. Tiga diantaranya adalah Moya-Guijarro dan Jesús, Chen, serta Oktafiani dan Sari. Penelitian Moya-Guijarro dan Jesús (389-413) befokus untuk membahas mengenai fungsi tekstual seperti metonimi yang muncul pada karya-karya milik penulis dan ilustrator internasional untuk buku anak yaitu Anthony Browne. Pada penelitiannya, Moya-Guijarro dan Jesús mengidentifikasi dan menganalisis representasi metonimi yang terdapat pada tiga buku Browne yang berjudul "*Voices in the Park*", "*Gorilla*", dan "*Piggybook*"

menggunakan kerangka semiotika sosial visual dan linguistik kognitif oleh Forceville serta Forceville dan Urios-Aparisi.

Selanjutnya, penelitian Chen (214-231) berfokus pada pembahasan mengenai terjemahan visual dan verbal yang terdapat pada dua buku bergambar berjudul “Mulan” yang terbit di tahun 2010 dan 2012. Karena berfokus pada terjemahannya, dalam penelitiannya, Chen membahas mengenai perbedaan terjemahan tekstual bahasa China dengan bahasa Inggris yang kemudian dikaitkan dengan bahan visual yang terdapat pada kedua buku tersebut. Chen ingin membuktikan representasi budaya China yang muncul dalam buku tersebut melalui elemen visual dan verbal yang terdapat di buku-buku tersebut menggunakan teori multimodalitas oleh Kress dan van Leeuwen tahun 1996 dan 2006; O’Toole tahun 1994; Painter, Martin, dan Unsworth tahun 2013 serta terjemahan intersemiotika oleh Jakobson pada tahun 1959.

Kemudian, penelitian Oktafiani dan Sari (221-232) berfokus pada pembahasan mengenai analisis moda verbal dan visual yang terdapat pada sampul buku anak serta pengaruhnya pada pemilihan buku oleh anak usia 3-12 tahun. Karena penelitian tersebut membahas mengenai sampul buku, Oktafiani dan Sari berfokus untuk menganalisis elemen visual dan verbal yang muncul dalam buku “*Words of Life*” dan “*A Dash of Magic*”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa elemen-elemen visual dan verbal dalam sampul buku dapat memengaruhi pemilihan buku oleh anak-anak, terutama berdasarkan warna, judul, gambar, serta desain yang menarik. Dalam penelitian ini data tekstual yang dipilih hanya berfokus pada judul yang membentuk frasa.

Dari ketiga penelitian sebelumnya, masih belum ada penelitian analisis multimodalitas yang membahas mengenai isu keamanan digital dalam satu buku bergambar elektronik untuk anak-anak secara keseluruhan. Ketiga penelitian tersebut juga tidak membahas mengenai moda verbal menggunakan *Visual Grammar* oleh Kress dan Van Leeuwen, serta moda visual menggunakan *Systemic Fuctional Grammar* oleh Halliday dan Matthiessen yang berbentuk klausa dalam buku cerita bergambar elektronik untuk anak-anak.

Maka dari itu, penelitian ini berfokus untuk membahas isu-isu tersebut dan membuat sebuah analisis multimodalitas oleh teori Kress dan Van Leeuwen terhadap buku elektronik bergambar untuk anak yang memiliki tema mengenai keamanan digital. Penelitian ini juga berfokus untuk membahas mengenai interaksi dari moda visual dan verbal yang terdapat pada sebuah buku elektronik secara keseluruhan. Salah satu pembahasan mengenai keamanan digital untuk anak-anak dalam buku bergambar terdapat pada salah satu *website* buku cerita elektronik Storyberries pada tahun 2018 dengan buku berjudul '*The Mystery of Cyber Friend*' karya Zac O'Yeah yang diilustrasikan oleh Niloufer Wadia.

Buku tersebut menceritakan tentang seorang anak bernama Shree yang memiliki teman di internet dan ternyata temannya tersebut bukanlah dirinya yang sebenarnya. Dalam ceritanya, buku ini membahas mengenai pentingnya edukasi keamanan digital untuk anak-anak melalui penggambaran visual yang didukung dengan pernyataan secara verbal berbentuk teks sebagai pendukung ilustrasi. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis multimodalitas untuk menganalisis representasi keamanan

digital dalam interaksi dua moda, yaitu moda visual dan verbal, yang terdapat pada buku tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada bagian latar belakang penelitian, terdapat tiga rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Moda visual apa saja yang ditampilkan dalam cerita pendek '*The Mystery of Cyber Friend*' terkait dengan representasi keamanan digital?
2. Moda verbal apa saja yang muncul dalam cerita pendek tersebut terkait dengan representasi keamanan digital?
3. Melalui elemen moda visual dan verbal, apa saja interaksi multimodalitas mengenai representasi keamanan digital yang dimunculkan dalam cerita pendek tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dalam penulisan penelitian ini, penulis memiliki tiga tujuan. Tujuan-tujuan tersebut adalah:

1. Mendeskripsikan moda visual terkait dengan representasi keamanan digital yang ditampilkan dalam cerita pendek '*The Mystery of Cyber Friend*'.
2. Memaparkan moda verbal apa saja yang muncul dalam cerita pendek tersebut terkait dengan representasi keamanan digital.
3. Menjelaskan interaksi multimodalitas yang muncul dalam cerita pendek tersebut melalui elemen moda visual dan verbal sehingga dapat memunculkan representasi keamanan digital.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat dalam beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut antara lain aspek akademis dan praktis. Secara akademis, penulisan penelitian ini dapat digunakan sebagai implementasi penggunaan teori analisis multimodalitas yang digagas oleh Kress dan Van Leeuwen. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai penunjang untuk penelitian-penelitian yang akan datang, khususnya yang berkaitan dengan teori multimodalitas.

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi alat untuk membantu meningkatkan kemampuan, khususnya kemampuan penulis, dalam bidang linguistik, khususnya multimodalitas karena analisis yang dilakukan dalam pendekatan ini bersifat sistematis dan terukur. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi penunjang pembaca agar lebih memahami teori linguistik dalam dunia nyata, khususnya mengenai multimodalitas karena pembaca dapat lebih mudah memahami bahwa pesan tidak hanya disampaikan secara tekstual tetapi juga visual. Lebih jauhnya, penelitian ini diharapkan dapat membuat pembaca menyadari pentingnya pengetahuan mengenai keamanan digital, khususnya untuk anak-anak, dengan media berbentuk buku cerita elektronik bergambar untuk anak yang memunculkan ilustrasi berupa interaksi moda visual dan verbal.

1.5 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis multimodalitas yang digagas oleh Kress dan Van Leeuwen pada tahun 2001. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui moda verbal dan visual terkait representasi keamanan digital yang

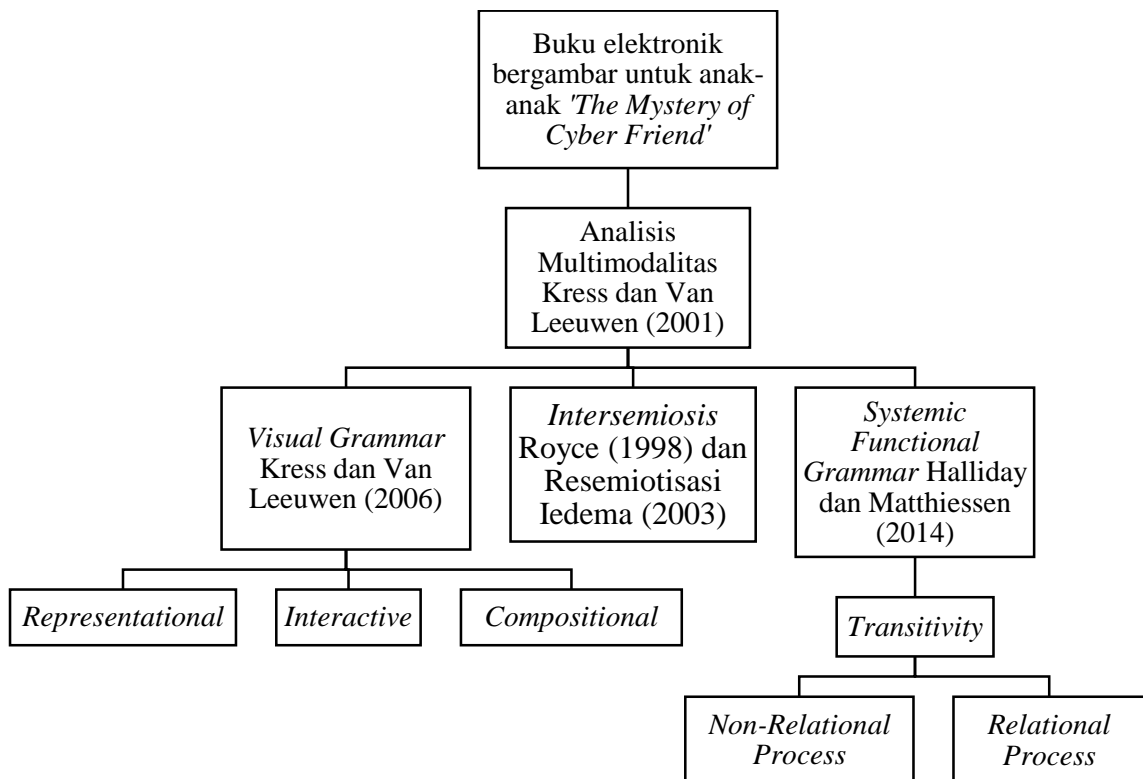
muncul pada panel buku cerita elektronik bergambar untuk anak-anak yang berjudul “*The Mystery of Cyber Friend*” sebagai subjek penelitian.

Moda visual yang terdapat pada buku ini dianalisis menggunakan teori *visual grammar* oleh Kress dan Van Leeuwen di tahun 2006. Moda visual dianalisis menggunakan tiga metafungsi yaitu *Representational*, *Interactive*, dan *Compositional*. Dalam penelitian ini, penulis memiliki batasan tertentu untuk setiap metafungsi tersebut. Pada bagian *Representational*, penulis berfokus untuk membahas mengenai representasi *narrative* dan *conceptual*. Kemudian, pada bagian *Interactive*, penulis berfokus untuk membahas mengenai aspek *contact*, *social distance*, *attitude*, dan *modality*. Lalu, pada bagian *Compositional*, penulis hanya berfokus pada pembahasan mengenai aspek *framing*, *information value*, serta *saliency*.

Sedangkan moda verbal dianalisis menggunakan teori Halliday dalam bukunya bersama Matthiessen di tahun 2014 mengenai *Systemic Functional Linguistics*. Penulis berfokus pada sistem transitivitas untuk menganalisis proses-proses yang terdapat di setiap klausa dalam setiap panel cerita pada subjek penelitian. Pada analisis verbal dalam penelitian ini, penulis juga menggunakan teori pendukung dari Gerot dan Wignell tahun 1994 untuk membagi proses-proses pada sistem transitivitas menjadi *non-relational* dan *relational*. Penggunaan teori pendukung dari Gerot dan Wignell tersebut adalah sebagai informasi tambahan kepada pembaca untuk melihat bahwa terdapat dua proses dalam sistem transitivitas, yaitu proses *non-relational* (sebagai *process of doing*) dan *relational* (sebagai *process of being and having*). Proses *non-relational* tersebut berfokus pada proses *material*,

mental, behavioral, dan verbal. Lalu, proses *relational* pada penelitian ini berfokus pada proses *attributive, identifying, dan existential*.

Kemudian, kedua moda tersebut dianalisis menggunakan teori *intersemiosis* oleh Royce pada tahun 1998 dan resemiotisasi oleh Iedema tahun 2003 untuk melihat keterkaitan dari interaksi multimodalitas yang membentuk suatu makna tertentu dalam sebuah ilustrasi pada subjek penelitian. Fokus-fokus dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk kerangka pemikiran dan ditampilkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran