

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di era modern ini, perkembangan media sosial semakin terus meningkat. Media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan manusia sehari-hari. Berdasarkan laporan dari *We are Social* dan *Hootsuite* yang berjudul *Digital 2021: The Latest Insight into The State of Digital* itu, disebutkan bahwa pada Januari 2021 pengguna media sosial di seluruh dunia mencapai 4,20 miliar sedangkan untuk Indonesia, pengguna media sosial telah mencapai 170 juta dari total 274,9 juta penduduk Indonesia. Dengan peningkatan pengguna media sosial semakin meningkat tentunya akan memicu setiap media sosial untuk terus melakukan perkembangan.

Banyak dari media yang telah menggabungkan dua atau lebih mode pada saat bersamaan atau yang disebut dengan multimodalitas. Salah satu media sosial yang menggunakan multimodalitas adalah LINE WEBTOON. WEBTOON adalah sebuah portal penerbitan komik secara online yang diluncurkan oleh Naver Corporation di Korea Selatan. Di LINE WEBTOON, terdapat banyak jenis komik yang diterbitkan dengan berbagai macam genrenya. Menurut Franz & Meier (55) “Komik adalah cerita yang menekankan gerakan dan aksi, yang ditampilkan melalui serangkaian gambar yang dibuat khusus dalam kombinasi dengan kata-kata.” Meskipun hanya terdiri dari gambar dan tulisan tetapi komik tetap menyampaikan gagasan yang utuh. Visual dan verbal yang saling berhubungan akan membentuk suatu makna. Tanda verbal adalah bagian dari komik dapat

dianalisis melalui teks atau dalam bentuk tulisan berbentuk dialog atau informasi tentang sesuatu. Sedangkan tanda visual yaitu jenis tanda yang digunakan untuk mendukung bagian verbal untuk membuat komik terlihat lebih menarik. Adapun bagian non-verbal ini bisa dalam bentuk warna, musik atau suara, animasi atau gambar. Bahasa visual dan verbal pada komik sangat penting karena selain menarik perhatian pembaca tetapi juga dapat berperan penting membangun makna suatu cerita. Hubungan ini dapat diketahui karena adanya keterkaitan antara komponen metafungsi dalam teks verbal dan gambar visual. Menurut Sinar (131) “Semua interaksi yang mengkombinasikan dua saran yang dapat memberikan makna komunikasi pada bahasa yaitu verbal dan visual dinamakan multimodal”. Dalam konteks analisis teks, multimodal dipahami sebagai sebuah analisis yang menggabungkan alat dan langkah analisis linguistik seperti misalnya *systemic functional linguistics* (SFL), atau Tata Bahasa Fungsional, untuk memahami gambar, apabila teks yang dianalisis menggunakan dua mode; verbal dan visual. Semua sarana komunikasi memiliki peranan penting baik itu verbal maupun visual memiliki makna yang bersifat informatif.

Analisis multimodal yang berbasis SFL yang didasarkan pada konsep metafungsi bahasa yaitu fungsi *ideational*, *interpersonal* dan *textual* yang dikemukakan oleh Halliday, kemudian oleh Kress dan Van Leeuwen membuat metafungsi bahasa visual, dengan begitu dapat memahami teks secara menyeluruh, baik secara verbal maupun visual dan mengetahui hubungan apa yang terbentuk pada sebuah teks sehingga dapat menyampaikan makna. Pada komik yang memiliki tanda verbal dan visual tentunya dalam setiap gambar dapat terdiri dari beberapa

komponen verbal dan visual yang memiliki makna yang berbeda-beda tetapi menghasilkan satu informasi di sebuah gambar komik. Salah satu penelitian terdahulu oleh Lutfi Gumilang (1-64) dengan judul “Analisis Multimodal Pada Meme dalam Akun Instagram Resmi 9GAG” yang membahas tentang multimodalitas pada teks meme dengan menggunakan analisa SF-MDA (*Systemic Functional-Multimodality Discourse Analysis*) dan visual meme dengan menggunakan *reading images*. Penelitian ini menggunakan tiga metafungsi untuk di analisa yaitu *Ideational*, *Interpersonal* dan *Textual*. Penelitian berikutnya dari Nurdita afifah (1-112) yang berjudul “Multimodalitas pada iklan snicker di Instagram: Sebuah pendekatan *Systemic Functional Multimodalitas Discourse Analysis*” Penelitian ini menganalisis iklan *snickers* pada Instagram untuk mengetahui komponen verbal dan visual menggunakan *experiential* dan *textual meanings*, selain itu juga mengidentifikasi tujuan komunikasi dan hubungan antara verbal dan visual pada gambar iklan. Penelitian terdahulu lainnya dari Donny Ahya (1-121) yang memfokuskan pada pendekatan systemic functional dengan metafungsi yang digunakan yaitu interpersonal dan tekstual pada multimodal discourse analisis berjudul “Pendekatan Systemic Functional-Multimodal Discourse Analysis (SF-MDA) pada Instagram; NBA of The Final Western Conference Title 2018”. Penelitian ini menghasilkan bahwa unsur teks dan visual posting instagram NBA of The Final Western Conference Title saling berhubungan sehingga informasi pada data postingan instagram menjadi lengkap.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, fokus penelitian ini hanya pada menganalisis multimodalitas visual dan verbal pada komik menggunakan

metafungsi *Interpersonal* dan *Ideational*. Berikut tentang analisis modalitas pada interpersonal menurut Bustam.

“Modality analysis can be implemented to determine the speaker’s interpersonal meaning reflected in his/her speech. Through the analysis, either the speaker’s position, emotion, affirmation, attitude towards his will or the speaker’s estimation and uncertainty to the recognition of things can be revealed.” (158).

Berdasarkan kutipan tersebut, analisis interpersonal pada verbal dilakukan untuk mengetahui makna yang ada dalam teks. Selain pada verbal, Analisis *interpersonal* pada visual juga dilakukan untuk mengetahui hubungan sosial baik dari produser atau pembuat, penonton, dan objek; yang terdapat pada gambar atau visual. Sedangkan analisis *ideational* pada verbal dilakukan untuk mengetahui jenis proses yang digunakan pada klausa dan pada visual dilakukan untuk mengetahui hubungan setiap objek yang terdapat pada visual.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka penelitian ini mengidentifikasi multimodalitas pada komik dengan menggunakan pendekatan *Systemic Functional* dalam analisis Multimodal (*Multimodality Discourse Analysis*) untuk teks dan *reading images* menggunakan *interpersonal* dan *experiential* meanings. Oleh karenanya, penelitian di skripsi ini diberi judul “Multimodalitas pada komik *Sweet Home* di LINE WEBTOON: A *Systemic Functional-Multimodal Discourse Analysis*.”

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang terkait berdasarkan penelitian yang dilakukan:

1. Komponen visual apa saja yang muncul pada episode 9 komik *Sweet Home* di LINE WEBTOON?
2. Komponen verbal apa saja yang muncul pada episode 9 komik *Sweet Home* di LINE WEBTOON?
3. Jenis hubungan apa saja yang terjadi antara komponen visual dan verbal pada episode 9 komik *Sweet Home* di LINE WEBTOON?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan komponen visual pada episode 9 komik *Sweet Home* di LINE WEBTOON.
2. Mendeskripsikan komponen verbal pada episode 9 komik *Sweet Home* di LINE WEBTOON.
3. Mendeskripsikan hubungan antara teks dan visual pada episode 9 komik *Sweet Home* di LINE WEBTOON.

1.4 Kegunaan Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang representasi komik dari mode verbal dan visual yang menggunakan metode analisis Multimodalitas dengan pendekatan *Systemic Function* Sehingga orang-orang yang menggunakan media sosial lebih bisa memahami makna yang disampaikan secara bersamaan dengan mode verbal dan visual pada sebuah gambar komik. Dan dengan

menggunakan *interpersonal* dan *ideational*, penelitian ini membantu para pembaca lebih mengetahui representasi yang sebenarnya pada gambar komik. Manfaat selanjutnya yaitu dapat membantu para penelitian lain yang ingin mengembangkan penelitian tentang multimodalitas dengan menggunakan objek penelitian yang lainnya. Secara praktis, penelitian ini dapat membantu para pembaca untuk memahami makna yang disampaikan dari dua bentuk yang berbeda secara bersamaan yakni visual dan teks.

1.5 Kerangka Penelitian

Systemic Functional Linguistic pertama kali diperkenalkan oleh Michael Halliday mengacu pada pendekatan baru untuk mempelajari tata bahasa yang secara mendasar berbeda dari pandangan umum di mana bahasa adalah seperangkat aturan untuk menentukan struktur tata bahasa. Ilmu ini memandang bahwa bahasa memiliki perspektif yang lebih luas karena bahasa merupakan *resources for making* atau segala sesuatu yang dapat memungkinkan kita berkomunikasi. Teori tentang *Systemic Functional Linguistic* kemudian dijelaskan lebih terperinci lagi oleh Kress & Van Leeuwen pada *Grammar of Visual Design*. Menurut Halliday (44), “—*the meaning of metafunctions is that part of the system of a language – the particular semantic and lexicogrammatical resources that has evolved to perform the function in question*”. metafungsi bahasa meliputi *ideational meaning*, *interpersonal meaning* dan *textual meaning*.

Dalam menganalisis multimodal yang terdapat pada komik, penelitian ini menggunakan pendekatan SF-MDA (*Systemic Functional-Multimodal Discourse Analysis*). Tujuan menggunakan pendekatan ini selain dikhususkan untuk

menganalisis verbal dan visual tetapi juga menjelaskan cara orang menggunakan sumber makna verbal dan non-verbal dalam berkomunikasi. Dalam pendekatan SF-MDA akan memvisualisasikan teks. Visualisasi saat membaca sangatlah penting karena berpengaruh pada pemahaman teks tersebut, sehingga sangat cocok dengan penelitian ini yang memfokuskan bagaimana visual dan verbal itu saling berhubungan dalam membentuk makna pada gambar komik. *Systemic Functional* terdiri menjadi empat metafungsi: *experiential meaning*, *logical meaning*, *interpersonal meaning*, dan *textual meaning*.

Penelitian ini menganalisis gambar komik pada LINE WEBTOON dengan menggunakan dua metafungsi: *ideational meaning* dan *interpersonal meaning*. Dalam menganalisis verbal dengan menggunakan *ideational meaning* bertujuan untuk menyampaikan informasi yang terkandung pada gambar komik. Pada analisis ini menggunakan *system transivity*. *System transivity* adalah suatu sistem yang berhubungan dengan isi yang diekspresikan dalam bahasa. Kemudian untuk visual pada gambar komik dianalisis menggunakan *interpersonal meaning*. Komponen pada *interpersonal meaning* yaitu *gaze (direct/indirect)*, *size of frame (Close-up, Medium shot, and long shot)* dan *perspective (subjective/objective image)*. Tujuan menggunakan *interpersonal meaning* agar dapat mengetahui hubungan yang tercipta dan dimiliki antara pembuat, pembaca dan objek yang ada pada gambar komik.

