

Gegar Budaya dalam Webtoon *Next Door Country*

Chyntia Devi & Sumekar Tanjung*
Universitas Islam Indonesia,
Jalan Kaliurang, 14,5, Sleman, Yogyakarta, 55584
*e-mail : sumekar.tanjung@uii.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to explain the cultural shock reaction experienced by foreigner in the context of Indonesian culture, especially in Aditiya Wahyu Budiawan's Webtoon Next Door Country. This research employed Roland Barthes' semiotic analysis to analyze three episodes from mentioned Webtoon series. The findings showed that in Next Door Country Webtoon, foreigners often to use facial expression when dealing with customs and cultural traditions in Indonesia. In this Webtoon, facial expression is used as a form of emotional expression to show the emotions they feel as a result of culture shock phenomenon experienced in the process when experiencing and understanding a new culture. During the process of cultural shock, foreigners as in Webtoon will go through four phases; those are optimistic phase, crisis phase, recovery phase, and adjustment phase. Another finding from this research is that the diverse cultural tradition in Indonesia is the main trigger for these foreigners to experience cultural shock.

Keywords: *webtoon, culture shock, semiotic, Barthes, comic.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan reaksi kejutan budaya yang dialami oleh orang asing terhadap budaya Indonesia dalam Webtoon *Next Door Country* karya Aditiya Wahyu Budiawan. Peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk menganalisis tiga episode dari serial Webtoon tersebut. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ekspresi wajah diungkapkan oleh orang asing ketika berhadapan dengan adat dan tradisi budaya di Indonesia. Dalam Webtoon ini, ekspresi wajah digunakan sebagai bentuk ekspresi emosional untuk menunjukkan emosi yang mereka rasakan sebagai akibat dari fenomena kejutan budaya yang dialami dalam proses tersebut saat menerima dan memahami baru budaya. Selama proses gegar budaya orang asing dalam Webtoon ini akan melewati empat fase; yaitu, fase optimis, fase krisis, fase pemulihan, dan fase penyesuaian. Temuan lain dalam penelitian ini adalah tradisi budaya yang beragam di Indonesia merupakan pemicu utama bagi orang asing ini untuk mengalami gegar budaya.

Kata kunci: *webtoon, culture shock, semiotika, Barthes, komik.*

Latar Belakang

Komunikasi dan budaya merupakan dua elemen yang tidak dapat dipisahkan meskipun keduanya memiliki pengertian yang berbeda. Namun, komunikasi dan kebudayaan saling memiliki keterkaitan terhadap efektivitas proses berkomunikasi. Komunikasi berfungsi sebagai alat penyebaran tradisi dan nilai-nilai budaya. Maka dari itu, cara berkomunikasi yang dilakukan masing-masing individu sangat dipengaruhi oleh kebudayaannya sendiri. Di sisi lain, perbedaan budaya yang terjadi antara individu yang sedang berkomunikasi menyimpan potensi berbahaya ketika perbedaan itu dipertajam yang dapat menimbulkan konflik budaya seperti, munculnya pandangan etnosentrisme, stereotip, dan prasangka. Tak diherankan pula apabila individu-individu tersebut mengalami kekagetan budaya akibat ketidaksiapannya menghadapi perbedaan budaya yang dikenal dengan istilah gegar budaya.

Budaya baru yang diterima individu yang berbeda latar belakang budaya ketika sedang berkomunikasi dapat berpotensi menimbulkan tekanan, karena nilai-nilai budaya baru tersebut tidak bisa diterima dan dipahami secara instan dan mudah. Seperti yang dapat terlihat pada komik online berbasis aplikasi bernama Line Webtoon berjudul *Next Door Country* ini. Komik yang berbentuk komik bisu atau *silent* komik ini berisi tentang kehadiran orang asing yang sedang berkunjung ke Indonesia dan reaksi yang diberikan ketika melihat berbagai fenomena atau kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan orang Indonesia yang tidak ada di negaranya, namun di Indonesia sangat lumrah terjadi, serta mengangkat mitos-mitos yang melegenda dikalangan masyarakat Indonesia.

Komik yang masuk dalam kategorisasi komik bertema "*Slice of Life*" ini merupakan genre komik yang bercerita seputar kehidupan sehari-hari yang mengandung nilai-nilai kehidupan di dalamnya. Dari 234 episode yang hingga saat ini masih berlanjut, Aditiya Wahyu Budiawan, *creator* dari komik tersebut lebih memfokuskan pada reaksi dan ekspresi wajah yang diperlihatkan oleh orang asing ketika melihat berbagai kebiasaan yang dilakukan orang Indonesia dalam menjalani berbagai aktivitas sehari-hari serta mendengar mitos-mitos yang berkembang di Indonesia.

Dari episode-episode dalam webtoon tersebut terdapat peristiwa yang umum terjadi menimpa orang asing yakni gegar budaya. Peristiwa ini sekiranya penting untuk diteliti karena melihat di Indonesia sendiri telah berkembang kebiasaan-kebiasaan yang menjadi sebuah rutinitas sehingga mulai meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang ada, seperti contoh kebiasaan "jam karet". Sebutan itu menunjukkan toleransi terhadap waktu, dimana terdapat perbedaan konsep antara budaya yang dianut oleh Amerika Serikat dan orang Indonesia. Kehadiran orang asing yang melihat kebiasaan yang sering dilakukan oleh orang Indonesia ini menyebabkan adanya kegelisahan yang dirasakan dalam proses penyesuaian dengan lingkungan yang baru yang dinilai berbeda dengan nilai budaya yang telah lama dimilikinya.

Gegar budaya yang terjadi pada komik ini merupakan bagian dari komunikasi lintas budaya, dimana dalam komunikasi lintas budaya terdapat berbagai macam hambatan yang mendukung untuk terjadinya kesalahpahaman dalam menafsirkan pesan, seperti perbedaan norma dan aturan yang berlaku, perbedaan bahasa, perbedaan perspektif dan pola pikir. Menurut Kohl dalam

Shoelhi (2015: 25), gegar budaya juga merupakan disorientasi psikologis yang dialami ketika seseorang bergerak selama periode waktu tertentu ke dalam sebuah lingkungan budaya yang berbeda dari budaya mereka sendiri. Gegar budaya merupakan dinamika dalam proses adaptasi lintas budaya yang dapat memengaruhi komunikasi dan perilaku orang yang mengalaminya. Oleh sebab itu, sangat wajar apabila seseorang memasuki lingkungan budaya baru mengalami gegar budaya dalam proses penyesuaiannya dengan lingkungan yang baru. Apabila gegar budaya tersebut tidak segera diatasi, maka dikhawatirkan orang asing tersebut akan memunculkan pandangan negative terhadap budaya Indonesia.

Kemudian, komik memiliki pengertian yaitu cerita bergambar yang biasanya dapat ditemukan dalam majalah, surat kabar, maupun berbentuk buku yang bersifat mudah dicerna dan lucu. Di Jepang, komik dikenal dengan istilah *Manga*, di China dikenal dengan istilah *Manhua*, sedangkan di Korea dikenal dengan istilah *Manhwa*. Komik di Indonesia pada awal kemunculannya hanya dicetak dalam bentuk kertas dengan format gambar dan tulisan yang biasa disebut dengan komik strip, komik strip memiliki pengertian yakni sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi sebuah cerita. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, komik strip pun telah beralih menjadi komik online serta dibantu oleh perkembangan teknologi media yang kian canggih sehingga format komik menjadi lebih bervariasi dengan menambahkan format audio, bahkan gambar bergerak atau *gif*.

Komik pada zaman modern ini lebih bersifat komersil serta banyak menceritakan cerita fiktif, sedangkan komik-komik zaman dahulu lebih banyak menceritakan tentang kehidupan sosial

dan spiritual seputar kejadian masa lampau yang cenderung bersifat realistik dan religious. Platform digital yang kian canggih menjadi pendukung para komikus untuk dapat menjangkau banyaknya pembaca serta untuk menjangkau segmentasi pembaca yang lebih luas agar minat membaca terhadap komik semakin besar pula. Komik online ini dapat dinikmati oleh semua kalangan pecinta komik karena dapat diakses melalui aplikasi di *smartphone*.

Dengan adanya jaringan internet yang kian memadai memudahkan pendistribusian komik online berbasis aplikasi yang dikenal dengan istilah Line Webtoon. Fitur besutan Line Corporation dari Korea Selatan yang berupa komik online ini memang sangat populer dikalangan anak muda. Komik ini memungkinkan pengguna untuk membaca komik secara gratis dengan bantuan jaringan internet. Target utama pembacanya adalah remaja serta memiliki konten komik yang berisi komik-komik kasual bercerita kisah romantis, humor, *slice of life*, fantasi, *thrill*, dan horror, serta memiliki cerita yang ringan dan enak untuk dibaca. Webtoon yang mulai dirilis di Indonesia pada April 2014 ini telah memiliki sebanyak 58 judul karya *webtoonist* (sebutan untuk pembuat komik di webtoon) tanah air. Sebanyak 15 judul telah tamat dan 43 judul yang masih berlanjut. Salah satu komik besutan *webtoonist* tanah air yang masih berlanjut ialah komik Next Door Country karya Aditiya Wahyu Budiawan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan pertanyaan penelitian, "Bagaimana reaksi gegar budaya yang dialami orang asing terhadap budaya Indonesia di dalam webtoon Next Door Country?". Sehingga tujuan penelitian ini untuk menjelaskan reaksi yang dialami orang asing akibat gegar

budaya ketika melihat berbagai kebiasaan dan mitos yang dilakukan oleh orang Indonesia, yang disajikan dalam komik Webtoon berjudul *Next Door Country* karya Aditiya Wahyu Budiawan.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan penelitian ilmu komunikasi dibidang kajian mengenai analisis semiotika dalam komik *online*, komunikasi massa dan gegar budaya. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan rujukan bagi peneliti lainnya yang ingin memperdalam penelitian yang terkait dengan penelitian ini.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang hendak meneliti aplikasi webtoon. Kedua, dapat memberi manfaat untuk pengembangan lanjutan media massa, khususnya media sosial yang terus berkembang. Ketiga, dapat memberi manfaat bagi media dan masyarakat khususnya masyarakat yang gemar membaca webtoon agar dapat meningkatkan minat baca komik juga pemahaman seputar pemaknaan dalam setiap episode komik yang disajikan.

Kajian penelitian terdahulu dilakukan pada beberapa penelitian berikut. Penelitian yang pertama ialah penelitian yang dilakukan oleh Jatnika dan Hermawan (2018). dengan judul *Menjadi Lelaki Sejati: Maskulinitas Dalam Komik Daring Webtoon Indonesia* dengan menggunakan metode analisis wacana homo seksualitas dan maskulinitas yang terdapat dalam komik *No Homo* karya Apitnobaka. Penelitian ini menggunakan pemahaman wacana kritis dari Michael Foucault dan Bartkly tentang *Panoptikon* dan gender. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembicaraan masyarakat (gosip) merupakan alat utama dalam

pengonstruksian gender di masyarakat, selain itu dalam komik ini homoseksual dianggap tabu dalam masyarakat serta merefleksikan dan melanggengkan anggapan bahwa orientasi seksual bukan berasal dari Indonesia, melainkan sebagai bagian dari budaya Barat.

Penelitian kedua yakni *Fenomena Culture Shock (Gegar Budaya) pada Mahasiswa Perantauan di Yogyakarta*. Penelitian milik Devinta (2015) ini bertujuan untuk mendeskripsikan penyebab yang melatarbelakangi proses terjadinya *culture shock* pada mahasiswa perantauan di Yogyakarta, dan untuk mendeskripsikan dampak gegar budaya tersebut. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa penyebab yang melatarbelakangi terjadinya gegar budaya terbagi menjadi penyebab internal dan eksternal, kemudian dampak yang terjadi ditunjukkan dengan adanya tindakan adaptasi budaya yang diaplikasikan oleh mahasiswa perantauan di Yogyakarta.

Penelitian ketiga, Penelitian kedua dilakukan oleh Putri (2018) berjudul *Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau*. Penelitian ini menggunakan metode riset kuantitatif dengan menyebar kuesioner pada 96 responden dengan rentan usia mahasiswa berusia 18-21 tahun. Dilakukannya penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Line Webtoon terhadap minat membaca komik mahasiswa Universitas Riau. Teknik pengambilan data menggunakan *Accidental Sampling* serta proses memperoleh data menggunakan program SPSS versi Windows 17. Untuk memperkuat sumber data, peneliti

menggunakan teori SOR (*Stimulus-Organism-Response*) dengan hasil bahwa terdapat pengaruh antara media sosial Line Webtoon terhadap minat membaca komik pada mahasiswa Universitas Riau.

Secara garis besar penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang sebelumnya, meskipun memiliki objek penelitian yang sama yakni; Webtoon. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Jatnika dan Hermawan menggunakan metode analisis wacana kritis Michael Foucault dan Bartky, sedangkan pada penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Kemudian perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Putri dengan penelitian ini yakni pemilihan subjek dimana penelitian sebelumnya mengambil subjek pengaruh webtoon terhadap minat membaca, sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek studi fenomena gegar budaya. Perbedaan penelitian ketiga yang dilakukan oleh Devinta yakni objek penelitian yang berbeda dimana penelitian sebelumnya yakni mahasiswa perantauan di Yogyakarta, sedangkan pada penelitian ini mengambil webtoon berjudul *Next Door Country*

1. Gegar Budaya sebagai Proses Komunikasi Lintas Budaya.

Pembicaraan tentang komunikasi lintas budaya erat kaitannya dengan konteks komunikasi antar budaya. Dilihat dari pengertiannya, komunikasi lintas budaya seringkali merujuk pada pengertian komunikasi antar budaya. Komunikasi lintas budaya lebih menekankan pada perbandingan kebudayaan, sedangkan komunikasi antar budaya lebih menekankan pada interaksi yang terjadi antar pribadi dengan latar kebudayaan yang berbeda. Komunikasi antar budaya juga lebih mendekati kepada pengertian komunikasi antar pribadi, hal

ini berdasarkan pengertian komunikasi antar budaya yang pada dasarnya mengkaji bagaimana budaya berpengaruh terhadap aktivitas komunikasi yang meliputi apa makna pesan verbal dan nonverbal menurut budaya yang bersangkutan (Mulyana, 2006: xi).

Ranah komunikasi antar budaya yang mendekati ranah komunikasi antar pribadi ini mempelajari proses pertukaran pesan, informasi, bahkan makna yang dilakukan antar individu yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Dengan kata lain, relasi antar manusia sangat mempengaruhi bagaimana isi dan makna sebuah pesan tersebut diinterpretasikan. Liliweri (2003: 22) menjelaskan bahwa komunikasi lintas budaya lebih menekankan perbandingan pola-pola komunikasi antarpribadi di antara peserta komunikasi yang berbeda kebudayaan, yaitu penggambaran yang mendalam tentang perilaku komunikasi berdasarkan kebudayaan tertentu.

Komunikasi lintas budaya berusaha untuk memahami bagaimana orang dari negara dan tindakan budaya yang berbeda dapat berkomunikasi dan memahami dunia di sekitar mereka. Komunikasi lintas budaya menuntut komunikator untuk bersedia mempelajari budaya komunikannya, terutama pada kehidupan nyata sehari-hari. Hal ini penting mengingat efektivitas pada komunikasi lintas budaya sangat menghendaki aspek proses penafsiran makna bahasa, baik verbal maupun nonverbal. Penafsiran makna ini kerap kali menjadi masalah pada komunikasi dengan orang asing berbeda budaya, sebab seringkali komunikan salah kaprah pada makna pesan yang disampaikan komunikator.

Komunikasi lintas budaya (*cross cultural communication*) secara tradisional membandingkan fenomena komunikasi dalam budaya-budaya berbeda. Misalnya

bagaimana gaya komunikasi pria atau gaya komunikasi wanita dalam budaya Amerika dan budaya Indonesia. Namun, belakangan ini komunikasi lintas budaya sering dipertukarkan dengan komunikasi antar budaya, meskipun secara konvensional komunikasi antar budaya lebih luas dan lebih komprehensif daripada komunikasi lintas budaya. Padahal, komunikasi lintas budaya merupakan pintu masuk agar dapat memahami pengertian komunikasi antar budaya. Dalam pengertian yang lebih luas lagi, komunikasi lintas budaya merupakan pertukaran pesan yang disampaikan secara lisan, tertulis, bahkan secara imajiner antara dua orang yang berbeda latar belakang budaya. Proses pembagian informasi itu dilakukan melalui bahasa tubuh, gaya atau tampilan pribadi, atau bantuan media lain di sekitarnya yang dapat memperjelas pesan yang disampaikan (Shoelhi, 2015: 3).

Purwasito (2002: 122) dalam bukunya yang berjudul *Komunikasi Multikultural* mengutip dua pendapat ahli dalam mendefinisikan komunikasi lintas budaya yakni; menurut Jandt, "*Komunikasi lintas budaya sebagai interaksi tatap muka di antara orang-orang yang berbeda budaya*". Sedangkan Collier dan Thomas mendefinisikan komunikasi lintas budaya sebagai komunikasi antara orang-orang yang mengidentifikasi diri mereka berbeda dari yang lain dalam artian budaya (Shoelhi, 2015: 2). Berangkat dari kedua pengertian komunikasi lintas budaya tersebut, komunikasi lintas budaya secara umum ialah sebuah proses pengalihan pesan atau informasi, gagasan atau perasaan, yang dilakukan seseorang melalui saluran dan media tertentu kepada orang lain yang berasal dari latar belakang budaya yang berbeda (Shoelhi, 2015: 4). Dengan demikian, komunikasi lintas budaya diartikan sebagai komunikasi

antarpribadi atau antarkelompok masyarakat yang berbeda latar kebudayaannya.

Berbicara mengenai budaya dan komunikasi dalam kajian komunikasi lintas budaya merupakan sesuatu yang tak dapat dilepaskan karena para peserta komunikasi dihadapkan dengan masalah perbedaan budaya. Mulyana (2004: 14) berpendapat bahwa setiap praktik komunikasi pada dasarnya merepresentasikan budaya, ketika kita berbicara mengenai komunikasi, maka tak dapat dihindarkan pula membicarakan kebudayaan. Bila budaya beraneka ragam, maka beraneka ragam pula praktik-praktik komunikasinya. Maka dari itu, budaya dan komunikasi memiliki efek komunikasi yang berbeda-beda tergantung bagaimana memahami dan menafsirkan pesan yang disampaikan juga berdasarkan kebudayaannya.

Dalam komunikasi lintas budaya terdapat beberapa unsur proses terjadinya komunikasi antar budaya, yakni komunikator, komunikan, pesan/symbol, media, efek atau umpan balik, suasana dan gangguan. Setiap proses terjadinya komunikasi tentu saja terdapat gangguan atau hambatan dalam menyampaikan pesan maupun memahami pesan. Dalam konteks komunikasi lintas budaya, gangguan atau hambatan yang sering terjadi ialah gegar budaya.

Gegar budaya adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan keadaan dan perasaan seseorang dalam menghadapi kondisi lingkungan sosial budaya baru yang berbeda. Gegar budaya pertama kali diperkenalkan oleh antropologis bernama Oberg pada tahun 1960 untuk menggambarkan respon yang mendalam dan negatif dari depresi, frustrasi, dan disorientasi yang dialami individu-individu yang hidup dalam suatu lingkungan budaya baru. Sementara

menurut Furnham dan Bochner (dalam Dayakisni, 2012: 265) mengatakan bahwa gegar budaya adalah ketika seseorang tidak mengenal kebiasaan-kebiasaan sosial dari kultur baru maka ia tidak dapat menampilkan perilaku yang sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan baru tersebut.

Oberg lebih lanjut menjelaskan bahwa hal-hal tersebut menjadi pemicu terjadinya gegar budaya pada diri seseorang dengan rasa kecemasan yang timbul akibat hilangnya tanda-tanda dan lambang hubungan sosial yang selama ini dikenalnya dalam berinteraksi, seperti kata-kata, kebiasaan, ekspresi wajah atau norma-norma yang diperoleh dari lahir (Dayakisni, 2012: 264).

Ketika individu memasuki lingkungan budaya baru yang asing, hampir atau semua petunjuk yang lama dikenalnya menjadi samar bahkan lenyap. Meskipun individu tersebut berfikir luas dan beritikad baik, individu tersebut akan tetap kehilangan pegangan, kemudian mengalami kebingungan hingga frustrasi atau depresi dengan lingkungan baru yang diterimanya.

Gegar budaya banyak menyebabkan gangguan-gangguan emosional, seperti depresi dan kecemasan yang dialami para pendatang baru. Pada tahap awal penyesuaian dengan kebudayaan baru, individu pendatang akan merasa terombang-ambing antara rasa marah dan depresi (Mulyana, 2006: 176). Gegar budaya juga sebagai hilangnya kontrol pada individu dalam berinteraksi dengan orang lain dalam budaya yang berbeda. Kehilangan kontrol memang menyebabkan kesulitan penyesuaian tetapi tidak selalu merupakan gangguan psikologis.

Meskipun ada berbagai reaksi terhadap gegar budaya serta perbedaan jangka waktu untuk menyesuaikan diri,

terdapat empat tingkatan yang dilewati seseorang dalam prosesnya mengalami gegar budaya. Fase pertama yang harus dilewati individu dalam prosesnya mengalami gegar budaya yakni; fase optimistic atau honeymoon. Fase tersebut adalah fase pertama pada bagian kiri atas kurva U yang berisi kegembiraan, rasa penuh harapan, dan euphoria sebagaiantisipasi individu sebelum memasuki budaya baru. Kemudian, fase kedua ialah fase cultural atau crisis, dimana masalah lingkungan mulai berubah. Fase ini ditandai dengan rasa kecewa dan ketidakpuasan. Fase ini adalah periode kritis dalam gegar budaya. Individu akan merasa cemas dan bingung dengan lingkungan sekitar yang menyebabkan frustrasi, mudah marah, dan mudah tersinggung.

Fase selanjutnya ialah fase recovery dimana individu mulai mengenali budaya barunya. Pada tahap ini, individu secara bertahap mulai memahami dan membuat penyesuaian dengan budaya baru yang diterimanya. Yang terakhir ialah fase penyesuaian atau adjustment, adalah fase terakhir pada bagian kanan atas kurva U dimana individu telah mengerti dengan budaya barunya yang berisikan norma, nilai-nilai, adat istiadat, pola komunikasi, keyakinan, serta ditandai dengan rasa puas dan menikmati (Samovar dalam Devinta, 2015: 15).

Secara alamiah manusia adalah makhluk yang cepat dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, akan tetapi manusia memerlukan jangka waktu tertentu untuk dapat memosisikan dirinya dengan segala hal yang baru tersebut. Maka dari itu, tidak heran apabila orang asing yang sedang berkunjung ke suatu negara dalam jangka waktu yang lama merasa tidak nyaman dan terkejut ketika melihat dan menyaksikan kebiasaan-kebiasaan yang tidak biasa

baginya bahkan tidak ada di negara asalnya.

2. Komik sebagai Media Komunikasi

Komik adalah karya sastra berbentuk cerita yang disajikan berbentuk gambar dan tulisan serta terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Cerita di dalam komik umumnya adalah cerita fiksi yang lucu sehingga identik mudah sekali untuk dicerna oleh semua usia. Menurut McCloud (2001: 28) menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca. Adapula Djair Warni, komikus Indonesia yang menciptakan tokoh Jaka Sembung berpendapat bahwa, komik Indonesia memiliki konsep yang tidak boleh keluar dari agama dan pengetahuan. Maka dari itu, komik banyak dipergunakan sebagai media pembelajaran yang efektif bagi anak-anak terlebih banyak komik yang mengangkat sejarah Indonesia ataupun legenda rakyat Indonesia.

Komik mulai masuk ke Indonesia pada awal tahun 1930-an, yang pada saat itu komik dapat ditemukan pada media massa Belanda seperti *De Java Bode* dan *D'Orient*. Di awal tahun 1950-an, muncul salah satu pionir komik bernama Abdulsalam yang menerbitkan komik strip heroiknya di harian *Kedaulatan Rakyat*, Yogyakarta, salah satunya berjudul *Kisah Pendudukan Jogja* dan bercerita tentang agresi militer Belanda ke atas kota Yogyakarta (Sejarahri.com akses 12 Maret 2018). Sejak saat itu komik di Indonesia bercerita tentang tokoh heroik yang menyelamatkan orang-orang dari musibah atau marabahaya. Perkembangan komik sesungguhnya bermula ketika di Eropa mulai dikembangkan teknologi mesin cetak hingga akhirnya merubah pandangan terhadap seni di Eropa, pada

awalnya seni hanya untuk dinikmati oleh kaum penguasa hingga akhirnya bisa dinikmati oleh khalayak.

Kehadiran komik dalam ranah komunikasi dan seni visual sudah bukan hal yang asing lagi, komik banyak digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki kekuatan untuk dapat menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, terlebih dengan menggunakan pendukung seperti gambar. Komik juga termasuk dalam bagian dari desain komunikasi visual, yang artinya komik bukanlah sekedar buku hiburan yang biasa dibaca, namun terdapat juga unsur ilmu semiotika. Maksudnya, hubungan semiotika dengan komunikasi visual dilihat dari pendekatan untuk memperoleh makna yang terkandung di balik tanda verbal dan tanda visual karya desain komunikasi visual.

Komik biasanya diproduksi dalam bentuk cetak seperti buku, koran, majalah, dan tabloid. Namun, seiring perkembangan teknologi dan informasi, komik kian beralih menjadi komik digital yang dapat diakses melalui komputer, gadget, dan sebagainya.

Jika dilihat dari wujudnya, desain komunikasi visual mengandung tanda-tanda yang sangat komunikatif. Lewat bentuk komunikasi visual pesan menjadi bermakna. Selain itu, gabungan antara tanda dan pesan yang ada pada desain komunikasi visual diharapkan mampu mempersuasi khalayak sasaran yang dituju (Tinarbuko, 2009:9). Komik memiliki kekuatan tersendiri dalam menggambarkan sebuah cerita dimana pada masing-masing frame yang mewakili suatu *scene* dibuat keadaan yang mendukung alur cerita. Oleh karena itu, komik dapat dikatakan sebagai media komunikasi dimana pesan yang hendak disampaikan dapat secara langsung diterima oleh pembacanya melalui

potongan gambar serta alur cerita yang diberikan.

Komik biasanya diproduksi dalam bentuk cetak seperti buku, koran, majalah, dan tabloid. Namun, seiring perkembangan teknologi dan informasi, komik kian beralih menjadi komik digital yang dapat diakses melalui komputer, gadget, dan sebagainya. Mengutip dari Lubis (2018), komik digital didefinisikan sebagai gambar yang dijajarkan dengan urutan yang disengaja yang dikerjakan sepenuhnya dengan bantuan komputer (digambar, kemudian di *scanner* dan diwarnai menggunakan computer) dan diterbitkan secara digital. Sebagai bagian dari media massa, komik berperan dalam menyampaikan informasi kepada khalayak. Tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dan menghibur tetapi komik digital juga mampu memberikan nilai positif terhadap khalayak dengan membangun kreatifitas pada setiap individunya.

Komik digital memiliki pengaruh yang kuat dalam komunikasi massa karena mudah diakses oleh khalayak yang menjadikan komik digital mendapatkan perhatian yang lebih dari para penikmatnya, selain itu penyebaran informasi yang dilakukan komik digital bersifat lebih luas dan menyentuh berbagai kalangan. Para komikus pun mulai beralih menggunakan komik digital yang dengan menggunakan media internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas daripada media cetak. Komik digital atau komik online bisa dijadikan langkah awal untuk mempublikasikan komik-komik dengan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak.

Saat ini komik digital yang sangat populer yakni aplikasi Line Webtoon. Webtoon dapat diartikan sebagai komik online atau komik digital yang dapat diakses melalui aplikasi di gadget.

Webtoon merupakan akronim dari *website cartoon* atau sering disebut *webcomics*, serta merupakan komik yang pendistribusiannya dilakukan lewat jaringan internet. Webtoon merupakan komik khas dari Korea Selatan yang cara menikmatinya dengan membaca satu strip panjang dan juga berwarna yang dapat di *scroll* ke atas dan ke bawah. Dilihat dari gambarnya, webtoon dianggap bagian dari *manhwa* atau komik khas Korea, seperti halnya *manga* yang berasal dari Jepang, namun berbeda dari media publikasinya yang menggunakan jaringan internet.

Di Korea sendiri, webtoon telah ada sejak tahun 2003 yang pertama kali dibuat oleh portal DAUM, lalu disusul oleh NAVER pada tahun 2004. Pada bulan Juli 2014, NAVER telah menerbitkan sebanyak 520 webtoons, sementara DAUM telah menerbitkan sebanyak 434 komik. Namun, perbedaan yang sangat jelas terlihat antara kedua webtoon tersebut yakni dari segi bahasa, dimana DAUM Webtoon hanya menyediakan komik dengan bahasa aslinya, yaitu Korea. Sedangkan Line Webtoon tersedia dengan lima bahasa, yaitu bahasa Korea, Jepang, Thailand, Inggris, dan bahasa Indonesia. Dengan tersedianya lima bahasa yang berbeda tersebut menjadikan Line Webtoon lebih banyak digemari oleh pembacanya yang berasal dari negara-negara yang berbeda.

Webtoon yang sangat populer di Korea Selatan awalnya hanya berbentuk *platform* kecil. Menurut Kim Jun Koo, *founder* Line Webtoon, webtoon bermula sejak dia bergabung dengan NAVER, salah satu portal pencarian terbesar di Korea. Saat ini ada sekitar 6,5 juta pembaca webtoon di Indonesia serta telah bekerja sama dengan 200 orang *professional artist* dan 140.000 *amateur artist* (detikHOT Edisi 13 Agustus 2016, akses 20 Maret 2018). Webtoon sendiri terdiri dari berbagai

macam genre, mulai dari romantis, komedi, horror, *slice of life*, thriller, serta fantasi.

Webtoon memiliki komunikasi yang bersifat dua arah. Dalam artian, pembaca tidak hanya menjadi *silent reader*, pembaca juga dapat ikut berpartisipasi dalam kolom komentar yang disediakan. Pembaca dapat meninggalkan komentar berupa saran maupun kritikan yang tentunya dapat membangun semangat para *webtoonist* untuk dapat mengembangkan karyanya.

Webtoon dapat diakses melalui *smartphone* yang dapat diunduh secara gratis melalui aplikasi *google playstore* dan *appstore*, juga dapat diakses menggunakan laptop maupun komputer melalui website resmi webtoon itu sendiri. Setiap harinya terdapat episode baru pada komik sesuai genre yang disukai dan sesuai jadwal terbit per-episode pada setiap komiknya. Selain itu, webtoon juga menawarkan fitur komik berwarna yang membuat webtoon menjadi lebih nyaman dibaca.

1. Tradisi Budaya sebagai Pemicu Gegar Budaya

Secara etimologi (bahasa), budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal). Kebudayaan diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, atau bisa juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan manusia sebagai hasil pemikiran dan akal budi yang memiliki nilai bagi kesejahteraan manusia. Menurut Purwasito dalam Shoelhi (2015: 34), budaya adalah suatu konsep yang mencakup berbagai komponen yang digunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan hidupnya sehari-hari.

Trenholm dan Jensen menjelaskan bahwa budaya ialah seperangkat nilai, kepercayaan, norma, adat istiadat, aturan, dan kode yang secara social mendefinisikan bagaimana kelompok yang memilikinya, serta bagaimana hal itu mengikat antara satu anggota dengan anggota lain dalam kelompok tersebut (dalam Shoelhi, 2015: 35).

Suatu budaya dapat lestari dan diwariskan kepada generasi berikutnya melalui proses komunikasi. Dalam hal ini menjadikan kebudayaan dan komunikasi menjadi saling mempengaruhi dikarenakan kedua hal tersebut sangat sulit dipisahkan, sebagaimana yang dikatakan oleh Hall, "*Budaya adalah komunikasi dan komunikasi adalah kebudayaan*" (dalam Shoelhi, 2015: 40).

Kebudayaan dalam komunikasi lintas budaya terjadi karena adanya pertukaran antara budaya satu dan budaya lainnya. Proses pertukaran antar kebudayaan ini kerap kali menimbulkan berbagai hambatan, seperti dalam aspek bahasa, tradisi, kebiasaan, adat istiadat, norma serta nilai yang meliputi nilai etika, gagasan, religi, dan sebagainya. Tradisi kebudayaan yang melengkapi masyarakat dengan tatanan mental berpengaruh kuat atas sistem moral yang berlaku dimasyarakat. Suatu budaya sering kali dieskpresikan ke dalam suatu tradisi yang dimana tradisi tersebut memberikan rasa saling memiliki kepada seluruh anggota masyarakatnya. Tradisi memiliki pengertian yakni adat kebiasaan turun-temurun yang masih dijalankan dalam masyarakat atau penilaian atau anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik dan benar (KBBI, 2019). Berdasarkan pengertian ini, maka tradisi sering kali disangkut-pautkan dengan kebiasaan yang telah dilakukan oleh nenek moyang

pada jaman dahulu dan harus dijalankan sebagai bentuk penghormatan dan kepatuhan.

Pada temuan penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, terlihat bahwa pada episode 134 berjudul *Salaman* terjadi sebuah tradisi berjabat tangan yang kerap kali dilakukan oleh masyarakat Indonesia ketika hendak berpamitan kepada orang yang lebih tua. Tradisi ini seakan menjadi sebuah kebiasaan yang harus dilakukan untuk menghormati orang yang lebih tua serta telah dilakukan dari generasi ke generasi dan telah menjadi bagian dari norma kesopanan yang harus dijaga oleh masyarakat Indonesia. Hal ini tentu berbeda dengan tradisi berpamitan yang dilakukan oleh orang di negara Amerika misalnya, tak heran apabila orang dari negara tersebut mengalami *shock* dan bingung sebagai pemicu gegar budaya atas fenomena yang dilihatnya.

Tidak hanya tradisi bersalaman, tradisi penangkal hujan atau memindahkan hujan yang dilakukan pada saat sedang ada hajatan pun menjadi tradisi yang telah mendarah daging di Indonesia. Tradisi yang menjadi ritual penting dan menyangkut pada kepercayaan ini sering dilakukan untuk menghindari datangnya hujan pada hari berlangsungnya hajatan. Jika berfikir secara logika, maka tradisi ini sangat tidak masuk akal dan tentu bertentangan dengan nilai-nilai keagamaan yang berlaku, namun sebagian masyarakat Indonesia masih mempercayai tradisi ini karena dinilai turut membantu pada keberhasilan berjalannya suatu acara.

Bagi orang-orang yang berasal dari luar Indonesia, dimana tidak mengenal adanya tradisi ini, akan menganggap tidak masuk akal. Mereka cenderung akan berfikir secara logis "Bagaimana

bisa bahan-bahan dapur seperti bawang merah dan bawang putih dapat memindahkan hujan?" pertanyaan yang tidak memiliki jawaban logis ini terkadang hanya bisa dijelaskan oleh seorang pawang hujan yang ikut berperan dalam proses ritual pemindahan hujan. Mereka menganggap hal tersebut tidak masuk akal akan mengalami gegar budaya akibat proses dari penerimaan tradisi kebudayaan baru dalam lingkungan yang baru. Tradisi-tradisi kebudayaan di Indonesia seperti ini dapat menjadi pemicu terjadinya gegar budaya yang akan dialami oleh orang asing yang berhadapan langsung dengan tradisi tersebut.

Oberg menjelaskan bahwa pemicu terjadinya gegar budaya pada diri seseorang bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti; kehilangan simbol-simbol yang dikenalnya seperti gerakan tubuh, ekspresi wajah maupun tradisi lainnya yang dapat menyebabkan rasa kecemasan berlebihan yang timbul akibat hilangnya tanda-tanda dan lambang hubungan sosial yang dikenalnya dalam berinteraksi sehari-hari. Maka dari itu, tradisi budaya di Indonesia yang asing bagi orang-orang dari budaya yang berbeda dapat memicu frustrasi dan depresi yang akan dialami oleh orang asing sebagai dampak serta proses adaptasinya dengan lingkungan budaya yang baru.

Sama halnya seperti yang dijelaskan oleh Mulyana (2006: 176) bahwa gegar budaya banyak menyebabkan gangguan emosional, seperti depresi dan kecemasan yang akan dialami oleh para pendatang baru. Gegar budaya juga menyebabkan hilangnya kontrol pada individu yang menyebabkan kesulitan pada proses penyesuaian tetapi tidak selalu berupa

gangguan psikologis. Tradisi budaya seperti bersalaman dan tradisi penangkal hujan di Indonesia menyebabkan orang asing kehilangan kontrol terhadap dirinya sendiri dalam menanggapi tradisi budaya tersebut sebagai pemicu gegar budaya yang akan dialaminya. Akan tetapi, gegar budaya yang dialaminya tidak selalu berkaitan dengan gangguan psikologis tergantung bagaimana orang asing tersebut memiliki kontrol diri terhadap fenomena yang dihadapinya.

Komunikasi lintas budaya adalah komunikasi yang berciri pengalihan pikiran, gagasan, dan pengetahuan dari satu masyarakat kepada masyarakat lain yang berbeda secara budaya. Model komunikasi yang berlaku pada umumnya merujuk pada tradisi dan kebiasaan di negara atau di dalam masyarakat yang menjadi tempat komunikasi itu berlangsung. Tradisi dan kebiasaan tersebut dipengaruhi oleh persepsi dan nilai-nilai yang dianut dalam suatu masyarakat. Oleh sebab itu, untuk melihat sejauh mana keberhasilan berkomunikasi lintas budaya dalam tradisi kebudayaan, dapat dilihat sejauh mana individu-individu memiliki kedewasaan untuk memahami perbedaan budaya masing-masing. Selain itu, pentingnya memiliki sifat percaya diri, berempati dan beradaptasi menjadi hal terpenting untuk dapat berkomunikasi dengan orang-orang berbeda budaya guna meminimalisir terjadinya rasa gegar budaya akan atau sedang dialami.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang akan menghasilkan data deskriptif dengan merincikan suatu peristiwa berupa tanda – tanda yang memiliki makna dalam setiap episode webtoon berjudul *Next Door*

Country yang masih menjadi kajian baru dalam penelitian dalam ranah semiotika ilmu komunikasi. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah webtoon *Next Door Country* karya Aditiya Wahyu Budiawan yang bercerita mengenai reaksi-reaksi yang dikeluarkan oleh orang asing ketika sedang mengunjungi Indonesia. Analisis yang digunakan yakni analisis semiotika Roland Barthes untuk mengkaji tanda-tanda yang terlihat dari tiga episode webtoon yang terdiri dari episode 134 berjudul *Salaman*, episode 168 berjudul *Penangkal*, dan episode 169 berjudul *Umur*. Masing-masing dari episode tersebut menggambarkan beberapa tradisi, bahkan mitos di Indonesia yang dirasa aneh oleh orang asing. Contohnya, bersalaman dengan orang yang lebih tua sebelum berpergian, disediakannya benda-benda penangkal hujan saat digelar hajatan, dan mitos umur panjang bagi seseorang yang datang saat ia sedang dibicarakan.

Selain itu, penulis juga melakukan wawancara terhadap ilustrator Aditiya Wahyu Budiawan. Hasil wawancara hanya digunakan sebagai penjelas khasanah tinjauan awal dan memperoleh gambaran umum tentang latar belakang pembuatan webtoon. Setelah melakukan pengamatan menyeluruh terhadap webtoon, peneliti melakukan analisis denotasi, konotasi, serta mitos yang dapat diangkat dari tiap-tiap potongan webtoon dalam ketiga episode tersebut. Tahap selanjutnya, peneliti merefleksikan temuan dengan teori yang digunakan hingga menyimpulkan hasil temuan.

Pembahasan

Banyaknya turis yang datang dari berbagai negara di dunia secara sengaja maupun tidak sengaja menyaksikan dan memperhatikan kebiasaan-kebiasaan yang sering dilakukan oleh orang Indonesia

dalam menjalani berbagai aktivitas sehari-hari yang dinilainya unik atau mungkin tidak biasa. Bahkan tidak hanya kebiasaan, terkadang secara tidak sengaja mereka mendengar berbagai mitos-mitos yang berkembang di Indonesia. Cepat atau lambat, para turis tersebut akan merasakan gegar budaya karena mengalami disorientasi pada budaya baru yang dialaminya.

Webtoon yang mengusung konsep komik bisu atau *silent comic* ini sengaja dibuat karena pada tahun 2016 lalu, webtoon belum mempunyai judul yang menggunakan *silent comic*, tidak seperti webtoon Thailand, Inggris, dan Korea. Hal ini yang membuat Aditiya bersemangat untuk bereksplorasi lebih tentang *style silent comic*. Penggunaan konsep *silent comic* tentunya menjadi daya tarik tersendiri dibandingkan judul-judul webtoon lain yang cenderung menggunakan balon kata.

Dalam perolehan ide untuk membuat tiap-tiap cerita dalam komik pun, menurut Aditiya sebanyak 50% ide didapat melalui pengamatan di lapangan, 30% ide didapat melalui cerita teman yang berasal dari luar negeri, dan 20% ide didapat melalui pengamatan di internet dan artikel-artikel budaya lainnya. Selain itu, sebagian kecil pula ide didapatkan melalui saran yang diberikan oleh para pembaca melalui kolom komentar yang tersedia dalam setiap episode. Jangka waktu untuk mendapatkan ide cerita sangatlah fleksibel, dalam arti tidak ada rentan waktu khusus untuk menargetkan kapan harus mencari data. Namun, untuk menyiapkan ide cerita, proses menggambar, editing, hingga publikasi diperlukan waktu tiga jam hingga satu hari dari tahap awal hingga tahap publikasi.

Dengan mengusung konsep komik berbentuk *silent comic* ini tentu bukan perkara yang mudah mengingat tidak ada

narasi maupun dialog dalam percakapan yang dilakukan antar tokoh dalam tiap episode webtoon *Next Door Country*, hal ini tentu menjadi sebuah tantangan besar bagi kreator agar pembaca dapat memahami pesan dan makna yang hendak disampaikan. Namun, konsep komik webtoon yang diciptakan bersifat komunikasi dua arah ini sangat memudahkan Aditiya dalam menyampaikan makna pesan apabila pembaca mengalami kegagalan dalam memaknai pesan. Menurutnya, terdapat beberapa orang pembaca yang senantiasa sukarela menjelaskan maksud dan makna pesan dari episode tertentu dan menjadi *best comments* dalam episode tersebut sehingga pembaca lainnya dapat memahami maksud dan pesan yang hendak disampaikan.

Komik dengan konsep *silent comic* yang dikenal dengan komik bisu ini hanya memperlihatkan ekspresi yang dikeluarkan oleh tokoh-tokoh dalam komik. Tidak adanya bantuan seperti teks atau dialog antar tokoh melainkan pembaca harus dapat memahami alur cerita melalui reaksi, ekspresi wajah dan *gesture* yang diberikan oleh tiap-tiap tokoh. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian terkait reaksi dan ekspresi wajah yang dikeluarkan oleh tokoh utama yakni orang asing dalam menanggapi situasi yang dihadapinya dalam berinteraksi dengan orang-orang dan kebiasaan-kebiasaan baru di Indonesia.

1. Episode 134 Judul *Salaman*

Ekspresi wajah terkejut pada gambar tersebut digambarkan dengan tetesan keringat, alis mata yang mengkerut, juga mulut yang sedikit terbuka. Ekspresi terkejut merupakan salah satu bentuk emosi yang di dalamnya meliputi terkesiap, takjub dan terpana. Pria dan

wanita tersebut terlihat sangat terkejut saat pria asing menirukan gerakan bersalaman seperti orang Indonesia, namun ia terlihat meneteskan air liur di atas telapak tangan ibu dan membuat keduanya terkejut. Padahal gerakan yang semestinya dilakukan yakni dengan menempelkan tangan ke dahi. Warna hitam pada latar belakang memiliki makna sepi yang berarti suasana yang dirasakan pria dan wanita tersebut sedang sepi karena perasaan terkejut yang dirasakan. Warna putih yang memiliki makna suci, bersih, dan ringan ini pada gambar pria dan wanita menandakan bahwa mereka dalam keadaan tidak mengetahui apapun namun ketika melihat kejadian seperti itu, mereka merasa sangat terkejut.

Tabel 1 Panel komik di Episode 134



Denotasi

Pria digambarkan sedang bersalaman. Diceritakan keduanya hendak berpamitan, mengawalinya dengan bersalaman kepada seorang perempuan.

Konotasi dan Mitos

Ketika hendak berpergian maka sebaiknya berpamitan dengan orang tua sebagai tanda hormat. Berpamitan menjadi tata krama yang sangat dijunjung tinggi dalam berbagai adat istiadat oleh masyarakat timur, terutama di Indonesia.

Sumber: Line Webtoon dan hasil olahan pribadi

Gegar budaya dapat dilihat dari kebiasaan berpamitan yang berbeda

antara budaya barat dan budaya timur yang seakan menjadi tradisi yang berbeda pula. Tradisi ini berfungsi untuk membangun kekuatan dan rasa memiliki pada setiap anggota masyarakat. Dalam komunikasi lintas budaya, memahami tradisi suatu masyarakat membantu untuk menjalin hubungan baik dalam melakukan komunikasi yang efektif (Shoelhi, 2015: 39). Tradisi berpamitan budaya barat yang cukup dengan melambaikan tangan saja dan tradisi berpamitan budaya timur dengan mencium tangan merupakan suatu adat kebiasaan yang diproduksi oleh suatu masyarakat berupa kaidah sosial yang tidak tertulis, tetapi dipatuhi, dan berupa petunjuk perilaku yang dipertahankan secara turun-temurun. Oleh karena itu, perbedaan tradisi berpamitan pada masing-masing budaya ini menjadikan pria asing tersebut merasa terkejut serta asing dengan cara berpamitan yang dilakukan oleh masyarakat budaya timur yang membuatnya mengalami gegar budaya.

2. Episode 168 Judul Penangkal

Terlihat seorang wanita berkerudung seperti sedang menadah diikuti dengan ekspresi wajah. Kemudian terlihat adanya gambar bawang merah, bawang putih, cabai, satu ikat tusuk lidi, dan gambar awan beserta tetesan air. Ekspresi wajah yang ditunjukkan oleh wanita berambut pirang setelah memperhatikan wanita berkerudung diikuti dengan alis meninggi, mata melotot, dan mulut yang sedikit terbuka.

Tabel 2 Panel Komik Episode 168





Denotasi

Empat pria dan seorang wanita menghadiri acara tertentu. Mereka memusatkan pandangan pada satu ikat tusuk lidi yang menancap pada batang pohon. Bersikeras memikirkan relasi antara sapu lidi dengan cuaca.

Konotasi dan Mitos

Tradisi atau kebiasaan pada suatu daerah di Indonesia. Ritual yang biasanya dilakukan oleh warga masyarakat Indonesia yang berkaitan dengan kegiatan atau acara yang akan dilakukan seperti acara pernikahan yakni menunda turunnya hujan.

Sumber: Line Webtoon dan hasil olahan pribadi

Makna gambar pada Tabel 2 ialah wanita berkerudung sedang berusaha memberikan penjelasan kepada wanita berambut pirang tentang bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat penangkal hujan yang hanya menggunakan bahan-bahan dapur, seperti bawang merah, bawang putih, dan cabai yang ditusuk menjadi satu dalam tusuk lidi kemudian digabung hingga menjadi satu ikat tusuk lidi.

Perbedaan cara pandang antara orang asing dengan masyarakat Indonesia dimana sapu lidi dan cabai cenderung dinilai sebagai kunci dari penangkal hujan, namun bagi orang asing, mereka akan menilainya sebagai sebuah seni. Perbedaan cara pandang tersebut dikarenakan perbedaan budaya cenderung menjadi pemicu orang asing mengalami gegar budaya.

Mempercayai mitos-mitos merupakan hak setiap individu, kadang kala mitos dibuat agar manusia dapat berperilaku sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku, namun adapula mitos yang dibuat secara tidak masuk akal dan tidak dapat dijelaskan secara ilmiah, termasuk masalah cuaca. Meskipun tidak dapat dijelaskan secara ilmiah, namun masyarakat ada pula yang mempercayainya sehingga mengambil 'jalan pintas' untuk dapat menangkal hujan dengan menggunakan benda-benda yang dipercaya dapat menangkal hujan seperti bawang merah, bawang putih, dan cabai yang ditusuk pada tusuk lidi kemudian ditancap ditempat yang tidak terlihat oleh orang lain agar acara-acara yang sedang dilaksanakan tidak mengalami suatu kendala apapun terutama dalam hal cuaca. Sementara bagi sebagian masyarakat yang tidak mempercayainya menganggap itu merupakan perbuatan musyrik karena tidak sesuai dengan syariat agama Islam.

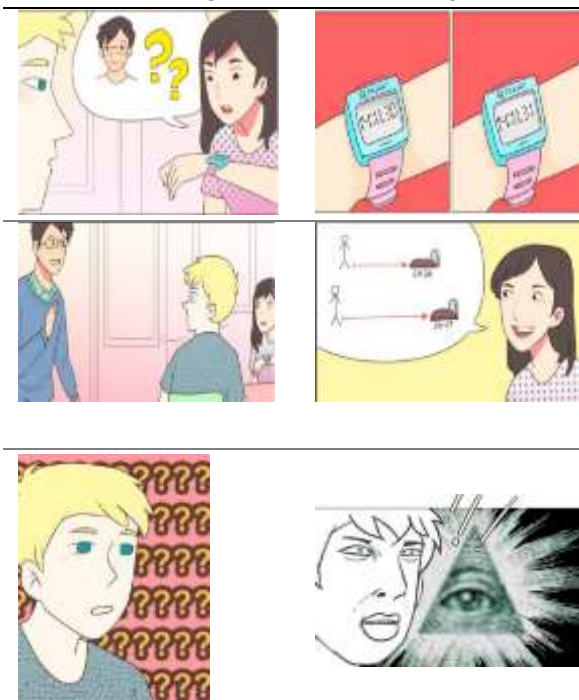
Orang-orang yang berasal dari luar Indonesia ketika melakukan komunikasi dengan orang-orang Indonesia cenderung tidak menyadari proses penafsiran yang benar dan menggunakan pola pikir dan wacananya sendiri berdasarkan nilai-nilai budaya yang dianutnya. Maka dari itu, kesalahpahaman sering terjadi dalam menafsirkan pesan antara orang-orang yang berbeda budaya. Menurut Gundykunst dan Kim (1985: 88) dalam Shoelhi (2015: 54), bahwasanya problem terbesar dalam komunikasi lintas budaya adalah 'prinsip negativisme', yaitu kecenderungan peserta komunikasi menafsirkan perkataan dan tindakan orang lain menurut latar kebudayaannya sendiri sehingga mereka cenderung menolak hal-hal yang tidak sesuai dengan nilai budayanya. Dari pengertian ini, maka tidaklah heran apabila wanita asing yang berasal dari luar Indonesia dan

menerapkan budaya yang berbeda pula cenderung merasa asing dengan tradisi menangkai hujan yang kerap kali dilakukan masyarakat Indonesia sebelum menggelar pernikahan, dari sinilah timbul reaksi gegar budaya yang dialami oleh wanita asing tersebut.

3. Episode 169 Judul *Umur*

Istilah panjang umur yang terjadi ketika seseorang yang sedang dicari atau sedang dibicarakan tiba-tiba datang tak lama setelah kita membicarakan merupakan istilah yang seringkali kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Namun, apabila dikaitkan dengan sistem kepercayaan bahwa sesungguhnya masalah usia seseorang menjadi sebuah misteri yang tidak ada satupun makhluk di dunia ini yang mengetahuinya, dan menjadi rahasia Tuhan.

Tabel 3 Panel komik edisi 169



Denotasi

Wanita melihat kearah jam tangan dan mencari temannya yang belum datang. Ketika temannya datang, dia mengungkapkan, "Panjang umur."

Konotasi dan Mitos

Wanita tersebut sedang menunggu teman. Seorang temannya merasa kaget ketika wanita

tersebut mengatakan, "Panjang umur" kepada teman yang baru saja datang. Ia berpikir keras dan menghubungkan dengan imajinasinya. Ungkapan ini biasa diucapkan saat seseorang yang ditunggu telah datang

Sumber: Line Webtoon dan hasil olahan pribadi

Istilah yang erat kaitannya dengan kepercayaan ini tidak heran menimbulkan suatu pemikiran yang tidak masuk akal bagi sejumlah orang yang tidak mempercayainya, termasuk masyarakat luar negeri yang sama sekali tidak pernah mendengar istilah "panjang umur" ketika seseorang datang saat sedang dibicarakan. Tak heran dalam episode ini, pria asing tersebut digambarkan terkejut dan lantas mengaitkan dengan teori illuminati yang pada intinya teori tersebut membahas mengenai konspirasi New World Order atau istilah lain dari konspirasi pemerintah yang mengendalikan dunia. Diketahui sepertiga masyarakat Amerika percaya bahwa perkumpulan ini memang ada dan memegang kuasa atas mengendalikan konflik-konflik yang terjadi di dunia (IDN Times Edisi 20 Mei 2017, akses 17 Desember 2018). Maka pria asing tersebut pun mengira bahwa istilah "panjang umur" yang digunakan masyarakat Indonesia untuk menandakan kedatangan seseorang saat sedang dibicarakan serta berkaitan dengan masalah usia seseorang ini sebagai bagian dari teori konspirasi illuminati, padahal hal tersebut hanyalah mitos yang berkembang di Indonesia yang memiliki maksud untuk mendoakan orang tersebut agar panjang umur walaupun usia merupakan rahasia Illahi, serta kita tidak dianjurkan untuk mempercayai istilah tersebut.

Dilihat dari episode 169 ini dimana pria asing yang spontan mengaitkan mitos seputar umur ke teori Illuminati ini menandakan bahwa ia mengetahui tentang teori yang sering dikaitkan

dengan sistem kepercayaan seseorang. Walaupun pada realitanya isu tersebut hanya sekedar mitos yang berkembang di Indonesia, namun bagi ia yang baru mendengar menganggapnya sebagai sebuah keanehan

Dari komik ini, dimana tidak ada dialog antar tokoh, creator komik dituntut untuk dapat memberikan gambar serta alur cerita yang sejelas-jelasnya agar pembaca dapat memahami pesan yang dimaksud. Pada episode 168 dan 169, dimana orang asing tersebut berusaha memahami makna pesan yang disampaikan oleh orang Indonesia seputar budaya penangkal hujan dan mitos umur yang ada di Indonesia, orang asing tersebut cenderung akan berfikir bahwa hal tersebut tidak masuk akal sesuai dengan cara berfikir dari segi budayanya. Terjadinya *miss-understanding* yang dialami orang asing dalam mengartikan pesan seringkali menjadi tantangan bagi orang Indonesia untuk dapat menyampaikan pesan sebaik-baiknya agar pesan dapat dimengerti oleh komunikan yang berasal dari budaya yang berbeda.

Dari hasil temuan berdasarkan analisis tanda, maka ditemukan kategorisasi yang menjawab bagaimana sebenarnya fenomena gegar budaya dalam webtoon *Next Door Country*. Kategori ini didapatkan dari hasil pengamatan secara menyeluruh terhadap temuan data dari tiga episode yang masing-masing memiliki empat hingga enam potongan gambar yang telah dilakukan proses analisis semiotika. Kategorisasi tersebut yaitu ekspresi wajah akibat dari gegar budaya dan tradisi budaya sebagai pemicu gegar budaya.

4. Ekspresi Wajah akibat dari Gegar Budaya

Ekspresi wajah dalam webtoon ini sengaja disematkan dan menjadi fokus

utama mengingat komik ini memiliki konsep komik bisu dan tidak ada satu dialog pun dalam percakapan antar tokoh. Ekspresi sendiri memiliki pengertian pengungkapan atau proses menyatakan yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, tujuan, gagasan, perasaan, dan sebagainya. Dalam hal ini, ekspresi wajah yang dikeluarkan oleh tokoh orang asing dalam komik untuk memperlihatkan ungkapan dari perasaan yang dialami ketika berhadapan langsung dengan fenomena budaya baru yang dihadapinya.

Ekspresi wajah merupakan salah satu cara yang disebut komunikasi nonverbal, komunikasi ini digunakan untuk mengungkapkan segala macam emosi, baik yang negative maupun positif dalam melakukan tindakan komunikasi. Emosi memiliki pengertian yaitu luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat serta untuk menunjukkan keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis (KBBI, 2019). Emosi adalah keadaan perasaan yang banyak berpengaruh pada perilaku individu. Emosi yang khusus membahas mengenai ekspresi dikenal dengan istilah *affect display*, yaitu ekspresi dari emosi yang dirasakan. Misalnya, ekspresi wajah, postur tubuh, kualitas suara, dan sebagainya (Sarwono, 2016: 83).

Prawitasari (1995: 27) menegaskan bahwa ekspresi wajah merupakan bagian dari emosi seseorang memiliki berbagai bentuk yang sering ditunjukkan yakni; emosi marah, sedih, senang, takut, bingung, dan terkejut. Emosi marah dan senang adalah dua emosi yang banyak diungkapkan dan diartikan dengan tepat oleh orang lain. Emosi sedih dan takut lebih bersifat pribadi. Emosi bingung dan terkejut lebih menunjukkan keadaan psikis dan cenderung bersifat natural dan murni.

Masing-masing kebudayaan memiliki peraturan sendiri yang mengatur cara emosi universal yang disebut dengan

aturan pengungkapan kultural (*cultural display rules*) (Matsumoto, 2004: 187). Aturan-aturan ini berbeda antar tiap-tiap negara, namun secara universal ekspresi wajah bersifat bawaan dianggap sebagai prototipe raut wajah pada setiap manusia dimana budaya memiliki pengaruh besar pada ekspresi emosi lewat aturan-aturan pengungkapan yang dipelajari secara universal. Manusia yang hidup tak lepas dari bersosialisasi dengan manusia lainnya dimana terjadi proses pertukaran kebudayaan lain memaksa manusia harus dapat memahami adanya perbedaan kultural dalam aturan pengungkapan untuk saling mengekspresikan emosi.

Ekspresi wajah sebagai akibat fenomena gegar budaya terlihat dalam ketiga episode yang menjadi objek penelitian. Ekspresi yang paling sering diperlihatkan yakni ekspresi terkejut dan bingung, dimana ekspresi tersebut bersifat natural dan murni diluapkan untuk menggambarkan emosi yang dirasakan orang asing ketika berhadapan langsung dengan kebiasaan berpamitan yang sering dilakukan masyarakat Indonesia, peristiwa pengangkal hujan yang sering dilakukan ketika sedang ada hajatan, dan mitos terkait umur seseorang.

Ekspresi wajah yang diperoleh dari proses pembelajaran dan pengalaman masing-masing budaya merupakan bentuk produk kebudayaan, dimana cara mengekspresikan wajah terhadap suatu peristiwa berbeda tiap-tiap budaya. Ketika orang asing tersebut melihat cara orang Indonesia berpamitan dengan gerakan menempelkan dahi ke tangan ia akan berpikir menggunakan cara pikirnya dalam prosesnya memahami tindakan berpamitan yang dilakukan orang Indonesia tersebut, begitu pula ketika ia melihat bagaimana sapu lidi dan cabai dapat digunakan untuk menangkal hujan dan mendengarkan mitos seputar usia

seseorang. Cara berpikir yang digunakan berdasarkan kebudayaannya ini lebih mengacu ke arah negative seringkali menimbulkan kesalahpahaman yang dialami dalam memaknai peristiwa yang dihadapinya. Dengan menggunakan cara berpikir tersebut maka tak heran apabila ia mengaitkan mitos terkait umur seseorang tersebut dengan teori iluminati yang ia ketahui dan menilai mitos tersebut berkaitan dengan teori yang sering dikaitkan sistem kepercayaan seseorang.

Ekspresi wajah yang diluapkan orang asing ketika berhadapan dengan kebiasaan yang dilakukan orang Indonesia dan mitos yang berkembang di Indonesia memperlihatkan bahwasanya ia sedang mengalami fase gegar budaya. Fase yang dialaminya berupa fase krisis atau kultural yang ditandai dengan rasa kecewa dan ketidakpuasaan, ia akan merasa cemas dan bingung dengan lingkungan budaya baru. Ekspresi wajah yang diperlihatkannya merupakan bentuk pengungkapan nonverbal atau reaksi terhadap gegar budaya yang sedang dialaminya.

Ketika orang asing yang berasal dari budaya yang berbeda dengan budaya Indonesia, kemudian masuk dan berbaur dengan budaya Indonesia, mustahil apabila ia tidak mengalami gegar budaya sebagai proses adaptasinya dengan budaya baru. Gegar budaya yang banyak menyebabkan gangguan emosional ini menyebabkan hilangnya kontrol pada individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Orang asing tersebut harus melewati tahap-tahap adaptasi yakni tahap bulan madu, tahap krisis, tahap recovery, dan tahap penyesuaian (Mulyana, 2006: 176).

Selama tahap bulan madu, ia mengalami euforia awal hingga puncaknya mengalami benturan dan gesekan sehingga menimbulkan krisis berupa ketidaksukaan, frustrasi, bahkan

permusuhan dengan budaya baru yang dikenalnya. Dalam tahap krisis, ia berupaya untuk menyesuaikan diri secara perlahan hingga masuk ke dalam tahap recovery. Ketika ia sudah mengenali dan bisa beradaptasi dengan budaya barunya, maka masing-masing pihak dari budaya yang berbeda membuat semacam ikatan tak tertulis untuk terus melakukan interkoneksi dalam sebuah lingkungan bikulturalistis yang penuh dengan adaptasi.

Dalam proses lintas budaya, komunikasi ditunjukkan untuk saling mempelajari dan hidup untuk saling memberi makna. Menurut Gundykunst dalam Shoelhi (2015: 153), berpendapat bahwa komunikasi lintas budaya merupakan interaksi antara satu masyarakat dan masyarakat lain dari latar belakang budaya yang berbeda. Komunikasi semacam ini dapat menimbulkan adaptasi lintas budaya, yakni sebuah proses dinamis yang di dalamnya para individu dapat membangun, menata, juga memelihara satu hubungan dengan lingkungan budaya yang relative stabil serta fungsional yang semula tidak dikenalnya.

Perbedaan budaya antara tuan rumah dan pendatang menuntut pendatang untuk bersedia melakukan penyesuaian dengan budaya yang dimiliki tuan rumah. Namun, tuan rumah harus bisa mempelajari dan memberi makna sebaik-baiknya kepada pendatang tersebut. Hal ini tentu dapat mempengaruhi emosi dari tiap-tiap individu yang datang dari budaya yang berbeda. Pengaturan emosi tersebut akan memungkinkan individu untuk berpikir dengan jelas tentang insiden-insiden lintas budaya yang dialaminya. Jika seorang tamu dari negara lain tidak memiliki kemampuan untuk mengendalikan emosi, mereka tidak akan mampu untuk menyesuaikan diri dengan

baik karena terkunci oleh kebiasaan cara berinteraksinya dengan dunia luar yang tidak luwes dan cara berpikirnya yang otomatis (Matsumoto *et al.*, 2006). Seseorang yang memiliki kontrol terhadap emosi akan memiliki kemampuan untuk saling terlibat dalam proses pembelajaran dan saling pengertian terhadap nilai budaya masing-masing serta untuk menunjukkan sikap saling terbuka sebagai proses penyesuaian diri dengan lingkungan budaya yang lain.

5. Tradisi Budaya sebagai Pemicu Gegar Budaya

Secara etimologi (bahasa), budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal). Kebudayaan diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, atau bisa juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan manusia sebagai hasil pemikiran dan akal budi yang memiliki nilai bagi kesejahteraan manusia. Menurut Purwasito dalam Shoelhi (2015: 34), budaya adalah suatu konsep yang mencakup berbagai komponen yang digunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan hidupnya sehari-hari.

Trenholm dan Jensen menjelaskan bahwa budaya ialah seperangkat nilai, kepercayaan, norma, adat istiadat, aturan, dan kode yang secara social mendefinisikan bagaimana kelompok yang memilikinya, serta bagaimana hal itu mengikat antara satu anggota dengan anggota lain dalam kelompok tersebut (dalam Shoelhi, 2015: 35).

Suatu budaya dapat lestari dan diwariskan kepada generasi berikutnya melalui proses komunikasi. Dalam hal ini menjadikan kebudayaan dan komunikasi menjadi saling mempengaruhi dikarenakan kedua hal tersebut sangat

sulit dipisahkan, sebagaimana yang dikatakan oleh Hall, "*Budaya adalah komunikasi dan komunikasi adalah kebudayaan*" (dalam Shoelhi, 2015: 40).

Kebudayaan dalam komunikasi lintas budaya terjadi karena adanya pertukaran antara budaya satu dan budaya lainnya. Proses pertukaran antar kebudayaan ini kerap kali menimbulkan berbagai hambatan, seperti dalam aspek bahasa, tradisi, kebiasaan, adat istiadat, norma serta nilai yang meliputi nilai etika, gagasan, religi, dan sebagainya. Tradisi kebudayaan yang melingkupi masyarakat dengan tatanan mental berpengaruh kuat atas sistem moral yang berlaku dimasyarakat. Suatu budaya sering kali dieskpresikan ke dalam suatu tradisi yang dimana tradisi tersebut memberikan rasa saling memiliki kepada seluruh anggota masyarakatnya. Tradisi memiliki pengertian yakni adat kebiasaan turun-temurun yang masih dijalankan dalam masyarakat atau penilaian atau anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik dan benar (KBBI, 2019). Berdasarkan pengertian ini, maka tradisi sering kali disangkut-pautkan dengan kebiasaan yang telah dilakukan oleh nenek moyang pada jaman dahulu dan harus dijalankan sebagai bentuk penghormatan dan kepatuhan.

Pada temuan penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, terlihat bahwa pada episode 134 berjudul *Salaman* terjadi sebuah tradisi berjabat tangan yang kerap kali dilakukan oleh masyarakat Indonesia ketika hendak berpamitan kepada orang yang lebih tua. Tradisi ini seakan menjadi sebuah kebiasaan yang harus dilakukan untuk menghormati orang yang lebih tua serta telah dilakukan dari generasi ke generasi dan telah menjadi bagian dari norma kesopanan yang harus dijaga oleh masyarakat Indonesia. Hal ini tentu berbeda dengan tradisi berpamitan

yang dilakukan oleh orang di negara Amerika misalnya, tak heran apabila orang dari negara tersebut mengalami *shock* dan bingung sebagai pemicu gegar budaya atas fenomena yang dilihatnya.

Tidak hanya tradisi bersalaman, tradisi penangkal hujan atau memindahkan hujan yang dilakukan pada saat sedang ada hajatan pun menjadi tradisi yang telah mendarah daging di Indonesia. Tradisi yang menjadi ritual penting dan menyangkut pada kepercayaan ini sering dilakukan untuk menghindari datangnya hujan pada hari berlangsungnya hajatan. Jika berfikir secara logika, maka tradisi ini sangat tidak masuk akal dan tentu bertentangan dengan nilai-nilai keagamaan yang berlaku, namun sebagian masyarakat Indonesia masih mempercayai tradisi ini karena dinilai turut membantu pada keberhasilan berjalannya suatu acara.

Bagi orang-orang yang berasal dari luar Indonesia, dimana tidak mengenal adanya tradisi ini, akan menganggap tidak masuk akal. Mereka cenderung akan berfikir secara logis "Bagaimana bisa bahan-bahan dapur seperti bawang merah dan bawang putih dapat memindahkan hujan?" pertanyaan yang tidak memiliki jawaban logis ini terkadang hanya bisa dijelaskan oleh seorang pawang hujan yang ikut berperan dalam proses ritual pemindahan hujan. Mereka menganggap hal tersebut tidak masuk akal akan mengalami gegar budaya akibat proses dari penerimaan tradisi kebudayaan baru dalam lingkungan yang baru. Tradisi-tradisi kebudayaan di Indonesia seperti ini dapat menjadi pemicu terjadinya gegar budaya yang akan dialami oleh orang asing yang berhadapan langsung dengan tradisi tersebut.

Oberg menjelaskan bahwa pemicu terjadinya gegar budaya pada diri seseorang bisa disebabkan oleh beberapa

faktor seperti; kehilangan simbol-simbol yang dikenalnya seperti gerakan tubuh, ekspresi wajah maupun tradisi lainnya yang dapat menyebabkan rasa kecemasan berlebihan yang timbul akibat hilangnya tanda-tanda dan lambang hubungan sosial yang dikenalnya dalam berinteraksi sehari-hari. Maka dari itu, tradisi budaya di Indonesia yang asing bagi orang-orang dari budaya yang berbeda dapat memicu frustrasi dan depresi yang akan dialami oleh orang asing sebagai dampak serta proses adaptasinya dengan lingkungan budaya yang baru.

Sama halnya seperti yang dijelaskan oleh Mulyana (2006: 176) bahwa gegar budaya banyak menyebabkan gangguan emosional, seperti depresi dan kecemasan yang akan dialami oleh para pendatang baru. Gegar budaya juga menyebabkan hilangnya kontrol pada individu yang menyebabkan kesulitan pada proses penyesuaian tetapi tidak selalu berupa gangguan psikologis. Tradisi budaya seperti bersalaman dan tradisi penangkal hujan di Indonesia menyebabkan orang asing kehilangan kontrol terhadap dirinya sendiri dalam menanggapi tradisi budaya tersebut sebagai pemicu gegar budaya yang akan dialaminya. Akan tetapi, gegar budaya yang dialaminya tidak selalu berkaitan dengan gangguan psikologis tergantung bagaimana orang asing tersebut memiliki kontrol diri terhadap fenomena yang dihadapinya.

Komunikasi lintas budaya adalah komunikasi yang berciri pengalihan pikiran, gagasan, dan pengetahuan dari satu masyarakat kepada masyarakat lain yang berbeda secara budaya. Model komunikasi yang berlaku pada umumnya merujuk pada tradisi dan kebiasaan di negara atau di dalam masyarakat yang menjadi tempat komunikasi itu berlangsung. Tradisi dan kebiasaan tersebut dipengaruhi oleh persepsi dan

nilai-nilai yang dianut dalam suatu masyarakat. Oleh sebab itu, untuk melihat sejauh mana keberhasilan berkomunikasi lintas budaya dalam tradisi kebudayaan, dapat dilihat sejauh mana individu-individu memiliki kedewasaan untuk memahami perbedaan budaya masing-masing. Selain itu, pentingnya memiliki sifat percaya diri, berempati dan beradaptasi menjadi hal terpenting untuk dapat berkomunikasi dengan orang-orang berbeda budaya guna meminimalisir terjadinya rasa gegar budaya akan atau sedang dialami.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut. Ekspresi wajah akibat dari gegar budaya menunjukkan bahwasanya perbedaan kebiasaan pada masing-masing individu berpengaruh pada cara berpikir yang cenderung bersifat negative akibat adanya perbedaan budaya. Pada akhirnya tiap-tiap individu harus memiliki kontrol terhadap emosinya dan memiliki sikap saling terbuka terhadap budaya lain.

Tradisi budaya sebagai pemicu gegar budaya sering terjadi karena tradisi budaya seakan telah menjadi kebiasaan yang dilakukan secara turun-temurun sejak zaman nenek moyang dan dapat menimbulkan kegelisahan juga keterkejutan oleh orang asing. Keberhasilan dalam kehidupan tradisi berbudaya dapat dilihat dengan memiliki sifat kedewasaan dalam menghadapi tradisi dari budaya lain.

Dalam melakukan penelitian, tentunya terdapat keterbatasan dan hambatan yang dilalui oleh peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini. Adapun keterbatasan dan hambatan yang dimaksud yaitu kurangnya literatur karena penelitian ini tergolong baru, yang mengakibatkan kurang

dalamnya pembahasan dan analisis dari penelitian tersebut. Penelitian yang membahas analisis semiotika pada komik *online* masih jarang ditemukan mengingat komik *online* masih merupakan fenomena baru di era digital yang kian canggih seperti saat ini.

Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan dan diperdalam, mengingat masih terbatasnya penelitian terkait analisis semiotika pada komik *online*. Terlebih lagi perkembangan teknologi informasi yang kian canggih dan cepat ini diharapkan mampu mendorong para peneliti selanjutnya untuk terus mengembangkan penelitian yang serupa.

Selain itu, harapan untuk peneliti selanjutnya agar penelitian ini dapat dikembangkan menjadi studi analisis wacana kritis atau analisis wacana budaya lokal pada komik bisu berjudul *Next Door Country* ini untuk melihat seberapa besar potensi yang dimiliki Indonesia sebagai ide dalam pembuatan komik tersebut. Diharapkan pula penelitian tersebut untuk memperkaya studi dalam bidang analisis isi dan teks pada komik *online* seperti pada aplikasi Line Webtoon.

Referensi

- Agnes, T. detikHOT Edisi 13 Agustus. (2016). *Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia*. Akses pada 20 Maret 2018. Diambil dari <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>
- Dayakisni, T. (2012). *Psikologi Lintas Budaya*. Malang: UMM.
- Devinta, M., Hidayah, N., & Hendrastomo, G. (2015) *Fenomena Cultural Shock (Gegar Budaya) Pada Mahasiswa Perantauan di Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Sosiologi 2015, hal. 1-15.
- IDN Times. (2017). *15 Hal Mengejutkan yang Kamu Belum Tahu Soal* *Illuminati*. Akses pada 17 Desember 2018. Diambil dari <https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/bayu/15-hal-mengejutkan-yang-kamu-belum-tahu-soal-illuminati>
- Jatnika, A. W., & Hermawan, F. F. (2018). *Menjadi Lelaki Sejati: Maskulinitas Dalam Komik Daring Webtoon Indonesia*. Jurnal Seni Budaya, vol. 33, no. 1, Februari 2018, hal. 60-66. Akses pada 16 Mei 2018. Diambil dari <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/158>
- Liliweri, A. (2003). *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: LkiS.
- Matsumoto, D., Hirayama, J., & LeRoux, J. (2006). *Psychological Skills related to Intercultural Adjustment* dalam P. Wong and L. Wong (Eds.). *Handbook of Multicultural Perspectives on Stress and Coping*. New York: Kluwer Academic/Plenum.
- Matsumoto, D. (2004). *Pengantar Psikologi Lintas Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mulyana, D., dan Rahmat, J. (2006). *Komunikasi Antar Budaya Panduan Berkomunikasi dengan Orang-orang Berbeda Budaya*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyana, D. (2008). *Komunikasi Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2004). *Komunikasi Efektif Suatu Pendekatan Lintas Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prawitasari, J. E. (1995). *Mengenal Emosi Melalui Komunikasi Nonverbal*. Buletin Psikologi, tahun III, no. 1, Agustus 1995. Akses pada 11 Februari 2019. Diambil dari

-
- <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/viewFile/13384/9598>
- Putri, D. M. (2018). *Pengaruh Media Sosial LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau*. Jurnal FISIP, vol. 5, no. 1, April 2018, hal. 1-15. Akses pada 16 Mei 2018. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/208551-none.pdf>
- Sarwono, S. W. (2016). *Psikologi Lintas Budaya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Shoelhi, M. (2015). *Komunikasi Lintas Budaya dalam Dinamika Komunikasi Internasional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.