

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki era digital yang memungkinkan aktivitas menggunakan perangkat elektronik seperti laptop, atau gadget merupakan tren yang sedang diminati saat ini. Selain mempermudah pekerjaan dalam kegiatan sehari-hari, transformasi media konvensional ke dalam lingkup digital juga diminati pada sektor hiburan atau *entertainment*. Salah satu hiburan yang bertransformasi ke dalam digitalisasi yaitu kegiatan membaca komik. Normalnya aktivitas membaca komik adalah dalam bentuk kumpulan kertas bergambar yang disusun menjadi sebuah buku yang berwarna atau hitam putih. Namun saat ini sarana hiburan seperti membaca komik dapat diakses dengan mudah dengan jaringan internet. Oleh karena itu membaca komik dapat dilakukan dimana saja karena melalui perangkat yang setiap orang menggunakannya. Media digital ini juga dapat mempermudah para pembaca dalam mengakses komik dan menekan biaya produksi untuk menerbitkan komik.

Pada awal kemunculannya komik berbentuk komik strip yang dicetak dalam buku atau majalah. Judul Komik pertama yang ada di Indonesia adalah berjudul *Put On* yang muncul pada 2 Agustus 1930 yang terbit dalam majalah Sin Po. Komik bersejarah ini dibuat oleh komikus Indonesia keturunan Tionghoa, Kho won Gie.

Komik ini menceritakan kritik sosial yang dibungkus menjadi hal humor atau lucu.¹ Setelah itu kemunculan komik dari beberapa negara seperti Amerika Serikat dan Jepang mempengaruhi komik lokal sehingga temanya menjadi lebih kompleks seperti komik yang berjudul *Sri Asih* yang bertemakan superhero. Para komikus juga mengambil ide cerita dari folklor, legenda, ataupun mitos. Beberapa di antaranya menjadi komik dengan genre silat dan pahlawan Indonesia.²

Setelah itu kepopuleran komik konvensional atau cetak berlanjut pada tahun 2000 dan mulai redup pada awal tahun 2010 dan menjadi awal transformasi komik cetak ke komik digital. Komik cetak atau konvensional mulai padam keberadaannya dikarenakan industri penerbit kurang mendukung komik Indonesia. Kemudian komik mulai populer kembali karena percepatan teknologi dan informasi yang semakin canggih.³ Para pembaca komik dapat menikmati cerita dengan mudah menggunakan medium digital seperti website, aplikasi digital komik, bahkan media sosial dengan jaringan internet menggunakan perangkat elektronik. Setelah itu mulai banyak aplikasi komik digital yang bermunculan seperti aplikasi Line Webtoon yang diluncurkan pada tahun 2014 dan berkembang hingga sekarang.

Platform komik yang saat ini menjadi favorit para masyarakat khususnya di Indonesia adalah line webtoon. Line webtoon adalah salah satu platform line yang

¹ Komik strip *Put On*, diakses di [Komik strip Put on](#), pada 18 Juli 2022 pukul 23:14 WIB.

² *Sejarah perkembangan komik Indonesia*, Diakses di [Sejarah Perkembangan Komik Indonesia](#), pada 18 Juli 2022 pukul 23 : 14 WIB.

³ Bobby dan Rasuardi, *Kajian Industri Komik Daring Indonesia*, Jurnal Seni Rupa Warna Vol8 No 1, Januari 2020, hal 2-18

menerbitkan komik digital yang dapat diakses secara gratis dan dapat dijadikan wadah bagi para komikus profesional atau amatir untuk mempublikasikan karyanya pada pembaca komik di seluruh dunia. Line webtoon memungkinkan para pembaca dapat mengakses secara mudah dan praktis dengan menggunakan aplikasi yang bisa diunduh di *smartphone* bernama “Line Webtoon” atau mengaksesnya lewat web sesuai dengan komik yang diinginkan.

Industri Komik Digital memperluas pangsa pasar secara global dengan bekerja sama pada sektor perusahaan teknologi dan informasi yang ada di Jepang (Linecorp.com) dan Korea (Navercorp.com). Kedua perusahaan ini berkolaborasi untuk membuat aplikasi komik digital bernama Line Webtoon dengan berbagai bahasa yaitu bahasa Inggris, Thailand, Korea, China, dan Indonesia.⁴ Line Webtoon secara global menjangkau para pembaca dari berbagai dunia dengan menyediakan berbagai judul komik sesuai dengan tema atau genre yang disukai. Genre dalam komik digital bermacam-macam yaitu Romance, Aksi, Drama, Slice of Life, Komedi, Thriller, horor dsb. Para pembaca juga dikelompokkan dari jenis kelamin dan usia. Pada kelompok usia pembaca terbagi menjadi tiga kelompok yaitu pada usia remaja, usia 20 tahun, dan usia 30 tahun.⁵ Sedangkan pada kelompok jenis kelamin, Perempuan lebih banyak mengakses Line Webtoon dengan persentase 50,48 % dan laki-laki 49,52%. Serta wilayah yang mengakses komik digital didominasi daerah DKI Jakarta (22,74%) dan

⁴ Annisa dan Irwansyah, *Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital*, Jurnal Ilmu Komunikas, 2020, hal 137

⁵ Ibid., hal 140

disusul wilayah lain yaitu Jawa Timur (17,92 %), Jawa Barat (15,22%) , dan Jawa Tengah (12,52%).⁶

Salah satu komik digital Line Webtoon yang dibuat oleh komikus lokal Indonesia adalah komik yang berjudul Sarimin. Komik ini telah dibaca sebanyak 55,2 juta pembaca, *subscriber* atau pelanggan 526.692 dengan rating 9,81. Skala rating dapat diberikan oleh pembaca komik dari angka 1-10, lalu angka tersebut terakumulasikan dibagian halaman judul komik. Angka rating Sarimin sudah mencapai rating 9,81 menunjukkan bahwa Sarimin adalah komik populer dengan kualitas yang baik. Karena komik Sarimin memiliki keunggulan daripada judul komik lain, maka berkesempatan untuk diresmikan dan diterjemahkan di Line Webtoon global atau internasional yang diterjemahkan ke bahasa Inggris dengan judul *Tales of Sarimin the Jinn*.⁷ Sarimin adalah karya yang dibuat oleh komikus dengan nama pena “Nagaterbang” yang menceritakan tentang jin Kera yaitu bernama sarimin yang melakukan ritual pesugihan. Ritual pesugihan yang dilakukan adalah untuk mengabdikan permintaan manusia untuk memperoleh kesuksesan hidup baik dari segi kesehatan, sosial, dan ekonomi. Untuk mendapatkan berbagai tujuan yang diinginkan oleh manusia Sarimin membuat perjanjian agar selalu memberikan sesajen berupa barang-barang seperti makanan atau alat-alat pesugihan seperti kemenyan bahkan “tumbal” atau nyawa manusia. Jika

⁶ *Online Webtoon Users*, Diakses di <https://blog.jakpat.net/online-webtoon-users-survey-report/>, pada 11 Agustus 2022, Pukul 13:06 WIB

⁷ *Tales of Sarimin the Jinn*, diakses https://www.webtoons.com/en/action/sarimin/list?title_no=3247&page=1 pada 15 Februari 2023

perjanjian antara Sarimin dan manusia tersebut dilanggar oleh manusia maka akan berakhir dengan kemalangan atau kehilangan nyawa.

Mengenai kepercayaan pada hal magis atau sihir juga terdapat dalam kehidupan masyarakat. Ada beberapa penelitian yang membahas tentang fenomena ini. Yang *pertama* penelitian Komunikasi Magis Dukun yang terjadi di Lamongan Jawa Timur, yang mengkaji kemampuan Dukun untuk menyelesaikan permasalahan hidup para kliennya⁸. Yang *kedua* adalah pengalaman seorang peneliti bernama Jaclin Craig yang memiliki pengalaman mistis di daerah Jawa Timur. Dalam Tulisannya membahas tentang praktek pesugihan dan ritual mistik yang dilakukan oleh masyarakat untuk mendapat kekayaan secara cepat, permasalahan jodoh, hingga masalah pekerjaan.⁹

Komik Sarimin menggambarkan situasi yang terjadi pada masyarakat Indonesia yaitu pengakuan kekuatan gaib yang misterius dan samar-samar dan praktiknya bertujuan untuk baik dan buruk. Konsep mengenai magis ditemukan dari berbagai sudut pandangan baik itu dari pendekatan Antropologi, studi mengenai keagamaan dan Sosiologi. Definisi mengenai *Magic* berdasarkan pendekatan Antropologi dikemukakan oleh Malinowski yang menjelaskan *Magic* dalam domain yang sakral, sebagai *Practical Art* atau seni praktik yang terdiri dari tindakan-tindakan. *Magic* sebagai seni praktik memiliki teknik yang terbatas yaitu pada mantra dan ritual atau

⁸ Ali Nurdin, *Komunikasi Magis dukun Studi fenomenologi tentang kompetensi komunikasi dukun*. Jurnal komunikasi, volume 1, nomor 5, Juli 2012

⁹ Jaclin Craig, *Pengalaman Di Tempat Ritual Mistis Pesugihan dan Pengasihian*, diakses di <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.acicis.edu.au/wp> pada 21 Juli 2022

upacara. Kepercayaan pada magis sifatnya praktis dan sederhana yaitu penegasan dari kekuatan manusia untuk menyebabkan efek tertentu yang pasti dengan teknik mantra dan ritual.¹⁰ Selain itu makna *magic* dari beberapa pendapat dianggap sebagai tindakan atau *action*. Menurut Jane Harrison sebagai *sacred action* atau tindakan suci.¹¹ Sedangkan menurut O'keefe merupakan sebagai tindakan sosial yang paling konkret berupa tindakan yang suci atau sakral yang terlepas dari tindakan agama yang sifatnya bersama.¹²

Kemudian pendekatan lain mengenai definisi *magic* juga berkaitan dengan studi mengenai Sosiologi Agama. Dalam bukunya yang berjudul *Sociology of Religion* Weber mendeskripsikan evolusi mengenai agama. Agama dimulai dengan upaya magis individu dalam mengendalikan supranatural, dan berlanjut dengan upaya yang semakin rasional dalam memahami hubungan antara dewa dan alam. Yang mendasari pemikirannya adalah dunia primitif adalah dunia kesatuan, dimana semuanya adalah sihir atau *magic*. Yang pada di suatu titik tertentu dibagi menjadi kognisi sosial, dan sisi lain adalah pengalaman mistis.¹³

Menurut Weber bentuk-bentuk agama paling awal adalah *magic* atau sihir (*Primitive Religious*) dan dicirikan oleh ritual yang memaksa untuk tujuan materi. Kemudian agama mengambil nilai-nilai etika dan memberikan rasa kehidupan individu

¹⁰ Bronislaw Malinowski, *Magic, science, and religion and other essays* Boston : Beacon Press ,1948, hal 67-68

¹¹ Jane Ellen Harrison, *Themis* : London, 1927, hal 82

¹² Ibid., hal 35

¹³ Inger Furseth, *An Introduction to the Sociology of Religion*, Burlington USA : Ashgate Publishing Limited, 2006, hal 36

dan sosial (Meskipun unsur-unsur magis tetap ada dalam kebanyakan agama).¹⁴ Pada proses ini sihir mulai dihapuskan dan dieliminasi dari dunia manusia sebagai upaya penyelamatan dan pembebasan dari dosa dan takhayul atau supernatural melalui gereja dan sakramen (pengudusan). Proses ini disebut dengan *Demagicalization* atau perjalanan dari munculnya agama, dan menurut Weber *Calvinism* berkontribusi dalam proses sejarah ini.¹⁵

Aktivitas dan perbuatan magis dianggap sebagai hal yang irasional atau hal yang tidak masuk akal, tidak bisa diterima, dan tidak mampu dicerna oleh pikiran manusia. Karena dalam praktik dan proses tindakannya, tidak bisa dibuktikan secara nyata atau ilmiah dapat berfungsi berdampak pada sesuatu. Misalnya, orang yang dianggap bisa mengendalikan hujan agar langit menjadi cerah dengan melakukan ritual dan mantra (*jampi-jampi*), tidak bisa dijelaskan secara masuk akal dapat mempengaruhi langit menjadi cerah.

Namun pendapat lain mengatakan bahwa tindakan ritual dari sihir, bisa jadi sebagai hal yang rasional tetapi dalam artian yang lemah (*weak sense*) karena beberapa intelektual menerima dan menolak terkait *magic* sebagai hal yang rasional. Frazers menerima magic sebagai hal yang rasional yang dapat dijelaskan terkait pandangan dunia dan kosmologi. Sedangkan Evans Pritchard menjelaskan kepercayaan primitif

¹⁴ *Magic- The Sociology of Religion*, diakses di <http://sociology.iresearchnet.com>, pada 17 Juli 2022 Pukul 22:38 WIB.

¹⁵ Jack Barbalet, *Magic & Reformation Calvinism in Max Weber Sociology*, *European Journal of Social Theory*, 2017, hal 1-18

terhadap magis memainkan peran yang hampir sama dengan keberuntungan dan nasib.¹⁶

Lalu Beattie menolak *magic* sebagai hal yang salah, *error*, kebodohan, dan mengacu pada kemunduran. Menurut Beattie *magic* bukanlah sebuah tindakan rasional yang berorientasi pada tujuan, tapi rasional pada kriteria tertentu. Pada kriteria itu tindakan yang diarahkan pada tujuan, akan menjadi rasional juga. Beattie juga menjelaskan bahwa *magic* dapat menjadi alternatif dalam artian berpikir dan sistematis analitik, yang berkaitan tentang hal yang tidak bisa dijelaskan dengan pengetahuan ilmiah.¹⁷

Individu bertindak sesuai dengan tujuannya. Menurut Weber suatu tindakan subjektif tergantung dari pemahaman diri dari aktor. Sejauh aktor itu menyadari tindakan tersebut dapat mencapai sesuatu berdasarkan tujuan yang diharapkan dengan jelas, maka tindakan tersebut merupakan tindakan rasional subjektif.¹⁸ Weber menjelaskan perilaku magis dalam praktiknya adalah tindakan rasional subjektif, yang dilakukan dengan keyakinan oleh aktor (secara sadar) dapat berkontribusi untuk merealisasikan tujuannya, sesuai dengan apa yang diharapkan berdasarkan hasilnya.¹⁹ Menurut Weber perilaku magis adalah istilah untuk menggambarkan perilaku yang berasal dari keyakinan bahwa tindakan akan hal magis dapat mempengaruhi hasil

¹⁶ Ian dan Joseph, *The Problem of the Rationality of Magic*, British Journal of Sociology, 1967, hal 5

¹⁷ Ibid., hal 10

¹⁸ Rogers Brubaker, *The Limits of Rationality on essay on the social and moral thought of Max Weber*, London: Routledge, 1984 hal 54

¹⁹ Ibid., hal 60

tertentu. Hal yang dilakukan pada umumnya adalah melakukan ritual atau tindakan yang diyakini dapat membawa keberuntungan atau terhindar dari kemalangan.

Seperti agama, aktivitas magis adalah perilaku yang relatif rasional, terutama dalam manifestasinya yang paling awal. Dan mempunyai peran yang sama dalam mengamankan dan memenuhi kebutuhan duniawi manusia, yakni untuk mendapatkan kekayaan, kesehatan diri, umur yang panjang, dan memperoleh panen yang baik.²⁰ Oleh karena itu tindakan agama dan magis tidak bisa dipisahkan dari jangkauan perilaku sehari-hari, terutama sejak tindakan agama dan magis mempengaruhi aspek pada ekonomi.²¹

Meskipun dalam sejarahnya sihir atau *Magic* sudah dihapuskan melalui doktrin agama sebagai upaya pembebasan dan penyelamatan dari dosa, tetapi aktivitas sihir tetap bertahan dan diyakini. Definisi *Magic* dalam Buku yang berjudul : *Magic : A Sociological Study* menjelaskan bahwa sebagai kepercayaan, adalah pengakuan keberadaan kekuatan yang gaib, impersonal atau samar-samar personal, mistik yang berbahaya, tidak mudah untuk didekati namun mampu untuk disalurkan, dikendalikan, dan diarahkan oleh manusia. Sebagai praktik, *magic* adalah pemanfaatan kekuatan untuk tujuan umum atau pribadi, untuk kepentingan baik atau buruk, legal atau ilegal, *orthodox* atau *heterodox*, berdasarkan perkiraan yang diberikan oleh masyarakat

²⁰ Max Weber, *Economy and Society*, Terj. Ephraim Fischhoff, Hans Gerth, et,al, London : University of California Press, 1968 hal400

²¹ Ibid., hal410

tertentu dalam waktu yang tertentu.²² Sebagai kepercayaan, *magic* diyakini tapi tidak dirasakan dan merupakan hal kolektif yang dikonfirmasi serta diverifikasi berdasarkan hasilnya.²³

Secara keseluruhan, *Magic* sebagai kepercayaan adalah hal yang bulat dan kolektif, menyiratkan kepatuhan pada semua orang terhadap suatu ide, gagasan, perasaan untuk bertindak dan melakukan sesuatu. Serta pada tempat yang sama merupakan fenomena ide.²⁴ Magis sebagai sebuah kepercayaan merupakan pengakuan dan kepatuhan mengenai kekuatan yang gaib, misterius, dan samar-samar tetapi mampu dikendalikan oleh manusia, yang tujuannya baik atau buruk, legal atau illegal berdasarkan kelompok masyarakat tertentu dan kurun waktu tertentu. Komik Sarimin menggambarkan fenomena sosial tersebut dengan memvisualkan peristiwa yang terjadi menjadi sebuah cerita yang dikemas secara unik dan menarik perhatian pembaca.

Fenomena kepercayaan magis berkaitan dengan teori evolusi oleh Auguste Comte yang memuat tiga tahap intelektual manusia yang mempengaruhi kelompok, individu, masyarakat dan pola pikir melalui ketiga tahap. Tahap pertama adalah *teologis* yang terjadi sebelum tahun 1300. Pada masa itu sistem ide terpusat pada kepercayaan supernatural dan figur-figur religius yang berwujud manusia sebagai sumber segalanya. Tahap kedua adalah *metafisis* yang terjadi pada tahun 1300-1800 yang ditandai bahwa kepercayaan kekuatan abstrak seperti alam diyakini dapat

²² Hutton Webster, *Magic : A Sociological Study*, London : Geoffrey Cumberlege Oxford University Press, 1948 hal55.

²³ Marcel Mauss, *A General Theory of Magic*, London : Routledge, 1950 hal 119

²⁴ *Ibid.*, hal 120

menjelaskan segalanya. Tahap ketiga yaitu *positivistik* yaitu ilmu pengetahuan menjadi pusat untuk menjelaskan segala sesuatu berdasarkan kajian penelitian terhadap dunia sosial dan fisik.²⁵

Berdasarkan teori tiga tahap tersebut, saat ini dunia berada di tahap *positivistik* yang menekankan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menitikberatkan pada pola pikir ilmiah yang rasional. Periode ini juga ditandai berbagai pemberitahuan yang mendorong perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat seperti transformasi digital dan revolusi industri 4.0, revolusi mental, dan konsep dunia digital *metaverse*.

Meskipun saat ini perkembangan teknologi sudah semakin maju, kenyataannya masih ada masyarakat yang mempercayai kepercayaan magis atau lokal di era kini yang sekiranya sudah terlewati. Artinya gejala ini terdapat *gap* atau celah bahwasanya perkembangan IPTEK tidak selalu berdampingan dengan pola pikir masyarakat. Di satu sisi masyarakat sudah bertransformasi ke periode *positivistik* tapi disisi lain pola pikir masyarakat masih berada pada fase metafisis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa periode pada tahap metafisis belum tuntas sepenuhnya untuk bisa maju menuju tahap selanjutnya yaitu tahap *positivistik*.

Pada era saat ini yang berkaitan dengan kemajuan teknologi dan rasionalisasi agama yang berdampak pada tereliminasi keberadaan praktik kepercayaan lokal atau magis, agar tetap bisa bertahan di era kini maka sifatnya berubah, yang pada

²⁵ George Ritzer, *Teori Sosiologi: Dari Sosiologi klasik sampai perkembangan terakhir postmodern*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012 hal 16

awalnya kepercayaan magis sangat pribadi, tertutup, dan terasing mulai merangkak naik ke permukaan sehingga diketahui oleh banyak orang.

Orang yang mampu mengendalikan *magic* atau pemberi jasa menyesuaikan perkembangan zaman saat ini dengan memanfaatkan platform digital untuk mempromosikan jasanya dengan menjangkau banyak orang dan menysasar ke kaum *milenial* sebagai generasi yang *adaptable* dengan teknologi.²⁶ Berkaitan dengan komik digital dengan menggunakan perangkat elektronik seperti Handphone dan laptop dan perlunya akses jaringan internet, tentunya para pembaca atau *audience* yang mengakses harus mempunyai jaringan yang baik dan perangkat elektronik yang memadai.

Mengenai hal itu tentunya orang yang mengakses komik digital merupakan masyarakat yang tinggal di daerah pusat perkotaan dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang sudah maju. Pembaca komik digital didominasi berada di wilayah Jakarta sebagai kota metropolitan yang memiliki jumlah penduduk yang banyak, sebagai pusat kegiatan ekonomi dan dengan perkembangan dan teknologi yang sudah berkembang maju. Meskipun begitu kepercayaan akan hal yang magis, klenik, dan takhayul masih tetap ada dan tidak hilang begitu saja di kehidupan masyarakat. Hal ini terbukti dengan berbagai fenomena kepercayaan magis yang hadir di tengah masyarakat kini yang juga tervisualisasikan di dalam komik Sarimin. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat konsumen atau masyarakat atau komunitas yang menyukai konten atau pemberitaan tentang fenomena kepercayaan magis.

²⁶ Faisal Irfani, *Geliat Bisnis Perdukunan di Tanah Air mengikuti Tren Industri 4.0*, diakses di <https://www.vice.com/id>, pada 26 Agustus 2022 pukul 22:59 WIB

Mengenai komik Sarimin yang menggambarkan fenomena tersebut, dapat dianalisis dengan semiotika. Menurut Roland Barthes semiotika atau semiologi mempelajari bagaimana manusia memaknai sesuatu dalam konteksnya memaknai tidak bisa digabungkan dengan berkomunikasi, memaknai berarti bahwa objek itu tidak hanya membawa informasi, dalam hal ini dimana objek tersebut hendak berkomunikasi.²⁷ Mengenai semiotika Barthes menjelaskan tanda-tanda pada tingkat kedua atau disebut dengan konotatif yang sebelumnya dijelaskan oleh *Saussure* melihat tanda pada tingkat pertama atau denotatif.

Barthes menambahkan pemikiran mengenai makna tanda, melalui signifikansi tahap kedua yang mengungkap makna konotasi yaitu makna bermakna subjektif atau paling tidak intersubjektif, yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui sign yang merupakan lapisan petanda dan makna yang paling dalam.²⁸

1.2 Permasalahan Penelitian

Komik merupakan media hiburan yang dapat menceritakan berbagai fenomena yang ada di masyarakat. Setiap komik memiliki ciri khasnya masing-masing baik dari segi alur atau cerita, style gambar, dan karakter yang ditampilkan dalam komik. Berkembangnya ilmu dan pengetahuan teknologi tampilan komik memiliki perubahan yang cukup baru. Istilah komik digital merupakan hal yang tren belakangan ini karena

²⁷ Patra aditia, *Representasi Karakteristik Orang Sunda dalam Komik Lieur*”, Jurnal Liski vol.4. No.1 2018 dalam kurniawan, *Semiologi roland barthes*, Magelang : Indonesia Tera, 2001.

²⁸Ibid., hal 65

dengan kemudahan akses internet pembaca dapat mengakses dan membaca komik dengan mudah bahkan gratis menggunakan perangkat elektronik atau *smartphone* yang terhubung dengan internet.

Salah satu aplikasi komik digital yang populer di Indonesia dan memberikan kesempatan bagi komikus profesional dan amatir untuk menuangkan karya komik adalah Line Webtoon. Salah satu komik yang cukup populer adalah komik Sarimin karya Nagaterbang. Komik ini telah dibaca sebanyak 55,2 juta pembaca, *subscriber* atau pelanggan 526.692 dengan rating 9,81. Hal yang menarik dari komik ini adalah menceritakan Jin Monyet bernama Sarimin yang memiliki kekuatan magis yang dapat mengabulkan permintaan manusia. Singkatnya cerita dalam komik ini menggambarkan ritual *pesugihan* yang sering ditemui dalam masyarakat Indonesia. Berdasarkan penjelasan tersebut rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana representasi kepercayaan magis pada komik digital webtoon Sarimin?
2. Bagaimana pesan moral pada komik digital webtoon Sarimin?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan dari pokok permasalahan yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan representasi kepercayaan magis pada komik digital webtoon Sarimin
2. Untuk mendeskripsikan pesan moral pada komik digital webtoon Sarimin

1.4 Manfaat Penelitian

Selain tujuan, penelitian ini juga memiliki manfaat teoritis dan praktis. Manfaat secara teoritis diharapkan dalam penelitian ini dapat berkontribusi dalam mengembangkan bidang kajian ilmu Sosiologi Kebudayaan. Kemudian dalam manfaat praktis, penelitian ini memberikan gambaran dan pengetahuan kepada masyarakat bahwa Komik Digital dapat dikaji melalui pendekatan Sosiologi seperti dalam penelitian ini yaitu dengan model analisis semiotik dalam mendeskripsikan kepercayaan magis yang terdapat dalam komik digital.

1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Penelitian ini menggunakan beberapa penelitian sejenis yang diperoleh dari beberapa jurnal dan buku yang relevan dengan pembahasan penelitian ini. Penelitian *pertama* yang digunakan sebagai tinjauan penelitian sejenis adalah jurnal yang ditulis oleh Patra Aditia yang berjudul Representasi karakteristik orang sunda dalam komiklieur. Peneliti menjelaskan tentang komiklieur yang berupa komik digital yang dapat dinikmati di media sosial instagram dan platform komik digital yaitu ciayo sebagai objek penelitian, cerita dalam komik lieur menggunakan bahasa sunda yang menggambarkan karakteristik orang sunda dalam komiknya. Kemudian peneliti dalam menganalisis penelitiannya menggunakan semiotika Barthes. Hasil penelitiannya komik lieur dengan episode menanti maghrib menceritakan tentang Aki Bagja yang digambarkan sebagai sosok kakek yang usil dan gemar bercanda *heureuy* dengan cucunya yang menanti adzan maghrib untuk berbuka puasa. Lalu episode petot

menceritakan tentang tokoh sebatman yang identik dengan rokok karena *sebat* berarti satu batang rokok. Dalam komiknya batman bertarung dengan musuhnya namun karena lelah bertarung berkeinginan untuk merokok namun rokoknya ternyata bengkok (petot). Kemudian di episode alasan menceritakan tentang seorang guru SD dengan muridnya yaitu Ujang, Jaka Gumilar yang selalu tidak masuk sekolah dengan berbagai alasan yang tidak masuk akal. Kesimpulan dari penelitian ini menjelaskan secara denotasi, komiklieur menggambarkan bahwa orang sunda adalah orang dengan karakter yang tidak sabar, terlampau santai dan kurang taat pada aturan. Secara konotasi komiklieur menggambarkan orang sunda dengan sifat yang kritis, berorientasi pada waktu, dan punya kemampuan berkelit pada aturan. Secara mitos, komiklieur mencoba mengonstruksikan orang sunda sebagai orang dengan karakter yang jenaka, reflektif dan kreatif.²⁹

Penelitian *Kedua*, yang menjadi bahan rujukan selanjutnya yaitu berjudul Representasi kritik sosial dalam komik strip si Juki di Instagram terhadap fenomena sosial yang terjadi di Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh muhammad Mufti dan Dr. Hamdani meneliti tentang bentuk semiotika barthes yaitu denotasi, konotatif dan mitos yang terdapat dalam komik strip Juki yang ada di Instagram sebagai kritik sosial terhadap fenomena sosial yang terjadi di Indonesia. Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Komik dianggap dapat

²⁹ Patra Aditia, loc.cit.

menceritakan berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat baik dalam permasalahan sosial, ekonomi, dan politik.

Hasil penelitian ini menjelaskan komik Si Juki yang menggambarkan kasus korupsi E-KTP, pemberantasan korupsi dan isu bendera terbalik pada acara asean games 2017 yang diselenggarakan di Malaysia pada makna denotatif memiliki makna yang berbeda-beda. Yaitu alasan sakit sebagai alibi menghindari tuntutan hukum, perseteruan antara satu kelompok dengan kelompok lain, dan perbedaan pandangan politik. Kemudian makna konotasi dalam komik si Juki menjelaskan tentang pelaku koruptor Setya Novanto yang berpura-pura sakit, bendera terbalik bisa diakibatkan karena kesalahan designer dan masyarakat indonesia yang saling beradu pandangan. Kemudian pada makna mitos memperlihatkan fenomena yang terjadi di Indonesia kemudian komikus mengkritisi fenomena yang terjadi dari perlakuan si Juki dari kata-kata yang terkandung dalam komik.³⁰

Penelitian *Ketiga*, yang menjadi bahan rujukan selanjutnya yaitu jurnal yang berjudul ritual, kepercayaan lokal dan identitas budaya masyarakat Ciomas Banten. Kepercayaan kepada hal yang magis bagi masyarakat Ciomas merupakan hal yang lumrah. Kepercayaan terhadap magis tidak hanya ditemukan pada zaman batu dan pada masyarakat primitif saja, tapi juga ditemui di hampir setiap masa. Masyarakat Ciomas percaya akan adanya kekuatan-kekuatan diluar kemampuan manusia yang bertujuan

³⁰ Muhammad Mufti dan Hamdani, *Representasi Kritik Sosial dalam komik strip si juki di instagram terhadap fenomena sosial yang terjadi di Indonesia*, volume 3 no 3, 2018

untuk memecahkan masalah-masalah praktis melalui kemampuan magis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ritual keagamaan yang ada pada masyarakat Ciomas berbentuk kegiatan yang memiliki istilah *slametan* yang bukan hanya memiliki makna keagamaan dan magis namun juga menunjukkan adanya fungsi sosial yang dapat memberikan rasa solidaritas antar anggota.³¹

Penelitian *Keempat*, yang menjadi bahan rujukan selanjutnya yaitu jurnal yang berjudul komunikasi Magis Dukun (studi fenomenologi tentang kompetensi komunikasi dukun). Penelitian yang dilakukan oleh Ali menjelaskan tentang fenomena perdukunan yang terjadi di masyarakat khususnya pada masyarakat di Lamongan Jawa timur. Dukun dianggap dapat memberikan penyelesaian dalam masalah hidup di masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah memahami dan mengeksplorasi kompetensi dukun dalam menghadapi kliennya. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dengan metode kualitatif. Dengan subjek para dukun dan klien di wilayah Lamongan Kepercayaan masyarakat kepada dukun dalam mengatasi persoalan hidup karena diyakini mampu memiliki kemampuan dan keahlian dalam menolong dan menyembuhkan orang lain. Dukun dianggap sebagai orang yang memiliki kesaktian. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berbagai realitas sosial di masyarakat yaitu kepercayaan dan persepsi masyarakat yang meyakini dukun dapat membantu segala keinginan, tujuan dan harapan. Lalu kepercayaan dan keyakinan yang kuat yang dapat diberikan oleh Dukun untuk memberikan petunjuk, memprediksi,

³¹ Ayatullah, loc.cit.

memberikan pertolongan dan menyembuhkan orang yang sakit. Masyarakat mendatangi dukun untuk dua keperluan yaitu pengobatan (medis dan non medis) dan konseling kehidupan (jodoh, kelancaran usaha, rejeki dll). Kemudian masyarakat mendatangi dukun sebagai alternatif untuk memenuhi kebutuhannya pada perkembangan teknologi yang sudah modern untuk memenuhi kepentingannya Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa individu akan kehilangan kepercayaan magis jika budaya resmi individu didominasi oleh kepercayaan rasional. Kepercayaan akan pengetahuan ilmiah akan menguat karena praktik magis atau sihir dipandang sebagai hal yang kuno atau tertinggal dari segi sejarah dan pendidikan individu.³²

Penelitian *Kelima*, yang menjadi bahan rujukan selanjutnya yaitu jurnal internasional yang berjudul *do cultural factors affect causal belief? Rational and magical thinking in Britanian and Mexico*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana kepercayaan verbal dari masyarakat barat (Britanian) dan non barat (Mexico) tentang sebab akibat pengetahuan ilmiah dan non alamiah terkait fenomena yang tidak biasa atau diluar akal manusia. Pada masyarakat barat (orang dewasa) dengan pendidikan yang tinggi menunjukkan tingkat kepercayaan yang lebih tinggi pada penjelasan yang ilmiah sedangkan pada masyarakat non Barat (Mexico) kepercayaan akan hal magis menjadi hal yang paling tinggi karena adanya pemikiran tradisional Meksiko yaitu keyakinan pemikiran magis seorang individu yang dapat

³²Ali Nurdin, loc.cit.

bertransformasi pada hal yang alamiah (berubah menjadi binatang sebagai manifestasi diri individu) yang disebut dengan Nahual.³³

Penelitian *Keenam*, yang menjadi bahan rujukan selanjutnya yaitu jurnal internasional yang berjudul *The Problem of the Rationality of Magic*. Tulisan ini merupakan sebuah artikel yang dimuat dalam jurnal *British Sociology* yang menjelaskan tentang masalah rasionalitas dalam sihir (magis). Pada penelitian ini menjelaskan tokoh Taylor, Frazer, Evans dan Beattie seorang antropologis tentang permasalahan kenapa magis tidak disosialisasikan atau ditanamkan tapi diterima oleh masyarakat. Hal ini berbeda dengan penanaman atau sosialisasi rasional yang membutuhkan proses untuk diterima dimasyarakat yang dianalogikan sebagai benih yang dirawat untuk bisa sampai menjadi sebuah tanaman. Teori Frazer mengenai *magic* memberikan pandangan bahwa tindakan magis merupakan tindakan rasional yang berorientasi pada tujuan namun teori ini dikritik karena banyak ilmuwan yang membantahnya. Kemudian Beattie menjelaskan bahwa *magic* bukanlah sebuah tindakan rasional yang berorientasi pada tujuan tapi rasional pada kriteria tertentu. Pada kriteria itu tindakan yang diarahkan pada tujuan akan menjadi rasional juga. Beattie juga menjelaskan bahwa *magic* dapat menjadi alternatif dalam artian berpikir dan sistematis analitik yang berkaitan tentang hal yang tidak bisa dijelaskan dengan pengetahuan ilmiah.³⁴

³³ Eugene dan Quinteros, *Do cultural factors affect causal rational belief? rational and magical Thinking in Britain and Mexico*, *British Journal of Psychology*, 2002, hal 519-543.

³⁴ Ian dan Joseph, loc.cit.

Penelitian *Ketujuh*, yang menjadi bahan rujukan selanjutnya yaitu jurnal Internasional yang berjudul Max Weber *Type Of Rationality : Cornerstones for Analysis Rationalization in History*. Penelitian ini yang dilakukan oleh Stephen menjelaskan tentang konsep rasional dan rasionalisasi telah digunakan dalam berbagai aspek baik itu ekonomi dan sosial. konsep weber mengenai tipe-tipe rasional telah diidentifikasi dan dibandingkan secara praktik, teori, formal dan substansinya. Tipe rasional weber telah menjadi manifestasi dan multiplisitas dari proses rasionalisasi yang mengatur kehidupan masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah menyelidiki tentang penggunaan konsep rasional dan rasionalisasi yang digunakan dalam studi komparatif-sejarah dan sosiologi yang ditulis setelah tahun 1904 : E&S dan CESR.

Empat tipe tindakan rasional weber adalah tindakan rasional instrumental, tindakan sosial nilai, tindakan sosial afeksi, dan tindakan sosial tradisional. Tipe rasional tersebut dianalisis dan membentuk keteraturan dan pola. Praktik, teori, formal dan substantif termasuk kedalam tipe rasional. Tipe rasional instrumental dan nilai telah membentuk pola peradaban dan proses sosial yang menjadi bagian dari individu bahkan menjadi jalan hidup (*ways of life*).³⁵

Penelitian *Kedelapan*, yang menjadi bahan rujukan selanjutnya yaitu jurnal Internasional yang berjudul *Defining Digital Comics: a British Library Perspective*. Tulisan ini menjelaskan tentang definisi kerja komik digital yang fleksibel dan

³⁵ Stephen Kalberg, *Max Weber's Types of Rationality : Cornerstones for analysis of Rationalization in history*, The American of Journal of Sociology Vol85, No 5 march, 1980

memahami secara dalam perbedaan komik digital dan cetak serta mengeksplorasi aspek fitur, visual dan fungsional dan sosiokultural sebelum komik dipresentasikan. Definisi yang ditampilkan oleh tulisan ini bertujuan untuk membantu memahami konten spesifik mengenai digital komik. Karakter dari komik digital adalah dapat menjangkau lebih banyak aspek produksi dan konsumsi. Saat ini banyak komik cetak dibuat menjadi komik digital dengan menggunakan perangkat aplikasi. Hal ini dilakukan karena memudahkan untuk memelihara, menyimpan, dan menduplikasi karya komik cetak karena sumber daya yang terbatas.³⁶

Penelitian *Kesembilan*, yang menjadi bahan rujukan selanjutnya yaitu buku yang berjudul pengantar Semiotika (tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer). Dalam buku ini menjelaskan tentang semiotika *Saussure*, *Pierce*, dan *Barthes*. menjelaskan tanda disusun oleh dua elemen yaitu aspek citra tentang bunyi (semacam kata atau representasi visual) dan suatu konsep tempat citra bunyi disandarkan. Kemudian pendekatan lain mengenai tanda dijelaskan oleh *Charles Sander Pierce* yang mengatakan bahwa tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya, atau karena ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut. *Pierce* menggunakan istilah *ikon* untuk kesamaanya, *indeks* untuk hubungan kausalnya dan simbol untuk asosiasi konvensionalnya.

³⁶Jen Aggleton, *Defining digital comics : a British Library perspective, journal of graphic novels and comics*, 2018, hal 5

Selain itu makna denotasi dan konotasi juga merupakan hal yang penting dalam ilmu semiologi. Makna denotasi bersifat langsung dan merupakan penggambaran dari suatu *petanda*. Sedangkan makna konotatif dihubungkan dengan kebudayaan yang tersirat tentang makna yang terkandung didalamnya. Makna konotatif dari berbagai tanda akan menjadi semacam mitos dan petunjuk mitos (yang menekankan makna-makna tersebut) sehingga dalam banyak hal makna konotasi menjadi perwujudan mitos yang sangat berpengaruh. Menurut Barthes mitos berada di tataran kedua pada sistem semiologi. Sedangkan tataran pertama adalah kombinasi antara petanda dan penanda (denotatif). Barthes membedakan sistem mitos dengan menggambarkan penanda dalam mitos sebagai bentuk, petanda sebagai konsep dan kombinasi antara keduanya adalah penandaan

Penelitian *Kesepuluh*, yang menjadi bahan rujukan selanjutnya yaitu Skripsi yang berjudul Pesan Moral dalam komik (analisis semiotika terhadap line webtoon “Sarimin” Episode 1-26 karya Nagaterbang). Penelitian yang dilakukan oleh Ruly membahas tentang komik line webtoon yaitu komik digital yang secara khusus membahas komik yang berjudul “sarimin” menceritakan tentang Jin Monyet yang dapat mengabaikan permintaan manusia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan menggunakan teori analisis semiotika Pierce Sanders dengan melihat representasi tipe, tanda, (ikon, simbol, dan indeks). Komik dapat menjadi media penyebaran pesan moral. Dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika Pierce yang menggunakan ikon, tanda, dan simbol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

pesan moral dalam komik webtoon Sarimin memuat tentang hubungan manusia dengan Tuhan yang pada hal ini manusia lebih mempercayai kekuasaan selain Tuhan. Lalu pesan untuk selalu bersemangat bekerja dan menabung untuk masa depan.³⁷



³⁷Ruly Shoumi, *Pesan moral dalam komik online analisis Semiotika terhadap line webtoon Sarimin Episode 1-26 Karya Nagaterbang*. Ponorogo : Institut agama Islam Negeri Ponorogo, 2019, hal 21

Tabel 1.1
Perbandingan Penelitian Sejenis

| NO | Judul Referensi | Permasalahan | Metodologi | Konsep/teori | Hasil penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|--|-----------------------|--------------------------|--|--|---|
| 1. | Representasi karakteristik orang sunda dalam komiklieur (analisis semiotika roland barthes pada komiklieur episode menanti ma ghrib, petot dan alasan) | Membahas tentang representasi karakteristik orang sunda dalam komiklieur | Pendekatan kualitatif | Semiotika Roland Barthes | Menjelaskan secara denotasi, komiklieur menggambarkan bahwa orang sunda adalah orang dengan karakter yang tidak sabar, terlampau santai dan kurang taat pada aturan. Secara konotasi komiklieur menggambarkan orang sunda dengan sifat yang kritis, berorientasi pada waktu, dan punya kemampuan berkelit pada aturan. Secara mitos, komiklieur mencoba mengonstruksikan orang sunda | Membahas komik digital dan menggunakan konsep teori Semiotika Roland Barthes | Tidak mengkaji keterkaitan kepercayaan magis di dalam komik |

| | | | | | | | |
|----|---|--|---|--------------------------|--|--|-------------------------------------|
| | | | | | sebagai orang dengan karakter yang jenaka, reflektif dan kreatif. | | |
| 2. | Representasi kritik sosial dalam komik trip Si Juki di Instagram terhadap fenomena sosial yang terjadi di Indonesia | membahas kritik sosial yang ada di dalam komik Strip Si juki | Pendekatan kualitatif metode deskriptif | Semiotika Roland Barthes | Fenomena kasus korupsi E-KTP, pemberantasan korupsi dan isu bendera terbalik pada acara asean games 2017 yang diselenggarakan di Malaysia pada makna denotatif memiliki makna yang berbeda-beda. Yaitu alasan sakit sebagai alibi menghindari tuntutan hukum, persetujuan antara satu kelompok dengan kelompok lain, dan perbedaan pandangan politik. Kemudian makna konotasi dalam komik si Juki menjelaskan tentang pelaku koruptor Setya Novanto yang | Membahas fenomena yang ada di masyarakat dalam komik dan menggunakan konsep teori Semiotika Roland Barthes | Tidak membahas tentang konsep magis |

| | | | | | | | |
|----|---|--|---|------------------------------|---|--|---|
| | | | | | <p>berpura-pura sakit, bendera terbalik bisa diakibatkan karena kesalahan designer dan masyarakat indonesia yang saling beradu pandangan. Kemudian pada makna mitos memperlihatkan fenomena yang terjadi di Indonesia kemudian komikus mengkritisi fenomena yang terjadi dari perlakuan si Juki dari kata-kata yang terkandung dalam komik.</p> | | |
| 3. | Komunikasi Magis Dukun (Studi Fenomenologi tentang kompetensi komunikasi Dukun) | Membahas fenomena perdukunan yang terjadi di Lamongan Jawa Timur | Pendekatan fenomenologi metode deskriptif | Konsep kompetensi komunikasi | kemampuan dukun di Lamongan dalam berkomunikasi dengan para kliennya menghasilkan berbagai istilah <i>pertama</i> komunikasi | Membahas tentang fenomena sosial kepercayaan magis di masyarakat | Tidak membahas tentang komik dan konsep teori semiotika |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|
| | | | | | <p><i>suwuk</i> yang identik dengan doa serta mantra yang ditransmisikan melalui media seperti air, garam atau jimat hal tersebut akan memberikan efek komunikasi kesembuhan jika sakit bahkan toko yang laris dengan banyak pembeli.</p> <p><i>Kedua,</i> komunikasi <i>petungan</i> dengan memberikan berbagai prediksi menggunakan perhitungan jawa atau weton.</p> <p><i>Ketiga,</i> komunikasi <i>penerawangan</i> bisa dikatakan sebagai komunikasi interpersonal antara dukun dengan kliennya untuk mengambil berbagai keputusan dan</p> | |
|--|--|--|--|--|---|--|

| | | | | | | | |
|----|---|---|--|---|---|---|--|
| | | | | | memecahkan masalah. <i>Keempat komunikasi petungan</i> dilakukan dengan meminta bantuan dari <i>khodam</i> atau makhluk supranatural untuk memberikan pengarah dan petunjuk bagi klien. | | |
| 4. | Ritual, Kepercayaan lokal dan identitas budaya masyarakat Ciomas Banten | Membahas tentang fenomena sosial di masyarakat Ciomas yang memiliki tingkat religius dan ilmu magis yang tinggi | Pendekatan antropologis metode etnografi | Konsep magis, alam gaib dan makhluk halus | menunjukkan bahwa ritual keagamaan yang ada pada masyarakat Ciomas berbentuk kegiatan yang memiliki istilah <i>slametan</i> yang bukan hanya memiliki makna keagamaan dan magis namun juga menunjukkan adanya fungsi sosial yang dapat memberikan rasa solidaritas antar anggota. | Membahas tentang fenomena kepercayaan magis di masyarakat | Lebih mengkaji berbagai ritual keagamaan |

| | | | | | | | |
|----|--|---|---|---|--|--|---|
| 5. | <i>Do cultural factors affect causal belief? Rational and magical Thinking in Britain and Mexico</i> | menguji sejauh mana partisipan yang terdiri dari komunitas barat (<i>british</i>) dan non barat (<i>mexico</i>) dalam menunjukkan kepercayaan mereka mengenai sebab akibat dari penjelasan ilmiah dan non ilmiah dari berbagai fenomena yang tidak biasa. | Metode partisipan dan <i>experiment</i> | Konsep <i>magical belief and science</i> | menyimpulkan bahwa individu akan kehilangan kepercayaan magis jika budaya resmi individu didominasi oleh kepercayaan rasional. Kepercayaan akan pengetahuan ilmiah akan menguat karena praktik magis atau sihir dipandang sebagai hal yang kuno atau tertinggal dari segi sejarah dan pendidikan individu. | membahas kepercayaan magis yang bersanding dengan pengetahuan ilmiah | Lebih membahas keterkaitan antara faktor budaya yang mempengaruhi kepercayaan |
| 6. | <i>The Problem of the Rationality of Magic</i> | Menjelaskan perdebatan antara beberapa tokoh antropologis yaitu <i>Taylor, Frazer, Evans dan Beattie</i> terkait kepercayaan magis yang lebih mudah diterima oleh masyarakat | - | Konsep <i>magical act</i> dan <i>rational</i> | Menyimpulkan bahwa Teori <i>frazer</i> mengenai <i>magic</i> memberikan pandangan bahwa tindakan magis merupakan tindakan rasional yang berorientasi pada tujuan namun teori ini dikritik karena | Menekankan tentang dua pandangan yang berbeda pada tindakan magis | Lebih mendeskripsikan perdebatan yang berbeda antara magis yang kaitannya pada rasionalitas |

| | | | | | | | |
|----|--|--|-----------------------|---------------------------|--|---|--|
| | | | | | banyak ilmuwan yang membantahnya. Kemudian Beattie menjelaskan bahwa <i>magic</i> bukanlah sebuah tindakan rasional yang berorientasi pada tujuan tapi rasional pada kriteria tertentu. | | |
| 7. | <i>Max Weber's Types of Rationality : Cornerstones for Analysis Rationalization in History</i> | Membahas tentang konsep rasional rasionalisasi Max Weber yang digunakan dalam studi komparatif - sejarah dan sosiologi | Pendekatan kualitatif | Konsep rasional Max weber | Empat tipe tindakan rasional weber adalah tindakan rasional instrumental, tindakan sosial nilai, tindakan sosial afeksi, dan tindakan sosial tradisional. Tipe rasional tersebut dianalisis dan membentuk keteraturan dan pola yaitu Praktik, teori, formal dan substantif dan termasuk kedalam tipe rasional. | Membahas tipe tindakan rasional pada kajian sosiologi | Lebih mendeskripsikan pola dan tipe rasional |

| | | | | | | | |
|----|--|--|-----------------------|----------------------|---|--|--|
| 8. | <i>Defining digital comics : a British Library perspective</i> | menjelaskan tentang definisi kerja komik digital yang fleksibel dan memahami secara dalam perbedaan komik digital dan cetak serta mengeksplorasi aspek fitur, visual dan fungsional dan sosiokultural sebelum komik dipresentasikan. | Pendekatan kualitatif | Konsep digital komik | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat fitur penting dalam komik digital. Fitur— fitur tersebut adalah <i>pertama</i> aspek visual dalam komik terdapat istilah <i>single</i> dan <i>multiple</i> panel. <i>Single</i> panel memiliki visual yang lebih sedikit daripada <i>multiple</i> . <i>Kedua</i> , <i>frame</i> dalam komik digital merupakan hal yang paling signifikan. <i>Frame</i> atau bingkai dalam komik digital merupakan aspek yang penting dalam memberikan tampilan pada komik pada aplikasi digital dalam membaca komik. <i>ketiga</i> , <i>handwritten lettering</i> | Membahas definisi dan berbagai fitur penting dalam komik digital | Lebih mendeskripsikan aspek-aspek yang terdapat pada komik digital |
|----|--|--|-----------------------|----------------------|---|--|--|

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | <p>merupakan bentuk teks dalam komik yang berkaitan dengan penggunaan font yang berfungsi untuk berkomunikasi dalam teks di komik digital.</p> <p><i>Keempat fungsional</i> berkaitan dengan fungsi komik sebagai media yang dibaca bukan untuk ditonton. <i>Kelima, sociocultural</i> berkaitan dengan kondisi sosial dan budaya yang dapat mempengaruhi komunikasi di dalam komik.</p> | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | | |
|----|---|--|---|-----------|--|--|--|
| 9. | Pengantar Semiotika (tanda-tanda dalam kebudayaan Kontemporer) | Menjelaskan tentang semiotika dalam kebudayaan kontemporer dari konsep teoritis pada berbagai aspek di media massa | - | Semiotika | Makna denotasi bersifat langsung dan merupakan penggambaran dari suatu <i>petanda</i> . Sedangkan makna konotatif dihubungkan dengan kebudayaan yang tersirat tentang makna yang terkandung didalamnya. Makna konotatif dari berbagai tanda akan menjadi semacam mitos dan petunjuk mitos (yang menekankan makna-makna tersebut) sehingga dalam banyak hal makna konotasi menjadi perwujudan mitos yang sangat berpengaruh. Komik merupakan karya yang dapat dianalisis dengan | Membahas semiotika dari tokoh dan penganalisisannya terhadap komik | Menekankan pada semiotika pada media massa |
|----|---|--|---|-----------|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|--|
| | | | | | <p>makna simbolik baik itu dari tokoh-tokoh utama, struktur cerita, kebahasaan, nilai yang terkandung dan lain-lainya. Komik pada dasarnya merupakan serangkaian pelukisan berupa lukisan grafis yang disertai pembahasan lewat tulisan dan menampilkan hasil intelektual dan emosional yang kompleks dalam waktu yang singkat.</p> | | |
|--|--|--|--|--|---|--|--|

| | | | | | | | |
|-----|--|---|---|---------------------------------|--|--------------------------------------|---|
| 10. | Pesan Moral dalam komik (analisis semiotika terhadap line Webtoon “ sarimin” Episode 1-26 Karya Naga terbang) | Menjelaskan pesan moral dalam komik sarimin | Pendekatan kualitatif metode deskriptif | Konsep semiotika pierce sanders | Komik dapat menjadi media penyebaran pesan moral. Dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika Pierce yang menggunakan ikon, tanda, dan simbol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pesan moral dalam komik webtoon Sarimin memuat tentang hubungan manusia dengan tuhan yang pada hal ini manusia lebih mempercayai kekuasaan selain Tuhan. Lalu pesan untuk selalu bersemangat bekerja dan menabung untuk masa depan | Membahas komik sarimin dan semiotika | Menekankan pada pesan moral dalam komik |
|-----|--|---|---|---------------------------------|--|--------------------------------------|---|

Sumber : diolah Peneliti, 2022

1.6 Kerangka Konseptual

1.6.1 Komik Digital : Pengertian, dan fitur komik digital

Komik merupakan media hiburan dan sebuah karya seni yang berisi gambar dan narasi yang disusun sedemikian rupa menjadi sebuah cerita yang dapat dinikmati oleh para pembacanya. Komik memiliki berbagai genre yang dapat dinikmati oleh pembacanya. Genre dalam komik mencakup drama, romantis, horror, *slice of life*, *tips and trick* dan komedi. Komik dapat ditemukan dalam berbagai bentuk seperti dimuat dalam majalah, koran, televisi, buku cetak bahkan aplikasi digital.

Pengertian komik secara umum adalah gambar-gambar yang bercerita dengan narasi di dalamnya. Komik sebagai karya seni bukan semata-mata memperhatikan karya seni, gaya gambar, grafis dan komposisinya tapi juga memperhatikan aspek sastra, gaya penulisan dan tema.³⁸ Sehingga antara aspek gambar dan cerita dalam komik merupakan hal yang penting dalam sebuah komik.

Komik dapat ditemui di berbagai media baik itu cetak dan digital. Komik cetak dapat ditemui dalam buku, majalah, dan koran. Sedangkan komik digital dapat ditemukan di berbagai aplikasi digital dan website yang bisa ditemui dengan menggunakan perangkat elektronik dan akses Internet. Komik digital diterbitkan sebagai representasi komik cetak yang memberikan pengalaman membaca yang lebih

³⁸Tito Imanda, *Komik Indonesia itu Maju: tantangan komikus underground Indonesia*, jurnal Antropologi Indonesia Vol 69, 2002, hal 48

luas daripada komik cetak. Karakter dari komik digital adalah dapat menjangkau lebih banyak aspek produksi dan konsumsi dan bertujuan untuk memudahkan, memelihara, menyimpan, dan menduplikasi karya komik cetak karena sumber daya yang terbatas.³⁹

Komik digital memiliki berbagai aspek atau fitur yang diperlukan dalam menerbitkan komik secara digital. Fitur-fitur tersebut mencakup fitur visual, fungsional dan sosial dan budaya.

1. Fitur Visual

Mengenai aspek visual dalam komik terdapat istilah *single* dan *multiple* panel. *Single* panel memiliki visual yang lebih sedikit daripada *multiple*. Terkadang beberapa kreator dalam membuat komik menggunakan kedua panel tersebut dalam membuat komik. Kemudian aspek *frame* dalam komik digital merupakan hal yang paling signifikan. *Frame* atau bingkai dalam komik digital merupakan aspek yang penting dalam memberikan tampilan pada komik pada aplikasi digital dalam membaca komik.

Lalu aspek *iconic symbol* dalam komik memuat elemen seperti balon—balon teks yang berisi ucapan dan gerakan. Simbol-simbol dalam komik dapat menunjukkan suara, menyampaikan pesan, ekspresi rasa sakit yang ditunjukkan dalam komik tersebut. Dan Aspek *handwritten lettering* merupakan bentuk teks dalam komik yang berkaitan dengan penggunaan font yang berfungsi untuk berkomunikasi dalam teks di komik digital.

³⁹ Jen Aggleton, op. cit., hal. 5

2. Fitur Fungsional

Aspek fungsional berkaitan dengan fungsi komik sebagai media yang dibaca bukan untuk ditonton seperti film animasi. Hal yang berkaitan dengan fitur fungsional yaitu *Pertama*, aspek *narrative rhythm* berkaitan dengan alur cerita dalam komik baik itu maju atau mundur. Alur cerita berirama sesuai dengan penyampaian panel per panel sehingga akan membawa cerita yang berturut-turut sampai mencapai akhir cerita *klimaks*. *Kedua*, Aspek *reader agency* berkaitan dengan karakter pembaca dalam menghabiskan waktu membaca komik baik dan urutan-urutan episode yang pembaca lakukan. *Ketiga*, Aspek *reading pathway* berkaitan dengan jalur membaca dalam komik digital yang bisa dilakukan dengan arah dari kanan ke kiri dan atas ke bawah.

3. Fitur sosial dan budaya

Sosial dan budaya berkaitan dengan kondisi sosial dan budaya yang dapat mempengaruhi komunikasi di dalam komik. Berkaitan dengan kondisi sosial dan budaya di suatu tempat dapat mempengaruhi jalan cerita serta narasi yang ditampilkan dalam sebuah komik.⁴⁰

1.6.2 Representasi Kepercayaan magis dalam komik

Komik dapat dijadikan sebagai media representasi melalui gambar-gambar dan kata-kata. Representasi merupakan penggunaan tanda-tanda (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan sesuatu yang diserap, diindera, dibayangkan atau

⁴⁰Jen Aggleton, op, cit., hal5-12

dirasakan dalam bentuk fisik).⁴¹ Secara singkatnya representasi merupakan sesuatu yang tampil mewakili atau menunjuk sesuatu yang lain.⁴² Oleh karena itu komik dapat menggambarkan situasi yang ada dalam kehidupan masyarakat. Cerita dalam komik bahkan dapat dipengaruhi oleh kondisi sosial dan budaya di masyarakat. Salah satu kondisi yang dapat digambarkan pada komik adalah kepercayaan magis yang memiliki genre *horor* yang berkaitan dengan kondisi supranatural. Fenomena sosial seperti kepercayaan magis merupakan hal benar ada dan terjadi di kehidupan masyarakat dan dapat mempengaruhi berbagai situasi yang mencakup pada aspek ekonomi, sosial, dan kesehatan untuk memperoleh tujuan dan keinginan. Misalnya saja kesuksesan berdagang, jenjang karir dan perolehan rezeki dapat diperoleh dengan meminta ahli magis untuk mencapai tujuan tersebut. Kepercayaan pada hal magis dan mistis akan selalu ada dan menjadi jalan praktis bagi manusia untuk memudahkan tujuannya karena kepercayaan ini selalu ada dipikiran manusia, disamping alam pemikiran rasional.⁴³

Cerita dalam komik tak terlepas dari jenis atau genre dalam cerita komik. Setiap judul komik memiliki judul genre yang berbeda-beda, sesuai dengan selera komik yang akan dibaca. Genre juga berfungsi untuk mengelompokkan beberapa judul komik yang memiliki tema yang sama, sehingga pembaca dapat memilih judul yang diinginkan. Pada umumnya komik memiliki genre utama yaitu :

⁴¹ Muhammad Mufti, loc.cit.

⁴² Joan Oliviar dkk, *Representasi penggunaan teknologi masyarakat kekinian dalam komik digital tahilalats line webtoon*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana.

⁴³ Hayatullah humaeni, op.cit., hal 167

Pertama, Genre *Action* yang menceritakan aksi yang intens, seperti aksi pertempuran antara tokoh dalam komik. *Kedua*, Genre *Psychological*, yang menggambarkan pikiran dan jiwa bekerja melalui karakter-karakternya. *Ketiga*, Genre *Magic*, yang menceritakan tentang hal-hal magis seperti sihir atau mantra yang mencakup makhluk yang mengabdikan keinginan, penyihir dan sebagainya. *Keempat*, Genre *Comedy*, yang bercerita tentang hal yang humor atau lucu dan membuat orang tertawa. *Kelima*, Genre *Slice of Life*, menceritakan sepotong kehidupan yang digambarkan secara realistis. *Keenam*, Genre *Horror* yang identik dengan hantu, monster, kengerian, darah, dan makhluk mengerikan. Terakhir, Genre *Romantis* cerita yang berisi kisah romansa, cinta, dan momen manis antara tokohnya.⁴⁴

Kemunculan kepercayaan magis dalam komik merupakan bagian dari jenis komik yang tersedia dalam komik konvensional maupun digital. Magis menjadi genre yang dipilih oleh komikus untuk membuat cerita serta menjadi judul favorit bagi pembaca. Selain itu sering kali penggambaran kepercayaan magis dimulai dari media tulis seperti novel lalu diadaptasi ke dalam media lain seperti film dan komik seperti cerita Harry Potter, Hereditary, Doctor Strange yang mengisahkan magic atau ilmu sihir dalam kehidupan. Selain itu kepercayaan magis dalam komik digital juga diceritakan dalam komik lokal Indonesia berjudul “*Sarimin*” tentang keberadaan kekuatan yang gaib

⁴⁴ *Genre Pada Komik*, diakses di <http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id> pada 19 Juli 2022 Pukul 2:06 WIB

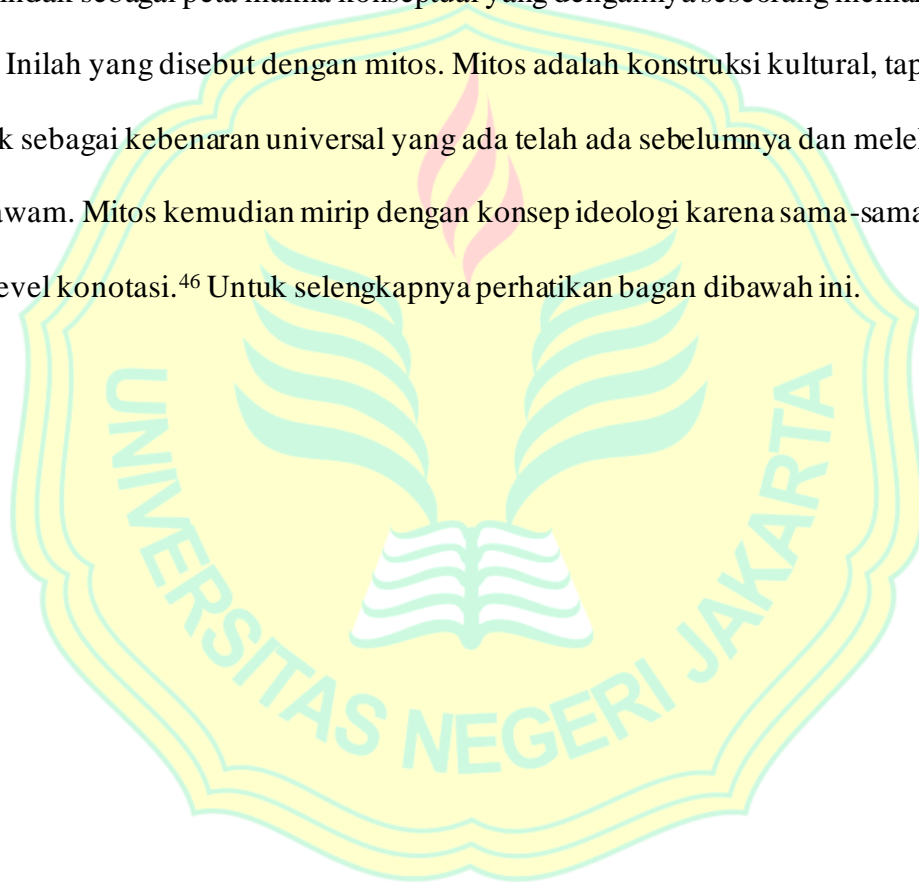
1.6.3 Semiotika dalam pandangan Roland Barthes

Semiotika dalam pandangan Barthes dipengaruhi oleh pandangan *Saussure*. *Saussure* menjelaskan bahwa tanda disusun oleh dua elemen yaitu aspek citra tentang bunyi (semacam kata atau representasi visual) dan suatu konsep tempat citra bunyi disandarkan. Menurutnya tanda itu seperti lembaran kertas. Satu sisi adalah petanda dan disisi lain menjadi penanda dan kertas itu adalah tanda. Hubungan antara penanda dan petanda bersifat bebas atau *arbitrer*.⁴⁵

Jika pandangan *Saussure* mengenai semiotika dengan penanda dan petanda atau istilah lainnya denotatif. Maka Barthes menambahkan dimensi lain semiotika dengan istilah lainnya yaitu Konotatif. Menurut Barthes denotasi adalah makna deskriptif dan literal yang secara virtual dimiliki semua anggota kebudayaan. Misalnya pada hewan babi didenotasikan sebagai binatang ternak yang memiliki kulit berwarna merah muda dengan hidung yang menjulur ke depan dan memiliki ekor yang pendek. Sedangkan konotatif merupakan makna yang terbentuk dengan mengaitkan penanda dengan aspek-aspek kultural yang lebih luas : keyakinan, sikap, kerangka kerja dan ideologi suatu formasi sosial. makna kemudian menjadi persoalan asosiasi tanda dengan kode makna kultural yang lain. Misalnya pada babi bermakna secara konotatif dapat diartikan sebagai polisi nakal atau lelaki *chauvinist*, menurut subkode atau leksikon yang digunakan.

⁴⁵ Arthur berger, *Pengantar Semiotika tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer*, Yogyakarta : Tiara Wacana, 2020, hal 13

Konotasi membawa nilai-nilai ekspresif yang muncul dari akumulasi rangkaian kekuatan (secara sintagmatis) atau, lebih umum, melalui perbandingan dengan alternatif yang tidak ada (secara paradigmatis). Ketika konotasi dinaturalkan sebagai sesuatu yang hegemonik, artinya diterima sebagai sesuatu yang normal dan alami maka ia bertindak sebagai peta makna konseptual yang dengannya seseorang memahaminya dunia. Inilah yang disebut dengan mitos. Mitos adalah konstruksi kultural, tapi ia bisa tampak sebagai kebenaran universal yang ada telah ada sebelumnya dan melekat pada nalar awam. Mitos kemudian mirip dengan konsep ideologi karena sama-sama bekerja pada level konotasi.⁴⁶ Untuk selengkapnya perhatikan bagan dibawah ini.



⁴⁶ Chris Bahrer, op.cit., hal74

Bagan 1.1 Signikansi Mitos

| | | |
|-------------------------|------------|------------|
| <i>Bahasa MITOS</i> | 1. Penanda | 2. Petanda |
| | 3. Tanda | |
| | I PENANDA | II PETANDA |
| III TANDA | | |

Sumber : Arthur Berger Pengantar Semiotika

Berdasarkan bagan diatas dapat disimpulkan bahwa penanda dan petanda(denotatif) merupakan tataran pada tingkat pertama. Denotatif pada tingkat pertama tersebut membentuk tataran pada tingkat kedua yang berbeda dari bahasa asli. Kemudian kombinasi antara penanda dan petanda pada tataran kedua disebut dengan tanda. Dan posisi mitos berada pada tingkat kedua.

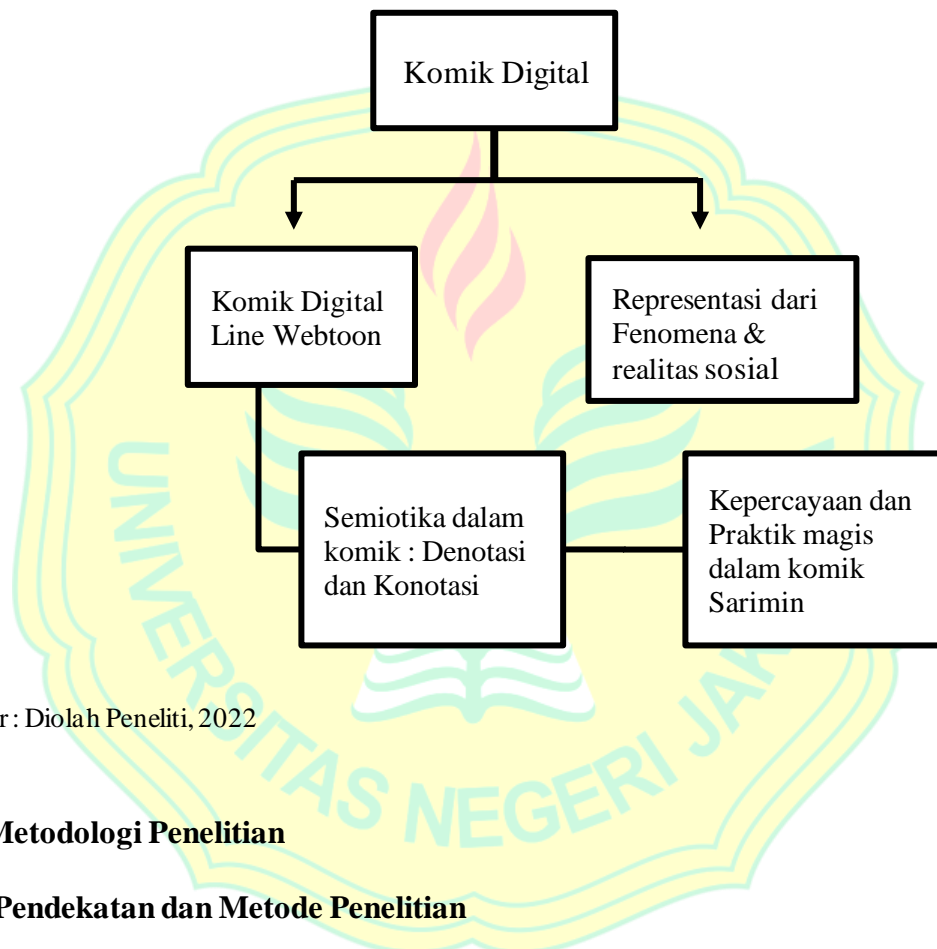
Komik merupakan karya yang dapat dianalisis dengan makna simbolik baik itu dari tokoh-tokoh utama, struktur cerita, kebahasaan, nilai yang terkandung dan lain-lainnya. Komik pada dasarnya merupakan serangkaian berupa pelukisan grafis yang disertai pembahasan lewat tulisan dan menampilkan hasil intelektual dan emosional yang kompleks dalam waktu yang singkat.⁴⁷

Oleh karena itu untuk dalam menjelaskan makna simbolik yang ada pada karya sastra atau komik dapat dianalisis dengan konsep semiotika Barthes yang menekankan

⁴⁷Ibid., hal72.

pada signifikansi pada tataran kedua yaitu konotatif yang berkaitan dengan makna aspek kultural yang lebih luas yang berkaitan dengan cerita di dalam komik. Dari keseluruhan konsep dan teori tersebut dapat digambarkan melalui bagan berikut ini

Bagan 1.2 Hubungan antar konsep



Sumber : Diolah Peneliti, 2022

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi yang alamiah dan bersifat deskriptif. Data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata atau gambar yang tidak menekankan pada angka, proses daripada produk atau *outcome*. Kesimpulan dari pendekatan kualitatif adalah

prosedur penelitian yang dilakukan secara intensif, peneliti ikut berpartisipasi lama di lapangan, mencatat dengan hati-hati apa yang terjadi, melakukan analisis reflektif terhadap berbagai sumber dokumen yang ditemukan di lapangan dan membuat laporan penelitian secara mendetail.⁴⁸ Penelitian menekankan pada penjabaran dengan bentuk gambar dan kata pada komik.

1.7.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan dari bulan April 2021-September 2022. Subjek penelitian adalah komik digital berjudul Sarimin dengan meneliti teks dan gambar dalam komik digital pada tiga episode awal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengenalan awal karakter atau tokoh yang muncul. Kemudian hal yang dilakukan lainnya adalah mencari sumber referensi yang sesuai dengan konsep dan teori yang membutuhkan waktu yang tidak sedikit.

1.7.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah komik yang berjudul Sarimin yang menggambarkan fenomena kepercayaan magis di kehidupan masyarakat. Komik Sarimin merupakan komik digital yang dapat diakses melalui aplikasi komik digital line webtoon Indonesia. Dalam penelitian ini menjelaskan tiga episode dalam komik Sarimin berjudul Abang Tukang Bakso, Tenda Biru, dan Ular Naga Panjang. Tokoh-tokoh dalam komik Sarimin meliputi Sarimin sebagai makhluk supernatural yang memiliki

⁴⁸ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung : IKAPI, 2017, hal 12

kemampuan secara gaib untuk memberikan solusi masalah hidup manusia. Lalu Dhika sebagai pedagang Tukang bakso yang bertujuan untuk bisa melunasi hutang dan sukses di usia muda. Kemudian Toni yang berusaha mendapatkan hati Tika melalui ritual pelet. Lalu Suryono yang melakukan pesugihan dengan siluman ular untuk mendapatkan kekayaan dan kebahagiaan.

1.7.4 Peran Peneliti

Peran peneliti dengan judul representasi kepercayaan magis dalam komik digital berjudul Sarimin adalah sebagai seorang peneliti, pengumpul dan menganalisis sumber data yang berkaitan dengan penelitian. Yang dilakukan oleh Peneliti adalah membaca sumber utama pustaka yaitu komik digital berjudul Sarimin lalu memilih panel gambar yang merepresentasikan kepercayaan magis dalam komik digital. Kemudian, peneliti menganalisis data yang telah ditemukan dan mencatat secara rinci temuan data yang didapatkan.

1.7.5 Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dari penelitian ini dilakukan dengan studi pustaka untuk mengumpulkan data yang faktual dan relevan. Sumber data berasal dari berbagai literatur baik itu dari buku, jurnal, dokumen elektronik. Kemudian data pendukung melalui wawancara secara online.

1.7.6 Teknik analisis data

Penelitian ini menggunakan analisis konsep Semiotika Roland Barthes yang menekankan pada signifikansi pada tataran kedua yaitu denotatif, konotatif dan mitos. Analisis ini bertujuan untuk menemukan dan menjelaskan representasi kepercayaan magis yang berkaitan dengan aspek sosial dan budaya di masyarakat melalui tanda-tanda dalam komik. Teknik semiotika Barthes dapat dianalisis melalui komik digital melalui tanda-tanda yaitu gambar dan teks untuk mengetahui lebih dalam makna yang disampaikan dalam komik tersebut. Barthes menekankan tanda dalam tataran kedua yaitu denotatif (makna secara deskriptif), Konotatif (makna yang tersembunyi yang berasosiasi dengan pengalaman kultural), dan mitos yaitu makna konotatif yang terbentuk lama sehingga dapat menggantikan makna denotatifnya. Semiotika Roland Barthes juga dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana makna dapat berubah seiring waktu dan bagaimana makna dapat dipengaruhi secara sosial.

1.7.7 Triangulasi data

Posisi peneliti dalam sebuah penelitian kualitatif merupakan instrumen utama, namun bisa saja seorang peneliti sulit terhindar dari bias atau subjektivitas terhadap tema yang sedang dikaji, seperti sudut pandang peneliti yang lebih dominan dibanding informan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah metode pengecekan data yang digunakan untuk menghindari kemungkinan terjadinya bias tersebut. Metode ini umum disebut dengan triangulasi data.

Triangulasi data dilakukan dengan cara mengecek atau membandingkan suatu informasi ataupun sumber data lainnya yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Terdapat empat macam proses triangulasi data dalam mendapatkan tingkat validitas, yaitu: triangulasi sumber data, triangulasi pengumpul data, triangulasi metode dan triangulasi teori.⁴⁹ Jadi, triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Dalam rangka triangulasi, penelitian ini dilakukan dengan sumber triangulasi yang berfungsi mengecek derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Data triangulasi di dapat melalui data langsung maupun tidak langsung. Data langsung didapat melalui wawancara dengan mengajukan pertanyaan kepada para pembaca komik digital Webtoon Sarimin . Sementara pengecekan tidak langsung digunakan dengan studi dokumen. Sumber dokumen dari buku atau bahan kajian yang memiliki tema yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam menciptakan sebuah penelitian tentunya juga harus memiliki sistematika yang berurutan agar memudahkan tiap rincian apa saja yang terdapat dalam setiap bab. Skripsi ini dikelompokkan menjadi lima bab yang terdiri dari :

⁴⁹ Suwardi Endraswara, *Penelitian Kebudayaan: Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*, Jakarta: Pustaka Widyatama, 2006, hal 10

Bab 1 pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan penelitian sejenis, kerangka konseptual, dan metodologi penelitian. Dalam latar belakang dipaparkan penjelasan mengapa penelitian ini penting untuk dilakukan yang kemudian dirumuskan ke dalam rumusan masalah yang menjadi pertanyaan utama dalam penelitian ini. Selanjutnya dipaparkan mengenai tujuan dan manfaat dari penelitian ini dari segi akademik dan praktis. Lalu kerangka konseptual berisi tentang konsep yang digunakan dalam penelitian ini yaitu konsep komik digital, representasi kepercayaan magis dalam komik, dan semiotika dalam pandangan Roland Barthes. Dan yang terakhir dipaparkan metode dan jenis penelitian yang digunakan untuk menganalisis data yang telah didapatkan.

Bab 2 akan berisi tentang gambaran umum komik digital line webtoon dan komik Sarimin sebagai subjek utama dalam penelitian ini. Kemudian akan dipaparkan episode dalam komik Sarimin terkait fenomena kepercayaan magis serta unsur-unsur komik digital yang ada dalam komik Sarimin.

Bab 3 merupakan hasil temuan yang tergambar dari komik Sarimin. Data tersebut memuat tentang narasi yang terdapat dalam komik dan bagaimana representasi kepercayaan magis dalam komik Sarimin dengan menggunakan analisis semiotika. Serta pembahasan tentang Pesan Moral dalam komik Sarimin. Di bab 3 menjelaskan episode abang tukang bakso yaitu keinginan untuk sukses instan menggunakan penglaris bisnis, lalu episode Tenda Biru yaitu usaha untuk mendapatkan pujaan hati

dengan pelet, dan episode Ular Naga Panjang yakni melakukan pesugihan dengan siluman ular untuk mendapatkan kekayaan dan kebahagiaan.

Bab 4 berisi penjelasan tentang peta semiotika takhayul dalam masyarakat yang menjelaskan denotasi, konotatif, dan mitos dalam komik Sarimin yang menggambarkan fenomena sosial. Serta menjelaskan munculnya kepercayaan magis dalam komik sarimin sebagai frustasi sosial sekaligus merupakan tantangan digital dan pesimisme. Dan yang terakhir yaitu bab 5, yang akan dipaparkan tentang kesimpulan dari keseluruhan bab serta saran untuk pembaca, masyarakat, dan pelaku industri komik.

