

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang sangatlah cepat, tidak peduli seberapa jauh informasi berada maka akan sangat cepat diterima hanya dengan adanya teknologi. Segala informasi sangat cepat untuk dikirim hanya dengan hitungan detik dan sangat cepat juga dapat diterima oleh masyarakat. Kemudahan mendapatkan informasi pada zaman yang serba canggih saat ini mempengaruhi perubahan pada perilaku masyarakat.

Perkembangan zaman dan teknologi yang sangat pesat, dapat dimanfaatkan untuk penyebaran informasi dan pesan dakwah Islam. Penyebaran informasi dan pesan dakwah dapat dilakukan melalui televisi, radio, film, media cetak maupun internet. Dakwah menjadi suatu kewajiban bagi setiap muslim sesuai dengan kapasitas yang dimiliki oleh seorang muslim. Dakwah pada saat ini tidak harus dengan bertatap muka, melainkan dapat dilakukan dengan memanfaatkan internet

sebagai media dakwah, karenanya dengan menggunakan koneksi internet dapat menyampaikan dakwah melalui internet.

Berkaitan dengan internet sebagai media dakwah, maka sebagai yang menyampaikan pesan melalui internet dapat disebut sebagai dai. Dan sebagai tugas dai, harus dapat mengajak dan menyeru kepada seluruh masyarakat tentang dakwah. Dan yang disampaikan melalui internet mengadung dakwah dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga dapat menyetuh hati masyarakat yang membaca.

Dunia saat ini tengah memasuki era globalisasi dengan terbukanya berbagai kemudahan, dan kenyamanan, baik dalam lingkungan ekonomi, informasi, teknologi, sosial maupun psikologi.¹

Kemunculan era informasi telah berdampak pada reorganisasi kehidupan sehari-hari. Demikian juga kajian tentang khalayak media mengalami perubahan yang demikian penting sebagaimana Ross dan Nightingale yang dikutip Fahrurrozi.²

¹ Prof. Dr. H. Abuddin Nata, M.A., *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), cetakan kedua puluh satu, h. 53.

² Dr. Moch. Fakhruroji, *Dakwah di Era Media Baru Teori dan Aktivitasme Dakwah di Internet*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), h. 35.

Penggunaan teknologi elektronika telah mengubah lingkungan informasi dari lingkungan yang bercorak lokal dan nasional, kepada lingkungan yang bersifat internasional, mendunia dan global. Pada era informasi lewat komunikasi satelit dan komputer orang memasuki lingkungan informasi dunia. Sementara itu, media massa yang semula satu arah, berubah menjadi interaktif.³

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sebagaimana menurut O'Neill yang dikutip Abuddin Nata adalah menilai bahwa hari ini kita tidak hanya berinteraksi dengan cara menerima dan mentransmisikan pesan melaluinya, tetapi juga menggunakan, bahkan hidup dalam lingkungan media yang *computer-supported*. Media interaktif dengan cepat menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari dan pemahaman atas karakteristik media semacam ini menjadi sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan pada abad ke-21.⁴

³ Prof. Dr. H. Abuddin Nata, M.A., *Ahlak Tasawuf dan Karakter Mulia*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), cetakan keempatbelas, h. 244.

⁴ Dr. Moch. Fakhruroji, *Dakwah di Era...*, h. 54.

Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan mereka. Fenomena ini muncul hampir secara merata secara global, tidak terkecuali di Indonesia. *We Are Social*, salah satu lembaga yang sering melakukan sensus pengguna internet, khususnya di Asia, memperlihatkan bahwa pada Januari 2016 pengguna internet di Indonesia mencapai 88,1 juta total populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 259,1 juta jiwa. Dari 88,1 juta pengguna aktif internet, sebanyak 79 juta jiwa merupakan pengguna aktif media sosial.⁵

Di era teknologi informasi saat ini, peranan media baru dan sosial media dalam dakwah sangat penting. Internet sudah sangat akrab dengan masyarakat, bahkan kebutuhan masyarakat akan informasi di internet dari bangun tidur hingga tidur lagi. Saat ini, informasi bisa di dapatkan tanpa harus terikat ruang dan waktu. Hal ini adalah kesempatan bagi dai untuk memanfaatkannya sebagai media dakwah. Selain berdakwah melalui dunia nyata, dai juga diperlukan dakwah melalui dunia maya sebagai

⁵ Dr. Moch. Fakhruroji, *Dakwah di Era...*, h. 30.

pendukung dakwah di dunia nyata.⁶ Media dakwah adalah peralatan yang dipergunakan untuk menyampaikan materi dakwah kepada penerima dakwah⁷ dengan pemilihan media yang sesuai untuk memudahkan menyampaikan pesan-pesan dakwah.⁸ Agar dapat menyampaikan pesan dakwah yang berupa ajaran Islam ataupun segala sesuatu yang harus disalurkan oleh dai dengan cara yang lebih kreatif dan praktis untuk di jangkauan masyarakat pada saat ini.

Pada era yang serba digital dan terkoneksi dengan internet ini, banyak hal yang sudah terjadi bahkan telah berubah. Salah satunya yakni tren membaca komik melalui dunia maya baik *deskop* dan *mobile* di *gadget* yang dilakukan oleh para anak-anak muda jaman sekarang. Komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu.⁹ Perkembangan saat ini

⁶ Prof. Dr. H. Abdullah, M.Si., *Ilmu Dakwah: Kajian Ontologi, Epistemologi, Aksiologi, dan Aplikasi Dakwah*, (Depok: Rajawali Pers, 2018), h. 160.

⁷ Irzum Farihah, "Media Dakwah Pop", dalam *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, Vol. 1, No. 2 (Juli-Desember 2013), h. 29.

⁸ Prof. Dr. H. Abdullah, M.Si., *Ilmu Dakwah ...*, h.147

⁹ Drs. Alex Sobur, M.Si., *Semiotik Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2007), h. 137.

komik diterbitkan di internet sehingga penggemar komik secara mudah menikmatinya di media maya, salah satunya adalah pada *website webtoons.com*. selain *website*, *Webtoon* mampu dibaca melalui *deskop* sampai dengan *mobile*, yang menyediakan aplikasi *Line Webtoon* untuk pengguna Android maupun iOS.

Line menyebutkan *Official Account Line Webtoon (@idwebtoon)* mendapatkan dua juta pengikut hanya dua minggu berselang sejak pertama kali dikenalkan.¹⁰ Tren pembaca *Line Webtoon* naik dari tahun ke tahun mencapai 6 juta setiap bulannya. Dari total 144 yang hadir di *Line Webtoon*. Sebanyak 61 diantaranya merupakan karya kartunis lokal Indonesia.¹¹ Salah satu *webtoon* dari Indonesia adalah *Ngopi Yuk!* karya Assyifa S. Arum yang akrab disapa Sisifafa dan Romy Hernadi yang berasal dari Pontianak. Menurut halaman *webtoon Ngopi Yuk!* yang sudah terbit sejak 1 Februari 2017.

¹⁰ AntaraNews.com, “*Line Hadirkan Webtoon, Platform Digital Bagi Pecinta Komik*” dalam <http://www.antaranews.com/berita/495706/line-hadirkan-webtoon-platform-digital-bagi-pecinta-komik>. Diakses pada 13 Oktober 2019

¹¹ Rizki Nurmansyah dan Aditya Gema Pratomo, “*Tren Terus Naik, Line Webtoon Tembus 6 Juta Pembaca Tiap Bulan*” dalam <http://www.google.com/amp/s/amp.suara.com/tekno/2017/08/02/193535/tren-terus-naik-line-webtoon-tembus-6-juta-pembaca-tiap-bulan>. Diakses pada 24 November 2019

Komik *online* ini mengambil tema *slice of life* dan menceritakan mengenai keseharian Pak Gundul dan Kipli sang tokoh utama di sebuah kedai kopi tradisional dan modern miliknya. Tidak hanya kisah Pak Gundul dan Kipli saja yang digambarkan di dalam komik tersebut akan tetapi juga kisah para pegawainya, hingga kisah-kisah dari berbagai pengunjung yang datang ke kedainya. Cerita-cerita yang diangkat oleh komikus pada setiap episodenya sebagian besar merupakan cerita realis dari masyarakat sekitar yang telah dibumbui agar lebih menarik. Komikus mengangkat tema-tema cerita yang berbau dakwah. Hal ini dikarenakan tujuannya sekaligus untuk menghibur dan menginspirasi pembaca.

Penelitian ini berupaya untuk mengetahui bagaimana *webtoon* Ngopi Yuk! karya Assyifa S. Arum dan Romy Hernadi menjadi media dakwah, dan untuk mengetahui pesan dakwah dalam *webtoon* Ngopi Yuk!.

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimana *webtoon* Ngopi Yuk! menjadi media dakwah ?

2. Bagaimana pesan dakwah dalam *webtoon* Ngopi Yuk! ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan yang telah dijabarkan dalam rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui *webtoon* Ngopi Yuk! menjadi media dakwah
2. Untuk mengetahui pesan dakwah daam *webtoon* Ngopi Yuk!

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu komunikasi, dan juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan media baru dakwah seperti *webtoon* dan budaya populer.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pemahaman dan pengetahuan tentang media baru dakwah, budaya populer dalam *webtoon*.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian mengenai media dakwah dan budaya populer banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Ada beberapa yang peneliti temukan di sumber internet, penelitian yang tema hampir sama, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yolana Wulansari (2010), Muh. Ilham (2017), M. Fahmi Abdul Ghoni (2018), dan Yogi Mukti Andayani (2018).

Yolana Wulansari (2010) dengan skripsi yang berjudul “Budaya Populer *Manga* dan *Anime* Sebagai *Soft Power* Jepang”. Dalam skripsi tersebut, Yolana bertujuan untuk memahami dan menyampaikan mengenai budaya populer *manga* (penuh dengan gambar yang tidak beraturan) dan *anime* (tayangan animasi) yang dimanfaatkan Jepang sebagai *soft power* dalam menjalin hubungan dengan dunia internasional. Skripsi tersebut menggunakan metode kualitatif dengan teknik deskripsi analisis.

Hasil pembahasan skripsi Yolana adalah pemerintah Jepang dalam memanfaatkan budaya populer sebagai *soft power* negaranya adalah agar Jepang dapat membangun citra positifnya di dunia internasional yang diperlukan untuk dapat membangun kerjasama yang baik dengan negara lain. Perbedaan penelitian terletak pada objek yang diteliti, dimana dalam penelitian ini meneliti *manga/anime* dan *soft power*. Sedangkan penulis meneliti *webtoon* dan media dakwah.¹²

Muh. Ilham (2017) dengan skripsi yang berjudul “Representasi Budaya Populer *Meme Comic* Indonesia (Analisis Semiotika *Meme* dalam *Fanpage Meme Comic* Indonesia)”. Dalam skripsi tersebut Ilham bertujuan untuk mengetahui penanda yang populer pada *meme* dan mengetahui bagaimana budaya populer dipresentasikan melalui *meme* dalam *meme comic* Indonesia. Skripsi tersebut menggunakan metode kualitatif *interpretative*. Hasil penelitian skripsi Ilham adalah *meme komik/meme* secara keseluruhan menggunakan beberapa

¹² Yolana Wulansari, “*Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang*”, (Skripsi Jurusan Jepang Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, 2010)

popularitas dalam sebuah ikon, simbol, atau indeks. Penanda zaman tertentu, baik menggunakan *elemen linguistik* dan citra-gambar. *Meme* komik/*meme* secara keseluruhan mempresentasikan budaya populer dalam 2 posisi. pertama, beberapa kombinasian penanda-penanda yang mereka gunakan. Kedua, *meme* serupa gen yang biologis berkembang dan tumbuh dalam diri subjek tanda (petanda) terhadap tanda. Perbedaan penelitian terletak pada objek dan teori. Dalam penelitian ini, menggunakan *meme* komik dan semiotika. Sedangkan penulis menggunakan *webtoon* dan media dakwah.¹³

M. Fahmi Abdul Ghoni (2018) skripsi yang berjudul “Penggunaan Instagram Sebagai Media Dakwah (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang)”. Dalam skripsi tersebut, Fahmi bertujuan untuk mengetahui bagaimana mahasiswa Jurusan KPI Fakultas DK dalam menggunakan Instagram sebagai media dakwah sesuai dengan tipologi interaksi

¹³ Muh.Illham, “*Representasi Budaya Populer Meme Comic Indonesia (Analisis Semiotika Meme dalam Fanpage Meme Comic Indonesia)*”, (Skripsi Jurusan Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin, 2017)

media dengan orang. Skripsi tersebut menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian skripsi Fahmi adalah instagram di kalangan mahasiswa KPI sangatlah populer, namun mayoritas mahasiswa KPI tidak menggunakannya untuk berdakwah. Perbedaan penelitian dengan penulis terletak di objek. Penelitian ini meneliti menggunakan Instagram dan penulis meneliti menggunakan *webtoon*.¹⁴

Yogi Mukti Andayani (2018) skripsi yang berjudul “Komik *Online* Sebagai Media Penyampaian Pesan Dakwah (Studi Analisis pada *Line Webtoon* “Ngopi Yuk!” Episode 208-217)”. Dalam skripsi tersebut, Yogi bertujuan untuk mengungkap lebih dalam tentang pesan dakwah aqidah, syariat, dan akhlak yang terdapat dalam komik *online* “Ngopi Yuk!” episode 208-232. Skripsi Yogi menggunakan metode kualitatif. Hasil pembahasan skripsi Yogi adalah pesan dakwah aqidah iman kepada hari akhir dan qadha qadhar terdapat pada episode ke 212, 210, dan 213, kemudian pesan dakwah syariat ibadah shalat, sedekah dan

¹⁴ M. Fahmi Abdul Ghoni, “*Penggunaan Instagram Sebagai Media Dakwah (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang)*”, (Skripsi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2018)

muamalah kesepakatan jual beli terdapat di episode ke 213, 228, 216, 212, 215, 222, 227, serta pesan dakwah akhlak mahmudah sabar dan mazmumah iri, sombong terdapat pada episode ke 213, 226, 208, 209, 228, 220. Perbedaan dalam penelitian ini meneliti penyampaian pesan dakwah pada beberapa episode, sedangkan penulis meneliti keseluruhan episode. Persamaannya terletak pada objek yaitu Ngopi Yuk!¹⁵

F. Kerangka Pemikiran

Perkembangan teknologi komunikasi pada saat ini terjadi begitu pesat. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi menjadi sebuah fenomena yang selalu menarik untuk diminati. Dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi sebuah media mempunyai kecepatan dan kemudahan akses dalam menyebarkan informasinya.

Di era modern seperti ini, dakwah Islam menggunakan teknologi informasi sesuai dengan masyarakat sekarang. Dalam menjalankan aktivitas dakwah bisa lebih mudah diterima oleh

¹⁵ Yogi Mukti Andayani, "Komik Online Sebagai Media Penyampaian Pesan Dakwah (Studi Analisis pada line Webtoon "Ngopi Yuk!" Episode 208-217)", (Skripsi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah, Institut Islam Negeri Salatiga, 2018)

masyarakat pada zaman serba canggih. Salah satu perkembangan teknologi yaitu produksi komik yang dulu dalam bentuk cetak, sekarang terdigitalisasi dan dapat di sebar luaskan melalui internet. *Line webtoon* adalah penerbitan digital (tersedia di *web* dan *mobile*: Android dan IOS).

Webtoon dikenal juga sebagai komik daring, awal dibuat oleh perusahaan dari Korea Selatan yang menyediakan layanan membaca dan menerbitkan komik secara digital. Salah satu *webtoon* yang terkenal adalah Ngopi Yuk!, yang *kreatornya* juga berasal dari Indonesia yaitu Sisifafa (Syifa S. Arum) dan Romy Hernadi. *Webtoon* Ngopi Yuk! berdasarkan favorit di *slice of life* memperoleh urutan pertama dan berdasarkan jumlah *like* juga memperoleh urutan pertama.

Webtoon Ngopi Yuk! dari segi alur cerita, penokohan dan latar cerita yang sangat Indonesia, ini tidak lepas dari pengaruh globalisasi, globalisasi telah memberi warna dan erat hubungannya dengan ilmu-ilmu sosial. Salah satunya selera sajian bacaan pada cerita bergambar.

Indonesia bukan hanya salah satu negara yang mengikuti perkembangan budaya populer Jepang, tetapi sudah mencakup seluruh dunia. Globalisasi budaya populer Jepang kini dibuktikan dengan banyaknya peminat gambar bercerita dalam sajian *manga*. Kepopuleran *Webtoon* Ngopi Yuk! sendiri tidak lepas dari peranan media massa dalam menyebarkan informasi dan menyampaikan pesan dakwah.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.¹⁶

Dalam penelitian ini menggunakan jenis analisis isi yang bersifat kualitatif. Jenis penelitian ini untuk mengkaji pesan-pesan dalam media yang akan menghasilkan kesimpulan salah satunya tentang kecenderungan isi. Peneliti menggunakan analisis isi untuk telaah isi *webtoon* Ngopi Yuk! menggunakan penelitian kualitatif agar dapat mendeskripsikan *webtoon* Ngopi Yuk!.

¹⁶ Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2014), cetakan ketigapuluhtiga, h. 4.

Kemudian, peneliti akan melakukan wawancara dengan penulis dan pembaca *webtoon* Ngopi Yuk! mengenai penggunaan *webtoon* Ngopi Yuk! sebagai media dakwah dalam budaya populer, dan pengamatan terhadap komik *online* tersebut.

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang lengkap, akurat dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya, peneliti menggunakan pengumpulan data dalam penelitian ini ialah dengan cara mengumpulkan gambar-gambar di setiap episode dalam *webtoon* Ngopi Yuk!. Gambar-gambar yang dikumpulkan ialah gambar-gambar yang telah dipilih tema-temanya yang sesuai dengan penelitian ini. kemudian data-data tersebut untuk mempermudah dalam menganalisis yang terdapat dalam *webtoon* Ngopi Yuk!.

Peneliti juga mengumpulkan data-data berupa buku-buku penelitian, buku dakwah, buku komunikasi, buku budaya populer serta data tentang buku yang didapat dari internet.

3. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengatur; mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar; mengelompokkan, memberikan kode, mengorganisasikannya.¹⁷

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistesisikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting, dan mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberi kode agar sumber datanya dapat ditelusuri.¹⁸

Model analisis data dalam penelitian ini mengikuti konsep yang diberikan Miles and Huberman. Miles and Huberman mengungkapkan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas. Komponen dalam analisis data:¹⁹

¹⁷ Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A, *Metodologi...*, h. 280-281

¹⁸ Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A, *Metodologi...*, h. 248

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 246-252.

1) Reduksi data

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian, dan informasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan terdapat di lapangan, proses ini melakukan penelitian dengan cara menyeleksi data-data yang di dapat dari hasil wawancara dengan informan, dan hasil observasi di lapangan. Hal ini diharapkan untuk menyederhanakan data yang telah diperoleh agar memberikan kemudahan dalam menyimpulkan hasil peneliti. Dengan kata lain seluruh hasil penelitian dari lapangan yang telah dikumpulkan kembali dipilih untuk menentukan data mana yang tepat untuk digunakan.

2) Penyajian data

Penyajian data penelitian kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya.

3) Penyimpulan data

Kesimpulan awal dikemukakan masih bersifat sederhana, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap berikutnya. Tetapi apabila

kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini supaya lengkap dan sistematis maka perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dari 5 (ima) bab yakni :

BAB I : PENDAHULUAN yang memuat Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penelitian Terdahulu yang Relevan, Kerangka Pemikiran, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI yang memuat Kajian Media Dakwah, Kajian Komik, Kajian Budaya Populer dan Kajian Analisis Isi.

BAB III : GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN yang memuat Sekilas tentang *Line Webtoon* dan *Komik Online Ngopi Yuk!*.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
yang memuat *Webtoon* Ngopi Yuk! Sebagai Media Dakwah dan
Pesan Dakwah Dalam *Webtoon* Ngopi Yuk!.

BAB V : PENUTUP meliputi Kesimpulan dan Saran