



LITERASI DIGITAL KOMIK *WEBTOON*

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam
Bidang Ilmu Komunikasi

Oleh :

Revi Marlita

41182037180037

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA

UNIVERSITAS ISLAM "45" BEKASI

2022 M / 1444 H

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan plagiat dalam skripsi ini.

Bekasi, 22 Agustus 2022



Revi Marlita

41182037180037

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

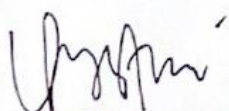
Judul Skripsi : Literasi Digital Komik *Webtoon*
Nama : Revi Marlita
NPM : 41182037180037
Konsentrasi : *Public Relations*
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi, Sastra, dan Bahasa

Telah memenuhi syarat dan mendapat persetujuan dosen pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa, Universitas Islam "45" Bekasi.

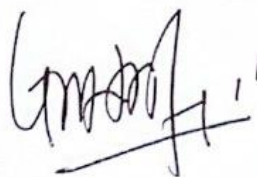
Bekasi, 22 Agustus 2022

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Skripsi



Tin Hartini, M.Si
NRP.45.1.01.02.2016.001



Dr. Tatik Yuniarti, M.I.Kom
NRP.45.1.06.11.2007.11

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

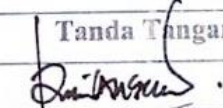

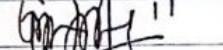
Skripsi yang berjudul “Literasi Digital Komik *Webtoon*” telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 11 Agustus 2022
Waktu : 09.00 – 10.00 WIB

Oleh

Nama : Revi Marlita
NPM : 41182037180037
Program Studi : Ilmu Komunikasi

DEWAN PENGUJI

Dewan Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Yudha Asmara D.A., M.I.Kom.	
Penguji I	Miftakhudin, M.I.Kom.	
Penguji II	Dr. Tatik Yuniarti, M.I.Kom.	

Bekasi, 22 Agustus 2022

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra
dan Bahasa



Yudha Asmara D.A., M.I.Kom
NRP 45.1.03.12.2012.029

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu
Komunikasi


Tin Hartini, M.Si
NRP 45.1.01.02.2016.001

ABSTRAK

Universitas Islam “45” Bekasi
Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa
2022

Revi Marlita / 41182037180037

“Literasi Digital Komik *Webtoon*”

Di bawah bimbingan Ibu Tatik Yuniarti

98 halaman skripsi, 16 halaman romawi, 2 tabel, 73 gambar, 15 lembar lampiran,
14 daftar istilah

Tingkat literasi di Indonesia masih sangat rendah daripada negara lainnya. Hal tersebut bisa disebabkan karena kurangnya akses untuk membaca. Literasi rendah mengakibatkan kurangnya minat baca masyarakat dan dapat mengakibatkan penyebaran hoaks atau berita-berita yang tidak benar kepada masyarakat luas. Salah satu cara meningkatkan minat baca adalah menghadirkan bacaan yang menarik, salah satunya komik digital *LINE Webtoon*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui literasi digital yang dilakukan oleh penulis pada komik *webtoon* dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teori yang digunakan mengacu pada sembilan elemen penting dalam literasi digital menurut Steve Wheeler, yaitu *Social Networking, Transliteracy, Maintaining Privacy, Managing Digital Identity, Creating Content, Organising And Sharing Content, Reusing/Repurposing Content, Filtering And Selecting Content*, dan *Self Broadcasting*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital yang dilakukan penulis komik *webtoon* mampu memberikan pengetahuan mengenai bacaan yang menarik dan mudah diakses agar membantu masyarakat untuk terus membaca.

Kata Kunci : Komik, Komik Digital, *LINE Webtoon*, Literasi Digital, Media Digital

ABSTRACT

*Islamic University “45” Bekasi
Study of Communication Science
Faculty of Communications, Literature,
and Language
2022*

Revi Marlita / 41182037180037

Webtoon Comic Digital Literacy

Under the guidance of Mrs. Tatik Yuniarti

98 pages of thesis, 16 pages of romans, 2 lists of tables, 73 lists of images, 15 sheets of attachments, 14 list of glossary

The literacy rate in Indonesia is still very low compared to other countries. This could be due to a lack of access to reading. Low literacy results in a lack of public interest in reading and can result in the spread of hoaxes or untrue news to the wider community. One way to increase reading interest is to present interesting readings, one of which is the LINE Webtoon digital comic. The purpose of this study was to determine the digital literacy carried out by the author on webtoon comics using descriptive qualitative methods and data collection techniques through interviews, observation, and documentation. The theory used refers to nine important elements in digital literacy according to Steve Wheeler, namely Social Networking, Transliteracy, Maintaining Privacy, Managing Digital Identity, Creating Content, Organizing And Sharing Content, Reusing/Repurposing Content, Filtering And Selecting Content, and Self Broadcasting. The results of the study indicate that digital literacy by webtoon comic writers is able to provide knowledge about interesting and easily accessible reading in order to help people to continue reading.

Keywords : *Comics, Digital Comics, LINE Webtoon, Digital Literacy, Digital Media*

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penelitian skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa. Adapun judul skripsi ini adalah “Literasi Digital Komik *Webtoon*”. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Yudha Asmara Dwi Aksa, M.I.Kom, selaku Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa Universitas Islam “45” Bekasi.
2. Ibu Syabaningrum Prihartinni, M.Hum, selaku Wakil Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa Universitas Islam “45” Bekasi.
3. Ibu Tin Hartini, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam “45” Bekasi.
4. Ibu Dr. Tatik Yuniarti, M.I.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam “45” Bekasi yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.
6. Pihak Tata Usaha Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa yang telah membantu dalam pengelolaan berkas dan surat menyurat selama saya kuliah di Universitas Islam “45” Bekasi.
7. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan do’a serta bantuan dukungan material dan moral.
8. Teman-teman Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa angkatan 2018 yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Bekasi, 22 Agustus 2022

Peneliti

Revi Marlita

DAFTAR ISI

LEMBAR HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Rujukan Penelitian Terdahulu	5
2.2 Kerangka Teori	10
2.2.1 Komunikasi Digital	10
2.2.2 Literasi Digital.....	13
2.2.3 Komik Digital.....	17
2.3 Kerangka Pemikiran	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	20

3.2 Unit Analisis	20
3.2.1 Key Informan	21
3.2.2 Informan.....	21
3.3 Teknik Pengumpulan Data	21
3.4 Definisi Konseptual	23
3.5 Teknik Analisis Data	23
3.6 Keabsahan Data.....	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Profil <i>LINE Webtoon</i>	27
4.2 Profil Informan dan <i>Key Informan</i>	48
4.3 Hasil Penelitian.....	51
4.4 Pembahasan	64
BAB V PENUTUP.....	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	9
Tabel 4.1 Tabel Keterangan Pada Gambar 4.55.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	19
Gambar 4.1 Logo <i>LINE Webtoon</i>	27
Gambar 4.2 Jadwal Harian <i>Webtoon</i>	28
Gambar 4.3 Jadwal Komik yang Tayang Setiap Hari	29
Gambar 4.4 Komik Berdasarkan Favorit	30
Gambar 4.5 Komik Berdasarkan Popularitas	30
Gambar 4.6 Komik Berdasarkan Jumlah <i>Like</i>	31
Gambar 4.7 Komik Berdasarkan Tanggal	31
Gambar 4.8 <i>Webtoon</i> Baru di Publikasikan	33
Gambar 4.9 Genre Drama	36
Gambar 4.10 Genre Fantasi.....	36
Gambar 4.11 Genre Komedi	37
Gambar 4.12 Genre <i>Slice of Life</i>	37
Gambar 4.13 Genre Romantis	38
Gambar 4.14 Genre Horor.....	38
Gambar 4.15 Genre Kerajaan	39
Gambar 4.16 Genre Aksi.....	39
Gambar 4.17 Genre <i>Thriller</i>	40
Gambar 4.18 Genre <i>Webnovel</i>	40
Gambar 4.19 Kategori Komik Populer Berdasarkan Genre	42
Gambar 4.20 Kategori Komik Populer Berdasarkan Komik Baru & Trending	43
Gambar 4.21 Komik Kanvas Terpopuler Berdasarkan Genre	44
Gambar 4.22 Simbol Musik Pada Setiap Episode Komik	45
Gambar 4.23 Fitur <i>Share Link</i>	46
Gambar 4.24 Kolom Komentar Komik <i>Webtoon</i>	47

Gambar 4.25 Fitur Favoritku	47
Gambar 4.26 Foto <i>Key Informan Sweta Kartika</i>	48
Gambar 4.27 Foto <i>Key Informan Bima Eko Saputra</i>	49
Gambar 4.28 Tampilan Setelah <i>Platform Webtoon</i> di Unduh	51
Gambar 4.29 Form Pendaftaran Akun <i>Webtoon</i>	52
Gambar 4.30 Verifikasi <i>Email</i> untuk Pengguna <i>Webtoon</i>	52
Gambar 4.31 Opsi Setelah Pendaftaran <i>Email</i>	53
Gambar 4.32 Tampilan <i>Login Webtoon</i>	53
Gambar 4.33 Kavas <i>LINE Webtoon</i>	54
Gambar 4.34 Pengisian Data Sebelum Membuat Komik Kanvas	55
Gambar 4.35 Fitur Pencarian	56
Gambar 4.36 Laman Pertama <i>Webtoon</i>	56
Gambar 4.37 Tampilan Menu <i>Original</i>	57
Gambar 4.38 Urutan Pilihan Komik <i>Webtoon</i>	57
Gambar 4.39 Letak Fitur <i>Share Link</i>	58
Gambar 4.40 Fitur <i>Preview Episode</i>	59
Gambar 4.41 Episode Lebih Awal	59
Gambar 4.42 Pilihan <i>Coin Shop</i>	60
Gambar 4.43 Pembayaran <i>Coin Shop</i>	60
Gambar 4.44 Fitur <i>Share Link</i>	61
Gambar 4.45 Fitur <i>Audiovisual</i>	62
Gambar 4.46 Tombol Titik Tiga dan Komentar	63
Gambar 4.47 Tombol Laporkan	63
Gambar 4.48 Konfirmasi Pelaporan Komentar	63
Gambar 4.49 Bagan <i>Social Networking</i>	65
Gambar 4.50 Komentar Pembaca Pada Komik <i>Kemala</i>	67
Gambar 4.51 Komentar Pembaca Pada Komik <i>Fluffy Tummy</i>	68
Gambar 4.52 <i>Live Streaming</i> Pembahasan <i>Webtoon Kemala</i>	71

Gambar 4.53 Masukan Ide Dari Pembaca Komik Kemala	72
Gambar 4.54 Tombol <i>Screenshot</i> Pada <i>Webtoon</i>	74
Gambar 4.55 <i>Thumbnail</i> Komik <i>Webtoon</i> Kemala	75
Gambar 4.56 Profil Penulis <i>Webtoon</i> Sweta Kartika dan Tim.....	76
Gambar 4.57 Komentar Pembaca Pada Komik <i>Fluffy Tummy</i>	77
Gambar 4.58 Catatan Kecil Pada Komik Kemala Mengenai Isu Sosial	78
Gambar 4.59 Komentar Pembaca Komik Kemala	79
Gambar 4.60 Simbol Musik Pada Komik Kemala	80
Gambar 4.61 Bagian Gambar Gerak Pada Komik Kemala	81
Gambar 4.62 Komentar Pembaca Mengenai Fitur <i>GIF</i> dan <i>Sound</i>	81
Gambar 4.63 Contoh Penggunaan Kalimat Pada Komik Kemala	82
Gambar 4.64 Contoh Penggunaan Kalimat Pada Komik <i>Fluffy Tummy</i>	83
Gambar 4.65 Panel dalam Komik	84
Gambar 4.66 Media Sosial Komik Kemala	85
Gambar 4.67 Contoh Unggahan Mengenai Komik <i>Fluffy Tummy</i> di akun <i>Instagram</i> @kosmiknetwork.....	87
Gambar 4.68 Komentar Komik Kemala Mengenai <i>Season</i> Baru	88
Gambar 4.69 Peringatan Pada Komik Kemala.....	90
Gambar 4.70 Animasi Komik <i>Fluffy Tummy</i>	91
Gambar 4.71 Masukan Ide dari Pembaca Komik Kemala	94
Gambar 4.72 Masukan Ide dari Pembaca Komik <i>Fluffy Tummy</i>	95
Gambar 4.73 Komentar Negatif dari Pembaca	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi	103
Lampiran 2 Pedoman Wawancara.....	105
Lampiran 3 Transkrip Wawancara	108

DAFTAR ISTILAH

Panel	Kotak Kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang membentuk alur sebuah cerita
<i>Engagement</i>	Tingkat interaksi pengikut dari konten yang diunggah di sebuah platform atau media sosial
<i>Thumbnail</i>	Representasi gambar dengan bentuk ukuran kecil dari gambar yang lebih besar atau aslinya
Plot	Urutan peristiwa yang membentuk sebuah cerita
GIF (<i>Graphics Interchange Format</i>)	Sebuah format grafis yang bisa menyimpan gambar dengan background transparan maupun animasi sederhana
<i>Backsound</i>	Suara latar berupa music atau instrument untuk membuat situasi pada film atau video menjadi lebih menyatu
<i>Value</i>	Sebuah nilai atau penilaian dari sesuatu apa pun itu berdasarkan konteks atau penggunaannya
<i>Relate</i>	Keadaan yang menggambarkan situasi pada saat itu
<i>Season</i>	Tayang setiap musim, setelah satu tahun atau 3 bulan lebih dari karya cerita pertamanya
<i>Freeware</i>	<i>Software</i> yang bisa digunakan oleh semua orang tanpa perlu membayar
<i>Malware</i>	Perangkat lunak apa pun yang sengaja dirancang untuk menyebabkan kerusakan pada komputer, klien, atau jaringan komputer
<i>Reward</i>	Penghargaan atau apresiasi yang diberikan pada seseorang atas prestasi atau hal positif yang telah dilakukan
Clausa	Gabungan dua kata atau lebih terdiri dari subjek dan predikat
<i>Income</i>	Profitabilitas perusahaan secara keseluruhan dan memperhitungkan semua uang yang mengalir dari dan ke dalam perusahaan selama periode waktu tertentu