

**KONSTRUKSI LIMA PERKARA SEBELUM LIMA
PERKARA WEBTOON “90 DAYS” DALAM
KEHIDUPAN REMAJA**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos.)

Oleh:

Leony Sherena Melati

17105040072

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512156 Fax. (0274) 512156 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1149/Un.02/DU/PP.00.9/08/2021

Tugas Akhir dengan judul : KONSTRUKSI LIMA PERKARA SEBELUM LIMA PERKARA WEBTOON [90 DAYS] DALAM KEHIDUPAN REMAJA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LEONY SHERENA MELATI
Nomor Induk Mahasiswa : 17105040072
Telah diujikan pada : Rabu, 18 Agustus 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

 Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Adib Sofia, S.S., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 61238340e40c

 Penguji II

Mahatva Yoga Adi Pradana, M.Sos.
SIGNED

Valid ID: 611d84f06edf

 Penguji III

Dr. Munawar Ahmad, S.S. M.Si.
SIGNED

Valid ID: 612334511d2a7



 Yogyakarta, 18 Agustus 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.
SIGNED

Valid ID: 61246805eb262

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Leony Sherena Melati
NIM : 17105040072
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Jurusan/Prodi : Sosiologi Agama
Alamat : Jalan Legi nomor 18, Papringan, Caturtunggal, Depok, Sleman
Telp/Hp : 6285157807081
Judul Skripsi : KONSTRUKSI LIMA PERKARA SEBELUM LIMA PERKARA WEBTOON "90 DAYS" DALAM KEHIDUPAN REMAJA

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar asli karya ilmiah yang saya tulis sendiri.
2. Apabila skripsi telah di munaqosahkan dan diwajibkan revisi maka saya bersedia dan sanggup merevisi dalam waktu dua bulan terhitung dari tanggal munaqosah. Jika ternyata lebih dari dua bulan revisi skripsi belum terselesaikan maka saya bersedia dinyatakan gugur dan bersedia munaqosah saya kembali dengan biaya sendiri.
3. Apabila di kemudian hari ternyata diketahui bukan karya ilmiah saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi dan dibatalkan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 13 Agustus 2021

Yang menyatakan



Leony Sherena Melati
NIM. 17105040072

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/RO

FORMULIR KELAYAKAN SKRIPSI

Dr. Adib Sofia, S.S., M. Hum.
Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi Sdr. Leony Sherena Melati
Lamp : 4 eksemplar

Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum w. w.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, mengoreksi, serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Leony Sherena Melati
NIM : 17105040072
Program Studi : Sosiologi Agama
Judul Skripsi : KONSTRUKSI LIMA PERKARA SEBELUM LIMA
PERKARA WEBTOON “90 DAYS” DALAM
KEHIDUPAN REMAJA

telah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu Program Studi Sosiologi Agama.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatian Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum. w. w.

Yogyakarta, 23 Agustus 2021

Pembimbing

Dr. Adib Sofia, S.S., M.Hum.
NIP. 1978011520016042001

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Leony Sherena Melati
NIM : 17105040072
Prodi : Sosiologi Agama
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut program studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu saya). Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah saya tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan kesadaran Ridho Allah SWT.

Yogyakarta, 13 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



Leony Sherena Melati

NIM 17105040072

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Hadirnya komik digital di tengah-tengah kehidupan masyarakat modern mempermudah masyarakat untuk mengakses hiburan tanpa terbatas ruang dan waktu. Sebagai platform komik digital yang mendunia, aplikasi Line Webtoon tak hanya menyajikan hiburan akan tetapi juga sebagai media untuk mengantar pesan pada khalayak. Seperti halnya webtoon dengan judul “90 Days” yang digunakan oleh *author*-nya sebagai media untuk menyampaikan pesan terkait kehidupan keagamaan manusia. Webtoon “90 Days” menyajikan adegan-adegan yang memuat lima pesan kehidupan yang termasuk dalam konsep lima perkara sebelum lima perkara atau yang biasa dikenal dengan *ightanim*. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui konsep *ightanim* dalam webtoon “90 Days” dan objektifikasi *ightanim* dalam kehidupan nyata remaja.

Penelitian ini menggunakan konsep objektifikasi dalam teori konstruk sosial Peter L. Berger sebagai teori utama dibantu dengan analisis resepsi Stuart Hall untuk menganalisis konten webtoon “90 Days”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan netnografi yang merupakan metode untuk memahami fenomena dalam dunia virtual dari perspektif informan. Data yang didapat dikumpulkan melalui wawancara, pengamatan, dan dokumentasi.

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menyatakan bahwa realitas subjektif yang ada dalam kehidupan remaja yang berbentuk persepsi mengenai *ightanim* mencapai sebuah realitas objektif yang dilihat dari pengaplikasian *ightanim* dalam kehidupan nyata.

Kata kunci: objektifikasi, lima perkara sebelum lima perkara, *ightanim*, webtoon “90 Days”.

HALAMAN MOTTO

Motto yang sifatnya *timeless* dalam hidup saya:

الرضا بالشيء رضا بما يتولد منه

“Rela atas sesuatu sesuatu berarti rela dengan sesuatu yang muncul dari sesuatu tersebut.” –Asbah wan Nadhoir (Imam Jalaluddin As-suyuthi)

“Kamu pasti bisa. Soalnya kamu itu Leony, kamu itu *singa*.”

–Sengget, 2021

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Diri saya sendiri,

orangtua, kakak, dan almarhum-almarhumah kakak-kakak saya,

serta UIN Sunan Kalijaga.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “KONSTRUKSI LIMA PERKARA SEBELUM LIMA PERKARA WEBTOON “90 DAYS” DALAM KEHIDUPAN REMAJA” sebagai syarat untuk menyelesaikan studi strata satu Sosiologi Agama di Fakultas Ushuluddin, UIN Sunan Kalijaga. Sholawat dan salam akan selalu tercurahkan padanabi besar Muhammad saw., semoga beliau berkenan memberikan syafa’at pada kita di hari akhir kelak.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Rr. Siti Kurnia Widiastuti, S.Ag., M.Pd., M.A., selaku Ketua Prodi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Masroer, S.Ag., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik.

5. Ibu Dr. Hj. Adib Sofia, S.S., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dan memberi arahan dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak Mahatva Yoga Adi Pradana, M.Sos. dan Bapak Dr. Munawar Ahmad, S.S., M.Si. selaku penguji I dan II sidang skripsi saya.
7. Seluruh dosen Sosiologi Agama, segenap staff administrasi, dan staff perpustakaan UIN Sunan Kalijaga.
8. Bapak Agus dan Ibuk Keksi, satu-satunya orang tua terbaik yang saya miliki selama di dunia, terima kasih atas doa dan segala bentuk dukungannya pada saya, kasih sayang yang melimpah melebihi siapapun yang pernah saya jumpai. Tiada kata yang mampu mewakili perasaan saya pada Bapak dan Ibu.
9. Saudara laki-laki saya, Mas Ipul, yang meskipun terkadang *nyebahi* tapi selalu mendukung (terutama secara finansial, xixixixi), menyemangati, dan mendoakan. Kedua saudari saya yang sudah almarhumah, Mbak Lit dan Mbak Indut, yang sering sekali menemui saya lewat mimpi, seolah-olah menyemangati saya untuk tetap positif dan semangat dalam menjalani hidup serta menyelesaikan skripsi meskipun dari dunia yang berbeda. Meskipun terasa *sedep-sedep ngeri*, tapi, *lahumaa al-faatihah...*
10. Bocah-bocah kecil saya yang perlahan beranjak dewasa: Kanya, Kak Inan, Dek Qeisha, Dek Ijul, Kak Kelan, Dek Kenzie, Ma Ubi, Adek Ibi. Berkat mereka, saya mendapatkan suntikan semangat untuk

menyelesaikan apa yang harus saya selesaikan dan sadar diri bahwa saya harus segera melangkah ke jenjang selanjutnya.

11. Teman-teman Forsaka 2017 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu karena kalau kepanjangan nanti malah seperti buku absen, terima kasih atas doa, bantuan, dan *support*-nya. Semoga segala kenangan yang pernah kita lewati dari yang menyenangkan, menjengkelkan, menyedihkan, nylekit, membagongkan, dan lain-lainnya tetap abadi sampai akhir masa.
12. Teman-teman Wacana Club: Mba Rana, Bunga, Abyan, dan Ida. Terima kasih sudah mau bersinergi bersama untuk berbagi sambat kehidupan perkuliahan dan tetek bengkek duniawi lainnya, termasuk sambat skripsi.
13. Teman-teman Kipli yang berkaromah dan ber-*ma'unah*: Yafi', Wafa, Ulfa, Tika, Rona, Silva, Kanza, Dek Nci', Manis, Mba Win, dan Menuk. Barisan para Bu Nyai yang doanya seakan-akan memiliki akses khusus langsung ke Tuhan, sehingga saya jadi berasa diberikan kekuatan dan kepercayaan diri lebih untuk menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.
14. Kak Bekyu, *author* dari webtoon "90 Days". Terima kasih atas pemberian izinnya karena saya boleh menggunakan webtoon "90 Days" sebagai sumber penelitian saya, dan juga terima kasih atas karya terbaik yang pernah saya nikmati sebab sangat *relate* dengan kehidupan keseharian saya yang *alhamdulillah*-nya masih sebagai manusia.
15. Para informan: Kak Syarifa, Anjany, Caca, Hanna, dan juga Aji, terima kasih karena telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjawab

pertanyaan-pertanyaan dari saya. Tanpa kalian, skripsi ini tidak akan menjadi skripsi karena data-data saya dapat juga dari kalian. Huhu~

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan sangat penulis terima dengan segala kerendahan hati. Terima kasih. *Love y'all.*



Sleman, 12 Agustus 2021

Leony Sherena Melati
NIM. 17105040072

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
NOTA DINAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN JILBAB.....	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Tinjauan Pustaka	8
E. Kerangka Teori	13
F. Metode Penelitian.....	16
G. Sistematika Pembahasan.....	20
BAB II GAMBARAN UMUM KONDISI SOSIAL REMAJA INDONESIA,	

WEBTOON, DAN HADIS <i>IGHTANIM</i>	23
A. Kondisi Sosial Remaja Indonesia di Era Digital.....	24
B. Webtoon.....	27
1. Sejarah dan Perkembangan Webtoon	27
2. Webtoon “90 Days”	31
3. Sinopsis Webtoon “90 Days”	35
4. Makna Hadis Lima Perkara Sebelum Lima Perkara (<i>Ightanim</i>) berdasarkan <i>Takhrij Ahaadits Ihya’ ‘Ulumuddin</i>	40
BAB III KONSTRUKSI NILAI <i>IGHTANIM</i> PADA WEBTOON “90 DAYS”	50
A. Profil Informan.....	50
B. Pesan yang disampaikan dalam Webtoon “90 Days”	52
BAB IV OBJEKTIFIKASI <i>IGHTANIM</i> DALAM KEHIDUPAN NYATA REMAJA	61
A. Pemaknaan Ulang Konsep <i>Ightanim</i> dalam Webtoon “90 Days”	61
B. Penerimaan Nilai dalam Webtoon “90 Days”	69
C. Proses Objektivikasi <i>Ightanim</i> dalam Kehidupan Nyata	74
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	90

DAFTAR RIWAYAT HIDUP91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Naver Webtoon.....	31
Gambar 2. Tampilan webtoon dengan opsi berbagai bahasa	32
Gambar 3. Tampilan webtoon “90 Days” versi PC	34
Gambar 4. Tampilan webtoon “90 Days” versi ponsel.....	34
Gambar 5. Karakter webtoon “90 Days”	35
Gambar 6. Cuplikan adegan webtoon “90 Days” episode 2: Oh Jadi Gitu Ya? ...	38
Gambar 7. Cuplikan adegan webtoon “90 Days” episode 2: Oh Jadi Gitu Ya? ...	38
Gambar 8. Cuplikan adegan webtoon “90 Days” episode 3: Cara Masuk Surga No.1.....	39
Gambar 9. Cuplikan adegan webtoon “90 Days” episode 50: Just	41
Gambar 10. Alasan lahirnya cerita “90 Days”	54
Gambar 11. Cuplikan QnA pada episode terakhir webtoon “90 Days”	56
Gambar 12. Cuplikan adegan dalam webtoon “90 Days”	58
Gambar 13. Komentar pembaca pada webtoon “90 Days”	61
Gambar 14. Komentar pembaca pada webtoon “90 Days”	61
Gambar 15. Komentar pembaca pada webtoon “90 Days”	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan masyarakat di era digital amat lekat kaitannya dengan transformasi digital. Kemudahan yang ditawarkan oleh transformasi digital membuat masyarakat seakan-akan memindahkan kehidupan sosialnya ke kehidupan digital, khususnya bagi masyarakat yang sudah melek dengan teknologi. Segala sesuatu dapat dengan mudah diakses secara digital, antara lain transaksi jual-beli, berinteraksi dengan yang lain melalui sosial media, aktivitas bekerja, media pembelajaran, media berita dan informasi, media hiburan, dan sebagainya. Masyarakat diberi berbagai pilihan sesuai dengan selera dan kebutuhannya untuk mengakses hal yang ingin diketahui ataupun dikonsumsi secara digital.

Hingga 2021, media menjadi alat yang paling mutakhir dalam menjembatani komunikasi dan informasi pada khalayak. Kata media berasal dari kata Bahasa Inggris *medium* yang berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’, sehingga media merupakan perantara dalam menyalurkan informasi maupun komunikasi. Adanya media dalam kehidupan manusia membuat berbagai hal dapat tersampaikan dengan mudah serta cepat, melalui berbagai jenis media

seperti media cetak, media elektronik, dan media *online*. Pada era digital ini, media yang paling sering digunakan adalah media *online*.

Media *online* merupakan sebuah perantara untuk menyalurkan sesuatu secara *online*. Dari segi bahasa, *online* berasal dari Bahasa Inggris yang dapat dipadankan menjadi ‘dalam jaringan internet’ atau yang biasa disingkat dengan daring. Dalam jaringan internet juga dapat diartikan terkoneksi langsung dengan internet. Dapat diartikan bahwa media *online* merupakan alat penyalur informasi, baik berupa gambar, suara, maupun tulisan berbasis internet. Ada banyak jenis media *online* yang beredar di khalayak, antara lain mesin pencarian (google, bing, Yahoo! search, dan sebagainya), *website* atau portal (*e-commerce*, *e-learning*, *e-paper* atau koran *online*, *website comic*, dan sebagainya), media sosial (facebook, twitter, instagram, reddit, line, whatsapp, dan sebagainya), dan surat elektronik (gmail, lookmail, yahoomail, dan sebagainya). Tujuan semua media tersebut sama, yakni menyalurkan informasi, komunikasi, maupun hiburan dalam bentuk gambar, suara, ataupun tulisan pada khalayak dengan mudah dan cepat. Salah satu media *online* yang digunakan sebagai hiburan dan banyak digemari oleh khalayak saat ini adalah *website* komik atau komik *online*.

Pada umumnya, komik dapat ditemui dalam bentuk cetak atau buku, namun kini khalayak dapat membaca komik secara *online* tanpa terbatas waktu dan ruang. Adapun pengertian komik digital sama dengan komik yang

merupakan sebuah cerita berbentuk gambar berurutan dalam bentuk garis horizontal, potongan (*strip*), atau kotak, yang disebut dengan ‘panel’.¹ Bedanya, komik digital, *website* komik, atau komik *online* merupakan sebuah wadah dari berbagai cerita bergambar yang tersusun dalam panel dan disajikan dalam bentuk digital atau *online*. Ada banyak macam komik digital yang telah eksis di dunia *online*, antara lain webcomic, webtoon, ciayo, manga-toon, kakaopage, dan masih banyak lagi. Komik digital biasanya dirancang dalam bentuk aplikasi agar lebih mudah dibaca di mana saja dan kapan saja melalui *gadget*. Komik digital banyak menghasilkan cerita-cerita berisi pesan-pesan tertentu yang dibalut dengan konsep hiburan bergambar. Adapun salah satu aplikasi komik digital yang memiliki banyak pengguna adalah aplikasi webtoon. Aplikasi webtoon yang berasal dari Korea Selatan ini hadir di Indonesia pertama kali pada awal tahun 2015.²

Dari sekian banyak genre, setiap cerita biasanya memberikan amanah atau pesan tersendiri bagi pembaca. Misalnya dalam webtoon yang berjudul “Lookism”, meskipun memiliki genre aksi, namun webtoon tersebut secara tersirat mengajak pembaca untuk mencintai diri sendiri bagaimanapun keadaannya. Selain itu, ada “Trickster”, komik digital bergenre drama yang

¹ Indah Hapsari, “Analisis Semiotika Pesan Moral Islam dalam Webtoon Lookism Karya Park Tae Joon”, Skripsi, Fakultas Agama Islam, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Konsentrasi Komunikasi dan Konseling Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2017, hlm. 1.

² Melda Alifiani Fasya, “Studi Fenomenologi Komik Digital Noblesse pada Aplikasi Webtoon”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan, 2016, hlm. 43.

memiliki pesan berisi kritik sosial terhadap sistem pendidikan di Indonesia, dan juga “Killstagram”, komik digital bergenre horor yang memberikan pesan untuk berhati-hati dalam bersikap di media sosial. Hampir semua komik digital tidak dibuat semata-mata untuk hiburan saja, namun juga menghadirkan pesan tersendiri pada khalayak mengenai kehidupan manusia.

Kehidupan manusia tentunya tidak lepas dari berbagai ideologi yang dianut masing-masing, salah satunya adalah agama yang banyak mengajarkan pesan kehidupan bagi para penganutnya. Semua agama pada dasarnya mengajarkan pada kebaikan dan kasih sayang. Tidak hanya hubungan manusia dengan Tuhan, tetapi juga hubungan manusia dengan alam dan dengan sesama makhluk, termasuk hubungan dengan sesama manusia. Dalam agama Islam, ajaran-ajaran agama tertulis secara tekstualis dalam Al-Qur'an dan hadis yang tentunya masih memerlukan penafsiran demi penafsiran pada tiap-tiap kata maupun kalimat. Namun, ada juga beberapa hadis atau ayat Al-Qur'an yang menyampaikan dengan jelas ajaran dari agama Islam untuk para penganutnya.

Salah satunya adalah hadis lima perkara sebelum lima perkara. Hadis lima perkara sebelum lima perkara merupakan hadis yang cukup dikenal banyak orang. Bahkan di Indonesia, hadis tersebut dituangkan dalam sebuah lagu yang berjudul “Demi Masa” yang dinyanyikan oleh Raihan. Lagu tersebut dapat digunakan sebagai pengingat pada manusia mengenai lima

perkara sebelum lima perkara, yakni sehat sebelum sakit, muda sebelum tua, kaya sebelum miskin, lapang sebelum sempit, dan hidup sebelum mati.

Seperti yang sudah dipaparkan pada bagian awal paragraf, bahwa media pada era digital ini memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat. Dari sekian ratus juta penduduk Indonesia, 196,7 juta penduduk Indonesia memiliki kemelekan terhadap teknologi terutama internet.³ Sehingga, tidak memungkiri bahwa era digital ini memiliki pengaruh yang kuat dalam perspektif masing-masing individu mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan kehidupan, baik dari aspek sosial, budaya, politik, dan juga keagamaan. Termasuk dalam kehidupan remaja.

Kehidupan remaja seiring dengan berkembangnya teknologi juga mengalami perkembangan. Media online menjadi media yang paling dekat dengan kehidupan remaja. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil survei oleh UNICEF pada tahun 2014 bahwa setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet dan setengah dari remaja mengetahui media online dari teman.⁴

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana konstruk nilai dari *ightanim* yang terdapat dalam webtoon “90 Days” dapat diaplikasikan

³ Dimas Jarot Bayu, “Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Capai 196,7 Juta” periode 2019-kuartal II/2020 dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11/jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-capai-1967-juta> diakses pada 18 Juni 2021 pukul 13.35 WIB.

⁴ Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet, Siaran Pers No. 17/PIH/KOMINFO/2/2014.

dalam kehidupan sehari-hari. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan konsep objektifikasi dalam teori Peter L. Berger sebagai teori utama dibantu dengan analisis resepsi milik Stuart Hall untuk menganalisis data yang berkaitan dengan webtoon “90 Days”. Dasar dari penelitian ini adalah hadirnya webtoon sebagai sarana penyampaian sebuah pesan pada khalayak di mana pesan tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Bagaimana konstruksi nilai *ighanim* pada webtoon “90 Days”?
2. Bagaimana objektifikasi *ighanim* dalam kehidupan nyata remaja?

C. Tujuan dan Kegunaan

1. Tujuan
 - a. Mengetahui konstruksi nilai *ighanim* pada webtoon “90 Days”.
 - b. Mengetahui objektifikasi *ighanim* dalam kehidupan nyata remaja.
2. Kegunaan
 - a. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi para akademisi terutama sosiologi agama di bidang kajian budaya dan media dalam hal mengkaji media dan budaya masyarakat yang kian hari mengalami perubahan dan perkembangan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan di bidang living Al-Qur'an dan hadis dalam hal mengkaji tentang apa yang ada di sekitar Al-Qur'an dan hadis serta mengkaji respons masyarakat tentang pemahaman Al-Qur'an dan hadis. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi referensi di bidang metode tafsir tematik.

b. Kegunaan praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti-peneliti lain yang ingin meneliti topik yang relevan dalam melihat fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat terkait dengan pengaruh media dalam kehidupan sosial. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pemaknaan baru terhadap suatu hadis, dalam hal ini hadis *ighthanim*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberi pandangan baru terhadap komik agar tidak dipandang sebagai hiburan semata.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka diperlukan untuk membahas referensi-referensi yang terkait dengan topik yang diteliti sehingga pembaca mengetahui arah penelitian yang akan dilakukan. Referensi-referensi yang dipaparkan dalam tinjauan pustaka didapatkan dari penelitian skripsi dengan tema yang relevan. Adapun referensi-referensi dalam tinjauan pustaka ini disusun berdasarkan kesamaan subjek, yakni webtoon dan atau komik. Lalu disusul dengan kesamaan teori yang digunakan.

Pertama, rujukan dari jurnal skripsi yang berjudul “Resepsi Pembaca terhadap *Webcomic* di LINE Webtoon” oleh Faidah Umu Sofuroh. Penelitian dalam jurnal skripsi tersebut bertujuan untuk mengungkap motif dari pembaca Line Webtoon dengan objek material siswa kelas XI SMAN 1 Purbalingga yang membaca Line Webtoon.⁵ Selain memaparkan motif, hasil penelitian tersebut mengungkapkan manfaat dan dampak dari membaca Line Webtoon. Persamaan dari kedua penelitian ini terletak pada subjeknya, yakni webtoon. Adapun perbedaannya, penelitian Faidah menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Selain itu, perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada

⁵ Faidah Umu Sofuroh, “Resepsi Pembaca terhadap *Webcomic* di Line Webtoon”, Skripsi Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, 2018, hlm. 1.

objek materialnya, yakni pembaca webtoon “90 Days” dengan kriteria yang telah ditentukan.

Kedua, skripsi dengan judul “Studi Fenomenologi Komik Digital Noblesse pada Aplikasi Webtoon” oleh Melda Alifani Fasya, Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan.⁶ Kesamaan antara kedua penelitian ini adalah subjeknya, yakni komik digital webtoon. Perbedaan antara kedua penelitian ini terletak pada objek dan teori yang digunakan untuk menganalisis data. Adapun objek penelitian yang dilakukan oleh Melda adalah webtoon berjudul Noblesse, sementara objek dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pembaca webtoon “90 Days”. Penelitian yang dilakukan oleh Melda memiliki fokus pada studi fenomenologi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki fokus pada resepsi khalayak.

Ketiga, penelitian tesis milik Renanda Khairuna Purba dengan judul “Pemaknaan Followers Akun Instagram @komikazer Mengenai Kritik Reza Mustar Terhadap Budaya Konsumtif Generasi Muda”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pada tiga hasil, yakni kategori dominan yang memaknai komikazer sebagai alat untuk refleksi diri, kategori negosiasi yang memaknai komikazer dapat mengubah perilaku konsumtif khalayak, dan kategori oposisi yang memaknai komikazer adalah komik yang sekadar

⁶ Melda Alifani Fasya, “Studi Fenomenologi Komik Digital Noblesse Pada Aplikasi Webtoon”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan, 2016.

menggambarkan perilaku konsumtif.⁷ Penelitian Renanda dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama memiliki subjek pada komik dan menggunakan metode penelitian kualitatif. Meskipun penelitian Renanda menggunakan tiga teori untuk menganalisis data, ada salah satu teori yang sama-sama digunakan dengan penelitian ini, yakni teori resepsi. Perbedaannya terletak pada objek formal, jika penelitian Renanda meneliti mengenai pemaknaan terhadap budaya konsumtif generasi muda, penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui resepsi para khalayak terhadap hadis *ightanim* atau lima perkara sebelum lima perkara.

Keempat, penelitian dalam bentuk skripsi milik Fajri Alfiana Muharrom dengan judul “Resepsi Posisi Khalayak Remaja terhadap Aspek-aspek Gaya Hidup dalam Konten Video di Youtube (Studi Deskriptif Kualitatif pada Siswa MAN 1 Yogyakarta terhadap Vlog Awkarin)”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gaya hidup pada video Awkarin dalam video blognya menggunakan analisis resepsi Stuart Hall yang hasilnya terbagi menjadi dua bagian yakni *decoding* dan *encoding*.⁸ Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian Fajri sama-sama menganalisis

⁷ Renanda Khairuna Purba, “Pemaknaan *Followers* Akun Instagram @komikazer Mengenai Kritik Reza Mustar Terhadap Budaya Konsumtif Generasi Muda”, Tesis, Magister Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Medan, 2017.

⁸ Fajri Alfiana Muharrom, “Resepsi Posisi Khalayak Remaja terhadap Aspek-aspek Gaya Hidup dalam Konten Video di Youtube (Studi Deskriptif Kualitatif pada Siswa MAN 1 Yogyakarta terhadap Vlog Awkarin)”, Skripsi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga, 2017.

resepsi khalayak dengan menggunakan teori Stuart Hall. Jika penelitian Fajri memiliki fokus terhadap posisi khalayak, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki fokus pada resepsi khalayak berdasarkan indikator hadis *ightanim*. Perbedaan antara kedua penelitian ini terletak pada objek dan subjek penelitiannya.

Kelima, penelitian dalam bentuk skripsi milik Abdul Hakim Agung Nugroho yang berjudul “Analisis Resepsi Anime di Televisi Menimbulkan Motivasi Menjadi *Cosplayer* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Anime Otaku Yogyakarta)”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengungkap motif para *cosplayer* dalam komunitas Anime Otaku Yogyakarta. Penelitian tersebut menggunakan teori resepsi milik Stuart Hall dan metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Adapun hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa menonton anime di televisi dapat memotivasi seseorang untuk menjadi *cosplayer*.⁹ Fokus penelitian yang dilakukan Abdul Hakim terletak pada resepsi khalayak yang menimbulkan motivasi tertentu, sedangkan fokus penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada resepsi khalayak dengan indikator hadis *ightanim*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni terletak pada objek dan subjeknya, serta terletak pada tujuan dari penelitian yang akan diangkat.

⁹ Abdul Hakim Agung Nugroho, “Analisis Resepsi Anime di Televisi Menimbulkan Motivasi Menjadi *Cosplayer* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Anime Otaku Yogyakarta)”, Skripsi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga, 2017.

Keenam, penelitian dalam bentuk jurnal skripsi dengan judul “Analisis Resepsi Khalayak terhadap Gaya Hidup *Clubbing* yang Ditampilkan Melalui Foto dalam Akun Instagram @indoclubbing” oleh Idham Hawari. Penelitian tersebut adalah penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan teori resepsi Stuart Hall sebagai alat untuk menganalisis data. Penelitian yang dilakukan Idham Hawari terfokus pada analisis interpretasi khalayak mengenai aktivitas *clubbing* di kalangan anak muda. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas *clubbing* dianggap wajar di kalangan anak muda dengan tingkat ekonomi ke atas maupun tingkat ekonomi ke bawah.¹⁰ Adapun persamaan dari penelitian Hawari dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada tujuannya dan teori untuk menganalisisnya, yakni resepsi milik Stuart Hall. Perbedaannya terletak pada objek dan subjek penelitiannya.

Ketujuh, penelitian skripsi oleh M. Siswoyo dengan judul “Persepsi Santri Terhadap Hadis *Ightanim* dan Implementasinya (Studi Kasus Santri Pondok Pesantren Salafiyah Al-Munawir Gemah Padurungan Semarang)”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa para informan mampu menjelaskan dengan baik persepsi masing-masing mengenai hadis *ightanim* dan juga mampu menaplikasikannya dalam kehidupan meski belum

¹⁰ Idham Hawari, “Analisis Resepsi Khalayak terhadap Gaya Hidup *Clubbing* yang Ditampilkan Melalui Foto dalam Akun Instagram @indoclubbing”, Skripsi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga, 2019, hlm. 10.

maksimal.¹¹ Sedangkan persepsi para informan yang berbeda-beda terbentuk karena pengaruh lingkungan dan peraturan pesantren.¹² Adapun penelitian ini dipilih sebagai pembanding untuk penelitian yang dilakukan peneliti dikarenakan kesamaan objek berupa persepsi khalayak mengenai hadis *ightanim*.

E. Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan teori konstruksi sosial. Konstruksi sosial sejatinya adalah teori yang dikemukakan oleh Peter Ludwig Berger bersama dengan Thomas Luckman. Konstruksi sosial diperkenalkan oleh Berger dan Luckman untuk menggambarkan proses sosial melalui tindakan individu yang dilakukan secara terus menerus pada suatu realitas secara subyektif.¹³ Teori konstruk Berger berupaya untuk menjawab persoalan-persoalan yang ada dalam ranah sosiologi, khususnya sosiologi pengetahuan, seperti

¹¹ M. Siswoyo, “Persepsi Santri terhadap Hadis Ightanim dan Implementasinya (Studi Kasus Santri Pondok Pesantren Salafiyah Al-Munawir Gemah Pedurungan Semarang)”, Skripsi, Tafsir Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, IAIN Walisongo, 2013, hlm. 62.

¹² M. Siswoyo, “Persepsi Santri terhadap Hadis Ightanim dan Implementasinya (Studi Kasus Santri Pondok Pesantren Salafiyah Al-Munawir Gemah Pedurungan Semarang)”, hlm. 62.

¹³ Herawati, “Konstruksi Sosial Pendidikan Anak Autis (Studi Kasus Kelompok Belajar Anak Disabilitas di Kota Makassar), Skripsi, Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017, hlm. 15.

konstruksi dari realitas yang ada dalam benak individu dan proses terbentuknya pengetahuan di tengah masyarakat.¹⁴

Berangkat dari jejak dialektika Hegel antara lain tesis, antitesis, dan sintesis, Berger dan Luckman memiliki konsep dialektika untuk melihat hubungan masyarakat yang dilihat secara subjektif maupun objektif, yakni eksternalisasi, objektifikasi, dan internalisasi.¹⁵ Eksternalisasi merupakan proses individu untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri di lingkungan masyarakat yang kemudian menghasilkan objektifikasi. Objektifikasi adalah hasil dari eksternalisasi berupa tanda-tanda yang dibuat oleh individu, yang kemudian berakhir pada proses internalisasi. Internalisasi adalah proses di mana individu memiliki identitas dalam lingkungannya.

1. Eksternalisasi. Merupakan usaha manusia dalam mengekspresikan diri ke dalam dunia, baik mental maupun fisik. Manusia akan selalu mencurahkan diri di mana ia berada sehingga manusia akan berusaha mengungkap dirinya untuk membentuk eksistensi diri.
2. Objektifikasi. Merupakan hasil dari eksternalisasi yang membuat manusia dalam kehidupan masyarakat sosial menjadi realitas objektif. Realitas objektif di sini merupakan kenyataan empiris

¹⁴ Syaiful Bahri, "Konstruksi Sosial Terhadap Kesakralan Asta Tinggi di Kebun Agung Kabupaten Sumenep", Skripsi, Program Studi Studi Agama-agama, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, UIN Sunan Kalijaga, 2018, hlm. 11.

¹⁵ Sebagaimana dikutip oleh Raden Fauziah Anggriani dalam skripsinya yang berjudul "Konstruksi Sosial Waria Pada Forum Komunikasi Waria Indonesia (FKWI)", Skripsi, Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2019, hlm. 21.

yang bisa dialami oleh setiap orang dalam bertingkah laku dalam dunia sosio-kultural.

3. Internalisasi. Merupakan penyerapan kembali dunia objektif dalam kesadaran sehingga subjektif individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial. Dalam hal ini, manusia adalah hasil dari masyarakat. Menurut Berger, realitas sosial itu tidak diturunkan oleh Tuhan akan tetapi dikonstruksi dan dibentuk. Setiap orang akan memiliki konstruksi yang berbeda berdasarkan pengalaman, preferensi, pendidikan, dan lingkungan sosial dalam melihat suatu realitas.

Dalam penelitian ini, akan dilihat bagaimana proses objektifikasi hadis *ighthanim* dalam kehidupan nyata remaja menggunakan konsep dialektika objektifikasi dalam teori konstruksi Peter L. Berger. Objektifikasi dapat dikatakan sebagai proses di mana realitas subjektif berubah menjadi realitas objektif melalui penegasan yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki definisi subjektif yang sama. Dalam hal ini, realitas subjektif merupakan suatu realita yang ada dalam pikiran manusia yang berbentuk persepsi, keyakinan, dan perasaan. Sedangkan realitas objektif dapat diartikan sebagai suatu realita yang terdapat di luar diri dan persepsi manusia yang dapat diukur.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian meliputi jenis penelitian, sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan pendekatan.

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif-kualitatif. Metode deskriptif dalam penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan variabel yang akan diteliti. Adapun yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini adalah data verbal yang diambil dari wawancara dan dokumentasi. Dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif-kualitatif, diharapkan akan mendapat kemudahan dalam proses pengambilan data.

2. Sumber dan jenis data

Penelitian ini akan mengambil data yang bersumber dari dua jenis sumber data, yakni sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini didapatkan dari wawancara, observasi media, dan dokumentasi, sementara sumber data sekunder didapatkan dari beberapa buku, jurnal, artikel, internet, serta penelitian yang relevan.

Mengingat penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kualitatif, maka jenis data penelitian berupa kajian literer atau tulisan.

3. Teknik pengumpulan dan pengolahan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik yang terdapat dalam penelitian kualitatif. *Pertama*, pengamatan atau

observasi, yakni mengamati percakapan, interaksi interpersonal, atau aspek lain dari pengalaman manusia yang diamati. *Kedua*, wawancara melalui pertanyaan terbuka mengenai persepsi, pendapat, pandangan, perasaan, dan pengetahuan seseorang. *Ketiga*, dokumentasi, didapat dari *screenshots* atau tangkapan layar. Data yang didapatkan akan dianalisis dengan menggunakan teori Peter L. Berger sebagai teori utama dibantu dengan analisis resepsi Stuart Hall untuk menganalisis konsep *ightanim* dalam webtoon “90 Days”.

Resepsi Stuart Hall memfokuskan pada perhatian khalayak melalui dua tahap yakni *encoding* (penyandian) dan *decoding* (penguraian). Stuart Hall menjelaskan adanya kemungkinan bahwa audiens atau khalayak memiliki kemampuan untuk memahami dan menerjemahkan pesan berdasarkan konteks sosial yang dimiliki oleh masing-masing khalayak. Dalam hal ini, jika dalam teori-teori sebelumnya beranggapan bahwa antara pesan yang ingin disampaikan oleh penulis teks, teori Stuart Hall menjelaskan adanya perbedaan penerjemahan antara pesan yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca melalui sebuah karya.

Encoding (penyandian) adalah proses menyampaikan ide, pemikiran, atau pesan pada khalayak melalui sebuah medium, baik itu secara verbal, non-verbal, gambar, atau suara.¹⁶ Dalam proses *encoding* atau penyandian

¹⁶ Priyanka Kumari, “Communication Process”, Powerpoint, Department of Home Science, G.B.M. College, Gaya, Magadh University, Bodhgaya.

pesan, *sender* atau pengirim pesan menggunakan isyarat verbal, tanda, dan bahkan bahasa tubuh yang sebelumnya telah diyakini oleh pengirim pesan bahwa kode-kode tersebut dapat dipahami oleh audiens.¹⁷ Meskipun begitu, Stuart Hall dalam teorinya tetap meyakini bahwa makna yang dihasilkan oleh audiens bersifat tidak tetap.¹⁸ Sedangkan *decoding* merupakan kegiatan menerima dan menginterpretasikan pesan yang dilakukan oleh khalayak.¹⁹

Pada proses *decoding*, para khalayak akan disajikan dengan pesan yang terbalut oleh kode-kode yang perlu diterjemahkan ulang oleh khalayak yang menerima pesan berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh khalayak.²⁰ Dalam hal ini, ada kemungkinan pesan yang disandikan atau dikodekan oleh pengirim pesan tidak dapat diterima oleh khalayak sesuai harapan pengirim, namun ada kemungkinan juga bahwa ada perubahan makna dalam menerjemahkan pesan oleh khalayak. Stuart Hall menyatakan bahwa perubahan makna oleh khalayak dapat disebabkan

¹⁷ Stuart Hall, "Encoding and Decoding in The Television Discourse" (Paper of The Council of Europe Colloquy on "Training in The Critical Reading of Televisual Language"), Centre of Cultural Studies, University of Birmingham, 1973.

¹⁸ Sebagaimana dikutip oleh Alex Teel dari buku Helen Davis yang berjudul *Understanding Stuart Hall*, yang ditulis dalam tulisan berjudul "The Application of Stuart Hall's Audience Reception Theory to Help Us Understand WhichLivesMatter" dalam <https://medium.com/@ateel/the-application-of-stuart-halls-audience-reception-theory-to-help-us-understand-whichlivesmatter-3d4e9e10dae5> diakses pada 29 Juli 2021.

¹⁹ Billy Susanti, "Analisis Resepsi terhadap Rasisme dalam Film (Studi Analisis Resepsi Film 12 Years A Slave pada Mahasiswa Multi Etnis)", Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

²⁰ Stuart Hall, "Encoding and Decoding in The Television Discourse" (Paper of The Council of Europe Colloquy on "Training in The Critical Reading of Televisual Language"), Centre of Cultural Studies, University of Birmingham, 1973.

karena berbagai faktor, seperti usia, suasana hati, jenis kelamin, pengalaman, latar belakang, dan bahkan kedudukan ekonomi yang membuat khalayak memiliki kemampuan berbeda dalam memahami pesan²¹. Hal tersebut menandakan bahwa proses *decoding* adalah sebuah proses yang membicarakan tentang penerimaan dan penerjemahan informasi yang didapat oleh khalayak.

Dalam proses *decoding*, terdapat tiga bentuk penerimaan pesan:²²

1. Dominan, bentuk penerimaan yang menyatakan bahwa pesan yang disampaikan oleh khalayak sangat kuat sehingga pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan dapat diterima oleh khalayak sesuai dengan yang diinginkan oleh pengirim pesan. Bisa dikatakan bahwa posisi dominan adalah bentuk penerimaan yang paling ideal karena merujuk pada pesan yang diterima dengan baik.
2. Negoisasi, bentuk penerimaan yang dapat menangkap pesan yang disampaikan, akan tetapi tidak serta merta menerima atau menolak sehingga dalam posisi ini terjadi kesepakatan antara menindaklanjuti pesan atau tidak.

²¹ Stuart Hall, "Encoding and Decoding in The Television Discourse" (Paper of The Council of Europe Colloquy on "Training in The Critical Reading of Televisual Language"), Centre of Cultural Studies, University of Birmingham, 1973.

²² Sebagaimana dikutip oleh M. Sahal Farih dalam skripsinya yang berjudul "Efektivitas Iklan Keagamaan (Studi Khalayak pada Akun Instagram NU CARE-LAZISNU Daerah Istimewa Yogyakarta)", Skripsi, Program Studi Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2020, hlm. 13.

3. Oposisi, bentuk penerimaan yang dapat menangkap pesan yang disampaikan, namun khalayak merespons dengan menolaknya. Penolakan terjadi setelah pesan dapat diterima dan tersampaikan, bukan sebelum pesan tersampaikan.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini disusun dalam lima bab untuk memudahkan dalam mengklasifikasi tiap-tiap judul karena setiap babnya berisi sub-bab yang berbeda. Adapun susunan bab-bab dalam pembahasan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab pertama adalah pendahuluan. Bab ini terbagi menjadi beberapa subbab di antaranya latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab ini ditujukan untuk memberi pemahaman awal pada pembaca mengenai penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terkait definisi konseptual, masalah yang akan diangkat dan tujuan serta kegunaannya. Selain itu, dipaparkan pula referensi-referensi dari buku dan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sehingga pembaca mengetahui arah pembahasan. Selanjutnya, dijelaskan pula mengenai teori yang digunakan untuk menganalisis data serta metode yang telah dilakukan untuk mengumpulkan

data, mengolah data. Terakhir, dijelaskan mengenai sistematika pembahasan dari bab-bab yang disajikan oleh peneliti.

Bab dua, yakni bab yang membahas mengenai gambaran umum. Bab ini terbagi menjadi tiga subbab. Subbab yang pertama menjelaskan mengenai kondisi sosial remaja Indonesia di era digital. Subbab yang kedua mengenai sejarah dan perkembangan dari webtoon, serta webtoon “90 Days”. Subbab ketiga memaparkan mengenai konsep dari hadis lima perkara sebelum lima perkara.

Bab tiga, merupakan bab yang membahas mengenai rumusan masalah pertama, yakni konstruksi nilai *ightanim* dalam webtoon “90 Days”. Dalam bab ini, dimulai dengan pemaparan profil informan. Kemudian, diuraikan kembali secara singkat cerita dari webtoon “90 Days”. Selanjutnya, analisis mengenai konstruk nilai *ightanim* dalam webtoon “90 Days” dibantu dengan analisis Stuart Hall.

Bab empat adalah bab yang membahas rumusan masalah kedua, yakni analisis objektifikasi *ightanim* dalam kehidupan nyata remaja. Dalam bab ini, akan diuraikan mengenai proses objektifikasi berdasarkan konsep objektifikasi dalam teori konstruk sosial Peter L. Berger yang datanya didapat dari wawancara. Adapun proses objektifikasi dalam hal ini mencakup bentuk dari realitas subjektif dan realitas objektif.

Bab lima adalah bab penutup. Pada bab terakhir, terdapat dua subbab, yang pertama kesimpulan. Kesimpulan yang dipaparkan di sini adalah hasil

akhir dari pengolahan dan analisis data yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan. Subbab selanjutnya adalah saran yang berisi saran kepada masyarakat dan peneliti selanjutnya terkait penelitian yang dilakukan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Webtoon merupakan salah satu media hiburan yang menawarkan kemudahan pada khalayak untuk menikmati komik secara *online*, yang tidak hanya memberikan hiburan semata bagi para pembaca, namun turut menghaturkan pesan-pesan tertentu yang dapat dipertimbangkan untuk mengubah perilaku individu. Dengan dibantu analisis resepsi Stuart Hall, penyampaian pesan oleh author melalui webtoon “90 Days” dikemas dengan baik. Hal tersebut dilihat dari adegan-adegan yang digambarkan dalam webtoon “90 Days” yang jika ditelaah kembali terdapat konsep *ightanim* dalam webtoon “90 Days”. Meskipun pada awalnya author bermaksud menyampaikan pesan pada pembaca agar berhati-hati dalam berdoa, pada akhirnya adegan-adegan yang dibawakan dalam webtoon “90 Days” diterjemahkan dengan berbeda oleh masing-masing pembaca.
2. Dalam proses penerjemahan pesan yang dilakukan oleh khalayak melalui tahap *decoding*, pesan yang diterima oleh khalayak diterima dengan baik namun terbagi dalam tiga posisi, yakni (1) khalayak menerima pesan dan

nilai yang terkandung dalam webtoon “90 Days” berupa kehati-hatian dalam berdoa serta nilai kehidupan dalam konsep *ighanim* yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan masyarakat, (2) khalayak melakukan negoisasi pesan dan nilai yang ada dalam webtoon “90 Days” berupa adanya pesan moral dalam webtoon “90 Days” namun memiliki pertimbangan dalam pengaplikasiannya di kehidupan, serta (3) khalayak menolak pesan yang ada dalam webtoon “90 Days” dengan menerimanya terlebih dahulu, namun memiliki penilaian bahwa pesan dan nilai yang ada dalam webtoon “90 Days” hanya sebatas pengubah *mindset* atau pola pikir.

3. Proses objektivikasi *ighanim* dalam kehidupan nyata diawali dengan penyampaian gagasan atau persepsi yang bersifat realitas subjektif, dalam hal ini persepsi mengenai *ighanim*. Adapun persepsi informan mengenai *ighanim* dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor pendidikan dan lingkungan. Realitas subjektif kemudian membentuk suatu realitas objektif yang dapat dilihat dari perilaku dan penerapan *ighanim* dalam kehidupan nyata mereka.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti menyimpulkan saran sebagai berikut:

Pertama, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk menganalisis lebih dalam lagi terkait kajian media, khususnya analisis terhadap sebuah media hiburan bagi masyarakat agar lebih beragam lagi kajian terhadap hal tersebut.

Kedua, kepada para komikus untuk memperhatikan tema yang akan diangkat dalam karya yang akan dirilis secara publik. Ketertarikan masyarakat terhadap karya yang mengangkat tema kehidupan sehari-hari semakin meningkat karena masyarakat seolah-olah membutuhkan suatu validasi terhadap kehidupan yang sedang dialaminya, hal itu bisa dilakukan melalui sebuah cerita bergambar.

Ketiga, kepada masyarakat awam untuk lebih memperluas perspektif lagi terhadap sebuah komik. Komik tidak hanya hadir untuk hiburan semata, namun hadir pula sebagai pelajaran bagi kehidupan masyarakat yang bahkan dapat menjadi pemicu berubahnya perilaku individu yang berkaitan dengan perubahan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Hakim Agung Nugroho. 2017. “Analisis Resepsi Anime di Televisi Menimbulkan Motivasi Menjadi *Cosplayer* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Anime Otaku Yogyakarta)”. Skripsi. Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.

Al-Imam Al-Hafidz Abi Bakr Ahmad bin Al-Husain Al-Baihaqi. Al-Jamiu Li Syuab Allman. *Ar-Riyad Thariq Al-Hijaz Maktabah Ar-Rusyd Nasyirun*, 2003M/1423H. Juz 12. h. 476.

Anggriani, Raden Fauziah. 2019. “Konstruksi Sosial Waria Pada Forum Komunikasi Waria Indonesia (FKWI)”. Skripsi. Program Studi Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta.

Az-Zubaydi Murtadho. Takhrij Ahaadits Ihya’ ‘Ulumuddin. No. 3917.

Bahri, Syaiful. 2018. “Konstruksi Sosial Terhadap Kesakralan Asta Tinggi di Kebun Agung Kabupaten Sumenep”. Skripsi. Program Studi Studi Agama-agama. Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam. UIN Sunan Kalijaga.

Bayu, Dimas Jarot. 2020. “Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Capai 196,7 Juta” periode 2019-kuartal II/2020 dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11/jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-capai-1967-juta> diakses pada 18 Juni 2021 pukul 13.35 WIB.

Bekyu. “90 Days” dalam https://www.webtoons.com/id/drama/90days/list?title_no=861 diakses pada 16 Februari 2020.

Dzulmani. 2008. *Mengenal Kitab-kitab Hadis*. Yogyakarta: Insan Madani.

Farih, M. Sahal. 2020. “Efektivitas Iklan Keagamaan (Studi Khalayak pada Akun Instagram NU CARE-LAZISNU Daerah Istimewa Yogyakarta)”. Skripsi. Program Studi Sosiologi Agama. Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam. UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Fasya, Melda Alifiani. 2016. “Studi Fenomenologi Komik Digital Noblesse pada Aplikasi Webtoon”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan.

Hall, Stuart. 1973. "Encoding and Decoding in The Television Discourse" (Paper of The Council of Europe Colloquy on "Training in The Critical Reading of Televisual Language"). Centre of Cultural Studies. University of Birmingham.

Hapsari, Indah. 2017. "Analisis Semiotika Pesan Moral Islam dalam Webtoon Lookism Karya Park Tae Joon", Skripsi, Fakultas Agama Islam, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Konsentrasi Komunikasi dan Konseling Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Hawari, Idham. 2019. "Analisis Resepsi Khalayak terhadap Gaya Hidup *Clubbing* yang Ditampilkan Melalui Foto dalam Akun Instagram @indoclubbing", Skripsi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga.

Herawati. 2017. "Konstruksi Sosial Pendidikan Anak Autis (Studi Kasus Kelompok Belajar Anak Disabilitas di Kota Makassar). Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ji-young, Sohn. 2014. "Korean webtoons going global, diverse genres, communication with authors, dramatic plots keep readers hooked" dalam <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20140525000452> diakses pada 16 Februari 2021.

Kumari, Priyanka. "Communication Process". Powerpoint. Department of Home Science. G.B.M. College. Gaya. Magadh University. Bodhgaya.

Muharrom, Fajri Alfiana. 2017. "Resepsi Posisi Khalayak Remaja terhadap Aspek-aspek Gaya Hidup dalam Konten Video di Youtube (Studi Deskriptif Kualitatif pada Siswa MAN 1 Yogyakarta terhadap Vlog Awkarin)", Skripsi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga.

Purba, Renanda Khairuna. 2017. "Pemaknaan *Followers* Akun Instagram @komikazer Mengenai Kritik Reza Mustar Terhadap Budaya Konsumtif Generasi Muda", Tesis, Magister Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Medan.

Seong-won, Kwon. 2019. "Expression of "extreme choice" in webtoon... 'Webtoon rating system' such as Naver and Daum to be implemented" dalam <http://www.segye.com/newsView/20190510510666> diakses pada 16 Februari 2021.

Siswoyo, M. 2013. “Persepsi Santri terhadap Hadis Ightanim dan Implementasinya (Studi Kasus Santri Pondok Pesantren Salafiyah Al-Munawir Gemah Pedurungan Semarang)”, Skripsi, Tafsir Hadis, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, IAIN Walisongo.

Sofia, Adib. 2017. *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Bursa Ilmu.

Sofuroh, Faidah Umu. 2018. “Resepsi Pembaca terhadap Webcomic di Line Webtoon”, Skripsi Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.

Susanti, Billy. 2014. “Analisis Resepsi terhadap Rasisme dalam Film (Studi Analisis Resepsi Film 12 Years A Slave pada Mahasiswa Multi Etnis)”. Skripsi. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Komunikasi dan Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Teel, Alex, “The Application of Stuart Hall’s Audience Reception Theory to Help Us Understand WhichLivesMatter” dalam <https://medium.com/@ateel/the-application-of-stuart-halls-audience-reception-theory-to-help-us-understand-whichlivesmatter-3d4e9e10dae5> diakses pada 29 Juli 2021.

Webtoon. “Resources of Publishing on Canvas” dalam <https://www.webtoons.com/en/creators101/creatorresources?webtoon-platform-redirect=true> diakses pada 16 Februari 2021.

Thaha, Hamdani. 2009. “Media Massa dan Masyarakat” dalam Jurnal Al-Tajdid, Vol. I No. 1/Maret 2009

Veverka, John A. “What is Interpretation?: An Overview of Interpretative Philosophy and Principles” dalam <https://airandspace.si.edu> diakses pada 2 Agustus 2021.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Syarif, pada 16 April 2021 pukul 13.47 WIB via telegram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Caca, pada 17 April 2021 pukul 13.56 WIB via whatsapp.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Hanna, pada 30 April 2021 pukul 18.55 WIB via instagram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Aji, pada 4 Mei 2021 pukul 21.07 WIB via whatsapp.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Anjany, pada 30 April 2021 pukul 14.09 WIB via instagram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Syarifa, pada 16 April 2021 pukul 14.33 WIB via telegram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Hanna, pada 2 Mei 2021 pukul 05.05 WIB via instagram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Aji, pada 4 Mei 2021 pukul 21.41 WIB via whatsapp.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Anjany, pada 30 April 2021 pukul 18.30 WIB via instagram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Syarifa, pada 16 April 2021 pukul 14.39 WIB via telegram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Anjany, pada 30 April pukul 18.30 WIB via instagram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Caca, pada 17 April 2021 pukul 14.52 WIB via whatsapp.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Hanna, pada 2 Mei 2021 pukul 10.17 WIB via instagram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Aji, pada 4 Mei 2021 pukul 21.20 WIB via whatsapp.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Syarifa, pada 28 Juni 2021 pukul 17.55 WIB via telegram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Hanna, pada 30 Juni 2021 pukul 17.39 WIB via instagram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Caca, pada 28 Juni 2021 pukul 15.46 WIB via whatsapp.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Anjany, pada 28 Juni 2021 pukul 15.36 WIB via instagram.

Wawancara bersama pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Anjany, pada 30 April 2021 pukul 14.09 WIB via instagram.

Wawancara bersama pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Caca, pada 17 April 2021 pukul 14.34 WIB via whatsapp.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Hanna, pada 30 April 2021 pukul 14.55 WIB via instagram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Aji, pada 4 Mei 2021 pukul 21.26 WIB via instagram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Syarifita, pada 16 April 2021 pukul 14.05 WIB via telegram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Syarifita, pada 28 Juni 2021 pukul 17.55 WIB via telegram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Hanna, pada 30 Juni 2021 pukul 17.39 WIB via instagram.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Caca, pada 28 Juni 2021 pukul 15.46 WIB via whatsapp.

Wawancara dengan pembaca webtoon dan webtoon “90 Days”, Anjany, pada 28 Juni 2021 pukul 15.53 WIB via instagram

