

Analisis Kaidah Kebahasaan Komik Digital Webtoon "Lucunya Hidup Ini" serta Implikasinya sebagai Media Pembelajaran Teks Anekdote pada Jenjang Sekolah Menengah Atas

Ni Made Tania Dwitayanti¹, Ni Made Rai Wisudariani², Kadek Wirahyuni³ 

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja-Bali, Indonesia.

ARTIKEL INFO

Histori Artikel

Dikirim: 1 Juni 2022
Direvisi: 24 Juni 2022
Diterima: 5 Juli 2022
Tersedia online 30 September 2022

Kata Kunci:

Anekdote, Komik Webtoon,
Media Pembelajaran

Keywords:

*Anecdotes, Webtoon Comics,
Learning Media*

DOI:

<https://doi.org/10.23887/ika.v20i2.47563>

ABSTRAK

Tujuan penelitian deskriptif kualitatif ini adalah (1) mendeskripsikan kaidah kebahasaan komik digital Webtoon "Lucunya Hidup Ini", (2) mendeskripsikan implikasi komik digital Webtoon "Lucunya Hidup Ini" sebagai media pembelajaran teks anekdot pada jenjang SMA. Subjek penelitian ini adalah komik digital Webtoon "Lucunya Hidup Ini" episode 20, 23,35, 42, 93, dan 242. Objek penelitian ini adalah unsur kaidah kebahasaan teks anekdot dalam komik digital Webtoon serta implikasinya sebagai media pembelajaran teks anekdot. Metode pengumpulan data berupa metode simak teknik catat dan metode dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) komik digital Webtoon "Lucunya Hidup Ini" meliputi 6 episodetelah ditemukan enam unsur kebahasaan teks anekdot yang terkandung yaitu berupa kalimat peristiwa lampau, kalimat retorik, konjungsi, kata kerja, kalimat perintah, dan kalimat seru. Cerita ini sudah layak dijadikan sebagai media pembelajaran teks anekdot karena sudah mencakup setengah dari keseluruhan unsur kebahasaan teks anekdot. (2) Implikasi penggunaan komik digital Webtoon "Lucunya Hidup Ini" sebagai media pembelajaran teks anekdot pada jenjang SMA sangat relevan dengan pembelajaran teks anekdot karena mengandung unsur kebahasaan yang sama. Selain itu Webtoon "Lucunya Hidup Ini" berimplikasi memicu daya tarik siswa dalam pembelajaran

ABSTRACT

The purposes of this qualitative descriptive study are (1) to describe the linguistic rules of the webtoon digital comic "Lucunya Hidup Ini", (2) to describe the implications of the webtoon digital comic "Lucunya Hidup Ini" as a medium for learning anecdotal texts at the high school level. The subject of this research is the digital comic Webtoon "Lucunya Hidup Ini" episodes 20, 23,35, 42, 93, and 242. The object of this research is the linguistic elements of anecdotal texts in Webtoon digital comics and their implications as a medium for learning anecdotal texts. Methods of data collection in the form of note-taking methods and documentation methods. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results show that (1) the digital comic Webtoon "Lucunya Hidup Ini" covering 6 episodes has found six linguistic elements of anecdotal texts contained in the form of past event sentences, rhetorical sentences, conjunctions, verbs, commands, and exclamations. This story is worthy of being used as a medium for learning anecdotal texts because it covers half of all linguistic elements of anecdotal texts. (2) The implication of using the webtoon digital comic "Lucunya Hidup Ini" as a medium for learning anecdotal texts at the high school level is very relevant to learning anecdotal texts because they contain the same linguistic elements. In addition, the "Lucunya Hidup Ini" Webtoon has the implication of triggering student interest in learning.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.



1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dengan berbagai perkembangan media yang ada berpengaruh terhadap gaya hidup masyarakat. Masyarakat cenderung menyukai hal yang bersifat digital dibandingkan penggunaan media cetak. Hal itu ditandai dengan turunnya jumlah pembaca media cetak yang kemudian beralih untuk membaca media digital. Pemanfaatan media digital selain sebagai sumber mencari informasi sebagian besar juga sebagai sarana mencari hiburan. Hiburan yang tersedia dalam bentuk digital yaitu seperti hiburan untuk membaca. Platform digital yang digunakan sebagai sarana hiburan dalam bentuk bacaan salah satunya seperti komik digital. Daryanto (2013:127) berpendapat bahwa "Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca". Menurut Marcel Bonneff (dalam Satya, 2020), komik konvensional atau dalam bentuk cetak tercatat pada tahun 1931 yang dimuat pada surat kabar. Keberadaan komik konvensional berlanjut hingga tahun 2000 yang digemari sebagai sarana hiburan.

Kemajuan teknologi yang begitu pesat, pada awal tahun 2010 komik cetak telah beralih menjadi komik digital. Komik digital memiliki keunggulan dari segi penggunaan yang lebih praktis dan hemat bagi pembaca. Pembaca mengakses komik digital melalui situs platform yang tersedia dan ditampilkan dalam gawai.

Salah satu aplikasi komik digital yang tinggi angka pemakaiannya hingga sekarang yaitu komik digital Webtoon. Webtoon merupakan komik yang berasal dari Korea Selatan yang dapat dibaca dalam satu strip panjang (halaman *website*) dan gambar berwarna. Komik digital Webtoon adalah komik digital yang dapat diakses secara gratis bahkan bagi pencipta komik dapat menampilkan karya yang terbaik kepada penggemar komik di seluruh dunia. Pencipta komik dalam aplikasi Webtoon kerap disebut dengan komikus. Komikus Webtoon dari Indonesia menciptakan cerita bergaya kehidupan budaya Indonesia untuk mengenalkan budaya, kehidupan, dan kebiasaan dari Indonesia itu sendiri. Keragaman cerita yang disampaikan dalam komik digital Webtoon memiliki berbagai genre seperti humor, romantis, drama, *slice of life*, fantasi, horor, dan aksi. Komikus Webtoon Indonesia memiliki tujuan tertentu dalam menciptakan cerita seperti memberikan pesan, kritik, dan sindiran terhadap sasarannya. Sasaran yang dituju seperti situasi yang ada di Indonesia, fenomena yang terjadi, gaya, dan sikap penguasa serta tokoh publik tertentu. Penyampaian cerita dengan kritik sosial, sindiran dalam komik digital Webtoon biasanya dibaluti dengan genre humor agar penyampaian cerita tidak bersifat serius. Cerita yang mengandung unsur humor dengan kritik, sindiran, dan pesan kepada pembaca atau masyarakat dapat dikatakan dengan anekdot.

Menurut Istiqomah, Maman, Septiaji, dan Suherli (2017) anekdot merupakan cerita singkat yang menarik, lucu, dan mengesankan. Anekdot mengangkat cerita tentang orang penting atau tokoh masyarakat berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Selain itu Nazirun, Mukhlis, Ermawari (2020) bahwa anekdot dikaitkan dengan fenomena sosial karena anekdot merupakan sarana dalam penyampaian pesan dan kritik yang dikemas dengan cerita lucu yang sarat akan makna. Anekdot digunakan untuk menyampaikan kritik, tetapi tidak dengan cara yang kasar dan menyakiti. Anekdot digunakan untuk mengungkapkan kebenaran mengenai permasalahan yang terjadi. Komik digital Webtoon merupakan karya media visual yang identik dengan adanya gambar, tanda serta minimnya penggunaan kata. Berbagai genre cerita tersedia dalam komik digital Webtoon yang diciptakan sendiri oleh komikus Webtoon. Salah satu komik digital Webtoon yang dominan memuat cerita anekdot yaitu berjudul "Lucunya Hidup Ini". Webtoon "Lucunya Hidup Ini" mengandung anekdot seperti kritik, sindiran, dan pesan terhadap fenomena maupun tokoh masyarakat di Indonesia. Komik "Lucunya Hidup Ini" telah disukai sebanyak 81,1 juta dari bulan Januari 2018 dan terdapat 461.019 *subscribe* pengguna dengan rating atau penilaian keunggulan komik yang diterima yaitu sejumlah 9,27. Dengan mengandung genre *slice of life* serta unsur komedi humor, "Lucunya Hidup Ini" merupakan cerita mengenai kehidupan sehari-hari dan permasalahan yang terjadi di sekitar lingkungan tokoh tersebut. Selain bersifat menghibur dan memberikan pesan mendidik, terdapat pula sindiran dan kritikan (anekdot). Hal ini tidak lepas dari tujuan komik itu sendiri yaitu sebagai wahana kritik sosial (Gumilang, 2017).

Webtoon "Lucunya Hidup Ini" sangat menarik untuk diteliti karena dominan terdapat pesan anekdot dalam setiap episodenya, bahkan anekdot yang disampaikan merupakan kasus atau permasalahan yang kerap terjadi di Indonesia. Komikus Webtoon "Lucunya Hidup Ini" menulis cerita yang mengandung anekdot kepada sasaran yang dituju seperti pemerintah, tokoh publik, kasus sosial, dan masyarakat untuk mengungkapkan kebenaran dibandingkan cerita singkat itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih Webtoon "Lucunya Hidup Ini" sebagai objek kajian yang menarik karena cerita yang ditampilkan dominan mengandung anekdot dan makna yang tersirat dapat dianalisis dengan kajian semiotika. Selain itu, komik digital Webtoon dapat dijadikan referensi pada materi teks anekdot di Sekolah Menengah Atas karena pada kenyataannya minat siswa terhadap pembelajaran teks anekdot masih rendah.

Hal tersebut dinyatakan dalam observasi peneliti di SMA S Laboratorium Undiksha bahwa dalam pembelajaran teks anekdot, siswa tidak tertarik dan merasa bosan apabila menggunakan teori semata. Penggunaan media pembelajaran secara visual seperti video, karikatur, dan sebagainya membuktikan bahwa minat siswa terhadap belajar teks anekdot meningkat. Selain observasi tersebut, juga ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ngafi Masruroh (2018) bahwa motivasi yang dimiliki peserta didik dalam menulis teks anekdot masih kurang dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siswa kurang aktif sehingga dapat memengaruhi nilai siswa. Hal serupa juga dipaparkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ria Anita (2016) bahwa hasil belajar pada materi teks anekdot tidak

maksimal karena (1) pembelajaran bersifat konvensional, (2) siswa hanya mendengarkan teks yang dibacakan guru serta (3) media dan bahan ajar yang digunakan guru sebatas buku guru dan siswa. Oleh karena itu, sudah sangat jelas dapat dikatakan bahwa penggunaan media sangat berpengaruh dalam keberhasilan siswa dan rasa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kurangnya referensi mengenai materi teks anekdot menuntut guru agar lebih berinovasi dan kreatif dalam proses pembelajaran. Selain berpatokan dengan buku teks yang merupakan pembelajaran konvensional maka guru perlu menguasai teknologi karena pada era ini siswa lebih dekat dengan penggunaan teknologi. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap buku teks Bahasa Indonesia kelas X oleh Kemendikbud (2017), pemaparan materi teks anekdot lebih didominasi oleh teks dialog dan minim pemaparan secara visual. Menyikapi hal tersebut maka guru perlu mengembangkan bahan ajar yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Penggunaan media sebagai sarana pendukung pembelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa agar tertarik mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai pemicu keberhasilan belajar siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2014:19) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, dan membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar serta memberi pengaruh psikologi terhadap siswa. Menurut Ramlah (2020) pembelajaran teks anekdot perlu diberikan perhatian secara khusus yaitu dari segi cara mengembangkan ide atau gagasan dalam menyusun cerita. Oleh karena itu, guru perlu mengupayakan cara untuk mengoptimalkan proses yang kreatif dalam diri siswa. Penggunaan media pembelajaran tentu akan merangsang pikiran dan mendorong proses belajar siswa dengan efektif, seperti penggunaan media visual bergambar dapat memperlancar pemahaman dan menumbuhkan minat siswa. Pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran sangat berpengaruh dan memberikan peluang bagi siswa agar belajar lebih efektif. Siswa yang lebih dekat dengan hal yang berbau digital akan mampu menerima media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Komik digital Webtoondapat digunakan oleh siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam menentukan makna tersirat yang terkandung dalam teks anekdot. Komik digital *Webtoon* berjudul “Lucunya Hidup Ini” memiliki kelebihan sehingga relevan digunakan sebagai media pembelajaran teks anekdot. Kelebihan “Lucunya Hidup Ini” adalah cerita yang ditampilkan mengandung humor bagi pembaca, memiliki 428 episode, dan setiap episode memiliki cerita yang berbeda atau satu cerita kisah (*slice of life*). Berdasarkan hal tersebut, setiap 428 episode mengandung cerita humor dan pesan terhadap pembaca atau sasaran yang dituju. Pesan yang dibaluti humor maka dapat dikatakan anekdot. Anekdot yang terdapat di dalam cerita Webtoon menggambarkan permasalahan sehari-hari di lingkungan sekitar siswa. Pesan anekdot dapat mengungkapkan suatu kebenaran yang belum diketahui oleh siswa. Penyampaian kritik menggunakan lelucon dan humor secara visual memudahkan siswa untuk memahami anekdot yang terdapat dalam komik. Perlu diperhatikan mengenai kaidah kebahasaan yang digunakan dalam teks anekdot pada komik digital Webtoon sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setiap cerita dalam komik digital Webtoon tersebut, ditemukan cerita yang belum memenuhi kaidah kebahasaan teks anekdot dan ada juga yang sudah memenuhi. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian mengenai kaidah kebahasaan teks anekdot dalam komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini”.

Penggunaan media komik digital Webtoon memudahkan guru untuk mendapatkan referensi materi anekdot dan menambah wawasan siswa mengenai teks anekdot. Guru menggunakan komik digital Webtoon sebagai media pembelajaran agar meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran teks anekdot. Oleh karena itu, komik digital Webtoon yang mengandung unsur humor dan terdapat kritik sosial dengan lelucon dapat dijadikan sebagai media pembelajaran teks anekdot karena selain teks yang terkandung, terdapat gambar-gambar yang perlu diketahui makna tersiratnya. Hal tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 yakni diajarkan pada siswa SMA kelas X semester ganjil dengan standar isi pada silabus sesuai dengan KD 3.6 yang berbunyi “Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot”. Adapun indikator yang dicapai yaitu mengidentifikasi struktur (bagian-bagian teks) anekdot dan mengidentifikasi kebahasaan anekdot. Penelitian ini memfokuskan pada aspek kebahasaan karena untuk menemukan kelayakan anekdot yang terkandung dalam komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini”

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti membatasi masalah penelitian menjadi (1) analisis dalam komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” hanya terfokus pada 6 episode yaitu (1) Ep 20 – *Berita Terkini*, (2) Ep 23 – *Jumlah Followers*, (3) Ep 35 – *Pengemis*, (4) Ep 42 – *Tikus!*, (5) Ep 93

– *Perlindungan Konsumen*, (6) Ep 242-*Berapa kali*, (2) analisis hanya terfokus pada unsur kaidah kebahasaan teks anekdot dalam komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” sebagai media pembelajaran teks anekdot pada jenjang Sekolah Menengah Atas khususnya kelas X. Oleh karena itu, terdapat beberapa rumusan masalah pada penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan kaidah kebahasaan komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini”, (2) mendeskripsikan implikasi komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” sebagai media pembelajaran teks anekdot pada jenjang Sekolah Menengah Atas

2. METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif. Peneliti mengkaji tentang unsur kaidah kebahasaan teks anekdot dalam komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” dan mendeskripsikan implikasi komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” sebagai media pembelajaran teks anekdot pada jenjang Sekolah Menengah Atas. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” dalam 6 episode yaitu berjudul (1) Ep 20 – *Berita Terkini*, (2) Ep 23 – *Jumlah Followers*, (3) Ep 35 – *Pengemis*, (4) Ep 42 – *Tikus!*, (5) Ep 93 – *Perlindungan Konsumen*, (6) Ep 242-*Berapa kali*. Objek penelitian ini adalah unsur kaidah kebahasaan teks anekdot dalam komik digital Webtoon serta implikasinya sebagai media pembelajaran teks anekdot pada jenjang Sekolah Menengah Atas. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu metode simak dengan teknik catat dan metode dokumentasi. Metode simak dilakukan dengan menyadap, melakukan percakapan, merekam, atau mencatat. Metode simak diterapkan dengan menggunakan teknik catat. Teknik catat mencatat berdasarkan sesuatu yang disimak dan dibaca pada suatu penelitian yang dilakukan kemudian dikumpulkan dalam kartu data. Pada metode simak dengan teknik catat dalam penelitian ini, peneliti menyimak dengan membaca dan mencatat isi serta kaidah kebahasaan yang terkandung dalam Webtoon “Lucunya Hidup Ini”. Metode dokumentasi dalam penelitian ini yaitu data berupa catatan seperti buku yang relevan, majalah, dokumen, dan sebagainya. Penelitian ini menggunakan instrumen kartu data yaitu kumpulan data yang telah dicatat ke dalam instrumen penelitian. Teknik analisis data berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Webtoon pada komik berjudul “Lucunya Hidup Ini” merupakan jenis genre komik *slice of life* atau serpihan cerita yang singkat. Webtoon “Lucunya Hidup Ini” diciptakan oleh komikus bernama Rizal Fahmi atau Bang Gaber. Webtoon “Lucunya Hidup Ini” adalah komik yang diterbitkan pada tanggal 12 Januari 2017. Cerita Webtoon ini bersifat humor atau terdapat lelucon yang mengandung kritikan, sindiran, dan memberikan pesan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Analisis penelitian ini didasarkan pada 6 episode komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” meliputi (1) Ep 20 – *Berita Terkini*, (2) Ep 23 – *Jumlah Followers*, (3) Ep 35 – *Pengemis*, (4) Ep 42 – *Tikus!*, (5) Ep 93 – *Perlindungan Konsumen*, (6) Ep 242-*Berapa kali*. Data tersebut kemudian dianalisis kaidah kebahasaan teks anekdot yang terkandung.

Teks anekdot mempunyai kebahasaan tersendiri. Kebahasaan tersebut dapat dikatakan sebagai kaidah teks kebahasaan. Menurut Badiya Rifai (2019) unsur kebahasaan yang terdapat dalam teks anekdot yaitu sebagai berikut. (1) Teks anekdot menggunakan kalimat yang menyatakan peristiwa lampau atau masa lalu; (2) Teks anekdot menggunakan kalimat retoris atau kalimat pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban; (3) Terdapat konjungsi yang diletakkan pada kalimat teks anekdot. (4) Teks anekdot menggunakan kata kerja atau verba. (5) Teks anekdot menggunakan kalimat perintah atau disebut kalimat imperatif. (6) Teks anekdot menggunakan kalimat seru

Dari keenam kebahasaan teks anekdot di atas, hasil analisis yang ditemukan peneliti terhadap 6 episode komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” yaitu sudah mencakup unsur kebahasaan dari enam kaidah kebahasaan teks anekdot meskipun tidak secara keseluruhan.

Menurut Kemendikbud (2016), teks anekdot hendaknya memiliki minimal tiga unsur kebahasaan sehingga dapat dijadikan bahan ajar. Berdasarkan enam unsur kebahasaan di atas, Kemendikbud menyatakan bahwa teks anekdot dapat memenuhi setengah dari enam unsur kebahasaan teks anekdot. Peneliti menemukan hasil analisis sebagai berikut



Gambar 1. Webtoon Lucunya Hidup Ini “Berita Terkini”

Peneliti menemukan enam unsur kebahasaan yang terkandung meliputi kalimat retorik, terdapat penggunaan konjungsi, penggunaan kata kerja dan verba, dan mengandung kalimat imperatif. Adapun hasil data yang ditemukan yaitu sebagai berikut.

[Data 1] “Udah pak Polkes penjarain aje tuh penjahat!”

Mengandung kalimat imperatif atau kalimat perintah. Penonton televisi menunjukkan rasa marahnya terhadap perbuatan penjahat yang disiarkan penyiar berita sehingga memberikan arahan atau perintah kepada polisi untuk memenjarakan penjahat secepatnya. Hal itu juga ditandai dengan penggunaan tanda baca seru.

[Data 2] “Masa pedagang diperdagangkan?”

Mengandung kalimat retorik atau kalimat pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban. Penonton televisi menanyakan hal tersebut kepada siaran yang disampaikan penyiar berita. Pertanyaan dari penonton tersebut tidak memerlukan jawaban sehingga sudah dipastikan bahwa dirinya berbicara sendiri.

Data 3 dan 4] “Berita hari ini ada seorang pedagang ditangkap karnamemperdagangkan pedagang”

Terdapat dua unsur kebahasaan dalam data di atas yaitu kata **karna** dan **memperdagangkan**. Kata karna merupakan konjungsi yang digunakan sebagai perantara dalam dua frasa tersebut. Pada kata memperdagangkan merupakan sebuah kata kerja atau verba yaitu kata dalam melakukan aktivitas untuk berdagang.



Gambar 2. Webtoon Lucunya Hidup Ini “Jumlah Followers”

Peneliti menemukan lima unsur kebahasaan yang terkandung dalam gambar di atas yaitu meliputi dua kalimat retorik, dua konjungsi, dan penggunaan kalimat imperatif. Adapun hasil data yang ditemukan yaitu sebagai berikut.

[Data 1] “Liat nih Boy, followers Instagram gue udah 50 K”

Kalimat di atas merupakan kalimat yang mengandung kalimat imperatif atau kalimat perintah. Pemuda tersebut memberikan perintah kepada rekannya untuk memperhatikan media sosial pada gawainya mengenai jumlah *followers* yang dimilikinya.

[Data 2] “*Anak muda jaman sekarang kenapa pamernya followers bukan pahala*”

Kalimat di atas merupakan kalimat yang mengandung kalimat retorik atau kalimat pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban. Seorang kakek tidak sengaja mendengar pembicaraan kedua pemuda tersebut yang sedang berbincang memamerkan *followers*. Hal itu menyebabkan kakek tersebut berbicara sendiri dan pritahin terhadap ajang pameran *followers* dibandingkan pahala yang dimiliki. Pertanyaan kakek tersebut tentunya tidak membutuhkan jawaban karena si kakek hanya berbicara sendiri.

[Data 3, 4, dan 5] “*Doi nggak tau aja, kalau dunia ini berubah lebih cepat dari apa yang kita kira*”

Terdapat dua unsur kebahasaan dalam data di atas yaitu frasa **Doi nggak tau aja, dari, dan yang**. Pada frasa pertama, merupakan frasa yang mengandung retorik atau pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban. Hal tersebut dinyatakan oleh salah satu pemuda tersebut bahwa pertanyaan yang dilontarkan langsung diperjelas dengan kalimat selanjutnya. Pada kata dari dan yang merupakan konjungsi sebagai perantara antara frasa sebelumnya dengan frasa selanjutnya.



Gambar 3. Webtoon Lucunya Hidup Ini “Pengemis”

Peneliti menemukan lima unsur kebahasaan yang terkandung dalam gambar di atas yaitu meliputi kalimat lampau, dua konjungsi, kata kerja, dan kalimat imperatif. Adapun hasil data yang ditemukan yaitu sebagai berikut.

[Data 1] “*Belum makan takoyaki dari sebulan lalu*”

Kata yang dicetak tebal di atas yaitu kata lalu merupakan termasuk kata lampau atau masa yang sudah lewat. Hal itu karena pengemis tersebut tidak makan dari masa kemarin atau sebelumnya.

[Data 2 dan 3] “*Jangan jadikan mengemis sebagai pekerjaan*”

Terdapat dua unsur kebahasaan dalam data di atas yaitu kata jangan dan mengemis. Kata jangan merupakan kata yang digunakan sebagai kata perintah dalam kalimat perintah atau imperatif. Nenek dalam cerita tersebut memberikkan arahan untuk jangan menjadikan pekerjaan pengemis sebagai pekerjaan. Selain itu terdapat kata mengemis yang merupakan sebuah kata kerja atau verba. Mengemis dapat dikatakan sebagai melakukan aktivitas meminta uang.

[Data 4 dan 5] “*Jangan jadikan mengemis sebagai pekerjaan, ada banyak hal yang bisa kau kerjakan dan bermanfaat pula*”

Terdapat dua unsur kebahasaan dalam data di atas yaitu kata sebagai dan yang. Kedua kata tersebut merupakan sebuah konjungsi untuk menghubungkan frasa sebelumnya dengan frasa selanjutnya.



Gambar 4. Webtoon Lucunya Hidup Ini “Tikus”

Peneliti menemukan lima unsur kebahasaan yang terkandung dalam gambar di atas yaitu meliputi kalimat imperatif, tiga konjungsi dan kata kerja. Adapun hasil data yang ditemukan yaitu sebagai berikut.

[Data 1] “**Hati-Hati** kawan ‘Tikus’ akan memakan apa saja”

Kata yang bercetak tebal yaitu kata **hati-hati** merupakan kata yang digunakan sebagai perintah dalam kalimat imperatif. Penulis cerita mengarahkan pembaca untuk berhati-hati dengan tikus karena dapat membahayakan seseorang atau merugikan seseorang karena dapat memakan segalanya. Memakan segalanya dapat dimaknai dengan meramas segalanya.

[Data 2] “Tikus akan **memakan** apa saja”

Kata yang bercetak tebal yaitu kata **memakan** yang merupakan kata verba atau kerja. Memakan merupakan memasukkan makanan ke dalam mulut serta mengunyah dan menelan.

[Data 3,4, dan 5] “Tikus **akan** memakan apa saja bukan **agar** mereka kenyang **tapi** supaya mereka senang”.

Terdapat unsur kebahasaan konjungsi dalam data di atas yaitu kata akan, agar, dan tapi. Konjungsi tersebut digunakan untuk menghubungkan frasa antar frasa dalam suatu kalimat agar menjadi kalimat yang padu.



Gambar 5. Webtoon Lucunya Hidup Ini “Perlindungan Konsumen”

Peneliti menemukan tiga unsur kebahasaan yang terkandung dalam gambar di atas yaitu meliputi dua konjungsi dan kalimat seru. Adapun hasil data yang ditemukan yaitu sebagai berikut

[Data 1] “*Hmmm. Gue ditipu nih sama abang-abangnya duh!*”

Kalimat di atas dapat digolongkan sebagai kalimat seru. Hal itu ditandai dengan tanda baca seru yang diletakkan di akhir kalimat. Kata seru digunakan untuk menggambarkan perasaan seseorang ketika marah, senang, dan lainnya. Pada cerita di atas, konsumen merasa kesal sehingga mengungkapkan kalimat seru akibat merasa ditipu.

[Data 2 dan 3] “*Seorang Pemuda Dilaporkan Ke Polisi Oleh Tukang Nasi Goreng Dengan Tuduhan Pencemaran Nama Baik*”

Terdapat dua kata yang termasuk konjungsi dalam kalimat di atas, yaitu berupa *oleh* dan *dengan*. Kedua kata tersebut digunakan untuk menghubungkan antar frasa sebelumnya dengan frasa sesudahnya.



Gambar 6. Webtoon Lucunya Hidup Ini “Berapa Kali”

Peneliti menemukan tiga unsur kebahasaan yang terkandung dalam gambar di atas yaitu meliputi konjungsi dan dua kata kerja. Adapun hasil data yang ditemukan yaitu sebagai berikut

[Data 1] “*Berapa kali kalian melihat sosok ibu di atas?*”

Kata yang dicetak tebal di atas merupakan unsur kebahasaan kata kerja. Melihat merupakan kegiatan untuk memandang objek tertentu.

[Data 2] “*Lalu berapa kali kalian sudah berhasil membuat ibu kalian bahagia?*”

Terdapat dua unsur kebahasaan dalam kalimat di atas yaitu terdiri dari konjungsi dan kata kerja atau verba. Kata lalu merupakan sebuah konjungsi yang diletakkan di awal. Kemudian pada kata membuat merupakan bentuk kata kerja atau verba yaitu kegiatan untuk melakukan sesuatu.

Berdasarkan keenam hasil analisis di atas, berikut merupakan tabel dan jumlah unsur kebahasaan teks anekdot yang terkandung dalam enam episode komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini”

Tabel 1. Hasil Analisis Unsur Kebahasaan Teks Anekdot

No	Data	Kalimat Lampau	Kalimat Retoris	Konjungsi	Kata Kerja	Imperatif	Kalimat Seru	Total
1.	Episode 20 – Berita Terkini	-	1	2	2	1	-	6
2.	Episode 23 – Jumlah Followers	-	2	2	-	1	-	5
3.	Episode 35 - Pengemis	1	-	2	1	1	-	5
4.	Episode 42 – Tikus!	-	-	3	1	1	-	5
5.	Episode 93 – Perlindungan Konsumen	-	-	2	-	-	1	3
6.	Episode 242 – Berapa Kali	-	-	1	2	-	-	3

Berdasarkan tabel di atas bahwa enam episode komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” yang berjudul (1) Ep 20 – *Berita Terkini*, (2) Ep 23 – *Jumlah Followers*, (3) Ep 35 – *Pengemis*, (4) Ep 42 – *Tikus!*, (5) Ep 93 – *Perlindungan Konsumen*, (6) Ep 242-*Berapa kali*. Cerita tersebut sudah layak dijadikan sebagai media pembelajaran teks anekdot karena sudah mencakup setengah dari keseluruhan unsur kebahasaan teks anekdot. Adapun teks anekdot yang mempunyai enam ciri kebahasaan yaitu episode 20 berjudul Berita, kemudian yang terdiri dari lima ciri kebahasaan yaitu episode 23 berjudul Jumlah Followers, episode 35 berjudul Pengemis, dan episode 42 berjudul Tikus. Terdapat cerita yang memiliki jumlah unsur kebahasaan yang sama yaitu terdiri dari tiga adalah antara episode 93 berjudul Perlindungan Konsumen dan episode 242 Berapa Kali.

Pembelajaran memerlukan media untuk melancarkan proses interaksi guru dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Wiwin, Teti, dan Heri (2021) media pembelajaran adalah suatu alat untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran sehingga prosesnya dapat dipahami peserta didik. Media pembelajara dapat memberikan motivasi kepada peserta didik di dalam kelas maupun luar kelas. Kemajuan teknologi yang begitu pesat dalam dunia pendidikan dapat digunakan oleh tenaga pengajar untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Media pembelajaran memiliki fungsi secara umum yaitu memvisualisasikan sesuatu yang sulit untuk dipahami sehingga siswa dapat memahaminya dengan mudah. Media pembelajaran yang berbentuk visual dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar. Media visual seperti komik digital Webtoon berjudul “Lucunya Hidup Ini” dapat dijadikan media pembelajaran teks anekdot. Berikut ini hasil implikasi penggunaan komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” sebagai media pembelajaran teks anekdot pada jenjang Sekolah Menengah Atas. Implikasi komik digital Webtoon sebagai media pembelajaran teks anekdot yaitu, (1) Relevan dengan Pembelajaran Teks Anekdot. Komik digital Webtoon memiliki hubungan dengan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah yaitu materi teks anekdot. Pembelajaran teks anekdot pada jenjang Sekolah Menengah Atas diselenggarakan di kelas X semester ganjil. Komik digital Webtoon memiliki ciri-ciri yang sama dengan teks anekdot. Teks anekdot mempunyai ciri-ciri yaitu, bersifat humor atau lelucon, memiliki tujuan tertentu, terdapat sindiran atau kritikan, kisah mengenai fenomena tertentu atau orang penting, dan mengandung pesan yang ditujukan kepada pembaca. Tety, Malan, dan Abdurahman (2019) menyatakan bahwa anekdot selalu dikaitkan dengan tanggapan terhadap fenomena sosial. Anekdot merupakan sarana penyampaian kritik dan pesan terhadap fenomena sosial melalui cerita lucu. Kepekaan terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat sangat baik dijadikan sebagai bahan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Sebuah teks dapat dikatakan sebagai teks anekdot apabila memenuhi dan mengandung unsur-unsur yang terdapat dalam teks anekdot. Berdasarkan sumber Sutji Harijanti (2020), unsur teks anekdot terdiri atas (1) judul, (2) terdapat tokoh atau partisipan, (3) bersifat humor atau lucu, (4) terdapat kritikan atau sindrian, (5) cerita singkat, (6)

menarik, (7) nyata. Sesuai analisis di atas, Webtoon yang diteliti berjudul “Lucunya Hidup Ini” telah memenuhi tujuh unsur teks anekdot di atas. Webtoon “Lucunya Hidup Ini” merupakan komik dengan genre *slice of life* atau serpihan cerita singkat.

Pembelajaran teks anekdot pada jenjang Sekolah Menengah Atas di kelas X semester ganjil menganut Silabus Bahasa Indonesia, khususnya pada KD 3.6 berbunyi “Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot”. Adapun indikator yang dicapai yaitu mengidentifikasi struktur (bagian-bagian teks) anekdot dan mengidentifikasi kebahasaan anekdot. Komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” pada enam episode dalam penelitian ini sudah memiliki kelayakan sehingga dapat dijadikan media pembelajaran karena relevan dengan indikator pencapaian pembelajaran tersebut. Dalam hal ini, siswa akan diberikan pemahaman berupa teori mengenai unsur kaidah kebahasaan yang terkandung dalam teks anekdot oleh guru. Siswa yang telah memahami unsur-unsur teks anekdot, akan diberikan contoh cerita teks anekdot. Contoh cerita tersebut menggunakan cerita yang terdapat dalam media komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini”. Siswa diarahkan untuk mengamati contoh yang diberikan kemudian mengevaluasi unsur kebahasaan yang terkandung guna memenuhi KD 3.6. Guru juga dapat menggunakan komik digital Webtoon agar siswa dapat menemukan contoh teks anekdot yang lebih banyak. Oleh karena itu, komik digital Webtoon khususnya berjudul “Lucunya Hidup Ini” sudah sesuai dan relevan dengan pembelajaran teks anekdot.

Selain itu, komik digital Webtoon dapat dijadikan sebagai (2)Pemicu Daya Tarik Siswa Terhadap Pembelajaran. Pada perkembangan abad ke-21, pemanfaatan teknologi untuk kegiatan belajar mengajar semakin meningkat. Siswa saat ini semakin dekat dan menguasai teknologi. Menurut Siti, Suherli, dan Yusida (2021) penyampaian bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sangat penting dalam proses pembelajaran. Secara psikologis, siswa kisaran usia 14-18 tahun cenderung menyukai hal yang bersifat modern dan canggih. Karakteristik tersebut menyebabkan guru untuk menemukan media pembelajaran yang tepat yaitu berupa media digital. Media digital berupa komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini”, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran teks anekdot. Hal itu sejalan dengan kurikulum 2013, agar guru memanfaatkan perangkat teknologi dalam proses belajar siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa. Siswa yang lebih dekat dengan media digital maka akan mampu menerima media pembelajaran yang digunakan oleh guru karena siswa menikmati visual yang ditampilkan. Penggunaan komik digital Webtoon dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Komik digital Webtoon yang dianalisis sebelumnya, dapat dijadikan sebagai penunjang media pembelajaran teks anekdot. Media yang berbentuk karikatur atau visual seperti komik digital Webtoon dapat menjadikan siswa belajar dengan efektif. Karikatur yang merupakan gambar mengandung pesan dan sindiran yang dikemas dengan desain yang lucu dapat dijadikan inspirasi dalam pembuatan karya tulis. Karikatur yang mengandung pesan moral dan mengandung unsur kelucuan dapat mempermudah pembelajaran menulis teks anekdot di kelas (Ramlah, 2020). Sesuai pernyataan Sanjaya dalam Nanda dan Miswar (2021), karikatur atau kartun adalah media grafis yang dapat memberikan pemikiran terhadap seseorang mengenai keadaan, peristiwa maupun suasana tertentu. Karikatur selain mengantarkan pesan tertentu maka dapat pula memengaruhi perilaku serta tingkah laku orang yang melihatnya langsung.

Penggambaran masalah yang disampaikan komik digital Webtoon sesuai dengan kondisi masyarakat seperti masalah sosial, gaya hidup, ekonomi, politik, keluarga, hukum, dan pendidikan moral. Permasalahan tersebut bersifat aktual dan sering ditemukan di sekitar lingkungan siswa karena siswa merupakan bagian dari masyarakat itu sendiri. Selain itu, perkembangan teknologi menyebabkan siswa lebih mudah untuk menemukan informasi mengenai permasalahan yang baru terjadi. Permasalahan tersebut juga dituangkan dalam komik digital Webtoon karena komik merupakan media wahana kritik sosial mengenai permasalahan yang terjadi (Gumilang, 2017). Oleh karena itu, media pembelajaran visual yang berbentuk digital dapat mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran teks anekdot. Media pembelajaran yang berbentuk digital dapat memicu daya tarik siswa terhadap pembelajaran.

4. SIMPULAN

Terdapat simpulan yang diperoleh dari penelitian ini. Dari hasil penelitian pada komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” meliputi 6 episode yakni (1) Ep 20 – *Berita Terkini*, (2) Ep 23 – *Jumlah*

Followers, (3) Ep 35 – *Pengemis*, (4) Ep 42 – *Tikus!*, (5) Ep 93 – *Perlindungan Konsumen*, (6) Ep 242-*Berapa kali*, telah ditemukan enam unsur kebahasaan teks anekdot yang terkandung yaitu berupa kalimat yang menyatakan peristiwa lampau, kalimat retorik, konjungsi, kata kerja atau verba, kalimat perintah atau disebut kalimat imperatif, dan kalimat seru. Cerita tersebut sudah layak dijadikan sebagai media pembelajaran teks anekdot karena sudah mencakup setengah dari keseluruhan unsur kebahasaan teks anekdot. Adapun teks anekdot yang mempunyai enam ciri kebahasaan yaitu episode 20 berjudul Berita, kemudian yang terdiri dari lima ciri kebahasaan yaitu episode 23 berjudul Jumlah *Followers*, episode 35 berjudul Pengemis, dan episode 42 berjudul Tikus. Terdapat cerita yang memiliki jumlah unsur kebahasaan yang sama yaitu terdiri dari tiga adalah antara episode 93 berjudul Perlindungan Konsumen dan episode 242 Berapa Kali. Implikasi penggunaan komik digital Webtoon “Lucunya Hidup Ini” sebagai media pembelajaran teks anekdot pada jenjang SMA, sesuai dengan KD 3.6 dalam Silabus Bahasa Indonesia yang berbunyi “Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot”. Webtoon “Lucunya Hidup Ini” sangat relevan dengan pembelajaran teks anekdot karena mengandung unsur yang sama yaitu terkandung yaitu berupa kalimat yang menyatakan peristiwa lampau, kalimat retorik, konjungsi, kata kerja atau verba, kalimat perintah atau disebut kalimat imperatif, dan kalimat seru. Selain itu Webtoon “Lucunya Hidup Ini” berimplikasi memicu daya tarik siswa dalam pembelajaran. Siswa yang lebih dekat dengan media digital akan mampu menerima media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa menikmati visual yang ditampilkan saat membaca teks bergambar. Hal ini dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Ria. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdot Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*. Tesis. Lampung: Universitas Lampung.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Istiqomah, Maman, Septiaji, dan Suherli. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas X Revisi Tahun 2018*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2016. *Buku Guru Bahasa Indonesia Untuk SMA/SMK/MAK Kelas X (Edisi Revisi 2016)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Line Webtoon. Dalam <https://www.Webtoons.com/id/> (Diakses pada 5 Desember 2021).
- Masruroh, Ngafi. 2018. *Kemampuan Menulis Teks Anekdot Siswa Kelas XI MA Miftahul Ulum Toabo Kecamatan Papalang Kabupaten Mamuju*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nanda dan Miswar. 2021. “Pemanfaatan Media Foto Karikatur untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdot pada Siswa Kelas X MAN Pidie”. *JIRA (Jurnal Inovasi dan Riset Akademik)*, Volume 2 No. 1 (hlm 107-116) <https://doi.org/10.47387/jira.v2i1.77>.
- Nazirun, Mukhlis, dan Ermawati. 2020. “Struktur dan Kaidah Teks Anekdot dalam Kumpulan Cerita Abu Nawas”. *Jurnal Gerakan Aktif Menulis (Geram)*, Volume 8 No. 1 (hlm 60-69) [https://doi.org/10.25299/geram.2020.vol8\(1\).4964](https://doi.org/10.25299/geram.2020.vol8(1).4964).
- Putra, Gumilang. 2017. *Analisis Semiotika Komik Sebagai Media Kritik Sosial (Studi Pada Komik “Mice” di Harian Kompas Periode 21 Juni sampai dengan 16 Agustus 2015)*. Lampung: Universitas Lampung.
- Ramlah, Ida Lestari. 2020. “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Anekdot dengan Gambar Karikatur untuk Siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan”. *Basindo: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, Volume 4 No. 2 (hlm 254-263) <https://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>.
- Rifai, Badiya. 2019. *E-Modul Bahasa dan Sastra Indonesia kelas X : Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdot*. Direktorat Pembinaan SMA, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sari, Vina Novita. 2017. “Analisis Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot dalam Buku ‘Mati Ketawa Cara Daripada Soeharto’ sebagai Alternatif Pemilahan Bahan Ajar di SMA”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, Volume 7 No. 2 <https://doi.org/10.23887/jpbs.v7i2.12408>.
- Satya, Bobby. 2020. “Kajian Industri Komik Daring Indonesia Studi Kasus: Komik *Tahilalats*”. *Jurnal Seni Rupa Warna*, Volume 8 No. 1 (hlm 2-18) <https://doi.org/10.36806/.v8i1.79>.

- Siti, Suherli, dan Yusida. 2021. "Development Of Anecdote Text Teaching Material Based On Moral Value". *International Journal of Secondary Education*, Volume 9 No. 2 (hlm 38-44) <https://doi.org/10.11648/j.ijsedu.20210902.11>.
- Sutji Harijanti. 2020. *Modul Pembelajaran SMA: Makna Tersirat dalam Teks Anedkot Bahasa Indonesia Kelas X*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tety, Malan, dan Abdurahman. 2019. "Development of Writing Anecdote Text Based on Meme Comic Using Interactive Multimedia on Students in Grade 10th of MAS Islamiyah YPI Batangkuis". *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education*, Volume 2 No. 3 (hlm 247-253) <https://doi.org/10.33258/birle.v2i3.370>.
- Wiwin, Teti, dan Heri. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII-A SMPTN 10 Cibinong". *Jurnal Parole (Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, Volume 4 No. 1 (hlm 223-228)) <https://doi.org/10.22460/p.v4i1p223-228.7056>