

WEBTOON KERAJAAN INSTRUMEN ENKULTURASI

Webtoon kingdom of enculturation instruments

Alisha Aryanti^{1*}, Sriati Dwiatmini², Imam Setyobudi³

¹²³Prodi Antropologi Budaya, Fakultas Budaya dan Media,
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, Jalan Buahbatu 212 Bandung 40285

*E-mail: alishaaryanti12@gmail.com

Artikel diterima: 1 Juli 2022 | **Artikel direvisi:** 9 Mei 2023 | **Artikel disetujui:** 5 Mei 2025

Abstrak: Permasalahan penelitian ini ialah bagaimana nilai-nilai etika hidup dalam *webtoon* tema kerajaan dapat memunculkan fungsi enkulturasi bagi pembacanya. Tujuan penelitian adalah menjelaskan *webtoon* tema kerajaan dapat menjadi media enkulturasi bagi pembacanya. Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipatif, wawancara, dokumentasi, serta studi pustaka. Menggunakan teori fungsionalisme Bronislaw Malinowski untuk menganalisis fungsi dari *webtoon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *webtoon* memiliki fungsi tambahan yakni sebagai media enkulturasi.

Kata Kunci: webtoon, fungsi, enkulturasi, nilai-nilai etika hidup

Abstract: *The problem of this research is how the ethical values of life in the royal theme webtoon can bring out the enculturation function for the readers. The purpose of this research is to explain that royal theme webtoon can be a medium of enculturation for its readers. Using qualitative research methods with data collection techniques in the form of participatory observation, interviews, documentation, and literature study. Using the functionalism theory of Bronislaw Malinowski to analyze the function of the webtoon. The results showed that the webtoon has an additional function, namely as an enculturation medium.*

Keywords: *webtoon, function, enculturation, ethical values of life*

1. Pendahuluan

Teknologi yang kian berkembang menjadi ladang hijau bagi penikmat internet. Dalam era globalisasi, internet menjadi sumber informasi yang paling banyak dikutip ulang dengan cara yang cukup praktis. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Friedman (dalam Carmen: 2020) bahwa hadirnya globalisasi turut didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Besarnya pengguna internet di dunia memunculkan fenomena menjamurnya aplikasi-aplikasi

menarik. Berbagai fitur diciptakan sedemikian rupa bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang tiada habisnya. Tak ayal kemudahan dalam mengakses internet memberi dampak bagi gaya hidup masyarakat yang peka terhadap tren dunia, termasuk terhadap budaya yang populer (Friedman dalam Carmen: 2020) seperti *webtoon*.

Webtoon berasal dari dua kata, yakni *web* dan *cartoon*, dan baru dikenal pada abad ke-21. *Webtoon* merupakan bentuk digital dari komik yang diunggah ke sebuah *platform*

seperti Line Webtoon atau Kakaopage, baik situs di komputer ataupun aplikasi lewat telepon genggam (Carmen, 2020).

Sajian dalam webtoon biasanya berbentuk satu halaman panjang (*Scroll Down* untuk setiap chapter/strip), *colorfull* dan mudah diakses jika terkoneksi internet (Mulia, 2018) secara gratis. Aksesnya yang mudah dijangkau hanya dengan sebuah sentuhan jari di layar menjadikan webtoon termasuk ke dalam budaya populer.

Wati (2020:37-41)

mengemukakan bahwa genre atau tema yang tersedia dalam webtoon adalah sebagai berikut, romantis, drama, humor/komedi, fantasi, *slice of life*, horor, fantasi dan yang paling baru adalah kerajaan.

Secara umum, tema kerajaan adalah tema yang menyajikan cerita dengan latar belakang abad pertengahan lengkap dengan kehidupan sehari-hari di dalam lingkup istana. Lingkungan istana cermin karakteristik kehidupan yang pendidikan tinggi dan beradab serta halus tata tertibnya maupun pola tata kelakuan: penuh sopan santun, sikap yang terjaga, dan kebijaksanaan-kebijaksanaan hidup penuh filosofis. Jalan ceritanya maupun tema dan topiknya menyerupai novel-novel sastra Eropa abad ke-18 semacam pengarang pemikir Voltaire alias François-Marie Arouet.

Hasil karya sastra baik yang klasik maupun modern (digital) selalu menyampaikan ajaran-ajaran pada pembaca. Salah satu ajaran tersebut adalah pesan yang lazim disebut nilai (Nurchayani, Maulida, dan Prasetya, 2018: 37). Nilai-nilai yang terkandung berbagai macam rupanya termasuk nilai-nilai etika. Etis merupakan kata sifat dari kata etika. Istilah etika berasal dari bahasa Yunani Kuno yakni *ethos*. Kata *ethos* ini memiliki banyak arti: kebiasaan, adat, akhlak, watak, sikap,

dan cara berpikir (Sudarsih, 2020: 228).

Webtoon tema kerajaan identik dengan etika hidup kebangsawanan yang ketat. Etika tersebut diajarkan kepada setiap anak yang lahir di keluarga bangsawan sedari kecil. Etika yang diajarkan juga bertahap, mulai dari tata cara makan, bersikap tenang yang artinya tidak menunjukkan emosi ketika sesuatu yang buruk terjadi dan mampu mengambil keputusan dengan mengedepankan logika, pemberian bekal kemampuan seperti menyulam, hingga yang paling utama adalah rasa sopan santun terhadap siapa pun dengan selalu memikirkan martabat diri sendiri.

Sopan santun yang terlihat pada ilustrasi webtoon tema kerajaan sangat menarik mengingat pentingnya sikap tersebut pada era digital seperti sekarang. Seringkali kita melihat bagaimana sikap sederhana ini mulai terkikis dikarenakan perubahan zaman yang begitu cepat namun tidak selaras dengan pendidikan etika pada tiap individu-individu muda (Syahrah, Mustadjar, dan Agustang, 2020: 144). Begitu juga dengan sikap tenang. Kebutuhan akan suatu pemenuhan hidup kadangkala membuat manusia menjadi tidak sabar dan mengambil keputusan tanpa berpikir panjang dengan kepala dingin. Saat hal tersebut terjadi, maka segala sesuatu jadi tidak berjalan semestinya dan hanya berakhir dengan penyesalan. Etika memiliki peran penting di era digital. Bertens (2007: 33) menegaskan bahwa era digital tak hanya fenomena dalam bidang ekonomi namun juga dalam bidang moral.

Secara umum, individu yang hobi membaca komik tak jarang meniru perilaku tokoh utama atau tokoh pendamping yang ada dalam komik tersebut (Nurchayani, Maulida, dan Prasetya, 2018: 37). Jika peniruan ini berubah menjadi nilai-nilai etika yang

dipahami dan diterapkan ke dalam pola tata kelakuan sehari-hari sebagai hasil proses belajar yang mengadopsi nilai-nilai dan norma, sudah barang tentu kondisi ini disebut dengan enkulturasi (Setyobudi 2015:37). Jadi, proses enkulturasi bukan proses yang singkat dan instan, melainkan sepanjang hayat individu selama masih hidup (Setyobudi 2015: 53).

Webtoon tema kerajaan yang menjadi fokus penelitian ini ada 2 yakni, *Who Made Me a Princess* karya Plutus dan Spoon serta *The Villainess Reverses Hourglass* karya Sansobee. Kedua webtoon tersebut memiliki nilai-nilai etika hidup berupa sopan santun dan sikap tenang. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan karena kedua nilai etika hidup tersebut masih relevan di era digital seperti sekarang. Selain itu, 3 pembaca dari webtoon tersebut juga akan menjadi sumber informasi terkait pengalaman enkulturasi yang terjadi pada kehidupan sehari-hari.

Teori fungsionalisme Malinowski (1944) berasumsi bahwa semua unsur kebudayaan bermanfaat bagi masyarakat yang kemudian disebut dengan teori fungsional kebudayaan atau *a functional theory of culture*. Menurut Malinowski, fungsi dari suatu unsur kebudayaan adalah kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan dasar yaitu kebutuhan sekunder dari pada warga suatu masyarakat (Ihromi, 1986: 59).

Penelitian ini memberikan informasi mengenai apa saja nilai-nilai etika hidup yang terkandung dalam webtoon tema kerajaan. Kedua webtoon tersebut berada di 2 wadah berbeda yakni Line Webtoon dan Kakaopage.

Penelitian ini memberikan informasi bagaimana pengalaman para pembaca webtoon tema kerajaan mengaplikasikan nilai-nilai etika hidup yang mereka pahami dari ilustrasi yang

telah mereka lihat dan baca ke dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini juga menjelaskan fungsi kedua webtoon genre kerajaan sebagai enkulturasi sejumlah nilai-nilai etika hidup.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif. Kenapa disebut penelitian kualitatif? Menurut Setyobudi, jenis penelitian itu tergantung pada sumber data yang diperoleh dan dibutuhkan, apakah yang berupa numerik (angka) melihat pada frekuensi kecenderungan dan seberapa jauh kuantitas pengaruhnya atautkah kualitas datanya (non numerik) yang bisa berupa kata dan visual maupun virtual (2020: 18). Menurut Bogdan dan Tylor (1992) metode kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif orang-orang dan perilaku yang diamati sedangkan menurut Kirk dan Miller, penelitian kualitatif merupakan suatu tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam suatu kawasan tersendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasa dan peristilahannya (Moleong, 1989: 3). Penelitian kualitatif berusaha mengupas makna dibalik perilaku yang ditunjukkan individu, yakni bagaimana pelaku memandang dan menafsirkan kegiatan dari segi pendiriannya. Dengan begitu, penggunaan kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena sosial-budaya dari benak orang yang diteliti (Setyobudi, 2020: 19).

Penelitian ini dilakukan melalui *platform* yang menyediakan webtoon tema kerajaan untuk dinikmati yakni Line Webtoon (*Who Made Me A Princess*) dan Kakaopage (*The Villainess Reverses Hourglass*). Dengan

demikian, lokasi penelitian ini akan dilakukan pada kedua aplikasi tersebut dengan target informan yakni pembaca webtoon tema kerajaan berusia 18-25 tahun sesuai dengan kriteria yang diinginkan penulis.

Dalam teknik pengumpulan data penulis menggunakan observasi partisipatif, wawancara, dokumentasi, serta studi pustaka. Penulis akan melakukan aktivitas observasi partisipatif yaitu penulis ikut membaca webtoon tema kerajaan agar dapat lebih mengetahui lebih jauh pengalaman enkulturasi yang dirasakan informan penelitian sekaligus mengamati webtoon tersebut agar menemukan hasil atas rumusan masalah dalam penelitian ini, kemudian mewawancarai 3 orang informan terkait, dokumentasi dalam penelitian ini berupa tangkapan layar webtoon tema kerajaan (*Who Made Me A Princess* dan *The Villainess Reverses Hourglass*), dan studi pustaka untuk mendapatkan informasi serupa yang relevan.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Webtoon Tema Kerajaan

Webtoon tema kerajaan dapat dikatakan sebagai pendatang baru dalam komunitas webtoon. Berawal dari sebuah web novel, webtoon tema kerajaan lahir atas kolaborasi antar pencipta novel dengan ilustrator khusus webtoon. Keduanya bekerja sama demi memuaskan para pembacanya.

Tema kerajaan adalah tema yang menyajikan cerita dengan latar belakang abad pertengahan lengkap dengan perbedaan antarkelas yakni bangsawan dan rakyat biasa. Webtoon dengan latar era ini seringkali dicirikan dengan sistem feodalisme yang masih kental. Hal ini diperjelas dengan adanya kelas di antara bangsawan berdasarkan wilayah kekuasaannya, dengan yang paling rendah yakni Baron/Baroness

hingga yang tertinggi yaitu Raja/Ratu/Kaisar.

Dalam penyajian ilustrasi, setiap karakter juga digambarkan memukau dengan perilaku khas era abad pertengahan seperti memakai gaun indah/jas kerajaan, memperlihatkan etika kebangsawanan, hingga hukuman yang dapat diberikan kapan saja bagi siapa pun yang menghina baik sesama bangsawan maupun antara bangsawan dan rakyat biasa.

Webtoon tema ini lebih menampilkan cerita yang berfokus kepada kehidupan yang cukup ringan dari tokoh utama yang bereinkarnasi dari dimensi modern yakni dimensi abad 21 ke dimensi yang jauh berbeda yakni abad pertengahan. Proses reinkarnasi yang dijelaskan dalam webtoon biasanya adalah tokoh utama di dunia modern membaca novel dengan genre kerajaan secara intens namun tiba-tiba ia meninggal, entah itu karena gangguan detak jantung atau kecelakaan. Ketika hal tersebut terjadi, tak lama ia akan terbangun sebagai tokoh utama dalam novel yang ia baca sehingga mau tidak mau harus ‘menggantikan’ kehidupan tokoh utama aslinya. Secara ringkas, jiwa tokoh utama di dunia modern berpindah ke tubuh tokoh utama dalam novel. Contoh dari webtoon ini adalah webtoon *Who Made Me A Princess*.

Di sisi lain ada juga di mana tokoh utama bukan berasal dari dunia modern, ia mati dan hidup kembali di dunia yang ia kenal (abad pertengahan) dan berusaha membuat pilihan hidup yang berbeda di kehidupannya yang terulang, bisa jadi karena penyesalan atau untuk balas dendam atas ketidakadilan. Tokoh utama akan memiliki pengetahuan dan/ingatan masa depan yang akan terjadi pada dirinya jika ia tidak mengubah takdir yang dimilikinya. Inilah yang menjadikan

webtoon dengan genre kerajaan berbeda dengan genre lainnya dan sekaligus menjadikannya sebagai genre yang mudah dikenali karena *intro*-nya yang hampir mirip. Contoh dari webtoon ini adalah *The Villainess Reverses Hourglass*.

Berdasarkan data yang didapatkan, nilai-nilai etika hidup yang berhasil diidentifikasi yakni sopan santun dan sikap tenang.

Sopan santun adalah karakter yang harus dimiliki manusia (Lickona, 2009). Zuriyah dan Yustanti (dalam Farhatilwardah, Hastuti, dan Krisnatuti, 2019: 115) menyatakan bahwa sopan santun merupakan tata krama dalam kehidupan sehari-hari sebagai cerminan kepribadian dan budi pekerti luhur.

Dimensi nilai sopan santun yang ada dalam webtoon tema kerajaan berjumlah tiga, yakni sopan santun terhadap keluarga, guru, dan teman sebaya atau lebih tua. Di beberapa adegan, wujud dari sopan santun adalah tutur kata yang baik serta gestur tubuh yang diperlihatkan dari karakter para tokohnya. Dalam webtoon kita juga akan sering melihat kata-kata seperti maaf dan terima kasih. Kedua kata tersebut mempunyai fungsi yang menyenangkan (Yulianti dan Amri, 2020: 9). Selain itu, gestur tubuh yang sopan menunjukkan bahwa seorang individu rendah diri dan menghormati orang lain.

Di dalam alur cerita episode 1 webtoon *The Villainess Reverses Hourglass*, Aria kembali ke masa lalu dengan kekuatan jam pasir tepat sebelum ia mati dipenggal atas tuduhan yang tidak pernah ia lakukan. Aria kembali ke masa ia sudah masuk dalam keluarga Count dan tengah makan siang bersama ibu, ayah tiri, dan kedua saudara tirinya.

Aria Roscent tak sengaja menjatuhkan gelas kaca ketika sedang

makan siang bersama keluarga barunya. Kaca yang berserakan mengenai kaki Aria hingga berdarah. Karena sifat Aria dikenal buruk oleh seisi rumah, orang-orang terutama pelayan di keluarga Roscent mencibirnya secara terang-terangan.

Cuplikan adegan sopan santun terhadap keluarga ditunjukkan pada episode 1 webtoon *The Villainess Reverses Hourglass*.



Gambar 1. Balon percakapan pelayan mencibir kelakuan Aria I (Sumber: Webtoon *The Villainess Reverses Hourglass* episode 1)

Namun karena jiwa Aria adalah jiwa yang kembali dari masa depan, ia mematahkan semua prediksi yang ditujukan padanya dengan mengubah sikapnya menjadi lebih elegan seperti menyuruh pelayan pribadinya yang bernama Jessie untuk memberikan sapu tangan dan obat untuk kakinya yang terluka. Tak lupa meminta maaf atas sikapnya yang telah mengacaukan suasana makan siang yang harusnya tenang. Semua hal tersebut dilakukan Aria dengan natural sehingga berhasil membuat banyak orang tercengang.

Kemudian, terdapat cuplikan adegan yang memperlihatkan sopan santun terhadap pendidik atau guru. Dari data yang sudah diidentifikasi, sopan santun dalam hubungannya dengan guru lebih kepada bagaimana

menanggapi pujian-pujian yang diberikan guru terhadap tokoh utama.



Gambar 2. Athanasia membalas pujian Madam Pompadour (Sumber: Webtoon *Who Made Me A Princess* episode 24)

Dalam webtoon *Who Made Me A Princess* episode 24, Athanasia memperlihatkan sopan santun kepada guru menarinya yang bernama Pompadour. Guru menari yang biasa Athanasia panggil dengan Madam Pompadour tersebut memuji Athanasia yang menari bagaikan peri.

Adegan di atas menunjukkan bahwa Madam Pompadour sedikit mengejek ibu dari Athanasia yang sudah meninggal. Ibu Athanasia memang seorang penari dan bukan seorang bangsawan. Dalam dunia bangsawan adalah pantang menerima seorang yang tak jelas asal-usulnya menjadi suami atau istri. Namun karena Claude adalah seorang Raja, bangsawan lain tidak bisa memperlihatkan rasa tidak suka mereka. Meski begitu, Athanasia yang mendengar hal tersebut tetap melemparkan senyuman dan membalas pujian gurunya dengan pujian lagi. Ia menanggapi pujian gurunya dengan

natural.

Dan yang terakhir adalah sopan santun terhadap teman sebaya atau yang lebih tua yakni diilustrasikan dengan bagaimana para bangsawan saling memberi salam ketika bertemu, tersenyum, memperkenalkan nama masing-masing, membungkuk (bagi perempuan) atau menaruh telapak tangan kanan ke dada kiri (bagi laki-laki).



Gambar 3. Para tamu menunduk untuk memberi salam (Sumber: Webtoon *The Villainess Reverses Hourglass* episode 44)

Selanjutnya adalah cuplikan adegan mengenai Aria Roscent yang memberi salam kepada tamu-tamu Mielle Roscent yang tengah berkumpul di suatu ruangan. Dalam webtoon tema kerajaan, seorang bangsawan biasanya akan mengundang bangsawan lainnya ke rumah mereka dengan berbagai tujuan, misalnya, untuk sekadar mengobrol, berbagi informasi, dan lain sebagainya.

Gestur menunduk ditunjukkan dalam cuplikan adegan di atas oleh perempuan bangsawan sebagai bentuk sopan santun. Para tamu yang tadinya duduk langsung berdiri untuk memberi salam terhadap tokoh utama.

Sikap tenang/ketenangan merujuk pada sikap tidak takut atau gentar menghadapi berbagai situasi

(Rosyidah, Kurniawan, dan Aini, 2017: 69). Sikap tenang erat kaitannya dengan percaya dengan diri sendiri atau *self confident*. Aisyah (2016: 5) berpendapat, *self confident* diartikan sebagai sikap atau perasaan yakin seseorang atas kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki, sikap tenang, optimis dan positif dalam bertindak, bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukan dan bertindak secara objektif, rasional dan realistis.

Dimensi nilai sikap tenang yang ada dalam webtoon genre kerajaan berjumlah dua, yakni dalam pertemuan resmi dan pertemuan tidak resmi.

Cuplikan adegan sikap tenang dalam pertemuan resmi diilustrasikan di webtoon *Who Made Me A Princess* episode 86.



Gambar 4. Salah satu bangsawan menyela di tengah rapat (Sumber: Webtoon *Who Made Me A Princess* episode 86)

Dalam webtoon *Who Made Me A Princess*, Athanasia mendapat perlakuan yang tidak setara oleh bangsawan lain hanya karena umurnya yang masih dianggap kecil. Athanasia diremehkan karena menggantikan ayahnya yang tengah kritis karena suatu sihir sehingga tidak bisa memimpin rapat antar bangsawan. Hal ini diperlihatkan dalam adegan episode 86.



Gambar 5. Ketenangan Athanasia I (Sumber: Webtoon *Who Made Me A Princess* episode 86)

Adegan di atas adalah bagaimana bangsawan yang diundang dalam rapat penting menyela pemimpin rapat yakni Athanasia. Dalam cuplikan selanjutnya juga diperlihatkan suara hati Athanasia, seorang keluarga kerajaan, tidak percaya percakapannya telah disela secara terang-terangan.

Meski merasa dipojokkan, Athanasia berusaha mengontrol emosinya dan menanggapi pertanyaan bangsawan tersebut dengan tenang dan berwibawa. Dalam hal ini, tokoh utama telah menang dalam pertempuran mental. Dalam webtoon tema kerajaan, konflik yang diilustrasikan tidak hanya melalui perang namun juga perang yang mengusik mental seseorang.

Selanjutnya yakni sikap tenang dalam pertemuan tidak resmi. Nilai ini ditunjukkan dalam webtoon *The Villainess Reverses Hourglass* episode 7. Aria yang sedang mendatangi sebuah toko mebel untuk mengambil jam pasirnya yang telah diperbaiki tiba-tiba ditahan oleh seorang pemuda yang tidak dikenalnya. Pengawal Aria sangat tidak

kompeten. Bagi bangsawan adalah lumrah berpergian dengan dikawal oleh beberapa ksatria

Sebelumnya, Aria hanya memberi nasihat kepada pemilik toko mebel untuk menjual tiket untuk masuk ke dalam sebuah pelelangan bawah tanah. Setelah memberi tahu hal tersebut, ia melangkah pergi untuk kembali ke rumah namun tiba-tiba tangannya digenggam erat oleh pemuda yang juga ada di dalam toko tersebut, seperti yang diilustrasikan di bawah ini.



Gambar 6. Ketenangan Aria I (Sumber: Webtoon *The Villainess Reverses Hourglass* episode 7)

Dalam adegan ini, diperlihatkan bahwa pemuda misterius tersebut mulai menunjukkan sikap arogan dengan sengaja mengeluarkan pisau dari saku belakangnya. Hal ini adalah peringatan dan paksaan terhadap Aria untuk memberi tahu tentang rumor pelelangan yang disinyalir juga menjadi tempat jual-beli budak yang dilakukan oleh Viscount Louvre.

Di panel adegan berikutnya, Aria melawan pemuda tersebut dan menanggapi pertanyaannya dengan pertanyaan lagi. Aria tidak menunjukkan ekspresi ketakutan, ia terlihat tenang bahkan sedikit tersenyum mengejek. Selain untuk menyembunyikan emosi sesungguhnya, hal ini bertujuan agar Aria bisa mengetahui bagaimana kepribadian

lawan bicaranya.

B. Enkulturasikan Nilai-Nilai Etika Hidup dalam Era Digital

1. Narasi Kehidupan Pribadi para Pembaca Dua Webtoon.

Informan menuturkan bahwa tindakan yang ia lakukan setelah membaca webtoon tema kerajaan, khususnya sopan santun terhadap keluarga, terutama pada ibunya, yang semula kurang begitu terlihat menjadi lebih jelas terlihat. Ibunya pula bukan tergolong orang yang terlampau mempedulikan perihal etiket kesopanan dalam kehidupan sehari-hari. "Sebelum membaca webtoon tema kerajaan, sikap saya kepada orang tua netral. Selain itu, ibu saya juga seseorang yang acuh tak acuh mengenai kesopanan."

Dikarenakan suasana dan budaya yang berbeda antara era kerajaan dengan era digital, hal tersebut lumrah terjadi di kalangan orang tua dan anak di zaman ini. Lisnawati menyadari bahwa webtoon tema kerajaan yang ia baca mengajarkan hal yang baik. Saat ini, ia berusaha untuk menerapkan sopan santun yang digambarkan dalam webtoon tema kerajaan meskipun tidak semirip yang ditampilkan di webtoon tersebut.

...Setelah membaca *webtoon* jenis ini, saya merasa harus merubah diri saya ke arah yang lebih baik seperti yang digambarkan di alur cerita *webtoon*. Saya sedang berusaha meski tidak sama persis dengan karakter dalam *webtoon*. Kini saya juga berupaya untuk banyak berbicara dengan ibu saya mengingat umur beliau sudah tua. Saya harus menempatkan diri untuk tidak menggunakan nada tinggi yang bisa menimbulkan

kesalahpahaman (Wawancara dengan Iisnawati, 6 Februari 2022).

Dalam kesehariannya, Iisnawati juga mulai mengajarkan nilai sopan santun dan juga sikap tenang kepada anak laki-lakinya yang berumur empat tahun, Daffa. Ia berpendapat, webtoon tema kerajaan memiliki nilai positif yang bisa diajarkan kepada anaknya. Etika sopan santun dan sikap tenang yang ditunjukkan dalam webtoon biasanya diajarkan sejak kecil, maka dari itu Iisnawati juga berniat mengajarkan hal tersebut sedari dini kepada anaknya yakni Daffa.

Informan bernama Iza Bagus, memiliki pengalaman yang berbeda. Profesinya sebagai seorang guru mengharuskannya memiliki *image* yang bagus. Ia berkata bahwa sebelum membaca webtoon tema kerajaan, ia hanya tersenyum ketika dipuji oleh teman satu kerjanya. Kemudian, setelah lama membaca webtoon tema kerajaan, secara sadar ia mulai menerapkannya, yakni memberikan pujian kembali pada rekan kerjanya tersebut sebagai bagian dari sopan santunnya terhadap rekan kerja. “Dahulu, saya hanya akan tersenyum jika dipuji. Namun saat saya menyadari bahwa lebih sopan memuji balik lawan bicara seperti yang dilakukan karakter *webtoon* tema kerajaan, akhirnya saya menerapkannya. Tentunya hanya pujian yang sewajarnya. Sebuah pengalaman baru yang menarik.”

Mengenai nilai sikap tenang, Iza Bagus menguraikan bahwa sikap tenangnya sebelum membaca webtoon tema kerajaan dapat dikatakan tidak terlalu baik. Sebagai seorang guru, ketika masanya pembagian rapot, dirinya sebagai wali kelas dengan orang tua murid harus bertemu dan sedikit mengobrol mengenai perkembangan

belajar anak didiknya. “Saya hanya menjelaskan sesingkat mungkin kepada orang tua murid, tujuannya agar acara pembagian rapot cepat selesai dan saya bisa langsung mengerjakan tugas-tugas kuliah S2 yang tengah saya jalani.”

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Iza Bagus sebelumnya tidak sabar dalam menghadapi orang tua murid ketika pembagian rapor. Iza Bagus mengerjakan tugasnya hanya untuk keperluan formalitas saja. Kemudian, Iza Bagus juga mulai mengubah tindakannya, dari yang tadinya menjelaskan seadanya menjadi lebih memahami bahwa yang dihadapinya adalah orang yang lebih tua yang mana perlu dijabarkan secara berulang hingga paham mengenai perkembangan belajar anak-anak mereka.

...Saya tahu terkadang orang tua itu tidak terlalu paham dengan apa yang anaknya pelajari di sekolah, sebab orang tua seringkali hanya melihat nilai saja. Selama pembagian rapot saya berusaha menjelaskan ke mereka bagaimana perkembangan anak-anak mereka dengan kalimat yang sebisa mungkin mudah dimengerti walau saya harus sering menjelaskan berkali-kali karena orang tua relatif agak pikun (Wawancara dengan Iza Bagus, 16 Januari 2022).

Dapat disimpulkan bahwa bersikap tenang pada kondisi tertentu bisa memunculkan kemampuan memecahkan masalah tanpa mengganggu jalannya sebuah kegiatan. Kecemasan memang diperlukan untuk mengatasi keadaan dan lebih fokus dalam suatu permasalahan namun hanya efektif pada tingkat yang ringan sampai sedang (Stuart dan Sundeen, dalam Fariha,

2013).

Pengalaman lainnya diungkapkan oleh Zabrina. Ia mengatakan bahwa ketika episode demi episode telah ia baca, ia merasa kagum terhadap karakter dari tokoh utama webtoon yakni Aria Roscent. Dalam kehidupan sehari-harinya, ia ingin dan berusaha untuk meniru sikap dari tokoh tersebut.

...Saya kagum dengan sikap-sikap yang ditunjukkan karakter dalam webtoon tema kerajaan, bagaimana cara Aria Roscent bersikap sopan dengan karakter lainnya serta sikapnya yang acuh tak acuh dengan cibiran bangsawan yang terlihat tenang. Kedua nilai tersebut sedang berusaha saya terapkan ke diri saya sendiri (Wawancara dengan Zabrina, pada tanggal 19 Februari 2022).

Ia mengatakan bahwa sebelum membaca webtoon tema kerajaan, cara bicaranya dengan ibunya cukup tidak baik, bahkan di suatu waktu ia pernah membuat ibunya menangis. Ia mengatakan bahwa kini ia ingin mengubah tutur bicaranya. "Saya lebih memerhatikan cara bicara saya menjadi lebih baik agar tidak menyakiti hati lawan bicara saya. Saya sempat menyesal karena saya pernah berbicara sesuatu yang tidak mengenakan kepada ibu saya sehingga beliau menangis."

Batasan antara orang tua dan anak yang diungkapkan Zabrina sesuai dengan apa yang digambarkan etika bangsawan di webtoon tema kerajaan. Selain itu dapat disimpulkan pula, bahwa bentuk sopan santun dalam lingkup keluarga yakni cara bicara yang baik, jelas, serta mudah dipahami dapat meminimalisir terjadinya kesalahpahaman yang berujung pada

suasana canggung serta meningkatkan ikatan batin antara orang tua dan anak.

Zabrina yang berkesibukan sebagai pelajar menjelaskan bahwa sebelum membaca webtoon tema kerajaan, ia tidak terlalu ingin jadi siswa yang menarik perhatian guru. Hal ini dikarenakan sifatnya yang pemalu. Sembari bergurau, Zabrina menjelaskan bagaimana ia menghindari guru ketika sedang berjalan. "Jika saya akan berpapasan dengan guru, saya akan menghindar dengan cara memelankan langkah kaki saya di belakang murid lain yang ada di depan saya agar tidak harus menyapa dan disapa."

Tindakan berbeda ia tunjukkan setelah membaca webtoon tema kerajaan. Zabrina kini menyadari bahwa apa yang ia lakukan bukanlah sesuatu yang baik. "Saya bukanlah orang yang ingin terlalu terlihat di hadapan guru. Saya selalu ingin jadi orang yang kedudukannya biasa saja namun sekarang saya mengerti bahwa menunjukkan rasa sopan dalam bentuk senyum/bersalaman dengan guru itu tidak buruk juga."

Pengalaman mengenai sikap tenang juga dipaparkan oleh Zabrina. Pengalaman ini dapat dikatakan menarik dikarenakan pengalaman yang dialami Zabrina mirip dengan apa yang dialami salah satu tokoh utama dari webtoon *The Villainess Reverses Hourglass* yakni Aria Roscent.

Berdasarkan hasil wawancara sebagai berikut "Saya pernah berada pada suatu kondisi di mana saya dirumorkan berhubungan dengan salah satu pasangan teman ekstrakurikuler yang saya ikuti di sekolah. Kenyataannya, hal tersebut tidak terjadi dan saya tidak tahu darimana rumor itu muncul pertama kali. Dari sana saya merasa siatusi ini mirip dengan apa yang Aria Roscent rasakan dalam alur cerita webtoon."

Cara Zabrina mengontrol emosi akibat rumor yang tersebar di keanggotaan ekstrakurikuleranya juga sedikit mirip. Jika dalam cerita webtoon, Aria Roscent terang-terangan tidak peduli dan tetap bersikap percaya diri karena rumor yang tersebar tidak berdasar, Zabrina berusaha untuk meluruskan rumor tersebut agar kehidupan sekolahnya kembali menjadi damai. “Terkadang saya membalas cibiran mereka, kurang lebih seperti ini, “Lebih baik kita bicarakan langsung dengan yang bersangkutan.” Namun hingga sekarang saya tidak pernah diajak untuk bertukar sudut pandang. Saat itu saya merasa dirugikan padahal saya hanya ingin bersekolah dengan damai.”

Pernyataan-pernyataan di atas menunjukkan bahwa terdapat perkembangan dari tindakan yang dilakukan oleh pembaca webtoon tema kerajaan, sebelum dan setelah membaca webtoon tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa enkulturası terjadi secara tidak langsung dari bacaan ke pribadi seseorang yang membuat pribadi mereka menjadi lebih baik dari sebelumnya.

2. Fungsi Webtoon sebagai Enkulturası

Salah satu wujud kebudayaan adalah budaya materi, dan webtoon merupakan salah satu wujud budaya materi. Manifestasi fungsi kebudayaan dapat terinstrumentasi melalui budaya materinya, dalam hal ini, webtoon sebagai budaya materi dalam zaman serba terdigitalisasi atau budaya digital. Oleh karena itu, semua unsur kebudayaan memberi asas manfaat kepada manusia, maka sedemikian halnya webtoon yang bertema kerajaan ini dapat memberi asas manfaat pula kepada manusia.

Fungsi utama webtoon cenderung

pada pemenuhan kebutuhan tersier, akan tetapi jalinan ceritanya yang seperti memberi pelajaran mengenai etika kehidupan bermasyarakat yang termaktub pula kebutuhan dasar manusia yang berbentuk nilai-nilai pelajaran hidup bermasyarakat.

Beberapa fungsi yang terdapat pada dua webtoon yang berjudul *Who Made Me a Princess* dan *The Villainess Reverses Hourglass* yakni:

- a. Dua webtoon tersebut dapat berfungsi sebagai instrumen yang membantu pembaca menghadapi berbagai masalah kehidupan dengan penuh ketenangan dan tidak larut dalam belitan masalah tanpa ujung;
- b. Pembaca kedua webtoon menghadapi berbagai permasalahan dan kendala dalam kehidupan masing-masingnya, akan tetapi materi jalinan cerita kedua webtoon memberikan petunjuk tambahan terkait rasa sopan santun dan sikap tenang yang kemudian menjadikan mereka memiliki perasaan menjadi pribadi yang lebih baik.
- c. Pemahaman akan nilai-nilai etika yang terkandung dalam alur cerita terhubung dengan tindakan yang timbul pasca membaca webtoon, dengan kata lain terjadi proses enkulturası dalam diri pembaca.
- d. Tindakan-tindakan dari para pembaca berdasarkan pemahaman mereka masing-masing akan nilai-nilai etika membuat mereka jadi lebih peka terhadap lingkungannya.
- e. Pembaca dapat memodifikasi budaya sesuai dengan era di mana ia hidup saat ini atau singkatnya adalah manusia memiliki kemampuan adaptasi.

4. Kesimpulan

Tema kerajaan ialah webtoon yang mengambil era abad pertengahan sebagai latar belakangnya, lengkap

dengan budaya khas kerajaan yang identik dengan perbedaan antarkelas berdasarkan besar wilayah kekuasaan.

Dari sekian banyaknya tema atau genre dalam webtoon, salah satu yang membedakan webtoon tema kerajaan dengan tema lainnya adalah pada tahap awal cerita, jiwa tokoh utama berpindah ke tubuh lainnya atau singkatnya bereinkarnasi.

Webtoon tema kerajaan mengandung nilai-nilai etika hidup yang relevan dengan era digital yakni nilai sopan santun dan nilai sikap tenang. Berdasarkan uraian di atas, kedua webtoon tema kerajaan yang menjadi fokus penelitian, yakni *Who Made Me A Princess* dan *The Villainess Reverses Hourglass*, sopan santun yang diilustrasikan dalam bentuk dialog antar tokoh dan gestur tubuh dibagi menjadi 3 yakni sopan santun terhadap keluarga, guru, dan teman sebaya atau lebih tua. Sikap sopan santun yang ditunjukkan dalam webtoon tersebut berbeda-beda tergantung kepada siapa tokoh utama berkomunikasi dalam alur cerita.

Sementara itu, nilai sikap tenang dibagi menjadi dua, yakni sikap tenang dalam pertemuan resmi dan pertemuan tidak resmi. Penggambaran sikap tenang ditandai dengan tokoh utama yang dapat mengontrol emosinya (senang, sedih, marah, dan lainnya) dalam situasi apapun. Sikap tenang juga merujuk kepada kematangan pribadi seseorang.

Sopan santun dan sikap tenang rupanya bisa membawa seseorang ke arah yang lebih baik, hal ini menunjukkan bahwa webtoon memiliki fungsi enkulturasi yang cukup efektif, meskipun nilai yang ditiru tidak sama persis melainkan hanya sebagian karena mengikuti era digital yang tidak sekaku era abad pertengahan.

5. Daftar Pustaka

- Aisyah, A. (2016). Studi Literatur: Pendekatan induktif untuk meningkatkan kemampuan generalisasi dan self confident siswa SMK. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 2(1), 1-12.
- Bertens, K. (2007). *Etika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Bogdan, R., Taylor, S. (1992). *Pengantar Metode Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Carmen, G. (2020). *Upaya Platform LINE Webtoon dalam Memperkenalkan Budaya Webtoon di Indonesia*. Skripsi. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Farhatilwardah, F., Hastuti, D., & Krisnatuti, D. (2019). Karakter Sopan Santun Remaja: Pengaruh Metode Sosialisasi Orang Tua dan Kontrol Diri. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 12 (2), 114-125.
- Fariha, M. (2013). Kemampuan Berpikir Kritis Matematika dan Kecemasan Matematika dalam Pembelajaran dengan Pendekatan *Problem Solving*. *Jurnal Peluang*. 1 (2), 43.
- Ihromi, T. O. (1987). *Sejarah dan Pertumbuhan Teori Antropologi Budaya I dan II*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Koentjaraningrat. (1996). *Pengantar Antropologi I*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lickona, T. (2009). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Malinowski, B. (1944). *A Scientific Theory of Culture and Other*

- Essays*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- Moleong, L. J. (1989). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja.
- Mulia, R. (2018). *Representasi Perempuan dalam Komik (Analisis Wacana Pada Girls Of The Wilds di Line Webtoon)*. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nurchayani, D., & Maulida, N., & Prasetya, K. H. (2018). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Utama Guru Honorer Dalam Komik Pak Guru Inyong Berbasis Webtoon Karya Anggoro Ihank. *Basa Taka*. 1 (2), 37.
- Rosyidah, R., Kurniawan, D., & Aini, D. N. (2017). Akseptabilitas terjemahan dongeng Haensel and Gretel. *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya*, 45(1), 64-75.
- Setyobudi, I. (2020). *Metode Penelitian Budaya (Desain Penelitian dan Tiga Model Kualitatif: Life History, Grounded Theory, Narrative Personal)*, Bandung: Sunan Ambu Press.
- Setyobudi, I. (2015). Dongeng Anak-Anak sebagai Media Enkulturası Alternatif: Sebuah Basis Pembangunan Mental Karakter Budaya dan Peradaban Bangsa. *Proceeding of Seminar Nasional Nilai dan Makna Seni: Tradisional, Industri Kreatif dan Budaya Urban di Era Globalisasi*. Bandung: 19- 20 Maret 2015, 226- 227.
- Sudarsih, S. (2020). Nilai Etis Relasi Individu Sosial dalam Filsafat Pierre Teilhard de Chardin. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*. 3 (2), 228.
- Syahrah, I. S., Mustadjar, M., & Agustang, A. (2020). Pergeseran Pola Interaksi Sosial (Studi Pada Masyarakat Banggae Kabupaten Majene). *Phinisi Integration Review*, 3 (2), 144.
- Wati, W. (2020). *Persepsi Mahasiswa Pengguna Webtoon Pada Genre Di Aplikasi Webtoon (Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang)*. Skripsi. Palembang: UIN Raden Fatah.
- Yulianti, D., & Amri, M. (2020). Tindak Tutur Ilokusi Ekspresif dalam Webtoon Eggnoıd Season 1. *Jurnal Mandarin Unesa*, 3(2), 1-13.

