

Pandangan Masyarakat Indonesia Terhadap Budaya Korea Selatan: Studi Kasus *Manhwa Noblesse* pada Aplikasi Line Webtoon

Nadia Istiani Zagita¹, dan Rudi Sukandar²

^{1,2} Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR, Jakarta, Indonesia

ABSTRAK

Line Webtoon merupakan salah satu media yang digunakan Korea Selatan dalam menyebarkan *Hallyu Wave*. Hal itu merupakan penyebab munculnya pandangan atau opini tersendiri mengenai budaya Korea Selatan melalui *manhwa Noblesse* pada aplikasi Line Webtoon. Dengan analisis studi kasus terhadap *manhwa Noblesse*, hasil penelitian menunjukkan opini-opini yang muncul terkait dengan karakter, pesan yang disampaikan, serta beberapa harapan pembaca terhadap *manhwa* tersebut. Antusiasme pembaca terhadap *manhwa* ini membuat *Noblesse* ini menjadi salah satu *manhwa* yang paling disukai. Implikasi penelitian ini adalah adanya komunikasi antarbudaya yang dikaitkan dengan unsur-unsur komik di dalam *manhwa* ini.

Kata kunci: *manhwa, line, webtoon, noblesse, komik*

Indonesian Society's View of South Korean Culture: A Case Study of *Manhwa Noblesse* in the Line Webtoon Application

ABSTRACT

Line Webtoon is one of the media used by South Korea in spreading Hallyu Wave. It has driven the views or opinions of the South Korean culture through manhwa (Korean Comic) called "Noblesse" in the application Line Webtoon using Comic Theory from Scott McCloud. The analysis of case studies on the Noblesse manhwa showed that opinions were presented and exchanged related to the characters, the messages being conveyed, and reader's expectations about in the manhwa. The readers' enthusiasm for this manhwa has made Noblesse one of the most favored manhwas. The implications of this research led to the intercultural communication associated with the comic elements in this manhwa.

Keywords: *manhwa, line, webtoon, noblesse, comic*

PENDAHULUAN

Industri *Hallyu Wave* (Hangul: 한류; hanja: 韓流) atau *Korean Wave* berasal dari kata "Hankuk" yang berarti Korea dan Ryu yang berarti arus. Jadi, dapat diartikan bahwa *Hallyu Wave* adalah arus yang dibawa dari Korea Selatan (Mark, 2009). Perkembangan *Hallyu Wave*

semakin merambah ke masyarakat Indonesia, terlebih lagi kepada pemuda Indonesia. Setelah adanya fenomena K-POP maupun K-Drama yang sempat melejit di Indonesia, kali ini Korea dibantu dengan aplikasi Line WEBTOON, membuat *manhwa* atau komik buatan Korea dalam diplomasi budayanya. *Manhwa* (만화) adalah sebutan masyarakat Korea Selatan untuk komik. Sama halnya dengan *manga* yang berasal dari Jepang. Di luar Korea, *manhwa* dikenal sebagai komik yang berasal dari Korea Selatan. *Manhwa* pertama kali dibuat pada tahun 1908 melalui ukiran kayu yang berjudul Daehan Minho oleh Lee Do Young. Pada awalnya, *manhwa* dibuat sebagai bentuk kritik sosial terhadap upaya Jepang untuk menguasai Korea (Muir, 2012).

Setelah lebih dari 60 tahun, tepatnya pada era 1970, *manhwa* mulai diminati oleh remaja Korea. Namun, pada masa tersebut pemerintah Korea melarang peredaran komik tersebut karena dianggap memberikan pengaruh buruk terhadap prestasi belajar para remaja. Pada era 1980, peredaran *manhwa* semakin cepat sehingga disebut sebagai *golden age of Manhwa*. Pada tahun 2003, munculah *webtoon* atau *manhwa* yang dapat diakses menggunakan internet. Hingga saat ini, *webtoon* terus berkembang dan membawa nama *manhwa* ke kancah internasional sehingga siapapun dapat mengaksesnya dengan mudah. *Webtoon* pertama kali dibuat oleh Daum, yang kemudian diikuti oleh Naver. Kedua perusahaan tersebut hingga saat ini menjadi *website* yang cukup sering dikunjungi oleh penggemar *webtoon* (Vivi, 2015).

Beberapa K-Drama terkenal diangkat dari *manhwa*, sebut saja Princess Hours (2004) dan Full House (2006) yang cukup melegenda, salah satunya Indonesia. Hal ini didukung dengan penggunaan aktor terkenal seperti Rain, Song Hye Kyo, Yoo Eun Hye dan lain sebagainya yang menjadi pendukung suksesnya drama ini. Selain itu, *manhwa* juga diangkat menjadi *webdrama* yang cukup menarik perhatian para penggemar KPOP, yaitu We Broke Up yang diperankan oleh Kang Seung Yoon dari grup WINNER dan Sandara Park dari grup 2NE1. Di Indonesia, *manhwa* memang kurang terkenal dibandingkan *manga*. *Manhwa* dapat ditemukan di toko-toko buku besar dan Korean Cultural Center di Jakarta. Setelah sukses dengan aplikasi Line yang dibuat oleh Naver, Naver kemudian membuat suatu aplikasi yang bernama Line Webtoon. Line Webtoon cukup diminati masyarakat Indonesia dikarenakan konten dan jalan ceritanya cukup menarik bagi para penggemarnya. *Webtoon* juga menjadi wadah para komikus lokal untuk bisa berkarya. Beberapa komik lokal yang cukup terkenal di *webtoon* adalah 304th Study Room, Tahilalats dan Si Juki.

Webtoon atau *web comic* merupakan singkatan dari *website* dan *cartoon*. *Webtoon* berasal dari Korea Selatan pada tahun 2003 oleh situs Daum, lalu hal tersebut diikuti oleh situs Naver pada tahun 2004 (By, 2014). Pada bulan Juli 2014, Naver berhasil menerbitkan 520 judul *webtoon* dan meluncurkan Line Webtoon, sementara itu situs Daum menerbitkan 434 judul *webtoon* (Lynn, 2014). *Webtoon* menawarkan jasa komik yang dapat dinikmati secara gratis. Cara penggunaan *Webtoon* terbilang cukup mudah, karena pembaca hanya membutuhkan kuota internet untuk dapat mengaksesnya, bahkan beberapa dari komik tersebut dapat diunggah secara gratis.

Masuknya budaya Korea Selatan melalui media baru ini, cukup membuat pemuda Indonesia

meminati jalan cerita dari *manhwa* tersebut. Sebut saja Manhwa Noblesse. *Manhwa* yang di buat oleh Son Jae Ho dan Lee Kwang Soo ini mampu menarik para penggemar komik, terutama pengguna aplikasi *webtoon*. *Manhwa* ini dibuat pada tahun 2008 dan menduduki jajaran *manhwa* favorit di aplikasi *webtoon*. *Manhwa* ini sempat menjadi peringkat 1 di aplikasi Webtoon, salah satunya di Indonesia.

Noblesse bercerita tentang seorang *vampire* yang bernama Rai bangun dari tidur panjangnya selama 82 tahun. Dia memulai hidup barunya sebagai pelajar yang di sekolah yang didirikan pelayan setianya. Namun, hari-harinya terganggu dengan munculnya serangan-serangan misterius dari kelompok yang menyebut dirinya “Unions” (Noblesse, 2008). *Manhwa* ini merupakan *manhwa* terpopuler berdasarkan genre fantasi yang berada di urutan ke-5 dan usia 30-an yang berada di urutan pertama. *Manhwa* ini mempunyai pembaca tertinggi sebanyak 784,000 pembaca dan rating sebesar 9.85 yang mengalahkan beberapa *manhwa* populer seperti Untouchable dan Orange Marmalade.

Manhwa Noblesse cukup populer, saat ini jumlah pembacanya mencapai lebih dari 1,1 juta pembaca. *Webtoon* juga punya fanbase di luar Korea, contohnya Noblesse (노블레스) karya Son Jae-ho dan Lee Gwang-soo yang banyak diminati di berbagai negara, salah satunya adalah Indonesia. Hal ini menyebabkan pihak Naver mulai berusaha menyajikan *webtoon* ke berbagai bahasa, misalnya bahasa Inggris dan bahasa Jepang. Pemilik *website* di luar Korea juga banyak melirik *webtoon*, mereka membeli hak cipta *webtoon* tertentu untuk diterjemahkan dan disajikan di halaman *web*-nya, misalnya di Cina (www.qq.com) dan Indonesia melalui aplikasi Line Webtoon (Mahardika, 2013). Fokus permasalahan penelitian ini adalah apa pandangan masyarakat Indonesia terhadap Manhwa Noblesse tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana pandangan pemuda Indonesia dengan penyebaran budaya Korea Selatan melalui media baru, yaitu media komik yang terdapat dalam aplikasi Line Webtoon.

Perkembangan *webtoon* di Korea Selatan didukung oleh tiga hal, yaitu akses Internet yang memudahkan masyarakat untuk mengakses *webtoon* secara mudah. Yang kedua adalah model bisnis yang memberikan inovasi terhadap persaingan *webtoon* tersebut, Ketiga adalah aturan dari pemerintah yang mendukung penyebaran *webtoon* itu sendiri. Yang keempat usaha dari artis dan pengarang yang dapat menarik perhatian netizen untuk menikmati konten yang terdapat di dalam *webtoon* tersebut. Sehingga di tahun 2015, jumlah *share* terhadap *webtoon* meningkat 36,5% (Lyn, 206). Masyarakat Korea Selatan cenderung lebih menyukai Sunjong Manhwa, dimana genre tersebut menyerupai Shoujo Manga dari Jepang. Pengaruh dari 3 penulis Sunjong Manhwa, Hwang Mina, Kim Hyerin and Choi In-Sun berhasil menarik remaja perempuan untuk lebih menyukai Sunjong Manhwa dibandingkan Shoujo Manga. Hal ini dikarenakan jalan ceritanya yang cenderung lebih realistis di bandingkan *shoujo manga* (Yoon, 2001).

Park mengatakan bahwa terdapat beberapa film yang sukses diangkat dari *webtoon*, salah satunya adalah Misaeng. Drama dan *webtoon* tersebut berhasil mendapatkan *rating* yang tinggi dan peminat yang tinggi pula dalam sejarah perfilman. Penelitian ini menyimpulkan bahwa

narasi yang dibawakan oleh *webtoon* maupun serial televisi tersebut dapat mempengaruhi kepeminatan masyarakat terhadap drama maupun *webtoon* tersebut. Apabila narasinya sederhana dan mudah dicerna oleh masyarakat, maka drama tersebut akan lebih mudah diterima di masyarakat. Faktor utama yang menjadikan drama ataupun *webtoon* itu sukses adalah sinkronisasi antara karakter yang berada di dalam *webtoon* dan yang ada di drama tersebut. Dapat diartikan, apabila aktor yang digunakan sesuai dengan karakter yang ada, maka drama tersebut akan mudah di terima di masyarakat (Park, 2015).

Meskipun *manhwa* dapat dikatakan cukup sukses dalam pejalanannya, terdapat komik Jepang berjudul “Kenkaryu” (Hating the Korean Wave) yang mengkritik akan persebaran *manhwa* tersebut. *Kenkaryu* diterbitkan pada tahun 2005 dalam bentuk *hardcopy*, dan tersedia secara *online* sebagai *webtoon*. Komik ini disinyalir dapat mempengaruhi masyarakat Jepang untuk membenci *Korean Wave*. Terdapat faktor-faktor tertentu yang menyebabkan kemunculan komik yang menentang adanya *Hallyu Wave* ini. Salah satunya adalah ketegangan politik dan ekonomi antara kedua negara, yaitu Jepang dan Korea Selatan (Sakamoto&Aileen, 2007).

Komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Menurut Scott McCloud dalam *Understanding Comic*, komik adalah “*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*” atau dapat diartikan bahwa komik adalah susunan gambar-gambar dalam sebuah urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk penyampaian pesan dan menimbulkan suatu nilai estetis pada penampilannya (McCloud, 2001, p. 5).

McCloud menjabarkan ada 3 hal penting yang menjabarkan unsur penting dalam keberhasilan sebuah komik. Hal itu meliputi *closure*, *time frames* dan *living in lines*. *Closure*, menurut McCloud (2001), merupakan cara untuk mengamati suatu bagian dari komik, namun menggunakan sudut pandang keseluruhan. *Closure* terdapat dua ciri khas, yaitu didalam *frame* dan di antara *frame* itu sendiri. *Closure* didalam *frame* terjadi apabila terjadi kesenjangan antara kenyataan dan alur yang yang direpresentasikan. Selain itu, apabila suatu informasi menghilang dalam suatu *frame*, *closure* akan lebih sering terjadi. *Closure* di antara *frame* terjadi apa yang pembaca butuhkan untuk mengisi panel satu dan lainnya. Selain itu, *closure* dapat terjadi apabila pembaca kesulitan untuk menafsirkan hubungan antara kedua panel tersebut. McCloud menggambarkan 6 tipe dari transisi panel tersebut. Hal itu meliputi (1) *Moment to Moment Transition*, sangat sedikit *closure* yang digunakan pada jenis ini karena peralihan antara panel-panel tersebut terdapat jeda waktu yang sangat singkat. Contohnya adalah ekspresi yang cepat berubah. (2) *Action to Action Transition* peralihan panel ini menggambarkan suatu aksi yang dilakukan oleh suatu subjek ke aksi selanjutnya lainnya. Contohnya adalah peralihan bola baseball sebelum dan sesudah dipukul. (3) *Subject to Subject Transition*, peralihan dari satu subyek ke subyek yang sangat berbeda tetapi masih dalam adegan atau *frame* yang sama. Contohnya adalah disaat orang berbicara, orang pertama akan mengajukan pertanyaan, dan orang kedua menjawab pertanyaannya. (4) *Scene to Scene Transition*, peralihan ini memisahkan antara suatu adegan ke adegan yang berbeda yang terjadi dalam ruang dan waktu

yang berbeda pula. Contohnya perbedaan waktu 10 tahun di Paris dan London akan menimbulkan perbedaan tersendiri. Hal ini akan memberikan efek perbedaan waktu di dua tempat yang berbeda dengan waktu yang sama. (5) *Aspect to Aspect Transition* peralihan ini untuk mengedepankan detail yang berbeda dalam setiap adegan. Contohnya adalah perbedaan frame yang menunjukkan detail yang berbeda pada adegan yang sama. (6) *Non-Sequential Transition* peralihan ini mengedepankan perubahan diantara adegan yang tidak berhubungan. Contohnya adalah dalam satu adegan ada perilaku yang tidak sesuai dengan jalannya adegan, tanpa merubah pengertian terhadap adegan itu.

Gambar 1. Closure dalam Komik



Sumber: Scott McCloud, *Understanding Comic*, 2001

Unsur selanjutnya waktu, McClouds menjabarkan teknik apa saja yang dapat mempengaruhi peningkatan maupun penurunan waktu yang ditampilkan. Teknik tersebut dapat dilakukan pada satu atau lebih dari panel yang ada. Ada beberapa asumsi yang berpendapat bahwa sebuah panel merepresentasikan satu kejadian pada satu waktu (McCloud,2001, p.100). Teknik yang disarankan untuk menggambarkan waktu dalam satu panel, meliputi menambahkan kata yang dapat didengar oleh pembaca, seperti kata-kata yang menggambarkan apa yang sedang dipikirkan tokoh di dalam komik melalui *speech bubble*. Menambahkan lebar dari panel tersebut untuk menambahkan representasi waktu, sedangkan untuk mengurangi representasi waktu diperlukan penambahan dari tinggi panel. Ini dilakukan untuk melihat adanya hubungan antara waktu dan ruang dalam sebuah komik. *Borderless panel* menambah sensasi dari jumlah waktu yang ada. Teknik yang mengindikasikan adanya perpanjangan waktu dari *multiple panels*, meliputi: (1) tambahkan beberapa *frame*, (2) tambahkan ruang pada setiap *frame*, dan (3) tambahkan pilihan dalam panel untuk dibaca.

Unsur berikutnya *living in lines*, McCloud menggambarkan bahwa di dalam setiap komik harus terdapat hal yang dapat menunjukkan emosi, perasaan dan bahkan sensasi di dalamnya. Ada beberapa cara untuk menunjukkan bagaimana perasaan yang dikeluarkan dalam sebuah komik. Hal itu adalah alur cerita, *background*, gaya tulisan, simbol dari perasaan cinta, benci dan lain sebagainya. McCloud juga terdapat beberapa variasi untuk menggambarkan perasaan si pembaca komik. Contohnya adalah penggambaran suara seperti kata-kata “bang”, “bash”, “dhuar” dan lain sebagainya. Selain itu penggambaran bau melalui tulisan juga berpengaruh

terhadap perasaan pembaca. *Temperature* juga mempengaruhi jalan perasaan, seperti latar waktu musim dingin (McCloud, 2001).

Komunikasi antar budaya menjadi salah satu mengapa penelitian ini dibuat. Istilah antarbudaya sendiri pertama kali diperkenalkan oleh Edward T. Hall pada tahun 1959 dalam bukunya yang berjudul *The Silent Language*. Menurut Alo liliweri dalam buku Makna Budaya dalam Komunikasi Antar Budaya, komunikasi antar budaya merupakan interaksi dan komunikasi antarpribadi yang dilakukan oleh beberapa orang yang memiliki latar belakang kebudayaan yang berbeda (Liliweri, 2011). Sementara itu, menurut Purwasito, definisi komunikasi antar budaya adalah suatu tindak komunikasi antara partisipan yang berbeda latar belakang budayanya (Purwasito, 2003).

Ada dua konsep utama yang mewarnai komunikasi antar budaya (*interculture communication*), yaitu konsep kebudayaan dan konsep komunikasi. Hubungan antara keduanya sangat kompleks. Dimana, budaya mempengaruhi komunikasi dan di sisi lain komunikasi juga turut menentukan, menciptakan dan memelihara realitas budaya dari sebuah komunitas/kelompok budaya (Martin & Thomas, 2007). Dalam praktiknya, komunikasi budaya mempunyai fungsi tersendiri. Jika seseorang memasuki suatu wilayah dimana kebudayaannya sangat berbeda dengan kebudayaan dirinya, maka beliau harus berusaha beradaptasi dengan menggabungkan kedua budaya dan berusaha hidup dengan wilayahnya yang baru. Karena, komunikasi antar budaya bertujuan untuk mengurangi ketidakpastian seseorang terhadap suatu budaya. Untuk mengurangi ketidakpastian, seseorang melakukan prediksi sehingga komunikasi bisa berjalan dengan efektif (DeVito, 2015).

Terdapat dua fungsi dari komunikasi antar budaya menurut Alo Liliweri. Hal itu meliputi fungsi pribadi adalah fungsi-fungsi komunikasi yang ditunjukkan melalui perilaku komunikasi yang bersumber dari seorang individu. Fungsi pribadi mempunyai tujuan sebagai berikut: (1) menyatakan identitas sosial, (2) menyatakan integrasi sosial, (3) menambah pengetahuan, (4) melepaskan diri atau jalan keluar (Liliweri, 2011). Fungsi sosial adalah fungsi komunikasi yang ditunjukkan melalui interaksi antar individu. Fungsi sosial mempunyai tujuan sebagai berikut: (1) pengawasan, (2) menjembatani, (3) sosialisasi nilai dan (4) menghibur.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study*) yang merupakan merupakan strategi penelitian dimana didalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu (Cresswell, 2001). Sementara itu, Neuman memaparkan bahwa Studi kasus (*case-study research*) dapat dilakukan oleh individu, kelompok, organisasi, kelompok kepentingan, acara, atau unit berdasarkan letak geografi (Neuman, 2016). Menurut Neuman (2016), penelitian kualitatif dimana penelitian kualitatif tetap terbuka terhadap perubahan, penelitian kualitatif bersedia mengubah arah atau fokus dari proyek penelitian dan mungkin meninggalkan pertanyaan asli penelitian mereka di tengah berlangsungnya proyek penelitian (Neuman, 2016). Metode kualitatif digunakan karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengetahui bagaimana opini pemuda Indonesia terhadap penetrasi budaya Korea Selatan melalui *manhwa* pada aplikasi *webtoon*. Dengan begitu, hasil dari penelitian ini tidak berupa angka, melainkan berupa penjelasan.

Berdasarkan kriteria Neuman yang dijelaskan di atas maka informan yang memenuhi syarat di dalam penelitian ini adalah lima komentator teratas dalam *manhwa Noblesse* di dalam aplikasi Webtoon, periode 1 September 2016-31 Januari 2017. Peringkat komentatornya sendiri akan ditentukan oleh pengelola Line Webtoon itu sendiri. Fokus penelitian ini berada pandangan pemuda Indonesia terhadap penetrasi budaya Korea Selatan melalui studi kasus: *Manhwa Noblesse*. Disini peneliti akan menganalisis opini dari 5 komentator teratas dari *Manhwa Noblesse* periode September 2016-Januari 2017. Hasil dari riset ini menggambarkan bahwa para pembaca dari *manhwa* ini mempunyai beberapa aspek yang menarik dirinya untuk membacanya. Aspek tersebut meliputi karakter, pesan yang disampaikan, eskpektasi pembaca dan bahkan komentar yang tidak ada hubungannya sama sekali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manhwa adalah istilah atau sebutan bagi komik atau kartun cetak maupun animasi dari Korea. Seni *manhwa* dipengaruhi oleh sejarah modern Korea, sehingga berbagai bentuk, genre maupun gaya penggambaran hampir mirip dengan manga yang saat itu banyak digemari. Ciri-ciri umum *manhwa* menurut penulis adalah:

- a. Bentuk wajah dan mata yang besar. Dimana setiap karakter mempunyai struktur wajah dan mata yang terbilang lebih realistis dibandingkan manga yang berasal dari Jepang.
- b. Penggunaan metode *screentone*. Dimana warna pada setiap panel menggunakan warna-warna pastel dan garis yang tergambar terlihat lebih kasar dibandingkan manga.
- c. Menggambarkan sifat dan karakter orang Korea pada umumnya. *Manhwa* sangat mengedepankan unsur-unsur budaya maupun kehidupan orang Korea Selatan
- d. Menampilkan kesan bunyi-bunyian dalam huruf hangul (huruf Korea).
- e. Detail cerita pada setiap *frame* terlihat jelas, seperti lipatan baju atau detail-detail lainnya.

Manhwa pertama di Korea terdiri dari satu buah kolom yang termuat dalam harian *Daehan Minbo* pada tanggal 2 Juni 1909. *Manhwa* pertama kali diperkenalkan oleh salah satu kartunis yang bernama, Lee Do-yeong. Sebenarnya, Lee Do-yeong tidak begitu berhubungan dengan *Manhwa*. Lee Do-yeong yang lahir pada tahun 1884 di rumah salah satu *yangban* (pejabat). Lee belajar cara melukis lukisan tradisional Korea di bawah bimbingan pelukis terkemuka Ahn Jung-sik, dan Jo Seok-jin saat dia berusia 18 tahun. Tidak heran, gaya melukisnya dipengaruhi oleh gaya melukis dari Ahn Jung-sik yang menjalani hidupnya sebagai pelukis tradisional (Yadao, 2009).

Lee Do-yeong mulai mempublikasikan karyanya karena ada dorongan dari Oh Se-Chang. Oh Se-chang adalah pahlawan kemerdekaan dan juga seorang cendekiawan yang memiliki keahlian dalam karya kaligrafi. Saat ia meminta suaka politik ke Jepang akibat keterlibatannya dalam suatu insiden politik pada tahun 1902, dia bertemu dengan pemimpin agama Cheondo, Son Byeong-hui dan melancarkan kegiatan kemerdekaan dengan semangat baru. Setelah

pulang ke Korea pada tahun 1906, Oh Se-chang menjadi presiden penerbit harian *Mansebo* yang diterbitkan oleh Son Byeong-hui dan melakukan kampanye membayar utang negara. Saat harian "*Daehan Minbo*" diterbitkan pada tahun 1909, dia kembali diangkat sebagai ketua perusahaan penerbit tersebut dan tetap melaksanakan kampanye untuk membangkitkan semangat bangsa. Pada waktu itu, Oh Se-chang meminta kepada kartunis Lee Do-yeong untuk menggambar kartun yang memuat kritik sosial (Yadao, 2009).

Setelah itu, Lee Do-yeong tetap memuat karya yang melakukan protes terhadap Jepang untuk mengecam kalangan pro-Jepang dan memberitakan situasi kritis negara sampai harian "*Daehan Minbo*" berhenti diterbitkan secara paksa oleh Jepang pada tanggal 31 Agustus 1910. Namun, setelah aneksasi Korea oleh Jepang pada tahun 1910, Lee Do-yeong kembali ke dunia lukisan tradisional Korea. Dia mengajar para siswa yang mempelajari seni lukis dan juga ikut ambil bagian untuk memimpin Asosiasi Lukisan Gaya Barat Korea. Dia aktif melakukan kegiatannya di dunia lukisan Korea sampai meninggal dunia pada tahun 1933 dalam usia 50 tahun (Yadao, 2009).

Walaupun kehidupan kartunis pertama Korea, Lee Do-yeong berakhir, *manhwa* mengalami kemajuan lebih besar. Setelah harian *Joseon* dan *Donga* diterbitkan pada tahun 1920, kartun yang bersifat sosial terus diperkenalkan. *Manhwa* yang terdiri dari 4 kolom dari No Su-hyeon pada tahun 1924 memperoleh ketenaran, sampai-sampai disadur kembali sebagai film (Ormsby, 2011). Setelah kemerdekaan Korea, *manhwa* menyambut era baru dengan munculnya *manhwa* yang berseri panjang. Setelah tahun 60-an, sejumlah kartunis seperti Shin Dong-u, Go U-yeong, dan lain sebagainya (Inha, 2009).

Sejak tahun 2002, ada lebih dari 9000 judul *manhwa* yang diterbitkan dimana 40% laku dipasaran. *Manhwa* tidak hanya diletakkan di toko-toko buku tradisional saja, tetapi juga di beberapa perpustakaan (*Manhwabang*) dimana para pembaca menghabiskan waktunya, di portal tertentu dan di dalam aplikasi ponsel (Yadao, 2009, p.35). Meskipun *manhwa* sudah ada lebih dari 100 tahun, namun *manhwa* belum sepenuhnya dikenalkan pada masyarakat luas pada era tersebut. *Manhwa* telah berkembang pada awal tahu 90an, namun hanya beberapa *manhwa* yang mampu bertahan di pasaran. Tetapi, ketika *manga* mulai *booming* pada tahun 2000, mulailah masyarakat membuka mata mereka terhadap jenis komik lain yang berasal dari Asia. Komik Korea telah berkembang pesat karena konten yang terdapat di dalamnya mengandung poin-poin yang menyerupai *manga*. *Manhwa* lebih mengutamakan jalan cerita dibandingkan karakter yang hingga saat ini menjadi salah satu keunikan *manhwa* (Vivi, 2015).

Ada banyak kategori dan level dari Industri Komik Korea itu sendiri. Distribusi *channel* dari *manhwa* itu sendiri dibagi menjadi beberapa kategori yaitu jenis komik pada umumnya atau komik edukasi (komik yang lebih mengedepankan ilmu pengetahuan dibandingkan cerita). Selain bermodalkan penjualan, pasar terbesar *manhwa* berasal dari tempat-tempat penyewaan *manhwa* dan baru-baru ini melalui, *web* komik (*Webtoon*) mulai digemari masyarakat. Sejak tahun 2001, 9117 judul diterbitkan (26,5% yang dipublikasikan) dari 42 juta yang diterbitkan

(35,9% yang dipublikasikan). Penerbitan terbesar berjumlah sekitar 130 juta Euro, dan total penjualan *manhwa* tersebut sekitar 60 juta Euro (Sun-Jin, 2012).

Noblesse (노블레스) adalah sebuah *webtoon* yang ditulis oleh Jeho Son dan digambar oleh Kwangsu Lee. Dimulai pada tanggal 30 Desember 2007, *webtoon/manhwa* ini dirilis oleh Naver dan masih berlanjut hingga sekarang. *Webtoon* ini juga diterbitkan di *LINE Webtoon* dalam bahasa Inggris sejak bulan Juli 2014 dan dalam bahasa Indonesia sejak bulan April 2015. *Webtoon* ini telah diadaptasi menjadi dua animasi video asli pada tahun 2015 dan 2016. Noblesse berkisah tentang seorang kaum noble (kaum bangsawan atau kaum termulia) yang sangat kuat - Cadis Etrama Di Raizel (biasa dipanggil Rai) - yang tertidur selama 820 tahun tanpa mengetahui perkembangan umat manusia. Pada awal *webtoon*, Rai terbangun di sebuah bangunan yang ditinggalkan di Korea Selatan, dan berusaha beradaptasi dengan dunia modern. Ia pergi ke sekolah, dimana ia bertemu dengan pelayan setianya Frankenstein. Dengan bantuan Frankenstein, Rai masuk ke SMA Ye Ran dan secara tidak sengaja berteman dengan Shinwoo, Ikhan, Yuna, dan yang lainnya. Noblesse berfokus pada petualang Rai, Frankenstein, dan yang lainnya dalam melawan sebuah organisasi rahasia, "Unions."

Versi animasi Noblesse pertama diungkap pada 17th Bucheon International Animation Festival. Dirilis dalam bentuk OVA, animasi tersebut berdurasi 40 menit. Animasi tersebut diproduksi oleh studio animasi Korea Studio Animal, dan dirilis menjadi DVD pertama kali oleh *Woongjin Thinkbig Funnism* pada tanggal 4 Desember 2015, sementara layanan VODnya dimulai pada tanggal 4 Februari 2016. Animasi itu berkisah tentang 820 tahun dari latar kisah *webtoon*. Juga pada tanggal 4 Februari 2016, sebuah animasi singkat berdurasi 30 menit, berjudul Noblesse: Awakening dirilis di Crunchyroll dan YouTube untuk streaming internet. Diproduksi oleh animasi video Jepang, Production I.G, animasi tersebut mengisahkan tentang season pertama dari *webtoon*-nya (Unkown, 2016). Di Indonesia sendiri, Manhwa Noblesse muncul melalui aplikasi *webtoon* pada tanggal 20 April 2015. Hingga saat ini, Manhwa Noblesse memiliki 874.000 pembaca dengan jumlah rating sebesar 9,85 yang merupakan *rating* tertinggi di dalam aplikasi *webtoon*. *Manhwa* ini terbit setiap hari Selasa dan dapat dibaca melalui *website* Line Webtoon dan aplikasi Line Webtoon pada smartphone. Sekitar pertengahan tahun 2016, *manhwa* ini meraih peringkat 1 sebagai *manhwa* terfavorit, meskipun saat ini Manhwa Noblesse tidak *manhwa* ini semakin meningkat setiap harinya.

Bersandar pada teori McCloud (2001), hal yang ingin diinvestigasi dalam penelitian ini adalah opini yang dibangun pembaca terhadap *manhwa* Noblesse yang dikaitkan oleh unsur-unsur komik. Misalnya bagaimana opini dari pembaca terhadap konten dan alur cerita yang dibawakan dari *manhwa* ini; mengingat, *manhwa* merupakan salah satu diplomasi budaya yang sedang gencar dipromosikan oleh Korea Selatan. Teori ini mengandung tiga unsur yang dapat membangun sebuah komik dan dapat menimbulkan warna tersendiri bagi para pembaca. Ketiga unsur tersebut adalah *closure*, waktu dan *living in lines*. Di dalam *closure*, para pembaca dapat merasakan perubahan-perubahan adegan yang terjadi di dalam suatu adegan yang terkait satu sama lainnya. Masing-masing dari bagian *closure* dapat membangun opini tersendiri bagi para

pembaca untuk semakin mengikuti alur cerita di dalam *manhwa* tersebut. Berikut adalah hubungan antara beberapa *closure* dengan hasil analisis dari penelitian ini.

Moment to Moment Transition

Di dalam *closure* ini, terdapat perubahan cukup singkat, seperti ekspresi wajah. Menurut beberapa komentar pembaca, ekspresi wajah yang ditampilkan oleh masing-masing tokoh dapat menggambarkan karakter mereka. Seperti saat Frank menggunakan *dark spear*nya, dapat terlihat jelas bahwa Frank sangat menggila dan berhasil membuat mundur para musuh yang meremehkannya. Hal itu juga terlihat pada karakter Rai dan Muzaka. Terlihat bahwa pembawaan Rai yang tenang menunjukkan bahwa Rai adalah seorang Noblesse yang agung dan membuatnya dirindukan oleh para pembaca. Selain itu, ekspresi Muzaka terhadap Rai juga menunjukkan betapa berartinya persahabatan mereka. Atau pada saat M21 berusaha menyadarkan Kentas, disitu terlihat ekspresi muka keduanya mampu membawa pembaca ke dalam ceritanya.

Action to Action Transition

Pada *closure* ini, terdapat perubahan aksi antara satu *frame* dengan *frame* lainnya. Di dalam komik ini, aksi yang signifikan adalah pada saat Frank mengeluarkan *dark spear*nya. Pembaca menganggap hal itu adalah salah satu kunci mengapa Frank sangat dicintai oleh penggemarnya. Atau pada saat Rael datang menggunakan *style* yang dibawa oleh sang kakak. Hal itu mengingatkan pembaca akan karakter Lazark dan kehebatan dari keluarga Kertia.

Subject to Subject Transition

Closure ini menggambarkan peralihan dari satu subjek ke subjek yang sangat berbeda tetapi masih dalam adegan atau *frame* yang sama. Pada saat Frank mengeluarkan *dark spear*nya, disitu terlihat ketakutan dan kemarahan para lawan bercampur aduk. Hal itu membuat sensasi tersendiri bagi para pembaca, dimana peralihan subjek tersebut menonjolkan karakter dari masing-masing tokoh dan membuat pembaca semakin menyukai jalan cerita *manhwa* tersebut.

Scene to Scene Transition

Closure ini menggambarkan peralihan antara suatu adegan ke adegan yang berbeda yang terjadi dalam ruang dan waktu yang berbeda pula. Contohnya adalah dimana Rai mengingat pertarungannya dengan Muzaka yang membuat dirinya semakin dekat dengan karakter tersebut. Atau dimana M21 berusaha mengingatkan Kentas akan nasihat yang diberikannya pada waktu berbeda. *Closure* tersebut membuat para pembaca ikut merasakan apa yang dirasakan dari masing-masing karakter dan membangun pesan-pesan persahabatan dari kedua karakter tersebut.

Aspect to Aspect Transition

Closure ini merupakan peralihan yang mengedepankan detail yang berbeda dalam setiap adegan, seperti pada saat pertarungan antar tokoh berlangsung. Para tokoh saling berdatangan untuk bertarung melawan musuh-musuhnya. Seperti pada saat Frank bertarung dengan para musuh, maka orang-orang di sekitarnya akan ikut bertarung ataupun menjadi komentator dari

pertarungan tersebut. Ini membuat para pembaca ikut berkomentar apabila ada aspek menarik yang datang. Seperti pada saat Rael dan Zaiga datang untuk membantu, para pembaca akan mulai ber*fangirling* mengingat kerinduannya akan keluarga Kerti dan teman-teman Rai.

Non-Sequential Transition

Closure ini menggambarkan perubahan diantara adegan yang tidak berhubungan. Di dalam episode yang diteliti, *closure* ini tidak terlalu ditunjukkan oleh penulis.

Waktu

Aspek selanjutnya adalah waktu (McCloud, 2001). Di dalam *manhwa* ini aspek waktu ditunjukkan melalui percakapan dari masing-masing tokoh. Terdapat beberapa *flashback* yang ditunjukkan oleh beberapa tokoh, seperti apa yang dilakukan oleh Kentas dan M21. *Manhwa* ini menunjukkan bagaimana beberapa kejadian bisa terjadi dalam 1 waktu. Salah satu contohnya yaitu dalam satu episode terjadi beberapa kali adegan perang, bahkan terkadang penulis juga memasukkan beberapa adegan lain di tempat yang berbeda. Dalam kasus ini, contohnya adalah pada saat Kentas dan M21 ditangkap pada tempat yang berbeda. Adegan tersebut berada dalam satu waktu dan para pembaca dapat merasakan *flashback* yang terjadi pada episode sebelumnya.

Living in Lines

Aspek terakhir adalah *Living in Lines* (McCloud, 2001), atau dimana dalam setiap komik harus terdapat hal yang dapat menunjukkan emosi, perasaan dan bahkan sensasi di dalamnya. Di dalam *manhwa* ini, penulis menambahkan kata-kata “BAM”, “SYUNG” ataupun “DUAR” di dalam setiap adegan perang. Hal ini menunjukkan emosi dan sensasi tersendiri yang keluar dari masing-masing tokoh pada *manhwa* ini. Contohnya adalah pada saat Frank mengeluarkan *Dark spears*-nya. Terdapat efek suara dari setiap adegan dimana Frank mengeluarkan *dark spears*-nya. Hal itu membuat pembaca merasa ikut merasakan emosi dan sensasi dari kemarahan dan kegilaan Frank. Selain itu, pada saat Rael datang untuk membantu Rai. Penulis sengaja membuat tampilan Rael menyerupai sang kakak, Lazark, untuk mengobati kerinduan pembaca terhadap sosok keluarga Kertia. Selain itu, sifat Rael yang mengingatkan pembaca akan sosok Lazark juga membuat para pembaca merasakan *flashback* terhadap kejayaan keluarga Kertia pada *manhwa* ini.

Komunikasi Antar Budaya

Konsep komunikasi antar-budaya juga dapat terlihat di dalam *manhwa* ini. Hal ini dapat terlihat antusiasme pembaca terhadap masing-masing karakter. Disitu terlihat bahwa para pembaca ikut masuk ke dalam alur cerita yang dibawakan oleh *manhwa* ini. Hal itu terlihat dari komentar-komentar pembaca terhadap masing-masing karakter, dimana mereka sangat menggilai karakter-karakter di dalamnya dan memulai untuk ber*fangirling* terhadap karakter-karakter tersebut. Seperti ungkapan salah satu komentar yang ingin menamai anaknya menjadi Raizel. Para pembaca juga ikut terbawa ke dalam esensi yang disampaikan penulis, seperti pesan-pesan yang ditunjukkan dalam *manhwa* tersebut. Untuk itulah, para pembaca mempunyai ekspektasi dan harapan tersendiri. Hal ini membuktikan bahwa terjadi komunikasi

antar-budaya dimana para pembaca merasa menjadi bagian dari *manhwa* tersebut (Prathiwi, 2020).

Teori komik dan komunikasi antar-budaya sangat terkait dengan komentar dari pembaca pada *manhwa* ini. Setiap adegan yang terjadi di dalam *manhwa* ini membangun opini dan ekspektasi tersendiri bagi para pembaca. Ketiga aspek komik tersebut dapat membangun opini dan pandangan tersendiri dari para pembaca. Opini tersebut dapat dikaitkan juga dengan komunikasi antar budaya yang terjadi. Para pembaca merasa ikut terjun dan merasakan sendiri apa yang terjadi di dalam *manhwa* sehingga menimbulkan harapan dan ekspektasi terhadap *manhwa* tersebut. Tetapi selain opini dan pandangan yang relevan dengan esensi komik dan komunikasi antar-budaya tersebut, terdapat beberapa komentar yang *out of line* baik yang terkait dengan isi cerita maupun yang sama sekali tidak terkait dengan isi cerita tersebut. Menurut Liliweri (2011), komunikasi antar budaya mempunyai 2 fungsi, hal itu meliputi fungsi pribadi dan fungsi sosial.

Fungsi pribadi ditunjukkan melalui perilaku komunikasi yang bersumber dari seorang individu. Di dalam penelitian ini, perilaku ini ditunjukkan kepribadian pembaca yang sangat menggilai *manhwa* Noblesse. Pembaca mempunyai karakter tersendiri dalam mengekspresikan kecintaannya terhadap *manhwa* ini. Fungsi pribadi juga terbagi menjadi 4 bagian, yaitu menyatakan identitas sosial, perilaku ini dapat dilihat melalui bahasa yang digunakan baik secara verbal maupun non verbal. Dalam hal ini, identitas sosial pembaca dapat terlihat dari bagaimana mereka menyampaikan ekspresinya melalui komentarnya. Salah satu contohnya adalah kebanyakan komentar pembaca menggunakan bahasa informal dan cenderung menggunakan *slang word* Indonesia. Dapat dilihat bahwa kebanyakan pembaca berasal dari kalangan remaja dan *young adult*. Meskipun ada beberapa pembaca yang menggunakan bahasa formal, namun gaya bahasa yang digunakan mencerminkan bahwa pembaca tersebut berasal dari kalangan remaja dan *young adult*. Menyatakan integrasi sosial, perilaku ini dapat dilihat melalui makna yang diberikan atas pesan yang dibagi antara komunikator dan komunikan. Atau dapat diibaratkan dengan: saya memperlakukan anda sebagaimana kebudayaan anda memperlakukan anda dan bukan sebagaimana yang saya kehendaki. Dalam hal ini dapat dilihat bagaimana para pembaca berusaha menerima kebudayaan Korea Selatan melalui *manhwa* Noblesse. Alur cerita dan ilustrasi yang bergaya Korea dapat diterima dan membuat pembaca tetap setia dengan *manhwa* ini. Para pembaca juga mengaitkan apa yang terjadi di dalam *manhwa* ini dengan kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa pembaca dapat menerima kebudayaan Korea Selatan yang ditunjukkan dalam *manhwa* ini secara tidak langsung (Ernungtyas, et al., 2016).

Menambah pengetahuan, komunikasi antar budaya dapat menambah pengetahuan bersama dan saling mempelajari kebudayaan masing-masing. Dalam hal ini, pembaca mempelajari kebudayaan Korea Selatan melalui gaya bahasa yang digunakan, seperti menggunakan kata *OPPA*, atau penyebutan *boyband* yang populer seperti EXO. Dapat dikatakan bahwa kebanyakan pembaca Noblesse adalah penggemar dari *Hallyu Wave*. Meskipun hal ini tidak terlihat dengan jelas, namun komentar yang diberikan cukup membuktikan bahwa para

mayoritas pembaca adalah penggemar *Hallyu Wave*. Melepaskan diri atau jalan keluar, beberapa pembaca membaca Noblesse untuk melepaskan kejenuhan dan mencari hiburan. Hal ini terlihat dari antusiasme pembaca dalam menunggu terbitnya episode terbaru *manhwa* ini dan ekspresi yang diberikan melalui kolom komentar.

Fungsi sosial seperti pengawasan ini bermanfaat untuk menginformasikan perkembangan dari suatu aktivitas komunikasi yang terjadi. Di dalam hal ini, fungsi pengawasan dapat terlihat dari antusiasme pembaca dengan perkembangan *manhwa* ini menjadi sebuah film. Meskipun sebelumnya Noblesse diangkat menjadi sebuah *live-action*, namun para pembaca ingin agar *live-action* tersebut dibuatkan sequel. Selain itu, pembaca juga ingin agar jumlah penerbitan ditambah dan alur cerita diubah agar tidak membosankan. Mengingat, dalam satu episode kebanyakan hanya berupa peperangan saja. Menjembatani, fungsi ini dapat berarti bahwa komunikasi merupakan jembatan atas perbedaan budaya antara komunikan dan komunikator. Fungsi menjembatani tersebut dapat terkontrol melalui pesan-pesan yang dipertukarkan. Dalam penelitian ini, fungsi menjembatani tidak terlalu diperlihatkan. Namun, dapat terlihat bahwa pesan-pesan yang disampaikan dalam *manhwa* ini mampu menarik minat pembaca untuk tetap setia membacanya.

Sosialisasi nilai, fungsi ini merupakan fungsi untuk mengajarkan dan memperkenalkan nilai-nilai kebudayaan suatu masyarakat kepada masyarakat lain. Dalam hal ini, *manhwa* Noblesse menampilkan pesan-pesan yang cukup berkesan dimata para pembaca. Salah satunya adalah kesetiaan Frank terhadap Rai hingga dia mengorbankan segalanya untuk melindungi sang Noblesse, atau persahabatan yang terjalin antara Muzaka dan Rai serta pengorbanan yang dilakukan Rai dan teman-temannya untuk membela kebenaran. Nilai-nilai yang terkandung di dalam *manhwa* tersebut menggambarkan karakteristik masyarakat Korea Selatan secara tidak langsung dan sukses untuk membuat persepsi tersendiri bagi para pembaca.

Menghibur, fungsi ini dapat digambarkan melalui beberapa komentar yang diberikan. Para pembaca merasa terhibur dengan beberapa scene yang dibawakan. Salah satunya adalah pada saat Frank mengeluarkan *dark spear*nya, para pembaca merasa terhibur dan terus menanti-nanti apa yang akan dilakukan selanjutnya. Selain itu, kemunculan Rael membawa sensasi tersendiri mengingat para pembaca sangat merindukan kehadiran sosok keluarga Kertia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya komentar yang menyebutkan kehebatan Frank saat *Dark spear*nya digunakan dan apresiasi terhadap kehadiran Rael (Qomaria, 2020).

Apabila ditinjau, *manhwa* Noblesse dapat dikatakan sebagai sebuah diplomasi budaya yang dilakukan Korea Selatan melalui komik. Apabila sebelumnya *Hallyu Wave* disebarkan melalui drama, musik dan makanan; maka saat ini *Hallyu Wave* melebarkan sayapnya melalui media komik/*manhwa*. Hal ini dapat dilihat dengan munculnya beberapa *manhwa* baru seperti Lookism, Spirit Fingers, Ghost Teller dan lain sebagainya yang berasal dari Korea Selatan. Antusiasme pembaca juga sangat besar terhadap perkembangan *manhwa* ini. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya pembaca yang bukan dari kalangan *KPOPers* dan secara tidak langsung, *manhwa* ini turut andil dalam menyebarkan virus *Hallyu Wave* di Indonesia. Selain

itu, *manhwa* ini dapat membangun opini publik tersendiri mengenai budaya Korea Selatan dilihat dari tingginya rating dan minat pembaca terhadap perkembangan *manhwa* ini.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa opini dari masyarakat mengenai *manhwa* ini sesuai dengan apa yang dijabarkan oleh McCloud (2001) dalam teorinya. Masing-masing aspek, seperti: closure, waktu dan living in lines membawa pembaca untuk lebih tertarik dengan apa yang dibawakan dari Manhwa ini. Adegan yang dibawakan menggabungkan ketiga unsur komik tersebut yang membuat suasana tersendiri yang pembaca tertarik dengan alur cerita yang diberikan.

Manhwa Noblesse memang membuat suatu opini tersendiri bagi pembacanya. Mayoritas pembaca memilih karakter dari *manhwa* tersebut sebagai salah satu daya tarik. Hal ini terlihat dari antusiasme pembaca terhadap karakter yang dibawakan oleh *Manhwa* tersebut. Pembaca merasa bahwa penulis mampu menggambarkan karakter-karakter seperti Frank dan Rai agar dapat membawakan suasana tersendiri, dimana Rai tidak bisa hidup tanpa Frank dan Frank tidak bisa melawan apa yang Rai katakan.

Selain itu pesan-pesan yang disampaikan oleh penulis juga sukses membangun opini tersendiri bagi para pembaca. Hubungan antara karakter yang membuat suasana tersendiri bagi para pembaca. Pembaca dapat merasakan apa yang dirasakan oleh masing-masing karakter dan menimbulkan *bias* tersendiri terhadap masing-masing karakter. Pembaca juga merasa bahwa pesan-pesan yang disampaikan sangat menarik dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, seperti persahabatan antara Rai dan Muzaka atau kesetiaan yang ditunjukkan oleh Frank terhadap Rai dan pengorbanan yang dilakukan Rai terhadap kaumnya.

Selain karakter dan pesan-pesan yang membangun opini pembaca, ada beberapa harapan pembaca untuk masa depan Manhwa Noblesse. Pembaca berharap agar untuk selanjutnya, *manhwa* ini dapat menduduki peringkat yang lebih baik dengan jumlah rating yang terus bertambah. Selain itu, pembaca juga berharap agar frekuensi penerbitannya ditambah menjadi dua kali seminggu dan pembuatan *manhwa* ini menjadi sebuah sequel film dari Noblesse Awakening. Namun, ada beberapa komentar yang cenderung tidak terkait dengan isi maupun karakter atau *out of line*. Tetapi, pembaca lainnya hanya menganggap komentar itu sebagai candaan dan tetap mendukung *manhwa* Noblesse.

DAFTAR PUSTAKA

- B. (2014, July 02). Popular Mobile Webcomic Service, LINE Webtoon, Debuts in the United States and Worldwide. Retrieved October 01, 2017, from <http://www.marketwatch.com/story/popular-mobile-webcomic-service-line-webtoon-debuts-in-the-united-states-and-worldwide-2014-07-02>
- Devito.J A. (1989). Interpersonal Communication Book- Fifth Edition. New York: Harper & Row.

- Ernungtyas, N. F., Puspita, R., Suryaningsih, S. I., Amelia, Y. R., Lamini, L., & Hendarrita, Y. (2016). Youth Culture dan Gaya Busana: Hiper-Realitas Pekerja Muda Perempuan Terhadap Produk Fashion Bermerek di Jakarta. *Jurnal Nomosleca*, 2(1).
- Ha, S. J., & Lim, S. M. (2012). Webtoon, Why So Popular? – The Dongguk Post. Diperoleh dari <http://www.dgupost.com/news/articleView.html?idxno=1247>
- Liliweri, A (2011). *Dasar-dasar komunikasi antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lynn, H. Korean Webtoons: Explaining Growth - Asia Pacific Memo. Diperoleh dari <http://www.asiapacificmemo.ca/wp-content/uploads/2016/02/HG-Lynn-Korean-Webtoons-Kyushu-v16-2016.pdf>
- Mahardika, T. (2013, December 31). Green universe. Retrieved October 01, 2017, from <http://green-universetien.blogspot.co.id/2013/11/webtoon-reasons-behind-phenomenon.html>
- Martin, Judith dan Nakayama K. (2007). *Intercultural communication in contexts*. New York: Mc Graw Hill International.
- McCloud, S. (2001). *Understanding comics: [the invisible art]*. New York: HarperPerennial.
- Muir, J. History of Manhwa Comics. Hubpages. (October 13, 2016), diperoleh dari <http://hubpages.com/literature/History-of-Manhwa-Comics>
- Neuman, W. L. 2016. *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (7th ed.). New York, NY: Pearson.
- Noblesse Wiki. (n.d.). Retrieved July 05, 2017, from http://noblesse.wikia.com/wiki/Noblesse_Wiki
- Ormsby, T. 2011. What's Manhwa. Diambil dari <https://mangamarket.wordpress.com/2011/01/15/whats-manhwa/>.
- Park, I. H. (2006). A Short History of Manhwa. Retrieved July 04, 2017, from <http://capcold.net/eng/blog/?p=11>
- Park, C. (2015). The aspects of cross-media between webtoon and visual media. *Advanced Science and Technology Letters*, 120, 459-461.
- Prathiwi, G. L. A. (2020). Analisis Kendala Penggunaan Bahasa Dalam Pekerjaan Pada Masyarakat Sunda. *COMMENTATE: Journal of Communication Management*, 1(2), 129-147.
- Purwasito. (2003). *Komunikasi multikultural*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Qomaria, A. L. (2020). Literasi Media Khalayak Pada Tayangan Talkshow Rumpi No Secret di Trans TV. *COMMENTATE: Journal of Communication Management*, 1(1), 83-94.
- R. S., & M. A. (2007, October 01). "Hating 'The Korean Wave'" Comic Books: A sign of New Nationalism in Japan? *The Asia Pacific Journal*, 05(10). Diperoleh dari <http://apjpf.org/-Rumi-SAKAMOTO/2535/article.html>
- Ravina, M. (2009). Introduction: Conceptualizing the Korean Wave. *Southeast Review of Asian Studies*, 31, 3-9.
- Son, J. H., & Lee, K. S. (2015). Noblesse. Retrieved July 05, 2017, from

http://www.webtoons.com/en/fantasy/noblesse/list?title_no=87

- So, J. H., & Lee, K. S. (2016). Production I.G Makes Anime of Korean Vampire Comic Noblesse. Retrieved July 04, 2017, from <http://www.animenewsnetwork.com/news/2016-02-04/production-i.g-makes-anime-of-korean-vampire-comic-noblesse/.98325>
- Umar, H. (2003). Metodologi penelitian untuk skripsi dan tesis bisnis. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Vivi. 100 tahun lebih perjalanan manhwa dari Korea hingga seluruh dunia. (2016, Oktober 13). Koin Media. (October 13, 2016). Diperoleh dari <http://koin-media.com/news-detail/100-tahun-lebih-perjalanan-manhwa-dari-korea-hingga-seluruh-dunia/95>
- Yadao, J. S. (2009). The rough guide to manga. London: Rough Guides.
- Yoon, Y. (2001). A study of the development of sunjong manhwa by Hwang Mina, Kim Hyerin and Choi In-Sun. Vancouver: The University of British Columbia.