

PENGENALAN LOKALITAS BUDAYA INDONESIA KE MANCANEGERA MELALUI WEBTOON

Arien Cahyani Putri, Eka Silvia, Safira Azzahra, Ahmad Bahtiar

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

email: ariencahyanipt@gmail.com, silviaeka429@gmail.com, sfrazzahra255@gmail.com,
ahmad.bahtiar@uinjkt.ac.id

ABSTRAK

Sastra siber merupakan salah satu tanda perkembangan sastra pada era sekarang. Kecanggihan teknologi membawa pengaruh dalam media publikasi. Masyarakat dapat dengan mudah mengakses situs *online* sastra, salah satunya adalah *platform* Webtoon. Web komik asal Korea Selatan ini tak hanya mempublikasikan karya-karya dari negerinya saja, namun juga merambah di beberapa negara Asia, Eropa, dan Amerika. Para penulis Indonesia memanfaatkan Webtoon dengan memasukkan unsur budaya lokal Nusantara dalam karyanya sebagai bentuk kecintaan terhadap bangsa Indonesia. Adanya fitur Bahasa dalam *platform* tersebut, memberikan kemudahan pembaca internasional untuk bisa memilih bahasa dan memahami isi bacaan karya sastra gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengenalan lokalitas budaya Indonesia melalui Webtoon ke mancanegara. Kajian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan mengambil data bersumber dari Webtoon dan menyajikan hasil analisis secara deskriptif. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa kepopuleran Webtoon di seluruh negara bisa menjadi strategi pengenalan lokalitas budaya Indonesia dengan memasukkan unsur kebudayaan dalam teks cerita dan visualisasi gambar. Fitur Bahasa pada Webtoon dan *Fan Translation* membantu meluaskan penyebaran karya sastra ke mancanegara.

Kata Kunci: sastra siber, Webtoon, pengenalan budaya, Indonesia, terjemahan.

ABSTRACT

Cyber literature is one sign of the development of literature in the present era. The sophistication of technology has an impact on the publication media. The public can easily access online literary sites, one of which is the Webtoon platform. This webcomic from South Korea publishes works from his own country and spreads to several Asian, European, and American countries. Indonesian writers use the Webtoon by incorporating elements of local archipelago culture in their work as a form of love for the Indonesian people. The presence of a Language feature on the platform makes it easy for international readers to choose a language and understand the content of reading literary works of images. This study aims to reveal Indonesian cultural locality through Webtoon to foreign countries. This study uses a qualitative approach by taking data sourced from the Webtoon and presenting the results of the analysis descriptively. The research that has been done shows that Webtoon's popularity in all countries can be a strategy for introducing Indonesian cultural locality by incorporating artistic elements into story text and visualization of images. The Language feature of Webtoon and Fan Translation helps to expand the spread of literary works abroad.

Keywords: *cyber literature, Webtoon, cultural introduction, Indonesia, translation.*

PENDAHULUAN

Sastra Indonesia memiliki sejarah perkembangan dengan perjalanan yang

cukup lama. Kelahiran sejarah sastra Indonesia dibagi berdasarkan periode,

dimulai periode tahun 1850-1933 sampai dengan era sekarang (Erowati dan Bahtiar, 2011: 15). Jika dilihat dari kata Sastra Indonesia itu sendiri, maka kata tersebut mengarah kepada sastra yang ada di Indonesia. Banyak peristiwa bersejarah yang terjadi, dimulai dengan menyampaikan sastra secara lisan karena belum mengenal budaya tulis menulis, lalu disebarakan melalui media cetak, hingga pada abad ke-21 dipublikasi melalui internet.

Karya sastra merupakan ungkapan dan kreatifitas seseorang yang dituangkan ke dalam suatu tulisan bermakna dan memiliki nilai di beberapa aspek. Sastra mempunyai definisi dengan banyak batasan, seperti: (a) sastra adalah suatu kesenian; (b) sastra adalah ungkapan perasaan dengan spontan; (c) sastra adalah bahasa yang mengekspresikan pikiran; (d) sastra adalah wujud inspirasi kehidupan dalam bentuk yang indah; (e) sastra adalah buku yang memuat tentang perasaan manusia secara dalam dan memiliki kekuatan moral dengan pandangan yang bebas dan mempesona (Rokhmansyah, 2014: 2).

Sastra mengikuti perkembangan yang menyesuaikan kemajuan zaman, terutama dalam media penyebarannya. Perkembangan terakhir karya sastra di Indonesia ditandai dengan kemunculan sastra siber (Yusanta dan Wati, 2020). Sastra siber adalah bentuk perubahan dalam menyalurkan karya sastra yang diterbitkan ke media *online*. Kecanggihan teknologi saat ini memberikan kemudahan kepada seluruh lingkungan masyarakat untuk mempublikasikan buah pikirannya ke dalam tulisan digital secara bebas tanpa ada persyaratan khusus. Wicaksono (2017: 61) berpendapat bahwa dalam sastra cyber, penulis mengalami kemudahan dalam menyalurkan karyanya untuk pembaca, karena tidak

ada seleksi yang ketat pada karya sastra tersebut, apabila dibandingkan dengan sastra koran atau majalah.

Era modern saat ini muncul banyak jenis tulisan yang memvisualisasikan sebuah teks dengan cerita bergambar atau biasa disebut dengan komik. Komik merupakan karya sastra gambar yang memiliki kelebihan karena kurang memperlihatkan kepribadian penulisnya, disebabkan para penulis komik yang lebih fokus menyatakan orisinalitasnya dalam gambar (Bonneff, 1998: 7-8). Dengan demikian, para pembaca bisa turut mengembangkan imajinasinya saat membaca sembari melihat gambar yang menceritakan suatu karakter dan alur dalam cerita tersebut.

Teknologi masa sekarang membuat komik tidak hanya dalam bentuk buku fisik saja, tetapi juga berbentuk buku digital dan ada yang diterbitkan di situs *website*. Jika dilihat dari sisi pembaca, dengan adanya kemudahan akses untuk menikmati suatu karya, maka tidak perlu lagi membeli buku fisik karena sudah tersedia buku digital berbayar dan juga bisa didapatkan secara gratis di gawai para pembaca. Apapun media sastranya perlu mendapatkan perlakuan yang sama secara adil, tidak perlu untuk membedakan antara sastra koran, buku atau sastra elektronik (Wicaksono, 2017: 62). Alasan banyak yang memilih bacaan *online* karena gawai mudah dibawa sehingga bisa dibaca dalam situasi kondisi apapun, dan juga akses gratis yang terbuka untuk umum. Beberapa orang juga lebih memilih membeli buku fisik daripada buku digital. Namun, tidak semua golongan masyarakat bisa membeli buku karena keterbatasan biaya. Menurut Teeuw (1989: 57), ada beberapa faktor yang mempengaruhi pasaran buku di Indonesia, salah satunya yaitu keadaan perekonomian.

Webtoon menjadi salah satu contoh web komik gratis yang populer di kalangan remaja. Menurut Raymond Williams (Dewojati, 2021: 9), ada 4 makna terkait istilah populer: makna tersebut disukai banyak orang; jenis kerja rendahan; karya untuk menghibur orang; serta budaya untuk dirinya sendiri yang dibuat oleh orang. Keseluruhan karya yang dimuat pada Webtoon berjenis karya sastra populer. Budi Darma (dalam Trismanto, 2018), menegaskan bahwa sastra populer dinamakan juga sebagai sastra hiburan, karena sifatnya menghibur dan digemari para pembaca. *Platform* asal Korea Selatan ini tidak hanya populer di negaranya saja, tetapi juga merambah di beberapa negara Asia, Eropa, dan Amerika. Webtoon juga menyediakan pilihan berbayar apabila kita ingin membaca episode selanjutnya tanpa menunggu jadwal terbit, yaitu dengan membeli koin untuk mengakses episode berbayar. *Platform* ini memiliki fitur terjemahan berbagai bahasa yang memberikan peluang luas untuk mengenalkan karya sastra ke belahan dunia, karena para pembaca bisa memilih bahasa sesuai yang digunakannya, supaya dapat menikmati bacaan tanpa terkendala perbedaan bahasa penulis aslinya. Secara sederhana penerjemahan diartikan sebagai penyampaian makna suatu gagasan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran (Wuryantoro, 2018: 10)

Kepopuleran dan banyak ragam genre (drama, horror, fantasi, romantis, komedi, *slice of life*, aksi dan lain-lain) pada Webtoon dimanfaatkan para penulis Indonesia yang berantusias memberikan karya terbaiknya sebagai pengenalan lokalitas budaya Indonesia, dengan memasukan unsur budaya dalam cerita dan melalui visualisasi gambar. Bentuk ciri khas kebudayaan dalam suatu wilayah tertentu disebut dengan

lokalitas budaya (Faizin, 2018). Setiap daerah mempunyai nilai keanekaragaman budaya, seperti negara Indonesia yang memiliki kelompok etnik suku bangsa berjumlah 300 atau 1.340 suku bangsa menurut data BPS pada tahun 2010 (Kuswantoro dan Pertiwi, 2019). Data ini menunjukkan bahwa Indonesia kaya akan keanekaragaman budayanya. Maka sebagai bentuk kecintaan kepada Nusantara harus turut serta mengenalkan budaya lokal ke mancanegara.

Beberapa penelitian yang terkait dengan bahasan mengenai pengenalan lokalitas budaya Indonesia ke mancanegara melalui Webtoon diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fayza Arifa pada tahun 2017 dengan judul "Analisis Unsur Semiotika Komik Online Indonesia Sebagai Penyebar Budaya". Fokus masalah dalam penelitian tersebut adalah persepsi pembaca terhadap komik online Indonesia yaitu Webtoon Indonesia berjudul *Pasutri Gaje*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah Webtoon Indonesia. Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yang terdiri: (1) data primer yang diperoleh dari beberapa adegan dalam Webtoon Indonesia berjudul *Pasutri Gaje* yang mengandung unsur budaya; (2) data sekunder yang diperoleh dari beberapa literatur, internet, penelitian, dan buku. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku komik *online Pasutri Gaje* yang berjenis komik romantis terdapat *representamen* yang di dalamnya terdapat (ikon, indeks, dan simbol), *object*, dan *interpretant*. Komik *Pasutri Gaje* memiliki pesan dan makna budaya Indonesia di dalamnya serta berceritakan mengenai kehidupan sehari-hari yang bisa membantu penyebaran budaya Indonesia ke seluruh dunia (Arifa, 2017).

Penelitian lain yang terkait mengenai bahasan lokalitas budaya Indonesia ke mancanegara melalui Webtoon adalah penelitian yang dilakukan oleh Diandra Nabilla Ivanka pada tahun 2018 dengan judul "Webtoon sebagai Media Budaya Populer (Studi Kasus pada Pembaca Webtoon Pasutri Gaje)". Fokus masalah dalam penelitian tersebut adalah tentang Webtoon Pasutri Gaje dan media Webtoon sebagai pembentukan budaya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah LINE Webtoon. Sumber data penelitian ini terdiri dari: (1) data primer adalah wacana yang diperoleh dengan mengumpulkan informasi pembaca Webtoon Pasutri Gaje dan juga dari kreatornya; (2) data sekunder dari penelitian ini adalah artikel, literatur, dokumen resmi, naskah, koran, dan sebagainya yang berhubungan dengan Webtoon Pasutri Gaje. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kepopuleran Webtoon Pasutri Gaje menjadikan media sebagai penyebar informasi dan pembentukan budaya populer yang semakin meluas (Ivanka, 2018).

Dengan demikian, terdapat perbedaan antara dua penelitian di atas dengan penelitian ini, diantaranya dari aspek pembahasan: (1) kepopuleran Webtoon Indonesia yang dilihat dari jumlah like di berbagai terjemahan bahasa; (2) terjemahan bahasa asing Webtoon Indonesia yang maknanya tetap tersampaikan dengan tepat; (3) judul Webtoon yang diteliti; (4) perbedaan nama judul dalam komik Pasutri Gaje di Webtoon terjemahan.

Persamaan yang terdapat dalam dua penelitian di atas dengan penelitian ini, diantaranya dari aspek pembahasan: (1) menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif; (2) sumber data penelitian dari Webtoon; (3) simbol,

gambar/objek, dan teks yang mengandung unsur budaya Indonesia dalam Webtoon Pasutri Gaje; (4) kepopuleran Pasutri Gaje dalam versi bahasa Indonesia yang dilihat dari *Like* (disukai) dan peringkat; (5) Webtoon sebagai media pengenalan budaya Indonesia.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara pendekatan kualitatif. Teknik pengambilan data diambil dari mengumpulkan bukti dan bacaan bersumber dari Webtoon, lalu menganalisis dengan mencermati makna dalam gambar; teks; dan jumlah *Like*. Setelah dianalisis, hasil disajikan secara deskriptif analitik. Tujuan menggunakan metode ini adalah untuk memudahkan peneliti menganalisis gambar visual dalam Webtoon dan memberikan kesimpulan berupa deskripsi penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemunculan Webtoon sebagai sastra gambar menjadi ajang bagi komikus Indonesia untuk membawa unsur-unsur lokalitas budaya Indonesia (Kuswantoro dan Pertiwi, 2019). *Platform* web komik tersebut merupakan satu contoh dari banyaknya media sastra siber. Penulis komik di Webtoon tidak diharuskan memiliki latar belakang komikus, tetapi dibebaskan untuk seluruh kalangan mana saja (Yusanta dan Wati, 2020). Karya Webtoon asal Indonesia memiliki peminat yang tinggi di berbagai negara. Hal ini dibuktikan beberapa karya penulis Indonesia sudah diterjemahkan ke bahasa Inggris, China, Thailand, dan masih banyak lagi. Bahkan saking populernya, sudah mengeluarkan ratusan episode di berbagai bahasa dengan rating yang cukup sempurna. Dilihat dari Google Play Store, *platform* Webtoon sudah diunduh lebih dari 50.000.000+

pengguna di dunia. Banyak yang menyukai Webtoon sebagai media hiburan dikarenakan visual gambar dengan kualitas tinggi, alur cerita yang menarik, dan tampilan yang mudah digunakan.

Unsur Lokalitas Budaya Indonesia dalam Webtoon

Penulis Webtoon Indonesia menyisipkan unsur kebudayaan Indonesia dalam karya sastra mereka dengan memanfaatkan berbagai macam genre yang disukai banyak orang tanpa mengurangi nilai estetika dan penyampaian budaya lokal di dalamnya. Pembaca tetap bisa menikmatinya sebagai hiburan. Beberapa komik yang menyuguhkan unsur budaya Indonesia:

1. Sri Asih (genre fantasi)

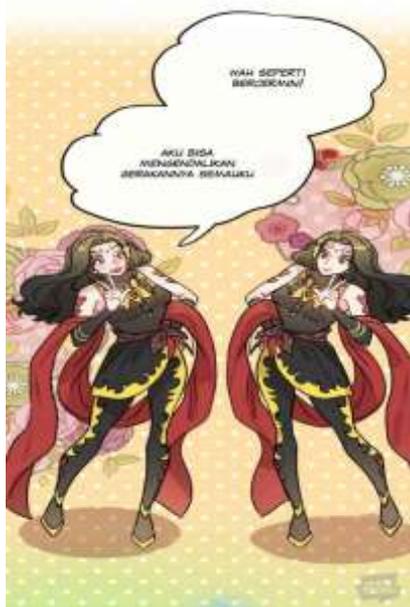
Archie The RedCat adalah penulis (*author*) Webtoon asal Indonesia yang mempunyai karya berjudul “Eggnoid” dan “Sri Asih”. Sri Asih menceritakan sosok manusia bernama Alana yang mendapatkan berkah kekuatan istimewa dari Dewi Asih.

Pada episode 32, Alana berperan sebagai Sri Asih yang merupakan titisan Dewi Asih. Dalam penggambaran visual tersebut, Alana sedang mencoba membagi sukmanya agar bisa menggunakan ajian Bolo Sewu. Bolo Sewu merupakan bahasa Jawa yang memiliki arti seribu teman atau sahabat. Teman yang dimaksud adalah khodam yang ada didalam diri manusia itu sendiri, bahkan jin yang memiliki ikatan dengan si empunya.



Gambar 1.1 Webtoon Sri Asih, Episode 32.

Mantra rahasia mula-mula dilakukan oleh Syekh Siti Jenar. Mantra Bolo Sewu konon dimiliki oleh Bandung Bondowoso, seorang tokoh sakti yang mampu mendatangkan khodam dari bangsa jin. Keutamaan fungsi dari ilmu ini adalah mendatangkan ribuan khodam untuk urusan apapun yang sedang kita hadapi (Ghazali, 2020). Ajian Bolo Sewu dikenal sebagai mantra yang dapat membuat seseorang merapkannya menjadi wujud ribuan orang kembar yang semuanya asli.



Gambar 1.2 Webtoon Sri Asih, Episode 32.

Di dalam komik tersebut, diceritakan bahwa Sri Asih sedang berlatih untuk membuat beberapa bayangan yang serupa dengan dirinya, serta mengirimnya ke beberapa tempat berbeda guna menjalankan misinya. Sayangnya, bayangan yang dibuatnya tak bisa dikirim ke tempat yang terlalu jauh, juga tak bisa mengeluarkan suara seperti layaknya manusia. Mantra rahasia Jawa kuno itu sendiri merupakan mantra sakti paling ampuh yang dipercaya dapat segera terkabul oleh pembaca mantra tersebut.

2. Hantu +62 (genre komedi)

Webtoon ini merupakan karya Meidito Dian, seorang mahasiswa Indonesia di Universitas Negeri Malang jurusan Desain Komunikasi Visual. Hantu +62 menceritakan berbagai jenis hantu di Indonesia. Seperti salah satu episodenya mengisahkan tentang Banaspati.



Gambar 2.1 Webtoon Hantu +62, Episode 52.

Hantu, siluman, atau roh jahat yang tersusun dari api dengan ilmu hitam tingkat tinggi, dinamakan Banaspati. Ia juga biasa dikenal sebagai santet yang berwujud seperti sebuah api. Banaspati mempunyai elemen utama api yang berbentuk bola atau pusran api. Menurut Yusuf (2016: 73), Banaspati dalam mitos masyarakat Jawa memiliki kulit berwarna merah, bertanduk, dan badannya yang besar diselubungi api. Ia juga menegaskan bahwa siluman api ini sering dijumpai di atas pohon untuk menakuti para pejalan kaki yang melewatinya. Pada gambar 2.1, diceritakan para anggota Pramuka sedang melakukan kegiatan kemah di hutan dan bertemu Banaspati di dekat pohon untuk menakutinya. Dikarenakan Webtoon Hantu +62 mengusung genre komedi, peran Banaspati disini dianggap tidak menakutkan dan menyimpang dengan mitos aslinya.



Gambar 2.2 Webtoon Hantu +62, Episode 52.

Hantu ini sering ditemukan di Nusantara biasanya di daerah pulau Jawa dan juga Kalimantan. Banaspati bisa berupa kiriman dari seorang dukun untuk mengganggu seseorang yang dituju oleh si pemesan. Banaspati bisa membakar manusia yang menggagunya, biasanya melakukan tugasnya saat malam hari, dan hinggap di rumah mangsanya kemudian berubah menjadi sosok jin yang menyeramkan. Beda halnya dengan komik ini, peran banaspati tidak menyeramkan seperti kenyataannya. Banaspati yang seharusnya menakuti dan mengganggu mangsanya, justru dijadikan pengganti api unggun oleh manusia yang ditemukannya. Banaspati merasa salah dalam memilih dan menakuti manusia tersebut.

3. Jajan Squad (genre *slice of life*)
Dito Satrio merupakan komikus Jajan Squad yang pernah berkuliah di Universitas Indonesia. Komik ini bertemakan makanan Indonesia

berkisahkan sekelompok sahabat yang gemar membuat video tentang makanan jalanan di sekitar mereka. Contohnya pada salah satu episode 12 yang menjelaskan tentang roti gambang melalui rekaman video.



Gambar 3.1 Webtoon Jajan Squad Episode 12.

Pada gambar di atas, roti gambang divisualisasikan berwarna coklat, bertaburkan wijen, dan pada umumnya berbentuk persegi panjang. Penjelasan roti gambang juga dinarasikan oleh percakapan karakter bahwa roti tersebut menjadi roti khas Indonesia yang memiliki sejarah dari zaman kolonial Belanda. Awal mulanya para leluhur berkeinginan membuat roti seperti rotinya orang belanda, sehingga mereka berkreasi untuk membuat roti dengan bahan utama yang lebih mudah didapatkan. Setelah dipanggang, hasilnya adalah roti yang padat dibanding roti pada umumnya. Dinamakan roti gambang

karena bentuk dan warnanya mirip seperti alat musik “gambang”. Belanda menganggap roti ini mirip seperti Gambang yang merupakan alat musik tradisional Jakarta yaitu Gambang Kromong. Sementara di Semarang terdapat kesenian serupa yang disebut Gambang Semarang (Aditya, 2019).

Karya Webtoon Indonesia Populer yang Diterjemahkan

Kepopuleran dilihat berdasarkan jumlah *Like* pada suatu karya sastra, tentunya dengan jumlah *Like* yang berbeda di setiap terjemahan bahasa. Fitur Bahasa pada Webtoon menjadi salah satu faktor pendukung pengenalan unsur budaya lokal Indonesia, ditambah adanya *Fan Translation* yang diterjemahkan oleh para penggemar dan tetap berkolaborasi dengan penulis aslinya. Terjemahan penggemar di Webtoon tersedia 32 bahasa, yaitu: *Indonesian* (bahasa Indonesia), *Japanese* (bahasa Jepang), *Spanish* (bahasa Spanyol), *Ukrainian* (bahasa Ukraina), *Arabic* (bahasa Arab), *Mongolian* (bahasa Mongolia), *Chinese 簡* (bahasa China Sederhana), *Chinese 繁體* (bahasa China Tradisional), *Danish* (bahasa Denmark), *Filipino* (bahasa Filipino), *German* (bahasa Jerman), *Thai* (bahasa Thai/Siam), *Lithuanian* (bahasa Lituania/Lituavi), *Russian* (bahasa Rusia), *Czech* (bahasa Ceska), *Malay* (bahasa Melayu), *Greek* (bahasa Yunani), *Persian* (bahasa Persia/Parsi), *French* (bahasa Prancis), *Polish* (bahasa Polandia/Polski), *Bulgarian* (bahasa Bulgaria), *Portuguese (BR)* (bahasa Portugis Brasil), *English* (bahasa Inggris), *Vietnamese* (bahasa Vietnam), *Portuguese (EU)* (bahasa Portugis Eropa), *Romanian* (bahasa Rumania), *Italian* (bahasa Italia), *Dutch* (bahasa Belanda), *Swedish* (bahasa Swedia),

Bengali (bahasa Bengali), *Turkish* (bahasa Turki), dan *Hindi* (bahasa Hindi). Sedangkan bahasa yang diterjemahkan secara resmi oleh pihak Webtoon hanya 7 bahasa, yaitu: bahasa Inggris, bahasa China Tradisional, bahasa Thailand, bahasa Indonesia, bahasa Spanyol, bahasa Prancis, dan bahasa Jerman. Semakin terkenal karya dalam Webtoon, maka semakin banyak pula bahasa yang diterjemahkan, sehingga pengenalan budaya lokal dalam karya sastra mempunyai peluang yang luas. Webtoon bisa dijadikan strategi pengenalan ke seluruh lapisan masyarakat mancanegara. Setiap negara memiliki bahasa yang berbeda, namun dengan adanya terjemahan bahasa tidak membuat makna atau pesan yang disampaikan berubah. Berikut beberapa contoh karya sastra populer Webtoon asal Indonesia yang menyisipkan unsur budaya dan sudah diterjemahkan ke berbagai bahasa:

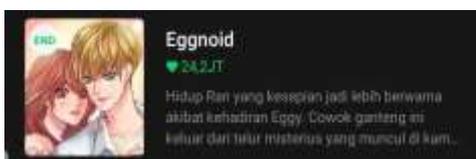
1. Egnoid

Archie The Redcat juga memiliki karya sastra Webtoon populer yang sudah diterjemahkan ke beberapa bahasa yaitu berjudul Egnoid dengan genre romantis, yang mulai terbit dari 13 Desember 2015 sampai episode terakhir pada 31 Januari 2021. Egnoid menceritakan kesepian dalam kehidupan Ran dan menjadi berwarna dengan kehadiran Eggy, seorang lelaki tampan yang keluar dari telur misterius di kamar Ran. Perilaku Eggy seperti anak ayam yang baru menetas.



Gambar 4.1 Webtoon Eggnoid,
Bahasa Inggris, (Season 2)
Episode 1.

Di gambar tersebut telah divisualisasikan seragam sekolah SD (Sekolah Dasar) di Indonesia yang dikenakan oleh Ran saat masa kanak-kanak. Logo yang berada di saku dada Ran mempunyai makna filosofisnya, seperti bintang berbentuk segi lima dengan lambang kelopak bunga, berwarna dasar coklat, rangkaian 17 butir padi, 8 buah lipatan pita, 4 buah kapas beserta 5 daunnya, tulisan SD, berwarna merah putih, dan bangunan rumah (Marogi, 2019). Dengan demikian, karya terjemahan bahasa Inggris seperti gambar 4.1, tidak mempengaruhi makna simbol yang divisualisasikan meskipun tidak disertai teks narasi yang menjelaskan simbol tersebut, karena sudah memiliki makna nilai tersendiri.



Gambar 4.2 Webtoon Eggnoid,
Bahasa Indonesia.



Gambar 4.3 Webtoon Eggnoid,
Bahasa China.



Gambar 4.4 Webtoon Eggnoid,
Bahasa Thailand.



Gambar 4.5 Webtoon Eggnoid,
Bahasa Inggris.

Kepopuleran komik Eggnoid bisa diamati melalui jumlah *Like* yang terdapat di terjemahan resmi beberapa negara oleh Webtoon, seperti di Indonesia yang menyukai karya ini sebanyak 24.200.000 pembaca dengan rating 9,74/10, di China mempunyai 679.006 *Likes*, di Thailand sejumlah 1.7M *Likes* (dalam bahasa Indonesia: disukai 1.700.000), sedangkan di Inggris melampaui jumlah *Like* di Thailand sebesar 13.5M (dalam bahasa Indonesia: 13.500.000). Dengan banyaknya jumlah *Like* tersebut, dapat dikatakan bahwa popularitas Webtoon Eggnoid sudah dikenal di luar Indonesia.

Terjemahan Penggemar (*Fan Translation*) dalam Webtoon Eggnoid sangat membantu penyebaran karya sastra gambar, apalagi Eggnoid juga menyisipkan

unsur budaya dalam visual gambarnya. Terjemahan penggemar lebih banyak variasi bahasa asing dibandingkan dengan terjemahan resmi oleh Webtoon. Contohnya seperti gambar 4.6, terjemahan penggemar Webtoon Egnoid sudah tersedia 22 bahasa.



Gambar 4.6 Webtoon Egnoid, Terjemahan Penggemar.

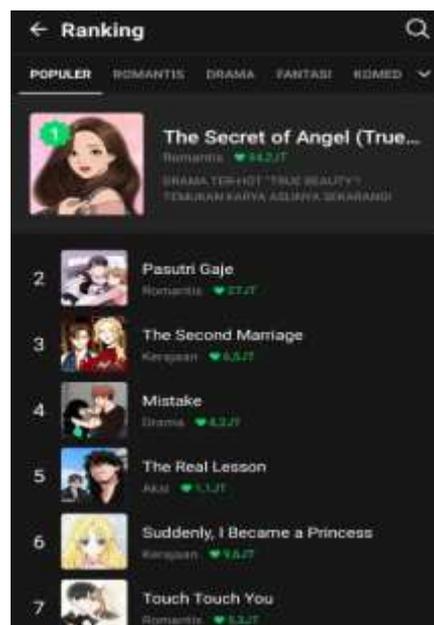
2. Pasutri Gaje

Annisa Nisfihani mempunyai karya selain "Pasutri Gaje", yaitu Webtoon berjudul "My Pre-Wedding" dan "Me Vs Big Slacker Baby". Webtoon yang merupakan kisah Adimas dan Adelia sesudah menikah ini, tidak kalah populernya dengan karya sebelumnya yaitu My Pre-Wedding yang menjadi bagian awal cerita tentang pertemuan pasangan tersebut.

Pasutri Gaje menceritakan lika-liku kehidupan pasangan suami istri di Indonesia pada umumnya. Dalam komiknya, Adimas dan Adelia dipanggil dengan Mas dan Adek. Panggilan Mas dan Adek biasa digunakan di Indonesia terutama keluarga yang berasal dari Jawa. Hal

itu menunjukkan bahwa ciri khas Indonesia yang sangat kental dalam karya Webtoon ini. Di setiap episodenya juga mengisahkan berbagai kebiasaan masyarakat Indonesia, seperti pada Webtoon Indonesia di season 3 episode 45 menggambarkan kegiatan ronda malam yang dilakukan oleh Bapak-Bapak (laki-laki yang sudah berkeluarga), season 2 episode 37 bercerita perkumpulan Ibu-Ibu rumah tangga sedang melakukan arisan di lingkungan rumahnya yang diadakan setiap sebulan sekali, dan masih banyak lagi.

Webtoon Pasutri Gaje ternyata sudah banyak terjemahan ke berbagai bahasa secara resmi yang diterjemahkan oleh penerjemah profesional dari pihak Webtoon sendiri, berbeda dengan *Fan Translation* yang diterjemahkan oleh para penggemar Webtoon. Dilihat dari peringkat tanpa pengelompokkan genre, Pasutri Gaje menduduki peringkat kedua di Webtoon Indonesia dengan genre romantis pada tahun 2021.



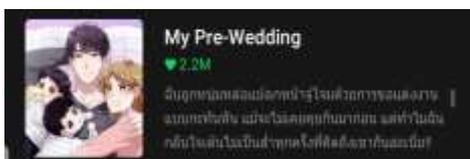
Gambar 5.1 Peringkat Webtoon Populer di Indonesia.

Jumlah *Like* yang dimiliki Pasutri Gaje sebesar 27.000.000 dengan rating 9,78/10 di Indonesia. Di beberapa negara yang sudah diterjemahkan, karya ini memiliki jumlah *Like* yang bervariasi. Seperti di China atau dalam terjemahan bahasa China, memiliki jumlah *Likes* 125.8萬 (dalam bahasa Indonesia: disukai 1.258.000). Judul "Pasutri Gaje" pada versi terjemahan bahasa China adalah "婚後戀愛進行曲" (dalam bahasa Inggris: *Marriage Love March*).



Gambar 5.2 Webtoon Pasutri Gaje di China.

Jumlah *Like* Pasutri Gaje di Thailand lebih banyak dibandingkan dari China, yaitu sebesar 2.2M *Likes* (dalam bahasa Indonesia: disukai 2.200.000). Judul "Pasutri Gaje" di terjemahan bahasa Thailand dinamakan "My Pre-Wedding".



Gambar 5.3 Webtoon Pasutri Gaje di Thailand.

Dari gambar yang dilampirkan, terlihat bahwa judul karya Pasutri Gaje berbeda dari Webtoon Thailand dan China, dikarenakan selain perbedaan bahasa, di Webtoon Indonesia juga alur cerita dipisahkan dan dibedakan judulnya

yaitu "My Pre-Wedding" dengan "Pasutri Gaje". Sedangkan di terjemahan Thailand dan China, menjadi kesatuan alur utuh atau episode berlanjut yang dimulai dari kisah pendekatan Adimas dan Adelia hingga saat menjalani kehidupan setelah pernikahan tanpa dipisahkan dengan judul karya yang berbeda. Sehingga terjadi perbedaan penulisan episode di tiap bahasa.

Perbedaan bahasa tidak membuat unsur budaya lokal dalam cerita tersebut hilang kandungan maknanya, seperti pada season 2 episode 37 dalam terjemahan penggemar (*Fan Translation*) Webtoon bahasa Inggris yang menyisipkan bagian kegiatan arisan.



Gambar 5.4 Webtoon Pasutri Gaje, Terjemahan Penggemar, (Season 2) Episode 37.

Pada gambar 5.4 terdapat teks dialog bahasa Inggris oleh karakter berhijab, yang mengatakan, "Who is the lucky one this month?". Bila diartikan ke bahasa Indonesia maka menjadi, "Siapa yang beruntung bulan ini?". Seperti diketahui kata "arisan" merupakan bahasa Indonesia yang menjadi bahasa sumber/awal. Jika bahasa Inggris

dijadikan sebagai bahasa sasaran/tujuan, maka kata "arisan" menurut Kamuslengkap (n.d) memiliki arti "*regular social gathering whose members contribute to and take turns at winning an aggregate sum of money*". Makna dari arti tersebut bahwa arisan adalah pertemuan sosial yang anggotanya berkontribusi dan secara bergiliran memenangkan sejumlah uang. Istilah "arisan" menurut KBBI (n.d) adalah kegiatan mengumpulkan uang atau barang yang bernilai sama oleh beberapa orang kemudian diundi di antara mereka untuk menentukan siapa yang memperolehnya, undian dilaksanakan dalam sebuah pertemuan secara berkala sampai semua anggota memperolehnya

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa sastra siber sangat diminati oleh masyarakat dunia, dikarenakan kemudahan dan akses gratis pada umumnya. Platform Webtoon sebagai media sastra gambar menjadi salah satu contoh dari media sastra siber yang populer. Webtoon tidak diharuskan memiliki latar belakang komikus, tetapi dibebaskan untuk seluruh kalangan mana saja (Yusanta dan Wati, 2020). Para penulis Indonesia memanfaatkan popularitas Webtoon sebagai pengenalan budaya lokal. Kepopuleran karya sastra dalam Webtoon dapat dilihat berdasarkan jumlah *Like*. Webtoon juga menyediakan fitur Bahasa dan *Fan Translation* supaya dapat dinikmati oleh negara luar tanpa terhalang perbedaan bahasa sumber penulisnya. Jika peminat karya tersebut tinggi, maka peluang diterjemahkan ke berbagai bahasa semakin besar. Karya Webtoon anak bangsa yang beraneka ragam genre,

banyak yang sudah diterjemahkan ke beberapa bahasa asing. Perbedaan Bahasa serta banyak ragam genre tidak membuat unsur budaya lokal dalam cerita tersebut hilang kandungannya. Penulis mempertahankan fungsinya sebagai karya yang menghibur dengan membawakan cerita dan visualisasi gambar yang menarik, sehingga para pembaca pun tetap menikmati alur cerita dan penyampaian makna budaya di dalamnya bisa tersampaikan dengan baik. Sebagai penerus bangsa, tentu harus ikut serta melestarikan budaya khas Indonesia supaya tidak hilang oleh perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, N. R. (2019) *Roti Gambang Berasal dari Mana? Ini Asal Usulnya*, *travel.kompas.com*. Tersedia pada: <https://travel.kompas.com/read/2019/10/19/093115327/roti-gambang-berasal-dari-mana-ini-asal-usulnya> (Diakses: 25 April 2021).
- Arifa, F. (2017) *Analisis Unsur Semiotika Komik Online Indonesia Sebagai Penyebar Budaya*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Bonneff, M. (1998) *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Dewojati, C. (2021) *Sastra Populer Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Erowati, R. dan Bahtiar, A. (2011) *Sejarah Sastra Indonesia*. Tangerang Selatan: Lembaga penelitian UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Faizin (2018) "Literasi Budaya Lokal untuk Meminimalisir Gegar Budaya Pemelajar Bipa," in.

- Malang: Prosiding SENASBASA, hal. 116–124.
- Ghazali, D. N. M. (2020) *Perancangan Informasi Budaya Mantra Rahasia Jawa Kuno Melalui Buku Ilustrasi*. Universitas Komputer Indonesia. Tersedia pada: <http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2986>.
- Ivanka, D. N. (2018) *Webtoon sebagai Media Budaya Populer (Studi Kasus pada Pembaca Webtoon Pasutri Gaje)*. Universitas Lampung.
- Kamuslengkap (n.d) *Arisan*, *kamuslengkap.com*. Tersedia pada: <https://kamuslengkap.com/kamus/indonesia-inggris/arti-kata/arisan> (Diakses: 25 April 2021).
- KBBI (n.d) *Arisan (DEF.1)*, *KBBI Daring*. Tersedia pada: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/arisan> (Diakses: 25 April 2021).
- Kuswantoro, T. D. dan Pertiwi, A. L. (2019) “Pengenalan Budaya Visual Nusantara Melalui Web Komik,” in *Reinvensi Budaya Visual Nusantara*. Surabaya: Seminar Nasional Seni dan Nasional, hal. 451–457.
- Marogi, A. (2019) *Ketahui Kriteria Contoh Logo Sekolah Dasar Sebelum Membeli Seragam*, *ahmadmarogi.com*. Tersedia pada: <https://ahmadmarogi.com/contoh-logo-sekolah-dasar/> (Diakses: 25 April 2021).
- Rokhmansyah, A. (2014) *Studi Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Teeuw, A. (1989) *Sastra Indonesia Modern*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Trismanto (2018) “Sastra Populer dan Masalah Kehidupan Bangsa,” in *Menduniakan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Semarang: Seminar Nasional Bulan Bahasa 1, hal. 256–262.
- Wicaksono, A. (2017) *Pengkajian Prosa Fiksi (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Wuryantoro, A. (2018) *Pengantar Penerjemahan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yusanta, F. B. dan Wati, R. (2020) “Eksistensi Sastra Cyber: Webtoon dan Wattpad Menjadi Sastra Populer dan Lahan Publikasi Bagi Pengarang,” *Jurnal Literasi*, 4, hal. 1–7. doi: <https://dx.doi.org/10.25157/literasi.v4i1.3080>.
- Yusuf, S. (2016) *Mythical Creatures of Asia: Mitologi Monster Benua Asia*. Bandung: Mizan Fantasi.