

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai sebuah pembahasan yang berhubungan dengan komunikasi, maka pembahasan dalam skripsi ini juga tidak lepas dari dimensi komunikasi tersebut. Secara ringkas, komunikasi mempunyai beberapa unsur yakni sumber (*source*), pengiriman pesan (*communicator*), media (channel), penerima pesan (*communican*) dan efek (*effect*). Sebagai bagian dari ilmu sosial, maka ilmu komunikasi sarannya adalah penyataan pesan dan teknik yang disampaikan manusia. Sebab, sebagai makhluk yang paling sempurna manusia dikaruniai akal pikiran. Dengan akal pikiran itulah manusia mengalami perubahan. Dan perubahan tersebut tidak akan lepas dari komunikasi. Dalam komunikasi sendiri ada pesan yang disampaikan. Entah pesan itu disampaikan secara verbal (bahasa lisan) atau non verbal (bahasa isyarat) (Nurudin, 2000:2-3).

Dalam perkembangannya, komunikasi tidak hanya dilakukan secara personal, namun sudah dilakukan melalui kelompok (komunitas) dan komunikasi massa. Dengan demikian maka ada satu perkembangan yang semakin komplek. Apabila ditinjau dari segi medianya maka terlihat semakin banyak, ada radio, televisi, surat kabar, majalah, bulletin, media tradisional (seperti kentongan), dan termasuk dalam hal ini adalah komik yang semua mempunyai nuansa sendiri. Nuansa yang penulis maksudkan adalah isi yang disampaikan serta sasaran pembaca yang jelas.

Dari beberapa media komunikasi diatas, penulis akan melakukan penelitian terhadap salah satu media komunikasi massa yaitu komik. Selama ini, komik sangat

diminati oleh kalangan pelajar dan mahasiswa sebagai buku bacaan yang sifatnya menghibur. Dengan demikian, komik memuat tentang tulisan yang menceritakan suatu tema yang bersifat lucu dan cenderung fiktif. Meskipun demikian, ada pula komik yang menceritakan kehidupan nyata (tidak fiktif) mengenai sebuah kehidupan, namun komik yang menceritakan kisah nyata ini sangat jarang. Cerita yang menceritakan isi komik biasanya disertai gambar yang berbentuk kartun, fungsinya adalah sebagai penjelasan, pendukung cerita, serta sebagai bukti bahwa komik masuk juga dalam seni lukis (gambaran) selain sebagai seni sastra.

Berbeda halnya dengan komik, karya tulis ilmiah yang bersumber dari penelitian dengan berbagai macam metode yang digunakan, isinya cenderung padat dan lugas, serta berusaha tidak memberikan ruang kosong dari pembacanya untuk banyak melakukan penafsiran, persepsi, atau pembahsan baru termasuk melakukan kritik. Contoh dari karya tulis ini antara lain buku-buku ilmiah karya para pakar yang biasanya oleh para pembacanya lebih dijadikan sebagai referensi dari pada dijadikan sebagai objek untuk diteliti. Namun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa karya ilmiah semacam ini pada suatu saat isinya dinyatakan gugur (tidak berlaku lagi), yaitu ketika ada ilmiah baru yang bersumber dari penelitian dengan hasil yang lebih ilmiah dan valid dibandingkan dengan karya ilmiah dari hasil penelitian sebelumnya,

Karena penulis akan melakukan penelitian terhadap komik, maka komik yang penulis pilih untuk diteliti adalah komik yang berjudul "*lost in Bali 2*" Karya Benny dan Mice. Komik "*lost in Bali 2*" Karya Benny dan Mice yang memuat cerita tempat-tempat hiburan dan wisata dipulau Bali. Sejarah awal muncul komik "*Lost in Bali 2*" ini adalah ketika penulis komik ini (Benny dan Mice) merasa penasaran tentang Bali. Sebab kata

orang-orang yang pernah singgah atau tinggal di Bali mengatakan bahwa Bali adalah tempat yang romantis, pantainya sangat indah, surga belanja, penuh dengan tempat wisata, dan ungkapan-ungkapan lain yang menunjukkan bahwa Bali sebagai tempat yang menyenangkan (Benny dan Mice, 2009:1-3). Karena mendengar ungkapan-ungkapan indah itu, maka mereka bertolak dari Jakarta pergi menuju pulau Bali, yang sering disebut juga pulau para Dewata.

Kalimat "*Lost in Bali 2*" yang kemudian menjadi judul komik ini, keluar dari lisan Benny dan Mice ketika mereka salah masuk disebuah kafe. Begitu mereka berdua berada didalam ruangan kafe tersebut, Benny dan Mice melihat para lelaki (sesame jenis) *cipika-cipiki* (Ciuman pipi kanan dan pipi kiri). Melihat fenomena ini, Benny dan Mice menarik suatu kesimpulan bahwa mereka berdua sudah tersesat di Bali ("*Lost in Bali 2*"), dan mereka juga menganggap bahwa cafe tersebut merupakan kafe tempatnya para penyuka sesama jenis (laki-laki suka laki-laki) (Benny dan Mice, 2009:23-26).

Komik "*Lost in Bali 2*" menceritakan tentang tempat-tempat wisata dan hiburan dipulau Bali. Selain dari pada itu, komik ini juga menceritakan sebagian kehidupan para wisatawan di Bali yang secara umum kelihatan gelamor dan menyimpang dari kehidupan normal. Yang menarik dari isi komik untuk diteliti adalah : *Pertama*, komik ini menceritakan kehidupan nyata di pulau Bali dengan berbagai kehidupannya yang bernuansa hedonis, serta menampilkan Bali sebagai tempat orang-orang yang berfoya-foya dan berlaku bebas : *Kedua*, komik ini bisa dirujukkan bagi pembaca, baik yang sudah ke Bali maupun belum pernah ke Bali untuk menggambarkan keadaan dipulau Bali. Bagi yang belum pernah ke Bali pasti menganggap Bali sebagai tempat yang menyenangkan sebagaimana yang diceritakan dalam komik. Namun bagi orang yang

sudah pernah ke Bali, mungkin akan memberikan pandangan yang berbeda. Bahkan meskipun belum pernah pergi ke Bali, namun ketika seseorang mencari, mengikuti dan memahami tentang Bali melalui media, maka mereka kemungkinan juga akan berbeda pandangan mengenai Bali.

Hal-hal tersebut penulis sampaikan karena berdasarkan temuan-temuan tanggapan para pembaca terhadap komik “Lost in Bali 2” ini. Beberapa tanggapan terhadap komik “Lost in Bali 2” karya Benny dan Mice di antaranya adalah sebagai berikut :

Nike Alamsyah mahasiswa ISI menanggapi : tentang Komik Lost In Bali karya Beny dan Mice, Komik ini memang menyajikan gambar-gambar selayak komik, tetapi lebih pas kalau dibilang kartun sebagai pemandu. Pemandu bagi teman-teman yang ingin berlibur ke Bali beberapa objek wisata yang di Bali (Nike Alamsyah wawancara, 25 Desember 2010).

Joko Suwelo Mahasiswa UIN Mahasiswa UIN ini menanggapi : komik ini sebagai tempat promosi wisata yang ada di Bali, sebab dikemas secara menarik dengan gambar dan juga tips-tips menarik seputar kebudayaan Bali (Joko Suwelo wawancara, 24 Desember 2010).

Agra Syaifutra Mahasiswa UMY ini menanggapi : kurang menarik, mereka Benny dan Mice tidak terlalu tau isi perut Bali sehingga terjadi interpretasinya tidak sedalam saat ngubek-ngubek isi perut Jakarta (lagak Jakarta) (Agra Syaifutra wawancara, 28 Desember 2010).

Muhamad Nursamsi Mahasiswa UAD ini menanggapi : Isi komik "*Lost in Bali 2*" tidak mewakili keseluruhan isi kehidupan kebudayaan bali. Sehingga interpretasinya tentang Bali tidak valid (Muhamad Nursamsi wawancara, 31 Desember 2010).

Berdasarkan penemuan penulis terhadap persepsi yang berasal dari kalangan mahasiswa yang sudah membaca komik tersebut, maka menurut penulis ragam persepsi mereka sangat menarik untuk diteliti. Alasan kenapa penulis meneliti persepsi mahasiswa terhadap isi komik "*Lost in Bali 2*" adalah kalangan mahasiswa merupakan kalangan masyarakat yang terbiasa berfikir kritis dan obyektif. Dengan demikian diharapkan penelitian yang penulis lakukan terhadap persepsi mereka benar-benar persepsi yang biasa dipertanggung jawabkan.

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat menyimpulkan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap isi komik "*Lost in Bali 2*" karya Benny dan Mice?
2. Faktor fungsional dan struktural apa saja yang menentukan persepsi mahasiswa terhadap isi komik "*Lost in Bali 2*" karya Benny dan Mice?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap isi komik "*Lost in Bali 2*" karya Benny dan Mice.
2. Untuk mendeskripsikan faktor fungsional dan faktor struktural yang mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap isi komik "*Lost in Bali 2*" karya Benny dan Mice.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah bahasanya hasil penelitian-penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan pada perkembangan ilmu komunikasi, terutama yang berkaitan khusus dengan permasalahan persepsi.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Praktis bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan referensi atau sumber pengetahuan bagi para mahasiswa yang mengetahui tentang kehidupan di pulau Bali, atau bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian tentang-tentang komik yang ada hubungannya dengan Bali.

b. Manfaat Praktis bagi Masyarakat Umum

Bagi masyarakat umum, penelitian ini sangat bermanfaat sebagai panduan awal bagi masyarakat untuk mengetahui sebagian keadaan di Bali, sebelum akhirnya mereka pergi ke pulau tersebut.

c. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini bisa dijadikan bahan referensi, atau bisa juga dijadikan bahan kajian (penelitian) ulang untuk mendapatkan hasil yang lebih menyeluruh. Sebab, isi komik “*Lost in Bali 2*” hanya mendeskripsikan sebagian saja dari kehidupan Bali.

E. Kajian Teori

Untuk menjelaskan permasalahan yang penulis tengahkan dalam penelitian ini, maka penulis akan menggambarkan beberapa kerangka teori (kajian teori) untuk menjadikan sebagai bahan. Harapannya adalah agar penulis lebih mudah dan sistematis dalam menganalisa objek penelitian ini.

1. Pengertian Persepsi

Istilah *persepsi* merupakan istilah yang sangat kental dengan dunia psikologi, sebab psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang seluk-beluk psikis (jiwa) manusia, dan diantaranya adalah persepsi itu sendiri. Karena pembahasan tentang persepsi merupakan bagian dari pembahasan pembahasan ilmu psikologi, maka mungkin pembaca akan bertanya pada penulis mengenai hubungannya dengan ilmu komunikasi itu apa, padahal penelitian ini adalah penelitian yang berhubungan dengan ilmu komunikasi. Pertanyaan tersebut akan penulis jawab berdasarkan sejarah singkat perkembangan komunikasi.

Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimuli inderawi (sensory stimuli) (Desiderato dalam

Rakhmat, 2009:51). Secara ringkas, berikut dibawah ini beberapa definisi tentang persepsi yang dikemukakan oleh pakar, antara lain :

- a. Verderber (1978:191): Persepsi adalah proses menafsirkan informasi inderawi.
- b. Cohen (1994:12): Persepsi didefinisikan sebagai interpretasi bermakna atas sensasi sebagai representative objek eksternal; persepsi adalah pengetahuan.
- c. Mulyana (2005:87): Persepsi adalah proses pemberian arti terhadap suatu kenyataan melalui alat indera.
- d. Baron dan Paulus (1991:65): Persepsi adalah anggapan yang terbentuk setelah pengamatan oleh indera dan pengolahan dengan pikiran yang tergantung pada kondisi pikiran pengamat.
- e. Walgito (2002:26): Persepsi adalah suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yang merupakan suatu proses yang berwujud diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera. Stimulus yang diindera itu oleh individu diorganisasikan kemudian diinterpretasikan sehingga individu menyadari, mengerti tentang obyek yang diinderanya itu.
- f. Tidjan, dkk (1990:87): Persepsi tentang suatu obyek merupakan aktivitas mengindera, menginterpretasikan dan menilai tentang obyek yang dipersepsi.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh para pakar psikologi di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan persepsi itu adalah suatu proses memberi makna dengan cara menafsirkan informasi inderawi yang diterima, untuk selanjutnya diproses sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan sesuai kondisi pikiran pengamat.

Persepsi merupakan inti komunikasi, karena jika persepsi tidak akurat, tidak mungkin orang dapat berkomunikasi dengan efektif. Persepsilah yang menentukan seseorang memilih suatu dan menghasilkan pesan yang lain. Semakin tinggi derajat kesamaan persepsi antar individu, maka semakin mudah dan semakin sering mereka berkomunikasi, dan sebagai konsekuensinya semakin cenderung membentuk kelompok budaya atau kelompok identitas. Persepsi adalah proses pemberian arti terhadap suatu kenyataan melalui alat indera (Mulyana, 2005:167-168).

Persepsi meliputi *sensasi* (penginderaan) melalui alat-alat indera manusia (yakni indera peraba, indera penglihatan, indera pencium, indera pengecap, dan indera pendengar), serta meliputi *atensi* dan *interpretasi*. Sensasi merujuk pada pesan yang dikirim ke otak melalui penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman, dan pengecapan.

Makna pesan yang dikirimkan ke otak harus dipelajari. Seseorang tidak lahir untuk kemudian mengetahui bahwa rasa gula itu manis dan api itu membakar. Semua indera itu punya andil bagi berlangsungnya komunikasi manusia. Penglihatan menyampaikan pesan in verbal ke otak untuk diinterpretasikan. Oleh karena otak menerima kira-kira dua pertiga pesan melalui rangsangan visual, penglihatan mungkin merupakan indera yang paling penting. Pendengaran juga menyampaikan pesan verbal ke otak untuk ditafsirkan. Tidak seperti pesan visual yang menuntut mata mengarah pada objek, suara diterima dari semua arah. Penciuman, sentuhan dan pengecapan terkadang memainkan peran penting dalam komunikasi, seperti lewat bau parfum yang menyengat, jabatan tangan yang kuat dan rasa air garam di pantai (Mulyana, 2005:168-169)

Dalam persepsi ada tiga komponen pokok yaitu *seleksi*, *interpretasi* dan *reaksi* (Walgito, 2002:70). *Seleksi* atau proses pemilihan terhadap stimulus yang datang dari luar, dilakukan melalui indera. *Interpretasi* adalah proses mengorganisasikan informasi sehingga mempunyai arti bagi seseorang. Adapun *reaksi* adalah bentuk tingkah laku akibat interpretasi.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diketahui bahwasannya persepsi yang dimiliki oleh seseorang akan sangat mempengaruhi segala bentuk tindakannya, termasuk dalam hal ini adalah suatu pemikiran dan ucapan-ucapannya. Persepsi yang ada pada seseorang belum tentu sama dengan persepsi orang lain, meskipun stimulus yang diartikan sama. Oleh sebab itu bisa disimpulkan berdasarkan perbedaan persepsi yang dimiliki seseorang maka akan muncul tindakan yang berbeda-beda, sesuai dengan persepsi yang dimiliki oleh orang tersebut.

2. Faktor Perhatian (Attention) sebagai Penentu Persepsi

Perhatian adalah proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah, dengan demikian definisi yang diberikan oleh Kenneth E. Andersen, perhatian terjadi apabila kita mengkonsentrasikan diri pada salah satu alat indera kita, dengan mengesampingkan masukan-masukan melalui alat indera yang lain (Rakhmat, 2009:2)

Perhatian adalah proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada stimuli yang lainnya melemah. Perhatian terjadi ketika kita mengkonsentrasikan diri pada salah satu alat indera dan mengesampingkan

masuk-masukan melalui alat indra yang lain. Menurut Solso (dalam Lambok, 2006:12) mendefinisikan perhatian sebagai berikut:

- a. Jenis konsentrasi pada tugas mental dimana seseorang memilih jenis stimulus perseptual tertentu untuk diproses lebih lanjut dan berusaha untuk mengabaikan stimulus lain.
- b. Persiapan untuk menerima informasi lebih lanjut
- c. Penerimaan beberapa pesan dalam satu waktu dan hanya mengambil salah satu dari pesan sehingga mengabaikan pesan lain

Menurut (Thoha, 2007:149-157) faktor perhatian ada dua yaitu eksternal dan internal. Faktor eksternal penarik perhatian antara lain:

- a. Gerakan

Ketertarikan pada obyek-obyek yang bergerak. Prinsip gerakan ini diantaranya menyatakan bahwa orang akan memberikan banyak perhatian terhadap obyek yang bergerak dalam jangkauan pandangannya dibandingkan dari obyek yang diam.

- b. Intensitas Stimuli

Stimulus yang kuat memiliki kecenderungan untuk menjadi obyek perhatian sehingga lebih menguntungkan pada obyek yang lemah. Prinsip intensitas dari suatu perhatian dapat dinyatakan bahwa semakin besar intensitas stimulus dari luar, layaknya semakin besar pula hal-hal itu dapat dipahami.

c. Kebaruan

Kebaruan merupakan sesuatu hal yang baru, luar biasa dan berbeda. Prinsip ini menyatakan bahwa baik situasi eksternal yang baru mau pun yang sudah dikenal dapat dipergunakan sebagai penarik perhatian.

d. Perulangan

Disajikan berkali-kali dengan disertai variasi. Prinsip ini dikemukakan bahwa stimulus dari luar yang di ulang akan memberikan perhatian yang lebih besar dibandingkan dengan yang sekali dilihat.

Faktor internal penarik perhatian antara lain:

- a. Proses belajar (*learning*), semua faktor-faktor dari dalam yang membentuk adanya perhatian kepada sesuatu obyek sehingga menimbulkan adanya persepsi adalah didasarkan dari kekomplekan kejiwaan. Kekomplekan kejiwaan ini selaras dengan proses pemahaman atau belajar (*learning*) dan motivasi yang dipunyai oleh masing-masing orang.
- b. Motivasi memainkan peranan yang amat penting di dalam pengembangan rangkaian persepsi. Seseorang yang haus kekuasaan, butuh afiasi dan memerlukan pencapaian hasil akan lebih besar perhatiannya pada variabel-variabel situasi yang relevan.
- c. Kepribadian, dalam membentuk persepsi unsur ini amat erat hubungannya dengan proses belajar dari motivasi yang mempunyai akibat tentang apa yang diperhatikan dalam menghadiri suatu situasi.

Apa yang kita perhatikan ditentukan oleh faktor-faktor situasional dan personal. Faktor situasional terkadang disebut sebagai *determinan perhatian yang bersifat eksternal* atau menarik perhatian (*Attention getter*). Stimuli diperhatikan karena mempunyai sifat-sifat yang menonjol, antara lain gerakan, intensitas stimuli, kebaruan, dan perulangan (Rakhmat, 2009:52). Adapun penjelasan mengenai sifat-sifat ini adalah sebagai berikut : *Gerakan*, seperti organisasi lain, manusia secara visual tertarik pada objek-objek yang bergerak. *Intensitas Stimuli*, kita akan memperhatikan stimuli lebih menonjol (*intens*) dari stimuli yang lain. Contoh dalam hal ini adalah suara keras ditengah malam yang sunyi. *Kebaruan*, hal-hal yang baru, yang berbeda, akan menarik perhatian. Beberapa eksperimen juga membuktikan stimuli yang luar biasa lebih mudah dipelajari atau diingat. Contohnya adalah orang lebih mengejar pada novel yang baru terbit. *Perulangan*, hal-hal yang disajikan berkali-kali, bila disertai dengan sedikit variasi, maka akan menarik perhatian. Disini, unsure “Familiarity” (yang sudah kita kenal) berpadu dengan unsure “Novelty” (yang baru kita kenal) (Rakhmat, 2009:52-53).

Faktor internal pengaruh perhatian ada dua, yaitu *Faktor biologis* dan *faktor sosiopsikologis* (Rakhmat, 2009:54). Contoh dari faktor biologis adalah : bahwa dalam keadaan lapar, bagi orang yang lapar, yang menarik perhatiannya adalah makanan. Sedangkan contoh faktor sosiopsikologis adalah sebagai berikut : berikan sebuah foto yang menggambarkan kerumunan orang banyak disebuah jalan sempit. Tanyakan apa yang mereka lihat, setiap orang akan melaporkan hal yang berbeda. Tetapi seseorang pun tidak akan dapat melaporkan berapa orang terhadap gambar itu. Bila kita ditugaskan untuk meneliti berapa orang mahasiswa berada dikelas, kita tidak

akan dapat menjawab berapa orang diantara mereka yang berbaju merah. (Rakhmat, 2009:54).

3. Faktor Fungsional dan Struktural yang Menentukan Persepsi menurut David Krech dan Richard S. Crutchfield

Setelah penulis memaparkan faktor perhatian sebagai penentu persepsi, maka pada sub bab ini penulis akan memaparkan faktor-faktor fungsional dan struktural yang sangat menentukan persepsi seseorang terhadap suatu objek yang dipersepsikan. Faktor-faktor ini nantinya akan dijadikan sebagai pisau analisis terhadap hal yang mengumpulkan data berupa berbagai ragam persepsi mahasiswa terhadap isi komik “Lost in Bali 2” karya Benny dan Mice. Terdapat dua faktor yang dapat menentukan persepsi, yaitu :

a. Faktor Fungsional yang Menentukan Persepsi

Faktor fungsional berdasar dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal yang lain termasuk apa yang disebut sebagai faktor-faktor personal. Yang menentukan persepsi bukan jenis atau kebutuhan stimuli, tetapi karakteristik orang yang memberi respons pada stimuli itu.

Kaitannya dengan faktor fungsional yang menentukan persepsi, Crutchfield merumuskan *dalil persepsi yang pertama*, yaitu : *Persepsi bersifat selektif secara fungsional*. Dalil ini berarti bahwa objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi. Mereka memberikan contoh pengaruh

kebutuhan, kesiapan mental, suasana emosional, dan latar belakang budaya terhadap persepsi (Rakhmat, 2009:56).

b. Faktor Struktural yang Menentukan Persepsi

Faktor-faktor struktural berasal semata-mata dari sifat stimuli fisik dan efek-efek saraf yang ditimbulkannya pada sistem saraf individu. Para psikolog gestalt merumuskan prinsip-prinsip persepsi yang bersifat struktural. Prinsip-prinsip ini kemudian terkenal dengan teori Gestalt. Menurut teori Gestalt, bila kita mempersepsi sesuatu, kita mempersepsinya sebagai suatu keseluruhan. Kita tidak melihat bagian-bagiannya, menghimpunnya. Dengan kata lain, bagian-bagian medan yang terpisah (dari medan persepsi) berada dalam interpendensi yang dinamis (yakni dalam interaksi), dan karena itu dinamika khusus dalam interaksi ini menentukan distribusi fakta dan kualitas lokalnya. Maksudnya, jika ingin memahami suatu peristiwa, kita tidak dapat meneliti fakta-fakta yang terpisah, kita harus memandang dalam hubungan keseluruhan. Untuk memahami seseorang, kita harus melihat dalam konteksnya dalam lingkungan, serta dalam masalah yang dihadapinya (Rakhmat, 2009:58-59).

Dari prinsip ini, krech dan Crutchfield melahirkan *dalil persepsi yang kedua : medan perceptual dan konkrit (konkrit = berfikir dan mengerti, bersifat pengetahuan) selalu diorganisasikan dan diberi arti*. Kita mengorganisasikan stimuli dengan melihat konteks. Walaupun stimuli yang kita terima itu tidak

lengkap, kita akan mengisinya dengan interpretasi yang konsisten dengan rangkaian stimuli yang kita persepsi. (Rakhmat, 2009:59).

Dalam hubungan dengan konteks, krech dan Crutchfield menyebutkan *dalil persepsi yang ketiga : sifat-sifat perceptual dan kognitif dari substruktur ditentukan pada umumnya oleh sifat-sifat struktur secara keseluruhan*. Menurut dalil ini, juga individu dianggap sebagai anggota kelompok, semua sifat individu yang berkaitan dengan sifat kelompok akan dipengaruhi oleh keanggotaan kelompoknya, dengan efek yang berubah *asimilasi* atau *kontras* (Rakhmat, 2009:59). *Asimilasi* penyusunan, pengelaran, efek yang berubah *asimilasi* adalah penyesuaian, penyelarasan, pemandu, penyamanan. Sedangkan *kontras* adalah perbedaan tajam (terbalik), sangat berlawanan, menghadapkan yang satu kepada yang lain, mengolok (Partanto dan Al-barry, 1994:50 dan 369)

Karena manusia selalu memandang stimuli dalam konteksnya, dalam strukturnya, maka ia pun mencoba mencari struktur pada rangkaian stimuli. Struktur ini diperoleh dengan jalan mengelompokkan berdasarkan *kedekatan* dan *persamaan*. Prinsip kedekatan menyatakan bahwa stimuli yang berdasarkan satu sama yang lain akan dianggap satu kelompok. Dari prinsip ini, krech dan Crutchfield menyebutkan *dalil persepsi yang ke empat : objek atau peristiwa yang berdekatan dalam ruang dan waktu atau menyukai satu sama yang lain, cenderung di tanggap sebagai bagian dari struktur yang sama* (Rakhmat, 2009:60-61).

Berdasarkan pemaparan tentang teori persepsi diatas, maka dapat diketahui bahwa persepsi yang dimiliki oleh seseorang belum tentu akan sama

dengan persepsi yang dimiliki orang lain, meskipun stimulus yang diterima oleh mereka adalah stimulus yang sama. Selain dari pada itu, persepsi seseorang ditentukan oleh faktor fungsional dan faktor struktural. Kedua faktor ini penulis akan dijadikan sebagai alat analisis tentang persepsi mahasiswa terhadap Komik “*Lost in Bali 2*” karya Benny dan Mice.

Sekali lagi, menurut David Krech dan Richard S. Crutchfield (1977:235 dalam Rakhmad, 2009:51) menyatakan bahwa persepsi ditentukan oleh Faktor Fungsional dan Faktor Struktural. Dari kedua faktor ini muncul tiga dalil persepsi, yaitu :

1. Persepsi bersifat selektif secara fungsional

Dalil ini berarti bahwa objek-objek yang mendapatkan tekanan dalam persepsi kita biasanya objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi.

2. Medan perseptual dan kognitif selalu diorganisasikan dan diberi arti

Dalil ini menyatakan bahwa kita mengorganisasikan stimuli dengan melihat konteksnya. Meskipun stimuli yang kita terima tidak lengkap, namun kita akan mengisinya dengan interpretasi yang konsisten dengan rangkaian stimuli yang kita persepsi.

3. Sifat-sifat perseptual dan kognitif dari sub struktural ditentukan pada umumnya oleh sifat-sifat Struktural secara keseluruhan

Menurut dalil ini, jika individu dianggap sebagai anggota kelompok, semua sifat individu yang berkaitan dengan sifat kelompok akan dipengaruhi oleh keanggotaan kelompoknya, dengan efek yang berupa asimilasi yang kontras.

Kaitannya dengan judul skripsi ini yaitu : Persepsi Mahasiswa terhadap isi komik “*Lost in Bali 2*” karya Benny dan Mice penulis meneliti persepsi dari para mahasiswa tentang isi komik tersebut. Dalam proses meneliti, penulis menggunakan teori tentang dalil-dalil persepsi di atas, dengan demikian rumusan masalah dari penelitian yang penulis lakukan akan terjawab.

F. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan berbagai macam tahapan metode penelitian. Tujuan pokok dari tahapan metode penelitian ini adalah untuk mencari kebenaran. Kebenaran objektif yang disimpulkan melalui data-data yang terkumpul. Kebenaran-kebenaran objektif yang diperoleh tersebut kemudian digunakan sebagai dasar atau landasan untuk pembaruan, perkembangan atau perbaikan dalam masalah-masalah teoritis dan praktis bidang-bidang pengetahuan yang bersangkutan. Bidang pengetahuan yang bersangkutan dalam bidang ini adalah bidang pengetahuan tentang persepsi mahasiswa terhadap isi komik “*Lost in Bali 2*” karya Benny dan Mice.

Metode penelitian yang digunakan dilapangan adalah metode penelitian kualitatif dengan alasan, *pertama* lebih mudah menyelesaikan dilapangan apabila berhadapan dengan kenyataan ganda; *kedua*, metode ini menyajikan secara langsung hakikat penelitian dengan responden, *ketiga*, lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri

penajaman pengaruh dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Moleong dalam Mantra, 2004:27)

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan jangan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2007:6)

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu tidak menjelaskan hubungan antara variabel, tidak menguji hipotesis atau melakukan prediksi, akan tetapi berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut (Moleong, 2007:11)

Berdasarkan pradigma tersebut, maka penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai persepsi mahasiswa terhadap isi komik "*Lost in Bali 2*" karya Benny dan Mice, penulis melakukan pembahasannya secara holistik sistematis terhadap persepsi mahasiswa tentang isi komik *Lost in Bali 2*" karya Benny dan Mice tersebut.

2. Metode Pengumpulan Data

Karena penelitian ini adalah penelitian lapangan, maka dalam melakukan pengumpulan data penulis menggunakan metode wawancara.

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu *pewawancara* (interviewer) yang mengajukan

pertanyaan dan yang *diwawancarai* (interviewee) yang memberi jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2007:135)

Seperti halnya dengan pelaksanaan observasi, maka dalam wawancara mendalam terlebih dahulu perlu dipersiapkan wawancara, sesuai dengan tujuan peneliti. Tanpa pedoman, wawancara mendalam tidak dapat terarah (Moleong, 2007:87-88)

Dengan wawancara mendalam kepada informan, penulis teliti dapat mengetahui alasan yang sebenarnya dari responden dalam mengambil keputusan (Mantra, 2004:86).

Menurut Dedy Mulyana tujuan wawancara mendalam adalah memperoleh bentuk-bentuk informasi tertentu dari semua informan, tetapi susunan pertanyaannya serta susunan kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, termasuk karakteristik sosial budaya (agama, suku, usia, tingkat pendidikan, pekerjaan dsb) informan yang dihadapi (Mulyana, 2004:204)

3. Informan Penelitian

Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah para mahasiswa dalam arti umum, yaitu mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi. Mahasiswa yang penulis dijadikan informan penelitian yang penulis susun adalah para mahasiswa yang telah membaca komik "*Lost in Bali 2*" karya Benny dan Mice sebanyak dua kali. Mereka membaca komik tersebut baik karena keinginan mereka sendiri (sebagai penggemar komik) atau sebagian yang lain karena penulis yang menyuruhnya.

Alasan penulis meneliti persepsi mahasiswa terhadap isi komik "*Lost in Bali 2*" karya Benny dan Mice adalah karena mahasiswa di dalam memberikan persepsi terhadap suatu hal dimungkinkan lebih objektif dan rasional, karena mereka terbiasa dengan berpikir kritis. Sedangkan alasan penulis memilih mahasiswa yang telah membaca komik tersebut sebanyak dua kali adalah karena pembacaan sebanyak dua kali akan menghasilkan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh. Sehingga para mahasiswa yang telah membaca isi Komik *Lost in Bali 2* tersebut ketika ditanya mengenai isinya maka mereka dapat menjelaskan secara baik, terperinci, dan objektif.

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini data yang akan digunakan bersifat kualitatif, yaitu penelitian yang mengacu pada sejumlah metodologi yang berdasarkan pada beragam prinsip teoritis dan menggunakan metode pengumpulan data non kuantitatif. Dengan kata lain, penelitian ini menunjukkan kualitas dari sesuatu yang berubah ke dalam atau proses kejadian, peristiwa dan lain-lain yang dinyatakan dalam bentuk kata-kata (Moleong, 2007:50)

Menganalisa data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian. Penelitian harus memastikan kerangka dan pola analisis mana yang akan digunakan, apakah analisis statistik ataukah non statistik (Nata, 2006:189).

Berdasarkan jenis data yang dikumpulkan oleh penulis, kerangka dalam pola analisis data dalam penelitian ini adalah analisis non statistik. Analisis non-statistik sesuai untuk data deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskriptifkan

atau melakukan realitas sosial yang kompleks yang ada di masyarakat (Mantra, 2004:38).

Dalam analisis data, data-data yang telah terkumpul melalui berbagai metode tersebut selanjutnya diolah. Pertama-tama data itu di seleksi atas dasar realibilitas dan validitasnya selanjutnya digugurkan. Sedangkan data yang telah lulus dalam seleksi itu lalu diatur atau dikelompokan agar memudahkan pengolahan selanjutnya. Pengelompokan data dibuat dalam bentuk tabel, hal ini penulis lakukan agar mudah dalam menganalisanya. Dari tabel tersebut penulis akan menganalisa data yang berupa persepsi mahasiswa terhadap isi komik "*Lost in Bali 2*" karya Benny dan Mice. Disini penulis akan membaca dan menganalisa persepsi para mahasiswa tersebut, serta menganalisis faktor fungsional dan faktor struktural apa saja yang sekiranya ada pada persepsi mahasiswa.

5. Uji Validitas Data

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu (Moleong, 2007:98). Pemeriksaan keabsahan data dengan teknik pemeriksaan triangulasi dapat dicapai dengan jalan sebagai berikut :

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang yang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
- c. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.