

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial, (Hantono & Pramitasari, 2018). Yang dimaksud sifat individu menurut Effendi yaitu individu diambil dari bahasa Inggris yaitu “*in*” mengandung arti tidak, sedangkan “*divided*” terbagi. Disimpulkan bahwa manusia adalah makhluk individu yang tidak dapat dipisahkan antara aspek jasmani dan rohaninya, atau kata lain yaitu fisik dan psikologis, (Fajriah et al., 2024). Sedangkan makhluk sosial berasal dari kata Latin “*socius*” yang memiliki arti berteman atau bermasyarakat, (Latif et al., 2025). Sehingga disimpulkan bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang segala aktivitas dan kebutuhan hidupnya tidak dapat dilakukan sendiri atau secara mandiri, sehingga memerlukan manusia lainnya, (Suharwanto, 2023).

Dalam menjalani aktivitas dan memenuhi kebutuhan hidup, manusia sebagai makhluk sosial akan membentuk suatu hubungan dengan berinteraksi dengan manusia lainnya, (Iffah & Yasni, 2022). Dengan terjadinya interaksi antar makhluk sosial tersebut, tentunya menimbulkan dampak positif dan negatif, (Mulyaningsih et al., 2014). Hubungan antar manusia akan menjadi positif apabila terjadi interaksi yang “sehat” atau bisa disebut dengan *healthy relationship*. Hubungan yang sehat berarti hubungan yang aman seperti tanpa rasa takut untuk menjadi diri sendiri. Begitu pun sebaliknya dengan hubungan antar manusia akan menjadi negatif apabila terjadi interaksi yang “tidak sehat” atau *toxic relationship*. Hubungan yang tidak sehat berarti

hubungan tersebut beracun dan menimbulkan rasa ketidaknyamanan, (Redaksi Psikolog Masuk Sekolah, 2020).

Hubungan yang tidak sehat teridentifikasi apabila disebabkan oleh seseorang yang *toxic* dalam hubungan tersebut. Tolak ukur *toxic relationship* ditandai dengan munculnya perilaku yang bersifat “beracun”. Perilaku tersebut akan merusak dan mengganggu fisik maupun psikis, (Armadhanti & Harahap, 2023). *Toxic relationship* dapat dialami oleh individu siapa saja seperti keluarga, pasangan, teman, bahkan dalam lingkup kolega, (Julianto et al., 2020). Tentunya *toxic relationship* mendatangkan dampak negatif yang dapat berawal dari psikologis korban seperti rendah diri, mudah untuk putus asa, hingga pesimis dalam menjalani hidupnya. Hal ini dapat terjadi akibat korban dari *toxic relationship* mendapat tekanan verbal dari pelaku dengan cara seperti mengintimidasi, menyalahkan, memanipulasi, mencemooh hingga dapat membuat korban merasa tidak pantas ada di dalam hubungan yang baik, (Saskia et al., 2023). *Toxic relationship* dapat terjadi melalui sisi emosional seseorang. Sisi emosional atau psikis dapat dimanipulasi dengan beberapa perilaku seperti *playing victim*, *silent treatment*, *love bombing*, dan *gaslighting*, (Sapa Institute, 2024).

Data laporan kekerasan psikis (secara emosional) tercatat sebanyak 41% (3.498) yang disusul kekerasan fisik sebanyak 25%, kekerasan seksual sebanyak 25%, dan kekerasan ekonomi sebanyak 9%. Pada lembaga layanan atau instansi di luar Komnas Perempuan, tercatat sebanyak 28,50% (1.930 aduan) dan berada di peringkat kedua setelah kekerasan seksual (2.363 aduan atau 34,80%), (Komnas Perempuan, 2024). Di tahun selanjutnya pun, kekerasan psikis masih berada di peringkat kedua atau

sebanyak 26,94% (15.139 kasus) setelah kasus kekerasan seksual, (Komnas Perempuan, 2025).

Menurut Dorpat, 1994 dalam (Fitriani et al., 2023), salah satu perilaku dalam *toxic relationship* yaitu *gaslighting* yang akan dikaji dalam penelitian ini memiliki arti yaitu, memanipulasi orang lain secara psikologis dalam bentuk ucapan sehingga tercipta keraguan yang membuat korban mempertanyakan ingatan, persepsi, dan kewarasan diri. Istilah *gaslight* pertama kali muncul dari sebuah drama yang berjudul “*Gas Light*” pada tahun 1938 yang setelah itu diadaptasi menjadi sebuah film di tahun 1944 dengan judul “*Gaslight*”, dengan menggabungkan dua suku kata menjadi satu. Film ini menggambarkan bagaimana manipulasi emosional menjadi gambaran kekerasan tanpa terang-terangan disebutkan dalam sebuah hubungan rumah tangga, (Oliver et al., 2025). Pada tahun 1969, Barton dan Whitehead menggunakan frasa “*the Gas Light phenomenon*” dalam makalah untuk menggambarkan bahwa rawat inap secara paksa adalah bentuk penyiksaan kepada pasien psikiatri. Lalu pada tahun 2007, Robin Stern juga mempopulerkan penggunaan *gaslight* dalam bukunya yang berjudul “*The Gaslight Effect: How to Spot and Survive the Hidden Manipulation Others Use to Control Your Life*”, (Drescher, 2024).

Di tahun 2022, *gaslighting* menjadi kata teratas atau *Word of The Year* di situs Merriam-Webster karena adanya peningkatan pencarian sebanyak 1.740% dari tahun sebelumnya. Kata *gaslighting* juga populer dengan cepat dalam empat tahun terakhir, (Merriam-Webster, 2022). Dengan kepopulerannya, *gaslighting* menjadi topik yang dapat dijumpai di era masa kini, seperti cerita yang dikemas dalam bentuk komik.

Menurut Bonnef, 1998 dalam (Soedarso, 2015), komik atau *comic* merupakan kumpulan susunan atau strip yang berisikan gambar-gambar dan informasi yang akan disampaikan ke pembaca. Isi dalam komik terdiri dari gambar atau ilustrasi berurutan yang dilengkapi teks sebagai penjelas isi cerita pada komik tersebut. Kemunculan komik strip di Indonesia dimulai pada tahun 1931 saat surat kabar mingguan *Sin Po* menerbitkannya dengan judul “*Put On*” karya Kho Wang Gie yang memuat cerita petualangan jenaka para tokohnya. Apabila ditelisik lebih jauh lagi, bentuk penggambaran komik dapat terlihat dari zaman pra-sejarah nusantara yang terdapat pada pahatan-pahatan relief batu seperti candi di Indonesia. Fungsinya pun sama yaitu, menyampaikan suatu cerita atau informasi kepada pembaca, (Segara, 2023).

Pada perkembangan teknologi komunikasi massa, kini komik tidak hanya dapat dinikmati melalui media cetak. Komik kini dapat dibaca melalui media daring seperti situs web ataupun media sosial, (Ramadhan & Rasuardie, 2020). Dengan adanya penggunaan gawai dan internet, komik dapat disajikan dan diakses secara digital. Kemunculan komik digital yang masuk ke dalam perkembangan *new media*, membuat komik sekarang lebih fleksibel untuk dapat dibaca di mana saja. Salah satu portal layanan komik digital yang digemari adalah Webtoon, (Aeni & Yusupa, 2018).

Webtoon merupakan portal layanan komik digital yang menyediakan bacaan melalui website resmi dan aplikasi. Webtoon atau Naver Webtoon pertama kali diluncurkan pada tahun 2004 oleh Naver Corporation, yaitu perusahaan asal Korea Selatan. Tidak hanya menjadi layanan untuk membaca komik, Webtoon juga memberikan kesempatan pada penulis atau yang biasa disebut ‘*author*’ untuk mengunggah komik karya mereka, (Andina, 2022). Kini Webtoon telah diunduh lebih

dari 100 juta kali oleh para pembaca di penjuru dunia. Webtoon juga menghadirkan Webtoon Kanvas bagi para *author* yang ingin memulai membuat karya sebelum nantinya terpilih untuk menjadi Webtoon Official, (Google Play, 2024).

Webtoon mulai masuk ke Indonesia pada tahun 2015. Di awal tahun perilisannya yang, data total pengguna yang diperoleh oleh LINE Webtoon yaitu sebanyak 35 juta di seluruh dunia dengan total 6 juta pembaca dari Indonesia. Hal ini menandakan kesuksesan Webtoon menjadi media digital yang dapat memberikan kepuasan audiens dalam layanan komik digital, (Apriliani et al., 2022). Menurut Ashiddieq, 2021 dalam (Dinata, 2025), rata-rata usia pengguna Webtoon berkisar pada rentang usia 18-25 tahun dari berbagai genre. Pada tahun 2019, Webtoon merilis bentuk cerita lain yang berupa web novel. Web novel pada Webtoon merupakan cerita dalam bentuk hanya teks yang berbeda dengan komik. Webtoon menyajikan komik dengan berbagai genre. Genre komik di Webtoon terdiri dari drama, kerajaan, romantis, komedi, aksi, *slice of life*, fantasi, *thriller*, *horror*. Pada Webtoon Indonesia, terdapat genre lokal yang menampilkan karya-karya komik dari *author* asal Indonesia. Salah satu Webtoon lokal asal Indonesia bergenre kerajaan yaitu, "Dedes" yang mengangkat kisah sejarah kerajaan di Indonesia, (Webtoon, 2024).

Webtoon berjudul "Dedes" memulai episode pertamanya pada tanggal 21 Februari 2022 oleh sang *author*, Egestigi dengan genre kerajaan. "Dedes" sendiri merupakan komik asli Indonesia yang berlatar belakang sejarah kerajaan yang mengangkat kisah Ken Dedes, Tunggul Ametung, dan Ken Arok secara fiksi. Webtoon ini telah dibaca sebanyak 60,2 juta kali dengan 1,6 juta favorit dan rate 9,86, (Egistigi, 2025). Webtoon fiksi "Dedes" diceritakan kembali secara fiksi atau tidak sesuai dengan

kisah nyata, yaitu karangan sang *author*, Egestigi. Webtoon ini juga tidak hanya bergenre kerajaan, tetapi juga memiliki subgenre *isekai* yang dialami oleh Mita sebagai tokoh utama yang terbangun di tubuh Dedes, salah satu tokoh dalam Kerajaan Tumapel, (A. T. Nabila, 2022). Menurut Arla, 2017 dalam (Ramadhan, 2020), *Isekai* memiliki arti dunia berbeda atau dunia paralel. Cerita *isekai* menceritakan tokoh utama yang memulai kehidupan baru setelah masuk ke dunia fantasi atau yang berbeda dari dunia nyatanya.

Sebelum adanya Webtoon "Dedes", adapun karya sastra maupun literatur sebelumnya yang telah menceritakan kisah Ken Dedes, Tunggul Ametung, dan Ken Arok. Dilansir dalam wawancaranya, Esti Siwi mengatakan bahwa karya sastra yang menjadi inspirasi cerita dari Webtoon ini adalah novel karya Pramoedya Ananta Toer yang berjudul "Arok Dedes" dengan bersumber dari Kitab Pararaton, (Rika, 2022). Kisah "Arok Dedes" yang ditulis oleh Pramoedya Ananta Toer menceritakan pertikaian kekuasaan yang dipimpin oleh penguasa-penguasa yang arogan. Arok yang berhasil mengalahkan Tunggul Ametung berhasil mendapatkan kekuasaannya dan berhasil menikahi Dedes, (Purnamasari, 2018).

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Fenomena Gaslighting di Kalangan Pembaca Webtoon (Studi Resepsi pada Pembaca Komik "Dedes")" dengan fokus kepada penerimaan pembaca Webtoon "Dedes" terhadap pesan-pesan yang ada dalam Webtoon "Dedes" terkait fenomena *gaslighting*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang, dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana resepsi pembaca terkait fenomena *gaslighting* yang ada dalam Webtoon "Dedes"?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana resepsi pembaca terkait fenomena *gaslighting* di dalam Webtoon "Dedes".

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan dan memperluas wawasan dalam penelitian analisis resepsi terhadap suatu fenomena yang ada pada sebuah cerita, khususnya fenomena *gaslighting*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan informasi tentang analisis resepsi melalui kajian resepsi pembaca Webtoon "Dedes" terkait fenomena *gaslighting*, sehingga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam penelitian terkait analisis resepsi.