

## STUDI DESKRIPTIF TERHADAP BENTUK DAN POLA CERITA DALAM SRI ASIH KARYA ARCHIE THE REDCAT DI WEBTOON

Melisa Nayang Ardilita<sup>1</sup>, Sovia Wulandari<sup>2</sup>, Aprilia Kartika Putri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Jambi

Email: [nyangardilita@gmail.com](mailto:nayangardilita@gmail.com)<sup>1</sup>, [soviawulandari@unja.ac.id](mailto:soviawulandari@unja.ac.id)<sup>2</sup>, [apriaki@unja.ac.id](mailto:apriaki@unja.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan struktur naratif prosa digital dalam cerita Sri Asih karya Archie The RedCat yang dipublikasikan melalui platform Webtoon. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan sastra digital yang menghadirkan bentuk penceritaan baru yang bersifat multimodal dan interaktif. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data berupa teks naratif dan unsur visual yang mencakup alur, tokoh, latar, sudut pandang, serta pola penceritaan dalam setiap episode. Analisis dilakukan dengan menggunakan teori naratologi Gérard Genette yang meliputi aspek order, duration, frequency, mood, dan voice, serta teori naratologi transmedial Marie-Laure Ryan yang menekankan pada multimodalitas, interaktivitas, dan narasi lintas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa struktur naratif dalam Sri Asih memanfaatkan teknik prolepsis, scene, summary, pause, iterative, dan repetitive untuk membangun alur yang dinamis. Selain itu, penggunaan fokusasi nol dan narator autodiegetik memperkuat kedalaman perspektif cerita. Dalam konteks digital, narasi juga didukung oleh unsur multimodal, interaktivitas pembaca, serta pola serialitas dan fragmentasi yang khas Webtoon. Dengan demikian, Sri Asih tidak hanya merepresentasikan bentuk prosa digital yang adaptif terhadap media, tetapi juga menunjukkan perkembangan struktur naratif yang lebih fleksibel, partisipatif, dan imersif dalam ekosistem sastra digital.

**Kata Kunci:** Naratologi, Webtoon, Sri Asih, Prosa Digital, Struktur Narati.

**Abstract:** This study aims to describe the narrative structure of digital prose in the story Sri Asih by Archie The RedCat published through the Webtoon platform. This research is motivated by the development of digital literature that presents a new form of storytelling that is multimodal and interactive. The method used is qualitative research with a descriptive approach. Data in the form of narrative text and visual elements that include plot, characters, settings, points of view, and storytelling patterns in each episode. The analysis was conducted using Gérard Genette's narratology theory which includes aspects of order, duration, frequency, mood, and voice, as well as Marie-Laure Ryan's transmedial narratology theory which emphasizes multimodality, interactivity, and cross-media narrative. The results show that the narrative structure in Sri Asih utilizes prolepsis, scene, summary, pause, iterative, and repetitive techniques to build a dynamic

*flow. In addition, the use of zero focalization and an autodiegetic narrator strengthens the depth of the story's perspective. In a digital context, the narrative is also supported by multimodal elements, reader interactivity, and patterns of seriality and fragmentation that are typical of Webtoon. Thus, Sri Asih not only represents a form of digital prose that is adaptive to media, but also demonstrates the development of a more flexible, participatory, and immersive narrative structure in the digital literary ecosystem.*

**Keywords:** Narrative Structure, Digital Prose, Webtoon, Narratology, Multimodality.

## PENDAHULUAN

Evolusi teknologi digital telah mengubah cara manusia menghasilkan dan menikmati karya sastra, dari media cetak konvensional menuju format digital yang interaktif. Di Indonesia, fenomena ini didorong oleh tingginya penetrasi internet yang memungkinkan karya seperti prosa dan komik digital diakses secara instan melalui berbagai platform, salah satunya Webtoon. Dalam konteks ini, sastra digital hadir sebagai ruang baru yang mempertemukan sastra populer yang menekankan aspek hiburan dan tren pasar, dengan sastra kanon yang memiliki nilai estetik serta intelektual tinggi. Sebuah karya digital dapat dikategorikan sebagai kanon apabila memiliki struktur naratif yang kuat dan terus menjadi objek kajian akademik melalui berbagai pendekatan teoretis.

Webtoon sendiri bukan sekadar media hiburan, melainkan ekosistem industri kreatif yang membentuk model produksi dan konsumsi khas dunia digital. Penggunaan format gulir vertikal menuntut adaptasi narasi, seperti pengaturan panel dan teknik cliffhanger yang disesuaikan dengan mekanisme membaca di layar ponsel. Keunggulan utama platform ini terletak pada interaktivitasnya; melalui fitur komentar dan rating, pembaca dapat langsung merespons jalan cerita, yang menurut para ahli membedakan Webtoon secara signifikan dari sastra cetak maupun komik tradisional. Hal ini menciptakan relasi dinamis antara pengarang, teks, dan pembaca dalam ruang siber.

Penelitian ini memilih platform Webtoon karena popularitasnya yang masif di Indonesia, dengan fokus utama pada cerita Sri Asih karya Archie The RedCat yang telah menjangkau lebih dari 20,8 juta pembaca. Karya ini tidak hanya menampilkan aksi heroik, tetapi juga mengeksplorasi perjalanan jati diri dan keberanian perempuan dalam menghadapi ketidakadilan. Melalui struktur cerita yang memanfaatkan eksperimen naratif

digital dan serialisasi mingguan, Sri Asih menjadi objek yang sangat relevan untuk diteliti guna memahami bagaimana unsur tradisional diadaptasi ke dalam media digital yang interaktif.

Keunggulan Sri Asih terletak pada kemampuannya membawa nilai-nilai budaya lokal dan mitos kepahlawanan di tengah arus modernitas. Penggunaan elemen tradisional seperti pakaian, aksesoris, dan pesan moral menjadikan cerita ini sebagai teks budaya yang penting untuk dipertahankan. Selain itu, penyajiannya yang praktis dan visual yang menarik mampu menumbuhkan minat baca generasi muda sekaligus memperkaya khazanah sastra Indonesia di ranah digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membedah bagaimana bentuk dan pola cerita tersebut dikonstruksi dalam ruang digital.

Analisis dalam penelitian ini didasarkan pada teori Naratologi yang menekankan pada pola alur, tokoh, dan latar, yang kini mengalami perluasan ke arah siber-sastra. Secara lebih spesifik, teori Gerard Genette digunakan untuk mengkaji urutan peristiwa, tempo, dan sudut pandang penceritaan yang sering kali tidak linier dalam format Webtoon. Di sisi lain, teori multimodalitas dari Marie-Laure Ryan diterapkan untuk menjelaskan bagaimana elemen teks, gambar, warna, hingga efek suara saling melengkapi dalam menyampaikan makna yang utuh kepada pembaca.

Secara keseluruhan, penelitian berjudul “Struktur Naratif Prosa Digital: Studi Deskriptif Terhadap Bentuk dan Pola Cerita Sri Asih Karya Archie The RedCat di Platform Webtoon” ini dilakukan untuk memahami pembentukan struktur naratif dalam konteks digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran jelas mengenai bagaimana karakteristik media Webtoon memengaruhi perkembangan unsur-unsur penceritaan. Melalui kajian ini, diharapkan muncul pemahaman baru mengenai adaptasi sastra terhadap perkembangan teknologi yang semakin kompleks<sup>1</sup>.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memahami

---

<sup>1</sup> Ninik Wijayanti, ‘Kesenian Tari Sufi: Studi Nilai Budaya Dan Potensinya Sebagai Sumber Pembelajaran Antropologi Di MAN 1 Magetan’, *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4.2 (2019), doi:10.25273/gulawentah.v4i2.5557.

fenomena alamiahnya, dengan menekankan pada deskripsi, interpretasi, dan pemahaman mendalam terhadap makna subjektif yang terlibat (Sugiarto 2016). Sejalan dengan itu, Zulkarmain (2021) juga menyebutkan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah jenis penelitian yang bertujuan untuk meraih pemahaman yang dalam terhadap fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti pelaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, dengan cara yang holistik. Penelitian ini dilakukan melalui deskripsi verbal yang memperhatikan konteks alamiah secara khusus, dengan menggunakan beragam metode ilmiah.

Data dalam penelitian ini berupa teks naratif yang terdapat dalam cerita Sri Asih. Data yang dikaji meliputi unsur-unsur struktur naratif seperti alur, tokoh, latar, sudut pandang, serta pola penceritaan yang muncul dalam setiap episode. Selain itu, data juga mencakup bentuk visual (panel, dialog, dan narasi teks) yang mendukung konstruksi naratif dalam Webtoon.

Sumber data penelitian ini adalah Sri Asih yang dipublikasikan secara resmi melalui platform LINE Webtoon Indonesia. Sumber data primer berupa episode-episode Sri Asih yang tersedia di aplikasi dan laman resmi LINE Webtoon.

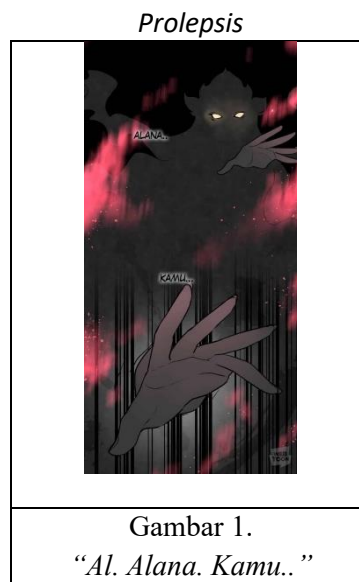
Dalam penelitian ini, teknik utama yang digunakan adalah membaca teks dengan cermat, kemudian mencatat bagian-bagian yang penting. Teknik pencatatan dilakukan dengan cara mengutip atau merekam data dari teks prosa digital untuk menjadi objek penelitian agar mempermudah proses dokumentasi, peneliti menggunakan susunan sistematis sesuai kebutuhan analisis. Agar proses pengumpulan data berjalan lebih efisien, peneliti menyusun instrumen penelitian dalam format tabel yang memuat aspek instrumen yang digunakan.

Dalam hal ini, peneliti melakukan konsultasi untuk menentukan keabsahan data dengan pembimbing 1 dan pembimbing 2. Data yang valid akan dilanjutkan untuk dianalisis, dan data yang tidak valid akan direduksi. Berdasarkan teknik analisis data yang diterapkan, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan langkah-langkah sistematis yang meliputi klasifikasi, identifikasi, deskripsi, interpretasi, dan penarikan kesimpulan. Melalui proses tersebut, peneliti mampu mengelompokkan dan menelaah struktur naratif serta bentuk interaktivitas digital dalam cerita Sri Asih pada platform Webtoon. Analisis dilakukan dengan mengacu pada teori naratologi struktural Gerard

Genette dan naratologi transmedial Marie-Laure Ryan, sehingga diperoleh pemahaman bahwa Sri Asih tidak hanya mereproduksi bentuk sastra konvensional, tetapi juga menghadirkan pola penceritaan baru yang interaktif dan multimodal sesuai karakteristik media digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Order



Gambar 1 – Episode 1. Panggilan.

*“Al. Alana. Kamu..”*

*“Siapa yang memanggilku?”*

*“Hah.. Deg.. Mimpi..”*

*“Mimpi apa ya, kok nggak inget? Kayaknya penting”*

*“Alana, sudah bangun belum? Katanya hari ini mau pergi karya wisata”*

Narasi tersebut menampilkan peristiwa awal ketika tokoh Alana mengalami mimpi yang terasa penting, tetapi belum sepenuhnya ia pahami. Dialog *“Mimpi apa ya, kok nggak inget? Kayaknya penting”* menjadi penanda bahwa terdapat suatu peristiwa yang memiliki implikasi terhadap kejadian-kejadian berikutnya. Mimpi tersebut berfungsi sebagai isyarat

awal terhadap perkembangan cerita selanjutnya, terutama berkaitan dengan identitas Alana sebagai penerus Sri Asih.

Secara struktur naratif, bagian ini termasuk prolepsis karena menghadirkan petunjuk atau bayangan terhadap peristiwa yang akan terjadi di masa mendatang dalam alur cerita. Meskipun secara kronologis peristiwa tetap bergerak maju, mimpi tersebut mengandung unsur antisipatif yang mengarah pada konflik dan transformasi tokoh di episode-episode berikutnya. Dengan demikian, prolepsis dalam data ini berfungsi sebagai foreshadowing yang membangun ketegangan awal dan rasa ingin tahu pembaca terhadap misteri yang akan terungkap.

## 2. Duration (durasi)

*Adegan (scene)*



Gambar 1. Scene – Episode 4. Wujud Baru

*"WHOAAA. Apa yang terjadi? Badanku terasa ringan. Semua panca indraku menajam."*

*"Fokus Alana sekarang adalah Sri Asih. Dengan kekuatan Sri Asih. Sekarang kau bisa menolong teman-temanmu... Bukan saatnya untuk bingung..."*

*"Benar teman-temanku. aku harus menolong mereka.. WUAAAA apa itu serem bangetttt! Takut! Gyaaa!"*

*"Sri Asih! Jangan menghindar dari pertempuran ini. Saat ini energi gelap sedang menguasai teman-temanmu itu. Kalau dibiarkan mereka akan tenggelam dalam kegelapan selamanya."*

*"Apa? Mereka akan seperti itu selamanya? Tubuhku jadi ringan. Gerakanku menjadi lebih gesit. Rasanya seperti melayang! Tapi aku nggak bisa menghindar selamanya. Aku harus menyelamatkan teman-temanku. Tapi bagaimana caranya? Aku nggak mau menyakiti mereka."*

*"Sri Asih, pakai kekuatan selendang saktimu. Kekuatan dari mustika selendang sakti bisa melepaskan mereka dari cengkeraman energi gelap."*

*"Baiklah kalau begitu. HIAAAT majulah selendangku!"*

Narasi tersebut menampilkan peristiwa secara langsung ketika Alana mengalami transformasi menjadi Sri Asih dan menghadapi situasi darurat saat teman-temannya dikuasai energi gelap. Dialog yang muncul berlangsung secara intens dan berurutan, memperlihatkan reaksi spontan tokoh terhadap kondisi yang sedang terjadi, mulai dari rasa terkejut, takut, hingga keberanian untuk bertindak.

Secara naratif, bagian ini termasuk dalam kategori scene (adegan) karena waktu cerita dan waktu penceritaan berjalan relatif seimbang. Peristiwa yang berlangsung dalam waktu singkat disajikan secara rinci melalui dialog langsung dan penggambaran perasaan tokoh. Hal ini menyebabkan tempo penceritaan menjadi lebih lambat, sehingga pembaca dapat merasakan ketegangan dan emosi yang dialami oleh tokoh secara lebih mendalam. Selain itu, penggunaan dialog yang dominan menunjukkan bahwa peristiwa sedang terjadi "saat ini" dalam dunia cerita, bukan dalam bentuk ringkasan atau refleksi. Pembaca seolah-olah ikut hadir dalam situasi tersebut dan menyaksikan secara langsung proses transformasi serta keputusan yang diambil oleh Alana untuk menyelamatkan teman-temannya.

*Ringkasan (summary)*



Gambar 5. *Summary*

Gambar 5. Summary – Episode 1. Panggilan

*"Al. Alana. Kamu.."*

*"Siapa yang memanggilku?"*

*"Hah.. Deg.. Mimpi.."*

*"Mimpi apa ya, kok nggak inget? Kayaknya penting"*

*"Alana, sudah bangun belum? Katanya hari ini mau pergi karya wisata"*

Narasi tersebut menampilkan peristiwa awal ketika Alana mengalami mimpi misterius yang berkaitan dengan panggilan Dewi Asih. Namun, peristiwa mimpi tersebut tidak dijelaskan secara rinci, melainkan hanya disampaikan secara singkat melalui potongan dialog dan reaksi tokoh setelah terbangun. Isi mimpi tidak diperlihatkan secara utuh, sehingga pembaca hanya mendapatkan gambaran umum bahwa mimpi tersebut memiliki makna penting bagi alur cerita.

Secara naratif, bagian ini termasuk dalam kategori summary (ringkasan) karena waktu cerita yang sebenarnya mencakup pengalaman mimpi tidak dijabarkan secara detail dalam teks. Peristiwa yang berpotensi panjang dan kompleks justru dipadatkan menjadi

beberapa kalimat singkat. Hal ini menyebabkan tempo penceritaan menjadi lebih cepat, karena narasi tidak berfokus pada rincian kejadian, melainkan hanya menyampaikan inti peristiwa. Selain itu, penggunaan teknik ringkasan dalam bagian ini berfungsi untuk memberikan pengantar terhadap konflik utama tanpa memperlambat alur cerita. Mimpi yang dialami Alana menjadi penanda awal adanya sesuatu yang akan terjadi di kemudian hari, namun tidak langsung dijelaskan secara mendalam.

### *Jeda (pause)*



Gambar 10. *Pause*

Gambar 10. *Pause* – Episode 21. Sukma

*"Di Dunia Siluman. Salam sejahtera untuk tuanku Paduka Pangeran Zhaka. Hamba datang kemari untuk melapor. Maafkan hamba Tuan Pangeran, berita yang hamba bawa dari dunia manusia adalah kabar yang kurang baik... Ini tentang bibit energi gelap yang kami tanam, tetapi lagi-lagi energi gelap tersebut malah kembali murni seperti asalnya..."*

*"APA?! DIMURNIKAN?! SIAPA YANG BERANI MELAKUKAN ITU?! APA MANUSIA YANG MELAKUKANNYA?! SEJAK KAPAN MEREKA MENJADI BERTAMBAH KUAT?!"*

*"Bukan manusia Tuan Pangeran! Tapi seorang Adisatria di jaman ini yang disebut Sri Asih..."*

*"Sri Asih? Menarik... Rupanya dia juga muncul di jaman ini? Kalau begitu artinya kita juga tidak bisa main-main lagi"*

*"Hei jangan malas-malasan! Alana! Kamu lupa ya saat ini kamu bukan sekadar anak sekolah saja?! Kamu ini Sri Asih pahlawan pembela keadilan. Dan sekarang harusnya kamu melatih diri agar bisa lebih kuat lagi supaya bisa menolong orang yang membutuhkan!"*

Narasi tersebut menampilkan peralihan fokus dari dunia manusia ke dunia siluman yang memperlihatkan kondisi dan reaksi pihak antagonis terhadap kemunculan Sri Asih. Selain itu, bagian ini juga diikuti dengan penegasan kembali peran Alana sebagai Sri Asih yang harus terus mengembangkan kemampuannya. Secara naratif, bagian ini termasuk dalam kategori pause (jeda) karena alur utama cerita tidak bergerak secara langsung menuju peristiwa berikutnya, melainkan berhenti sejenak untuk memberikan penjelasan tambahan mengenai situasi yang sedang berkembang. Dialog antara tokoh di dunia siluman berfungsi sebagai informasi latar yang memperjelas posisi konflik serta memperkenalkan kekuatan Sri Asih dari sudut pandang lawan.

Pada bagian ini, waktu cerita tidak mengalami perkembangan yang signifikan, karena fokus narasi dialihkan pada penyampaian informasi dan penegasan peran tokoh, bukan pada aksi atau kejadian baru. Pembaca diajak memahami kondisi yang lebih luas, yaitu adanya ancaman dari dunia siluman serta reaksi mereka terhadap kekuatan Sri Asih.

**3. Frequency (frekuensi)**

*Iterative*



Gambar 7. Iterative - Episode 8. Latihan

*"Tapi kalau diajak bertarung untuk latihan, Genderuwo itu pasti mau"*

*"HUWEE NGGAK MAUU NGGAK USAH, AKU LATIHAN SENDIRI AJA..."*

*"TOLOOONG!! TOLOOONG!! TOLONG ADA JAMBRET!!!!"*

*"Aku harus menghentikan jambret itu. Kalau dengan manusia... Aku nggak takut!"*

*"ITU DIA! WOW kecepatan bisa mengejar motor yang sedang ngebut! Aku sama sekali gak merasa lelah. Badanku benar-benar terasa ringan! Dasar jambret! Aku akan segera menangkapmu!"*

*"SYUUUTTT WUUSSH HH JREEEGG"*

*"BERHASIL!"*

Kutipan tersebut menggambarkan tindakan Alana dalam menghadapi situasi kejahatan, khususnya peristiwa penjambretan, yang merepresentasikan pola kejadian yang dapat terjadi berulang dalam kehidupan tokoh, meskipun hanya disajikan satu kali dalam

penceritaan. Peristiwa pengejaran pelaku jambret dan keberhasilan tokoh dalam menghentikannya ditampilkan secara ringkas sebagai bagian dari aktivitas yang berkaitan dengan proses latihan dan pembiasaan diri sebagai pahlawan. Meskipun dalam teks hanya ditampilkan satu kejadian konkret, konteks naratifnya menunjukkan bahwa tindakan semacam ini bukanlah peristiwa tunggal, melainkan bagian dari pola aktivitas yang berpotensi terjadi berulang, terutama dalam upaya tokoh melatih kemampuan dan keberaniannya.

Penggunaan pola iterative pada bagian ini berfungsi untuk menggambarkan perkembangan kemampuan tokoh secara umum tanpa harus merinci setiap kejadian serupa. Narasi tidak berfokus pada detail satu peristiwa sebagai pusat dramatik, melainkan pada kebiasaan atau kecenderungan tindakan tokoh dalam menghadapi situasi tertentu. Itu sebabnya, pembaca dapat memahami bahwa aktivitas tersebut merupakan bagian dari rutinitas pembelajaran dan pembentukan karakter. Maka dari itu, kutipan tersebut mencerminkan karakteristik frekuensi iterative, yaitu peristiwa yang secara implisit terjadi berulang dalam dunia cerita, tetapi hanya dihadirkan satu kali dalam teks sebagai representasi umum, guna merangkum pola tindakan tanpa menguraikan seluruh kejadian secara rinci.

## *Repetitive*



Gambar 6. Repetitive

Gambar 6. Repetitive - Episode 23. Ingatan

*"Awalnya aku menjadi Sri Asih karena tidak punya pilihan lain hanya ingin menyelamatkan teman-temanku... Sosok pahlawan juga adalah tanggungjawab yang terasa menakutkan. Aku tidak tahu ada hal-hal menyenangkan seperti ini... Kemampuan luar biasa yang kudapatkan, dan wajah bahagia orang-orang yang kutolong... Sekarang sebagai Sri Asih aku sudah mulai bisa terbang. Tiap malam sebelum tidur aku terbang dulu di bawah bintang-bintang, terkadang sambil patroli siapa tau ada yang membutuhkan"*

Kutipan tersebut menampilkan satu peristiwa utama, yaitu pengalaman Alana dalam menjalani perannya sebagai Sri Asih, yang kemudian dihadirkan kembali melalui bentuk refleksi atau ingatan tokoh. Peristiwa awal transformasi menjadi Sri Asih, yang dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menyelamatkan teman, tidak hanya menjadi bagian dari alur sebelumnya, tetapi juga diceritakan kembali dalam bentuk narasi retrospektif. Pengulangan ini tampak pada penegasan kembali alasan menjadi pahlawan serta perkembangan pengalaman yang dirasakan, seperti kemampuan terbang dan interaksi dengan orang-orang yang ditolong. Dengan demikian, satu rangkaian pengalaman yang sama dihadirkan ulang dengan sudut pandang yang lebih reflektif.

Penggunaan pola repetitive dalam bagian ini berfungsi untuk memperdalam pemaknaan terhadap perjalanan karakter. Melalui pengulangan dalam bentuk ingatan, pembaca diajak melihat perubahan sikap tokoh, dari yang semula merasa terpaksa dan takut, menjadi lebih menerima bahkan menemukan sisi menyenangkan dari perannya sebagai pahlawan. Selain itu, pengulangan ini juga memperkuat kesinambungan narasi dengan menghubungkan peristiwa masa lalu dan kondisi tokoh saat ini.

4. Mood

*Focalization zero*



Gambar 6. Focalization Zero - Episode 5. Titisan

*"Sri Asih adalah manusia yang mendapatkan berkah kekuatan istimewa dari Dewi Asih. Sejak dahulu kala, kekuatan ini muncul pada wanita, menjadi adisatria yang menjaga kedamaian dan keseimbangan dunia.. Kekuatan ini diturunkan dari jaman ke jaman, dipikul oleh para wanita hebat"*

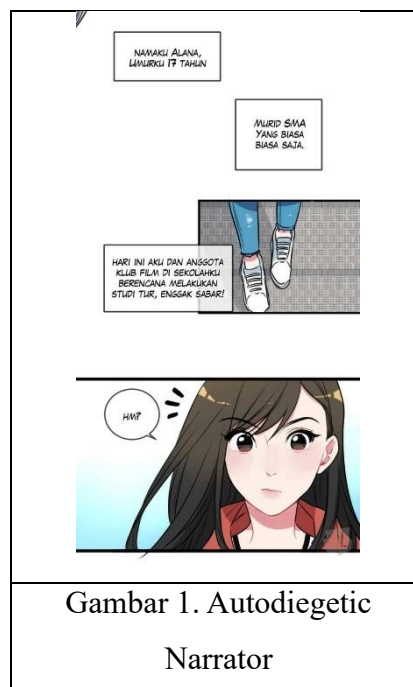
Dalam kutipan tersebut, narasi menyampaikan informasi secara luas dan menyeluruh mengenai asal-usul serta konsep Sri Asih, tanpa terikat pada sudut pandang tokoh tertentu. Hal ini terlihat dari penjelasan tentang Sri Asih sebagai sosok yang memperoleh kekuatan dari Dewi Asih, serta keberlanjutan kekuatan tersebut dari masa ke masa. Informasi yang disampaikan tidak berasal dari pengalaman atau kesadaran individu tokoh, melainkan bersifat umum dan mencakup pengetahuan yang melampaui perspektif personal. Dengan demikian, narator berada pada posisi yang "mengetahui lebih" dibandingkan tokoh-tokoh dalam cerita.

Penggunaan fokalikasi nol pada bagian ini berfungsi untuk memberikan landasan konseptual dan latar belakang naratif bagi pembaca. Penjelasan tersebut membantu memperjelas sistem kekuatan dalam cerita serta posisi Sri Asih sebagai adisatria yang

memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan dunia. Selain itu, penyajian yang bersifat menyeluruh juga memperkuat dimensi mitologis dalam narasi. Maka dari itu, kutipan tersebut mencerminkan karakteristik fokalisasi nol, yaitu penceritaan yang tidak dibatasi oleh sudut pandang tokoh tertentu, melainkan menghadirkan informasi secara luas melalui narator yang bersifat omniscient atau serba tahu.

## 5. Voice

### *Autodiegetic narrator*



Gambar 1. Autodiegetic Narrator - Episode 1. Panggilan

*"Namaku Alana, umurku 17 tahun. Murid SMA yang biasa-biasa saja. Hari ini aku dan anggota klub film di sekolahku berencana melakukan studi tur, enggak sabar!"*

*"Ini Yura, teman sekolahku yang juga anggota klub film"*

*"Untuk ukuran anak seusiaku memang aku ini terbilang tinggi, wajahku pun terlihat tegas sehingga kadang dianggap judes dan galak, karena itu orang-orang jadi segan padaku..."*

*"Padahal sebenarnya... Aku menyukai film dan fotografi, salah satu alasan kenapa aku bergabung dengan klub ini. Tapi ada alasan lain, karena ada dia di klub ini...*

*Namanya Indra"*

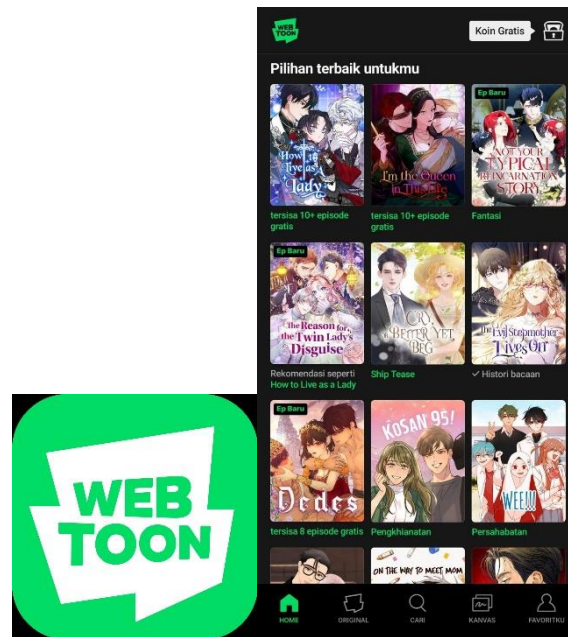
*"Mantap jiwaaaa"*

Dalam kutipan tersebut, tokoh utama, yaitu Alana, berperan langsung sebagai pencerita yang menyampaikan informasi mengenai dirinya sendiri. Hal ini terlihat dari penggunaan kata ganti orang pertama seperti "Namaku Alana" serta paparan mengenai usia, latar belakang, dan kepribadiannya. Selain itu, Alana juga mengungkapkan pandangannya terhadap dirinya, seperti bagaimana ia dipersepsikan oleh orang lain dan minat pribadinya terhadap film serta fotografi. Informasi tersebut disampaikan secara langsung dari sudut pandang tokoh, sehingga pembaca memperoleh akses terhadap pengalaman dan kesadaran personal yang dimilikinya.

Penggunaan narator autodiegetik pada bagian ini berfungsi untuk membangun kedekatan antara pembaca dan tokoh utama sejak awal cerita. Dengan menempatkan Alana sebagai pencerita atas dirinya sendiri, narasi menjadi lebih subjektif dan intim, sehingga pembaca dapat memahami karakter, latar belakang, serta motivasi tokoh secara lebih mendalam. Selain itu, cara penyampaian ini juga memperkuat kesan bahwa cerita berkembang dari pengalaman langsung tokoh, bukan dari pengamatan pihak luar. Maka dari itu, kutipan tersebut mencerminkan karakteristik narator autodiegetik, yaitu pencerita yang sekaligus menjadi tokoh utama dalam cerita dan menyampaikan pengalaman dirinya sendiri secara langsung, sehingga menghasilkan narasi yang bersifat personal dan mendalam.

## **6. Narrative Across Media**

Konsep narrative across media menurut Marie-Laure Ryan menyatakan bahwa narasi tidak lagi terbatas pada satu media, tetapi dapat hadir di berbagai platform seperti web, film, komik, dan media sosial. Selama memiliki unsur naratif (tokoh, peristiwa, konflik, dan dunia cerita), suatu karya tetap disebut narasi. Dengan demikian, narasi bersifat lintas media (transmedial).



Gambar 1 Aplikasi Webtoon Gambar 2 Tampilan utama

Dalam penelitian ini, narasi disajikan melalui Webtoon, yaitu komik digital yang menggabungkan unsur visual dan verbal (multimodal). Berbeda dengan teks cetak, Webtoon memungkinkan pembaca tidak hanya membaca, tetapi juga melihat dan merasakan cerita melalui ilustrasi, warna, dan ekspresi tokoh. Webtoon juga mengubah cara pembaca berinteraksi dengan cerita melalui fitur seperti scrolling, episode, dan efek visual, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih dinamis dan imersif. Selain itu, distribusi cerita menjadi lebih mudah, luas, dan dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital tanpa batas ruang dan waktu.

Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai media publikasi, tetapi juga menyediakan sistem rekomendasi, histori bacaan, dan kategori yang membantu pembaca menemukan cerita sesuai minat. Fitur pencarian dan pengelompokan genre mempermudah eksplorasi, sementara tampilan visual menarik meningkatkan minat baca. Webtoon juga menyediakan profil kreator sebagai ruang identitas dan interaksi dengan pembaca, serta halaman detail karya yang menampilkan informasi cerita, genre, dan daftar episode. Sistem episodik ini memungkinkan pembaca mengikuti alur cerita secara bertahap.

Secara keseluruhan, Webtoon menunjukkan bahwa narasi digital berkembang menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan multimodal, serta menciptakan pengalaman membaca yang lebih personal dan dinamis dalam ekosistem media modern.

## 7. Interaktivitas

Konsep interaktivitas menurut Marie-Laure Ryan menunjukkan keterlibatan aktif pembaca dalam menikmati dan merespons cerita. Berbeda dengan narasi cetak yang bersifat satu arah, media digital memungkinkan pembaca berinteraksi melalui komentar, reaksi, dan bentuk respons lainnya, sehingga hubungan antara kreator dan pembaca menjadi lebih dinamis.



Gambar 3 Kolom komentar LINE Webtoon

Dalam LINE Webtoon, interaktivitas terlihat melalui fitur seperti kolom komentar, like, dan subscribe. Pembaca dapat memberikan tanggapan terhadap cerita serta berinteraksi dengan sesama pembaca, sehingga terbentuk ruang diskusi yang aktif. Bahkan, dalam beberapa kasus, respons pembaca dapat memengaruhi pengembangan cerita.

Interaksi yang dominan bersifat horizontal (antar pembaca), sementara interaksi vertikal (kreator–pembaca) cenderung terbatas. Meski begitu, tingginya partisipasi

pembaca meningkatkan popularitas karya dan memperkuat keterikatan emosional terhadap cerita. Dengan demikian, interaktivitas di Webtoon menjadikan proses membaca lebih partisipatif, komunikatif, dan berperan penting dalam keberlangsungan narasi digital

## Multimodalitas

Konsep multimodalitas menurut Marie-Laure Ryan merujuk pada penggunaan berbagai mode, seperti teks, gambar, warna, dan tata letak, dalam menyampaikan cerita. Berbeda dengan narasi cetak yang hanya mengandalkan teks, media digital memadukan unsur visual dan verbal sehingga memperkaya makna dan pengalaman pembaca.



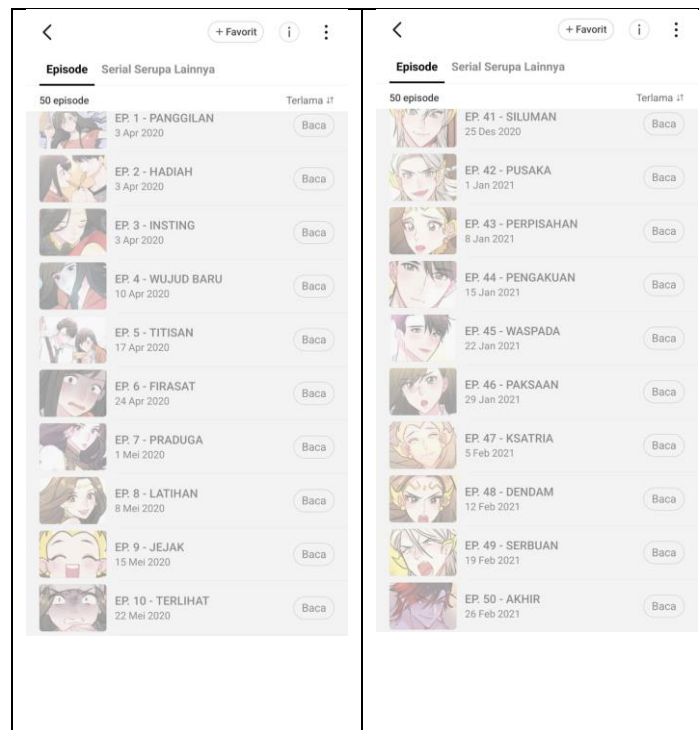
Dalam LINE Webtoon, multimodalitas sangat dominan karena cerita disajikan melalui ilustrasi, dialog, ekspresi tokoh, serta tata letak vertikal (scrolling) yang mengatur ritme dan ketegangan. Visual tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi menjadi unsur utama, sementara teks berfungsi memperjelas konteks.

Pada komik Sri Asih, multimodalitas terlihat melalui penggunaan warna, ekspresi, dan gestur untuk membangun suasana, serta onomatope seperti “BUAGH!” atau “BLAM!” yang memperkuat efek aksi. Tata letak panel juga dimanfaatkan untuk menciptakan kejutan dan alur yang dinamis. Meskipun tanpa audio, perpaduan teks,

gambar, dan tipografi mampu menghadirkan pengalaman membaca yang imersif, sehingga Webtoon menjadi bentuk narasi digital yang lebih komunikatif dan menarik.

## 8. Serialitas dan Fragmentasi

Konsep serialitas dan fragmentasi menurut Marie-Laure Ryan berkaitan dengan penyajian cerita secara bertahap. Serialitas berarti cerita dibagi dalam bagian berkelanjutan (episode), sedangkan fragmentasi merujuk pada penyampaian informasi yang terpecah sehingga pembaca harus menghubungkannya untuk memahami alur secara utuh.



Dalam LINE Webtoon, hal ini terlihat melalui sistem episode yang dirilis berkala. Pada komik Sri Asih, cerita disajikan dalam sekitar 50 episode, masing-masing menampilkan bagian peristiwa seperti perkembangan konflik, pertarungan, dan latar belakang tokoh.

Serialitas tampak dari alur cerita yang berkembang bertahap, mengikuti perjalanan Alana hingga menjadi Sri Asih. Sementara itu, fragmentasi terlihat dari penyebaran informasi, seperti asal-usul kekuatan dan hubungan antar tokoh, yang diungkap sedikit

demi sedikit di berbagai episode. Dengan demikian, kombinasi serialitas dan fragmentasi membuat pembaca mengikuti cerita secara berkelanjutan sekaligus membangun rasa penasaran terhadap kelanjutan narasi.

## KESIMPULAN

Secara umum, hasil penelitian terhadap cerita Sri Asih pada platform LINE Webtoon menunjukkan bahwa struktur naratif tidak hanya dibangun berdasarkan prinsip naratologi struktural Gérard Genette, tetapi juga dipengaruhi oleh karakteristik narasi digital menurut Marie-Laure Ryan. Narasi dalam Sri Asih tidak sepenuhnya disajikan secara linear, melainkan berkembang secara dinamis melalui perpaduan antara alur kronologis dan variasi teknik penceritaan. Selain itu, sebagai karya digital, Sri Asih menghadirkan unsur narrative across media, interaktivitas, multimodalitas, serta serialitas dan fragmentasi yang memperkaya cara penyampaian cerita. Dengan demikian, struktur naratif dalam Sri Asih menunjukkan bahwa narasi modern tidak hanya bergantung pada unsur tekstual, tetapi juga dipengaruhi oleh medium digital yang membuatnya lebih variatif dan interaktif dibandingkan narasi konvensional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, B. (2024). *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif*. . Borneo Novelty Publishing.
- Artika, I. W. (2021). Puisi audio visual Youtube: Sastra digital dan industri kreatif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksh*, 11(1), 103-115.
- Didipu, H. (2025). *Teori Naratologi Gerard Genette (Tinjauan Konseptual)*. Telaga Bahasa, 7(2).
- Fatha, B. M. (2021, Agustus). *Analisis Struktur Narasi Visual Webtoon Horor Indonesia (Tesis)*. Diambil kembali dari [digilib.itb.ac.id](http://digilib.itb.ac.id):  
<https://digilib.itb.ac.id/assets/files/2021/MjAyMSBUUyBQUcBCQVNZQVJBWU5JIE1BV0xBIEZBVEhBIDEucGRm.pdf>
- Febrian, D. (2021). *Multimodalitas pada Webtoon Sweet Home: Analisis Deskriptif Sistematis Fungsional*. Universitas Komputer Indonesia.

- Galing, d. (2024). Adaptasi Cerita Rakyat Dalam Webtoon 7 Wonders dan Dedes. Prosiding Seminar Nasional Pusaran Urban. Institut Kesenian Jakarta. Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- Hanum, d. (2023). Pemanfaatan Webtoon Sebagai Media Adaptasi dari Komik Cetak. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*.
- Lestari, d. (2020). LINE Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2).
- Nurhidayah, d. (2019). anskap Siber Sastra: Postmodernisme, Sastra Populer, dan Interaktivitas. *Poetika: Jurnal Ilmu Sastra*, 7(2).
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality. Parallax: Re-Visions Of Culture And Society*.
- Sahir, H. S. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jawa Timur: PENERBIT KBM INDONESIA.
- Salaka. (2023). Sistem Tanda Dalam Webtoon *The Secret of Angel* (Semiotika Peirce). *Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 5(2).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tanjung, d. (2020). Hubungan Antara Kualitas Gambar dan Jalan Cerita Terhadap Nilai Estetika pada Webtoon (Periode Januari–Juni 2019). *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 12(1).
- Wiguna, I. W. (2024). Sastra Digital Sebagai Inovasi Pembelajaran Sastra Di Era Society 5.0. Prosiding SANDIBASA II (hal. 2(1)). Bali: Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.
- Wulandari, d. (2024). Deskripsi Mendalam untuk Memastikan Keteralihan Penelitian Kualitatif. *Jurnal Literasiologi: Literasi Kita Indonesia*, 11(2).
- Yanti, P. G. (2021). Sastra Digital dan Keunggulannya. *rosiding SAMASTA: Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*. Universitas Muhammadiyah.
- Zulfikarini, d. (2024). Analisis Visual Storytelling Webtoon Kemala Dari Aspek Sekuens. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*, 9(2).
- Zulyani, d. (2023). Analisis Perbandingan Karakter Genre Pada Platform Wattpad dan Fizzo. *KAL: Journal of Language and Literature*, 11(2).