



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA TEORETIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebelum peneliti melakukan analisis semiotika terhadap komik strip Sukribo, telah ada penelitian-penelitian sebelumnya yang menganalisis makna dan tanda menggunakan semiotika sebagai metode analisis maupun penelitian yang meneliti komik strip dengan metode yang berbeda. Adapun dua penelitian terdahulu yang menggunakan semiotika sebagai metode penelitian untuk menganalisis makna dan komik strip sebagai unit analisisnya.

Penelitian pertama, dapat dilihat adalah penelitian berjudul *Analisis Semiotika Kritik Sosial Handphone Dalam Komik Kartun Benny & Mice Talk About Hape* (Wazibali, Nurma:2011). Dalam penelitian tersebut, Nurma (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah) berusaha membedah Kritik sosial dalam *Komik Kartun Benny & Mice Talk About Hape* dengan menggunakan semiotika sebagai pisau bedahnya. Wazibali, menggunakan semiotika Roland Barthes untuk mengkaji tanda dan makna yang ada pada komik tersebut. Teori yang digunakan untuk membahas kritik sosial melalui medium kartun, meliputi pengertian komik, pengertian kartun, komikus, kartunis, dan karikaturis. Kritik sosial dalam kartun dan karikatur, teori technology Determinism, teori Marshall McLuhan, pengertian kritik sosial, teknologi mempengaruhi budaya, serta analisis semiotika, semiotika Roland Barthes.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tanda dan makna yang ada pada komik *Benny & Mice* sebagai sebuah inovasi terhadap isu atau informasi yang hangat. Pembuat komik seolah mengemas opini melalui pengalaman mereka dengan inovasi tersebut.

Dalam penelitian tersebut, penulis ingin menunjukkan tanda dan makna dengan makna denotasi dan konotasi serta mitos yang ada pada semiotika Roland Barthes. Hasilnya menunjukkan bahwa makna denotatif yang ditemukan dalam sepuluh cerita *Benny & Mice* adalah perkembangan handphone telah berkembang sesuai zaman. Selain itu, bentuk dan jenis-jenis handphone juga semakin bermunculan, itu dikarenakan para produsen handphone telah mengikuti apa saja yang menjadi kebutuhan masyarakat.

Sementara itu, makna konotasi serta mitos yang terdapat pada penelitian tersebut adalah masyarakat yang mengikuti perkembangan zaman dari teknologi adalah masyarakat dengan ekonomi tinggi. Sedangkan mitosnya adalah masyarakat bisa lebih memilah-milih produk handphone apa yang akan dimiliki sesuai kebutuhannya, sehingga tidak percuma.

Adapun kemiripan yang terdapat pada penelitian di atas dengan penelitian milik peneliti adalah adanya upaya untuk menganalisis teks komik strip sebagai bentuk kritik sosial. Hanya saja, pada penelitian tersebut, terdapat perbedaan teori, metode, dan teknik analisis data yang dipakai. Bila penelitian Wazibali merujuk pada komik *Kartun Benny & Mice Talk About Hape* sebagai sebuah kritik sosial, dan semiotika Roland Barthes sebagai pisau bedahnya,

maka penelitian milik penulis terfokus pada empat cerita komik strip Sukribo sebagai bagian dari kritik sosial atas kebijakan pemerintah.

Penelitian terdahulu selanjutnya berasal dari skripsi yang dilakukan oleh Frisanti Karlina (Universitas Indonesia) dengan judul *Representasi penggambaran isu-isu politik selama Pilpres 2004 (Studi Analisis pada komik strip Doyok di Harian Pos Kota)* pada tahun 2005. Dalam penelitian tersebut, Karlina berusaha memahami penggambaran terkait isu-isu politik yang terdapat pada cerita komik strip dengan menggunakan kerangka pemikiran pengertian komunikasi politik, struktur masyarakat dan bahasa, teori informasi, konstruksi realitas sosial, fungsi sosial media, medium is the message serta semiotika Saussure untuk menganalisis data.

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh Karlina terhadap ketujuh edisi komik strip Doyok mengenai representasi penggambaran isu-isu politik selama Pilpres 2004, hasil yang didapat dari analisis adalah kritikan dan sindiran yang dilontarkan Doyok, mengindikasikan bahwa Pos Kota telah melakukan fungsinya sebagai pilar keempat demokrasi dan melakukan fungsi pengawasan, di mana bertujuan untuk menciptakan kesadaran bagi khalayaknya. Perilaku politik yang dilakukan elit seperti lobi-lobi politik, adanya money politik, dan perilaku elit seperti seorang penipu, merupakan fenomena dan mengindikasikan adanya perilaku politik yang tidak sehat, dan ini berlangsung dari zaman orde lama sampai dengan menggunakan bahasa, lambang atau simbol-simbol yang dapat dipahami khalayaknya yaitu masyarakat golongan bawah.

Sama seperti penelitian terdahulu sebelumnya, terdapat kesamaan penelitian yang diusung, yakni meneliti teks komik strip sebagai bentuk kritik sosial. Hanya saja, pada penelitian tersebut, terdapat perbedaan teori, metode, dan teknik analisis data yang dipakai. Bila peneliti menggunakan semiotika milik Charles Peirce, maka Frisanti Karlina menggunakan teori komunikasi politik serta semiotika Saussure sebagai metodenya.

Merujuk pada dua penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, maka bisa dikatakan penelitian yang dilakukan peneliti merupakan suatu hal yang masih belum pernah dilakukan sebelumnya. Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian tersebut dapat diklasifikasikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2.1
Perbandingan Penelitian Terdahulu

Indikator	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian Peneliti
	<i>“Analisis Semiotika Kritik Sosial Handphone Dalam Komik Kartun Benny & Mice Talk About Hape”</i> (Nurma Wazibali, UIN 2011) Skripsi	<i>“Representasi penggambaran Isu-isu politik selama pilpres 2004 (Studi Analisis Semiotika pada komik strip Doyok di Harian Pos Kota)”</i> (Frisanti Karlina, UI 2005) Skripsi	<i>“Representasi Kritik Sosial atas Kebijakan Pemerintah dalam strip komik Sukribo di harian Kompas”</i> Skripsi
Unit Analisi	Komik Kartun Benny & Mice : <i>Talk About Hape</i>	Komik strip Doyok di harian Pos Kota	Komik strip Sukribo di harian Kompas
Metode Penelitian	Semiotika Roland Barthes	Semiotika Saussure	Semiotika Charles Peirce
Hasil Penelitian	1. Tanda dan makna yang pada komik <i>Benny & Mice</i> sebagai sebuah	1. Isu-isu politik yang digambarkan pada komik strip Doyok, merupakan aspirasi dan pandangan	

	<p>inovasi terhadap isu atau informasi yang hangat. Pembuat komik seolah mengemas opini melalui pengalaman mereka dengan inovasi tersebut.</p> <p>2. Makna denotatif : yang ditemukan dalam sepuluh cerita <i>Benny & Mice</i> adalah perkembangan handphone telah berkembang sesuai zaman.</p> <p>3. Makna Konotatif : masyarakat yang mengikuti perkembangan zaman dari teknologi adalah masyarakat dengan ekonomi tinggi.</p> <p>4. Mitos : masyarakat bisa lebih memilah-milih produk handphone apa yang akan dimiliki sesuai kebutuhannya, sehingga tidak percuma.</p>	<p>yang berupa kritikan ataupun sindiran dari masyarakat, terhadap Pilpres 2004.</p> <p>2. Komik strip Doyok merepresentasikan apa yang disebut oleh Marshall McLuhan sebagai “Medium is The Message”, yaitu medium adalah isi pesannya.</p> <p>3. Terlihat adanya harapan dan kepercayaan yang hilang dari rakyat terhadap pemimpin beserta kebijakan yang ada.</p> <p>4. Kesalahan yang menumpuk menjadikan kritik sebagai obrolan keseharian antar rakyat kecil.</p> <p>5. Doyok merepresentasikan kejujuran yang terbungkus oleh busana dan perilaku hidup sederhana seorang rakyat kecil.</p>	
--	---	--	--

2.2 Representasi

Representasi merupakan konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia, seperti dialog, tulisan, video, film, fotografi, dsb. Singkatnya, representasi adalah produksi makna

melalui bahasa. Representasi menurut Stuart Hall (1997) adalah proses dan produk pemaknaan suatu tanda. Representasi menghubungkan makna dan bahasa dengan kebudayaan. Representasi (The Open University, 2009: 15) berarti menggunakan bahasa untuk mengucapkan sesuatu yang bermakna, atau untuk mewakili dunia yang bermakna kepada orang lain. Representasi merupakan bagian yang esensial dalam proses pembuatan dan pertukaran makna di antara anggota budaya. Untuk merepresentasikan suatu makna, kita menggunakan bahasa, tanda-tanda dan gambar.

Menurut Hall (The Open University, 2009: 15) terdapat tiga pendekatan untuk menjelaskan bagaimana bahasa merepresentasikan sesuatu. Ketiga pendekatan tersebut adalah *the reflective*, *the intentional* dan *the constructionist to representation*.

Pada pendekatan reflektif, yaitu makna terletak pada objek, orang, ide atau peristiwa yang ada di dunia nyata, dan bahasa yang berfungsi sebagai kaca, yang merefleksikan makna sesungguhnya yang sudah ada di dunia.

Pendekatan kedua adalah pendekatan intensional yaitu bagaimana komunikator, penulis yang memaksakan makna uniknya ke komunikasi melalui bahasa. Bahasa atau kata-kata yang digunakan memiliki makna sesuai dengan yang diinginkan oleh penulis. Terakhir pendekatan konstruksionis, yaitu pendekatan yang memandang bahwa terdapat aktor sosial yang menggunakan sistem konseptual budaya mereka dan sistem representasi linguistik dan lainnya untuk mengkonstruksi makna, membuat dunia menjadi bermakna dan berkomunikasi tentang dunia yang bermakna kepada orang lain.

Stuart Hall, menjelaskan mengenai dua proses representasi yang memiliki relasi antara peta konseptual (kognisi, pengetahuan), bahasa, dan sesuatu yang ingin dirujuk menjadi kuncinya.

1. Representasi mental : Proses saat individu mencoba memaknai dunia dengan mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara sesuatu dengan peta konseptual kita. Representasi pada proses ini masih bersifat abstrak.
2. Representasi bahasa : Proses saat individu mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara peta konseptual (kognisi) dengan bahasa yang berfungsi merepresentasikan konsep-konsep kita akan suatu hal.

Konsep representasi bisa berubah-ubah dan selalu ada pemaknaan baru. Makna memiliki sifat yang tidak tetap, oleh karena itu selalu ada pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Menurut Hall, makna selalu berada dalam proses negosiasi dan disesuaikan dengan situasi yang baru. Intinya adalah makna tidak inheren di dunia ini, makna selalu dikonstruksikan, diproduksi, lewat proses representasi. Makna adalah hasil praktek penandaan yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu.

Di dalam teori semiotika, proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik disebut sebagai *representasi*. Lebih tepatnya didefinisikan sebagai penggunaan ‘tanda-tanda’ (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik (Danesi, 2010:3).

Lebih lanjut Danesi menjelaskan dalam fungsi XY, di mana X sebagai proses membangun bentuk dengan rangka mengarahkan perhatian ke sesuatu, Y. Meskipun demikian, penggambaran konsep Y sebagai representasi dari konsep X bukan suatu hal yang mudah. Maksud dari pembuat bentuk, konteks historis dan sosial terkait dengan terbuatnya bentuk ini, tujuan pembuatannya, dan seterusnya merupakan faktor-faktor kompleks yang berpengaruh dalam memasuki gambaran tersebut (Danesi, 2010:3).

Danesi memudahkan konsep X dan Y dengan menyatakan bahwa bentuk fisik sebuah representasi, yaitu X, pada umumnya sebagai *penanda*, dan makna yang dibangkitkannya (baik itu jelas maupun tidak), yaitu Y, pada umumnya dinamakan *petanda*; dan makna yang secara potensial bisa diambil dari representasi ini ($X=Y$) dalam sebuah lingkungan budaya tertentu atau bisa juga disebut proses pemaknaan, disebut sebagai *signifikasi (sistem penandaan)* (Danesi, 2010:4).

2.3 Semiotika

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti tanda (Wibowo, 2013:7). Semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Artinya, semua yang hadir dalam kehidupan kita dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus diberi makna (Hoed, 2011:3).

Menurut Preminger (2001) dalam (Kriyantono, 2006:263) ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial atau masyarakat dan kebudayaan itu

merupakan tanda-tanda. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa tanda itu dekat dengan kita.

Tanda itu sendiri merupakan sesuatu yang terstruktur dalam kognisi manusia dalam kehidupan bermasyarakat, sedangkan penggunaan tanda didasari oleh adanya kaidah-kaidah yang mengatur (*langue*) praktik berbahasa (*parole*) dalam kehidupan bermasyarakat (Hoed 2011:8).

Sejauh ini teori semiotika digunakan sebagai seperangkat teori untuk mengkaji tanda, yakni sebagai sistem yang hidup dalam kebudayaan. Hoed (2011:6) menambahkan, semiotika melihat kebudayaan sebagai sistem tanda yang oleh anggota masyarakatnya diberi makna sesuai dengan konvensi berlaku.

Sebagai contoh ketika kita melihat awan yang berubah menjadi gelap, serta bunyi-bunyi petir terdengar, manusia menandai bahwa sebentar lagi akan turun hujan. Dari contoh tersebut, tanda-tanda itu bisa dimaknai oleh manusia sebagai bentuk komunikasi melalui tanda.

Memahami semiotika tidak bisa melepaskan pengaruh dan peran dua tokoh penting ini, Ferdinand de Saussure dan Charles S. Peirce (Wibowo, 2013:17). Keduanya mempunyai cara yang berbeda dalam proses pengkajiannya. Namun pada intinya tetap sama, yakni pengungkapan makna melalui tanda-tanda.

Ferdinand de Saussure, memandang tanda sebagai pertemuan antara bentuk (yang terdapat dalam kognisi seseorang) dan makna (atau isi, yakni yang dipahami oleh manusia pemakai tanda), (Hoed, 2011:1). Saussure terkenal

dengan “*Linguistique*”, mengemukakan bahwa bahasa adalah sistem tanda-tanda.

Ia menggunakan istilah *signifier* sebagai penanda dan *signified* sebagai petanda untuk makna dari tanda tersebut. Saussure melihat tanda sebagai sesuatu yang menstruktur (proses pemaknaan berupa kaitan antara penanda dan petanda) dan terstruktur (hasil proses tersebut) di dalam kognisi manusia. Dengan demikian, apa yang ada dalam kehidupan kita dilihat sebagai “bentuk” yang mempunyai “makna” tertentu (Hoed, 2011:1).

Signifier (penanda) dan *signified* (petanda) tersusun secara terstruktur sehingga setiap tanda menempati posisinya masing-masing. Apabila tanda itu disusun secara berbeda, maka akan menghasilkan makna yang berbeda pula. Contoh : Antari memakan permen coklat. Relasi antara *Antari*, *memakan*, dan *permen coklat* sudah tertentu sesuai dengan urutannya dan mempunyai makna tertentu. Relasi ini yang disebut sintagmatik. Jika susunanya berubah, maka sintagmatiknya berubah dan maknanya pun berubah.

Lain halnya dengan semiotika Charles Sander Peirce, ia memandang tanda sebagai “sesuatu yang mewakili sesuatu”. Yang menarik adalah bahwa “sesuatu” itu dapat berupa hal yang konkret (dapat ditangkap dengan pancaindra manusia), yang kemudian, melalui suatu proses, mewakili “sesuatu” yang ada di dalam kognisi manusia.

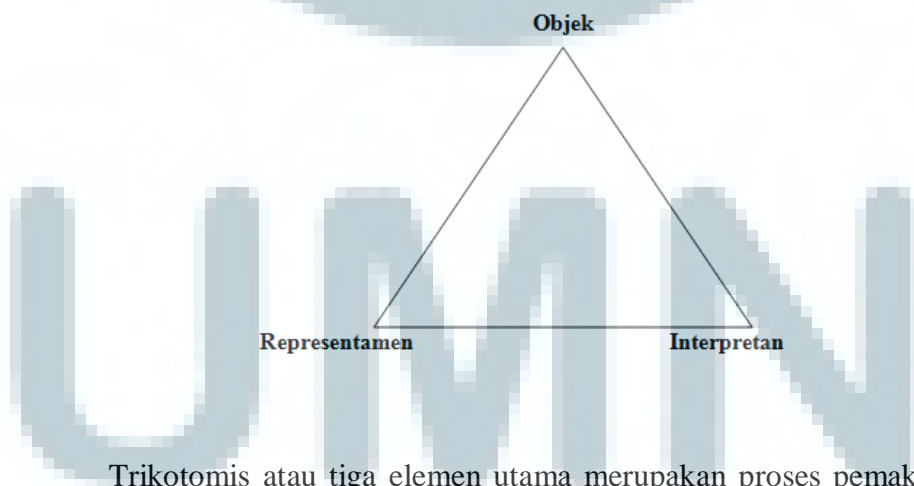
Jadi, Peirce memandang tanda bukan sebagai sesuatu yang terstruktur, melainkan suatu proses kognitif yang berasal dari apa yang dapat ditangkap pancaindra (Hoed, 2011:4).

2.4 Semiotika Charles S. Peirce

Bagi Peirce, tanda adalah “sesuatu yang mewakili sesuatu”. Menurut Danesi dan Perron dalam (Hoed,2011:19), menuliskan bahwa teori semiotika seperti itu sudah ada sejak Hippocartes (460-377 SM) yang mendefinisikan “tanda” dari bidang kedokteran sebagai gejala fisik (*physical symptom*) yang mewakili suatu penyakit. Contohnya, radang tenggorokan → sakit flu ; ruam (kulit memerah) → alergi kulit.

Dalam teori semiotik modern yang digunakan dalam bidang kedokteran, disempurnakan kembalikan oleh Peirce dan penerusnya. Model semiosis mengikuti tiga tahap, yakni *representamen* (“sesuatu”) → *objek* (“sesuatu di dalam kognisi manusia”) → *interpretan* (“proses penafsiran”).

Gambar 2.1 Segitiga Makna Charles S. Peirce



Trikotomis atau tiga elemen utama merupakan proses pemaknaan yang didasari pada relasi antara tiga hal, yakni :

1. **Tanda (Representamen)** adalah suatu bentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merepresentasikan hal lain di luar tanda itu sendiri.
2. **Acuan Tanda (Objek)** adalah “sesuatu” yang ada di dalam kognisi atau konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.
3. **Pengguna Tanda (Interpretan)** adalah proses hubungan dari representamen ke objek disebut semiosis (semeion, Yun. ‘tanda’). Dalam pemaknaan suatu tanda. Proses semiosis ini belum lengkap karena kemudian ada satu proses lagi yang merupakan lanjutan yang disebut interpretan (proses penafsiran).

Teori semiotika pragmatis juga memiliki perbedaan dengan teori semiotika strukturalis dalam hal tipologi tanda. Peirce membedakan tipe tanda menjadi tiga (Kriyantono, 2006:264) :

1. **Ikon** : tanda yang mengandung kemiripan ‘rupa’ sehingga tanda itu mudah dikenali oleh para pemakainya. Pada ikon, hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas. Contoh : gambar, foto, dan patung.
2. **Indeks** : Tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial di antara representamen dengan objek yang ia wakilkkan. Di dalam indeks, hubungan antara tanda dengan objek bersifat kongkret, aktual, dan kausalitas (sebab-akibat). Contoh : Asap → Api ; Basah → Air

3. **Simbol** : Jenis tanda yang bersifat abriter atau konvensional sesuai dengan kesepakatan atau konvensi sejumlah individu (masyarakat). Tanda-tanda kabahasaan pada umumnya merupakan simbol. Contoh : kata-kata, isyarat.

Tabel 2.2 Jenis Tanda dan Cara Kerjanya

Jenis Tanda	Ditandai Dengan	Proses Kerja
Ikon	Persamaan (kesamaan) Kemiripan	Dilihat
Indeks	Hubungan sebab-akibat (keterkaitan)	Diperkirakan
Simbol	Kata-kata Isyarat	Dipelajari

Sumber : Wibowo(2013:19), Semiotika Komunikasi

Dalam teori semiotik ada yang disebut proses *semiosis*, yakni proses pemaknaan dan penafsiran atas benda atau perilaku berdasarkan pengalaman budaya seseorang (Hoed, 2011:21). Misalnya, orang Amerika yang berkunjung ke Indonesia, lalu bertanya kepada seorang pemandu wisata, “Apa yang ada di puncak Monas itu?” Ia lalu balik bertanya, “Menurut Anda itu apa?” Ia menjawab *Ice Cream*”. Ketika dijelaskan bahwa itu “Api”, ia heran. Menurut pengalaman (budaya)-nya, api warnanya merah, bukan keemasan. Proses inilah yang disebut *semiosis*, di mana tanda dimaknai berbeda karena akan sesuai dengan pengalaman masing-masing individu.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengkhususkan pada gambar-gambar yang memiliki kaitan dengan tipologi tanda Peirce (Ikon, Indeks, dan Simbol).

2.5 Komik sebagai Media Komunikasi

Komik adalah narasi yang dikisahkan menggunakan sederet gambar yang disusun dalam bentuk garis horizontal, pita, atau empat persegi panjang, yang disebut sebagai “panel”, dan dibaca seperti teks lisan dari kiri ke kanan. Istilah ini berlaku terutama pada komik bersambung di surat kabar, tetapi juga dibukubuku komik. Biasanya komik ini menggambarkan petualangan dari satu karakter atau lebih dalam satu urutan waktu yang terbatas. Dialog direpresentasikan oleh kata-kata yang dilingkari sebuah garis yang dinamakan ‘balon’, yang biasanya ke luar dari mulut atau kepala yang sedang berbicara (Danesi, 2010:94).

Pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu (Setiawan, 2002:22). Berdasarkan jenisnya, komik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu *comis-strips* dan *comic books*. *Comic-strip* atau *strip* merupakan komik bersambung yang dimuat di surat kabar. Adapun *comic-books* adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita, yang di Indonesia disebut komik atau buku komik (Boneff, dikutip Setiawan 2002:24).

Sejak awal tahun 1990-an, komik strip sudah menjadi ciri khusus surat kabar di Amerika, bahkan beberapa media di kalangan pelajar juga menempatkan komik strip sebagai bagian dari penerbitannya. Sementara di Indonesia, komik strip muncul tahun 1930, ketika surat kabar *Sin Po* mengetengahkan “Komik Timur” dengan menampilkan lelucon berupa *strip* yang berjiwa Timur. Harian ini merupakan media komunikasi untuk masyarakat Cina peranakan yang berbahasa Melayu (Sobur, 2006:137).

Jika menengok kembali ke belakang-sekadar menelusuri sejarah perjalanan komik-maka kita akan menemukan bahwa komik ternyata sudah dimanfaatkan oleh sementara golongan agama untuk tujuan-tujuan propaganda (Atmowiloto, dikutip Sobur 2006;137).

Komik adalah bahasa, perbendaharaannya adalah segenap kemampuan simbol visual, termasuk kemampuan untuk menjadikannya gambar kartun ataupun gambar realis, secara terpisah ataupun secara terkombinasi. Jantung sebuah komik adalah pada panel-panelnya, tempat imajinasi pembaca membuat gambar-gambar yang diam menjadi hidup.

Melalui gambar yang cukup dicerap dengan satu indera, komik merepresentasikan semua indera dengan satu indera, dan melalui karakter garis-garis itu komik merepresentasikan dunia emosi yang tak terlihat. Garis-garis tersusun menjadi simbol dalam diri mereka sendiri, seolah mereka menari bersama simbol yang lebih muda lagi, yakni kata-kata (Adjidarma, 2011:22).

Lebih lanjut, dikutip dari buku komik Indonesia dijelaskan bahwa komik adalah sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal, karena

menggabungkan gambar dengan teks. Komik berbeda dengan karya lain yang mirip, yaitu cerita bergambar atau sinema (meskipun dengan sinema terdapat analogi yang dalam, komik terutama menarik minat para semiotikologi dan linguistik. Komik menjadi sebuah bidang kajian yang luas dan sulit dijelajahi, tetapi terbuka bagi “semiotika pesan gambar” (Bonneff, 1998:4).

Menurut Scott, perbedaan yang mendasar adalah animasi memang memiliki kesamaan berurutan sesuai dengan waktu, tetapi animasi tidak terjutakposisi (bedekatan, bersebelahan, istilah yang sulit dalam sekolah seni) dalam satu ruang seperti halnya komik. Setiap urutan gambar film diproyeksikan secara tepat pada ruang yang sama (yaitu pada layar) sementara tiap gambar dalam komik harus menempati ruang yang berbeda. Ruang pada komik sama fungsinya dengan waktu pada film. Akan tetapi, sebelum diproyeksikan, film hanya berupa komik yang sangat lambat.

Media pers Indonesia menampilkan komik-kartun dan karikatur sebagai ungkapan kritis terhadap berbagai masalah yang berkembang secara tersamar dan tersembunyi. Pembaca diajak untuk berpikir, merenungkan dan memahami pesan-pesan yang tersurat dan tersirat dalam gambar tersebut. Komik bertujuan untuk menghibur pembaca dengan bacaan ringan, cerita rekaan yang dilukiskan relatif panjang dan menyampaikan moral tertentu. Bentuk penampilan komik lebih atraktif dan menjangkau sasaran yang lebih luas.

2.5.1 Bercerita Lewat Komik

Mengutip Eisner dalam *Panji Tengkorak*, yang terpenting adalah komik sebagai cara bertutur dengan gambar secara berurutan atau seni keberurutan (*Sequential art*). Ketika komik mencapai bentuk novel gambar sebagai cerita yang utuh, bukan sekedar kumpulan lelucon, tampaklah parameter suatu struktur. Komik berkomunikasi dengan mengandalkan kebersamaan pengalaman visual dari pembacanya. Komik bertugas menyampaikan cerita kepada orang banyak berusaha menciptakan keseluruhan (*gestalt*), bahasa yang padu, sebagai kendaraan bagi ekspresi kompleksitas renungan, suara, tindakan, dan gagasan dalam penekanan sekuen-sekuen yang dipisahkan kotak-kotak panel (Ajidarma, 2011:38).

Bercerita menggunakan komik juga harus memperhatikan fenomena waktu dan pengalaman. Waktu adalah dimensi integral dalam seni komik (Ajidarma, 2011:39). Dalam semesta kesadaran manusia, waktu berkombinasi dengan ruang dan suara dalam latar yang saling bergantung ketika konsep, tindakan, perasaan, dan gerak mempunyai makna dan diukur oleh persepsi kita tentang hubungan mereka satu sama lain. Berikut ini adalah unsur-unsur dalam komik menurut Eisner dalam (Ajidarma, 2011:38) :

1. Komik sebagai Bentuk Bacaan

Ketika komik mencapai bentuk novel gambar sebagai cerita yang utuh, bukan sekedar bundel kumpulan lelucon, tampaklah parameter suatu struktur. Ketika sebuah cerita buku komik dihayati sebagai keseluruhan, pencacahan elemen-elemennya membentuk suatu karakter.

Komik berkomunikasi dengan bahasa yang mengandalkan kebersamaan pengalaman dan visual dari penggubah ataupun pembacanya. Membaca komik adalah tindak persepsi estetik sekaligus intelektual. Singkatnya, komik memanfaatkan suatu gambar repetitif dan simbol yang dikenal.

2. Pelambangan

Komik berurusan dengan dua peralatan utama untuk berkomunikasi, kata-kata dan gambar. Penggubah komik yang bertugas menyampaikan cerita kepada orang banyak berusaha menciptakan sesuatu keseluruhan, bahasa yang padu, sebagai kendaraan bagi ekspresi kompleksitas renungan, suara, tindakan, dan gagasan dalam penataan sekuen-sekuen yang dipisahkan kotak-kotak panel.

3. Pengaturan Waktu

Waktu itu berkombinasi dengan ruang dan suara dalam latar yang saling bergantung ketika konsep, tindakan, perasaan, dan gerak mempunyai makna dan diukur oleh persepsi kita tentang hubungan mereka satu sama lain. Dalam komik kesadaran akan waktu adalah elemen struktural yang esensial.

Keberhasilan suatu naratif visual adalah kemampuan menyampaikan waktu. Pada jantung penyebaran gambar-gambar, yang memang dimaksud untuk menyampaikan waktu adalah kesamaan persepsi. Namun, untuk menyampaikan 'pengaturan waktu', yang merupakan

manipulasi elemen-elemen waktu untuk mencapai pesan atau emosi spesifik, panel-panel merupakan elemen kritis.

2.5.2 Komik Sebagai Cara Bertutur

Meminjam kata dari Ajidarma, komik adalah suatu cara bertutur, suatu bentuk naratif, yang menjadi suatu bentuk bacaan. Dengan begitu, komik memang tetap dibaca, tetapi dengan pengertian yang lebih luas karena komik merupakan peleburan antara gambar dan kata-kata. Artinya, dalam komik yang disebut gambar dan kata-kata tidak terpisahkan, menjadi suatu keutuhan dalam cara berbahasa.

Komik juga diartikan sebagai seni bertutur secara berurutan (*sequential art*), yang disusun urutannya adalah panel yang memuat gambar dan kata-kata itu, yang telah menjadi sebuah perlambangan (*imagery*) sederhana. Komik bicara secara verbal dan visual sekaligus, sebagai suatu permainan antara gambar dan kata-kata itu, yang kemudian menjadi suatu bahasa visual (Einser, 1985:7-16) dalam (Ajidarma, 2011:21).

Panel sebagai media pengontrol : dalam baris komik bersambung di koran, pembaca terjamin hanya membaca halaman yang hari itu saja. namun apabila sudah dibukukan, tiada jaminan pembaca akan membaca sesuai urutan halaman, karena bisa membolak-balik halaman sesukanya, dari depan, langsung ke belakang, untuk mengetahui akhir cerita sebelum membaca.

Kedudukan komik dalam masyarakat adalah vital, sebagai satu dari sedikit bentuk komunikasi personal dalam sebuah dunia yang terbentuk dari keserbaotomatisan dan pemasaran serba massal. Komik menawarkan suatu medium dengan kontrol dan keleluasaan yang luar biasa bagi pengubah, sesuatu yang unik, hubungan yang akrab dengan publiknya, dan suatu potensi yang begitu besar, begitu inspiratif, yang terbuang secara brutal dan percuma.

2.6 Kritik Sosial

Komik strip yang diambil dari cerita Sukribo dipilih sebagai unit analisis dalam penelitian ini. Dan dapat pula dianggap sebagai salah satu cara dalam menyampaikan kritik sosial. Menurut Ahmad Zaini Akbar dalam (Eryanty, 2012), yang dimaksud dengan kritik sosial adalah salah satu bentuk komunikasi dalam masyarakat yang bertujuan atau berfungsi sebagai kontrol terhadap jalannya sebuah sistem sosial atau masyarakat.

Dalam kamus *Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, kritik diartikan sebagai kecaman atau tanggapan, terkadang disertai uraian dan pertimbangan baik-buruk suatu hasil karya. Kritik, dalam tradisi pers sering dilontarkan terhadap masalah sosial (1999:466).

Sedangkan istilah sosial dalam *KBBI* (1999:855). Disebutkan dalam dua pengertian, yakni (1) berkenaan dengan masyarakat ; (2) suka memperhatikan kepentingan umum.

Menurut (Masoed, 1999:47-49), kritik sosial sering kali muncul ketika masyarakat menginginkan suasana baru yang lebih baru yang lebih baik, lebih maju, atau secara politis, suasana yang lebih demokratis dan terbuka (Eryanty, 2012).

Berdasarkan definisi dari dua kata tersebut, Astrid Susanto seperti yang dikutip oleh Mahfud (1997:47) mengambil suatu kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kritik sosial adalah suatu aktivitas yang berhubungan dengan penilaian (*judging*), perbandingan (*comparing*), dan pengungkapan (*revealing*) mengenai kondisi sosial suatu masyarakat yang terkait dengan nilai-nilai yang dianut ataupun nilai-nilai yang dijadikan pedoman.

Kritik sosial juga dapat diartikan dengan penilaian atau pengkajian keadaan masyarakat pada suatu saat (Mahfud, 1957:5). Dengan kata lain dapat dikatakan, bahwa kritik sosial sebagai tindakan untuk membandingkan serta mengamati secara teliti dan melihat perkembangan secara cermat tentang baik atau buruknya kualitas suatu masyarakat. Adapun tindakan mengkritik dapat dilakukan oleh siapapun termasuk sastrawan dan kritik sosial merupakan suatu hal penting dalam memelihara sistem sosial yang ada.

Menurut Astrid Susanto, kritik sosial yang terkait dengan bidang politik seringkali memperoleh konotasi negatif karena dianggap mencari-cari kelemahan pihak lain dalam pertarungan politik.

Berdasarkan definisi kritik sosial di atas, dapat dikatakan bahwa kritik sosial adalah salah satu manfaat media dalam menjalankan fungsi kontrol sosial

terhadap berjalannya proses pemerintahan. Masyarakat mengawasi dan mengontrol kinerja pemerintah melalui media.

Pada hakikatnya sebuah kritik sosial menggunakan metode berpikir ilmiah, yakni menemukan masalah, mencari data, membuat hipotesis, mengolah data untuk pembuktian masalah, analisis dan membuat kesimpulan berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh. Sehingga kritik sosial merupakan salah satu bentuk komunikasi dalam masyarakat yang bertujuan atau berfungsi sebagai kontrol terhadap jalannya suatu sistem sosial atau proses bermasyarakat.

Meskipun kritik sosial terkadang dianggap sebagai suatu tanggapan atau kecaman yang kadang-kadang disertai dengan uraian dan pertimbangan baik maupun buruknya suatu hasil karya, pendapat.

2.7 Tanda dan Makna

Pada dasarnya manusia itu tidak pernah lepas dari aktivitas berkomunikasi. Karena komunikasi selalu melibatkan manusia di dalamnya. Tanda adalah sesuatu hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari. Menurut Littlejohn dalam Wibowo (2011:6), tanda adalah basis atau dasar dari keseluruhan komunikasi. Manusia dengan perantaraan tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya dan banyak hal yang bisa dikomunikasikan di dunia ini.

Saat memahami sebuah teks, sering kali kita dihadapkan pada tanda-tanda yang perlu diinterpretasikan dan dikaji ada apa di balik tanda-tanda itu. Tanda itu merupakan cerminan realitas, yang dikonstruksikan lewat kata-kata (Wibowo, 2011:7). Menurut Saussure dalam Wibowo, persepsi dan pandangan

tentang realitas, dikonstruksikan oleh kata-kata dengan tanda-tanda lain yang digunakan dalam konteks sosial.

Menurut Danesi (2012:6), tanda adalah segala sesuatu,-warna, isyarat, kedipan, mata, objek, rumus matematika, dan lain-lainnya yang merepresentasikan sesuatu yang lain selain dirinya. Hal yang dirujuk oleh tanda, menurut Danesi secara logis dikenal sebagai *referen* (objek atau petanda). Ada dua jenis *referen*, yaitu *referen* konkrit dan *referen* abstrak.

Referen konkrit adalah sesuatu yang dapat ditunjuk hadir di dunia nyata. Misalnya kucing dapat diindikasikan hanya dengan menunjuk seekor kucing. Sedangkan *referen* abstrak bersifat imajiner dan tidak dapat diindikasikan hanya dengan menunjuk pada suatu benda. Contohnya gambar bola lampu yang menyala, merepresentasikan makna “ide cemerlang”, bukan sekadar diartikan sebagai gambar bola lampu menyala.

Tanda-tanda memungkinkan kita untuk merujuk pada benda atau gagasan, walaupun mereka tidak hadir secara fisik sehingga dapat dipersepsi oleh indera kita. Ketika kita mengatakan atau mendengar kata kucing, citraan binatang yang dipertanyakan langsung muncul di benak, bahkan saat bintangnya tidak ada di hadapan kita sehingga dapat dipersepsi oleh indera (Danesi, 2012 : 6-7).

Sedangkan makna, sebagaimana yang dikemukakan oleh Fisher (1986:343) dalam (Sobur, 2009:19), merupakan sebuah konsep abstrak. Pengertian lain diungkapkan DeVito, menurutnya, makna itu tidak terletak pada kata-kata melainkan pada manusia. Kita menggunakan kata-kata menggunakan kata-kata untuk mendekati makna yang ingin kita komunikasikan. Tetapi, kata-

kata ini tidak secara sempurna dan lengkap menggambarkan makna yang ingin kita komunikasikan. Komunikasi adalah proses yang kita gunakan untuk mereproduksi, di benak pendengar, apa yang ada benak kita (DeVito, 1997: 123-124) dalam (Sobur, 2009:20).

Dalam kehidupan sehari-hari, menerapkan makna yang terdapat dalam kamus, terkadang cukup sulit. Sebab makna sebuah kata sering bergeser jika berada dalam satuan kalimat. Dengan kata lain, setiap kata kadang-kadang mempunyai makna luas.

Dalam konteks wacana, makna kata dapat dibatasi sebagai “hubungan antara bentuk dengan hal atau barang yang diwakilinya (*referen-nya*)” (Keraf, 1994:25) dalam (Sobur, 2009:24). Kata *rumah*, misalnya adalah bentuk atau *ekspresi*, sedangkan “barang yang diwakili oleh kata *rumah*” adalah “sebuah bangunan yang beratap, berpintu, berjendela, yang menjadi tempat tinggal manusia”. Barang itulah yang disebut sebagai *referen*. Sedangkan hubungan antara keduanya (yaitu antara *bentuk* dan *referen*) akan menimbulkan *makna* atau *referensi*.

Menurut Keraf (1994: 27-31), makna dibedakan atas sifatnya, yakni *denotatif* dan makna kata bersifat *konotatif*. Kata yang tidak mengandung makna atau perasaan-perasaan tambahan disebut *kata denotatif*, atau makna-nya disebut *makna denotatif*; sedangkan makna kata mengandung arti tambahan, perasaan tertentu, atau nilai rasa tertentu di samping makna dasar yang umum, dinamakan *makna konotatif* atau *konotasi*.

Makna *denotatif* disebut juga dengan beberapa istilah lain seperti *makna denotasional*, *makna kognitif*, *makna konseptual*, *makna ideasional*, *makna referensial*, atau *makna proposional*. Disebut *makna denotasional*, *referensial*, *konseptual*, atau *idesional*, karena makna itu bertalian dengan kesadaran atau pengetahuan; stimulus (dari pihak pembicara) dengan respon (dari pihak pendengar) menyangkut hal-hal yang dapat dicerap pancaindera (kesadaran) dan rasio manusia. Dan *makna proposional* karena ia bertalian dengan informasi-informasi atau pernyataan-pernyataan yang bersifat faktual. Makna ini, yang diacu dengan bermacam-macam nama, adalah makna yang paling dasar pada suatu kata (Sobur, 2009: 27).

Sedangkan *makna konotatif* disebut *makna konotasional*, *makna emotif*, atau *makna evaluatif*. *Makna konotatif* adalah suatu jenis makna di mana stimulus dan respon mengandung nilai-nilai emosional. *Makna konotatif* sebgaiian terjadi karena pembicara ingin menimbulkan perasaan setuju-tidak setuju, senang-tidak senang, dan sebagainya pada pihak pendengar; di pihak lain, kata yang dipilih itu memperlihatkan bahwa pembicaraannya juga meredam perasaan yang sama.

U
M
M
N

2.8 Kerangka Pemikiran

