



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 PEMIKIRAN

2.1. Penelitian Terdahulu

Terdapat tiga penelitian yang dapat menjadi acuan rujukan terkait penelitian yang dilakukan penulis.

Penelitian pertama dilakukan oleh Yusdian Ali dengan judul Penggambaran Reformasi 1998 dalam Komik (Analisis Semiotik Isi Komik Lagak Jakarta Seri Reformasi). Penelitian ini bertujuan untuk melihat komik, unsur komik, unsur gambar dan tulisan, sebuah teks di mana mengandung konteks tertentu dari teks yang diangkat oleh seorang komikus.

Penelitian ini dilakukan dengan mendapatkan gambaran kondisi sosial politik masyarakat dalam komik tersebut. Pendekatan yang dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah penggambaran komik lagak Jakarta terhadap situasi sosial politik pada tahun 1998 terutama peristiwa reformasi yang digambarkan dalam komik mewakili situasi saat itu. Sedangkan penelitian yang peneliti teliti menggambarkan peristiwa dan masalah yang dalam kepemimpinan publik di Indonesia. Terutama sikap pemimpin publik di Indonesia yaitu Anggota

DPR, Menteri dan Presiden yang digambarkan dalam komik Situasi untuk Umum (Kostum).

Penelitian kedua yang memiliki keterkaitan topik dengan penelitian penulis dilakukan oleh Frisanti Karlina dengan judul Representasi Penggambaran Isu-Isu Politik selama Pilpres 2004 (Studi Analisis Semiotika pada Komik Strip Doyok di Harian Pos Kota).

Penelitian ini untuk menganalisis representasi penggambaran isu-isu politik selama periode pilpres 2004 pada komik Strip Doyok di Harian Poskota dengan menggunakan studi semiotika. Komik Doyok mampu memberikan representasi tentang kaum urban di Jakarta dengan isi yang menyindir permasalahan di negara ini, dengan gaya bahasa kalangan urban Jakarta. Yang menjadi sorotan adalah bagaimana sosok Doyok mampu menggambarkan isu-isu politik selama periode pilpres 2004 yang menggunakan pendekatan yaitu konstruksi realitas sosial, fungsi media serta penggunaan metode semiotika Saussure.

Hasil temuan penelitian menunjukkan isu-isu politik yang digambarkan pada komik Doyok merupakan sindiran dari masyarakat akan banyaknya masalah dalam pemilihan presiden tersebut. Sehingga masyarakat kehilangan kepercayaan pada pemimpin saat ini yang tak mampu menampung aspirasi dan akhirnya terbentuk dalam potret di Komik strip Doyok yang merepresentasikan kejujuran.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti adalah lebih melihat sikap pemimpin publik dalam menghadapi beragam masalah dan menampung aspirasi masyarakat. Situasi dalam penelitian di atas saat pemilihan presiden dan situasi yang peneliti angkat adalah saat pemimpin publik menjalankan pemerintahan yaitu di era pemerintahan Presiden SBY pada tahun 2009-2014.

Penelitian berikut yang dapat dijadikan rujukan bagi penulis dilakukan oleh Retno Laila Fitria berjudul Representasi Muatan Anti Sosial dalam Komik Anak (Studi Semiotika Aliran Pierce pada Komik Amerika "*Donald Bebek*").

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan berbagai variasi perilaku anti sosial dalam konteks tertentu yang digambarkan para tokoh dalam komik "*Donald bebek*" dan mendapatkan gambaran kemungkinan adanya aspek budaya yang mendasari munculnya berbagai variasi perilaku anti sosial yang digambarkan para tokoh dalam komik "*Donald bebek*". Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode semiotika aliran Pierce.

Hasil temuan penelitian ini menunjukkan tanda-tanda fisik yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh dalam komik "*Donald bebek*" dapat menggambarkan emosi, perilaku dan karakter pribadi mereka. Juga mengaitkan kalau dengan sifat budaya *low context*. Yaitu kebebasan

berekspresi dan berperilaku. Dan itu menunjukkan bahwa kebebasan berperilaku juga menunjukkan bahwa adanya perilaku anti sosial.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti adalah perilaku budaya negatif dari komik “Donald bebek” yang mempengaruhi pembaca terutama anak-anak. Sedangkan penelitian peneliti melihat sikap pemimpin publik yang digambarkan dalam komik situasi untuk umum.

Tabel 2.1. Matriks Penelitian Terdahulu

	JUDUL PENELITIAN	TUJUAN PENELITIAN	PENDEK ATAN	HASIL TEMUAN PENELITIAN
1	Penggambaran Reformasi 1998 dalam Komik (Studi Semiotik Isi Komik Lagak Jakarta Seri Reformasi)	Penelitian ini bertujuan untuk melihat komik, gambar dan tulisan. Dan mendapatkan gambaran kondisi sosial-politik masyarakat dalam komik tersebut.	Kualitatif	Penggambaran komik ini cukup menggambarkan rakyat pada saat situasi reformasi saat itu dan bagaimana situasi yang terjadi saat peristiwa reformasi tersebut.
2	Representasi Penggambaran Isu-Isu Politik Selama Pilpres Selama Pilpres 2004 (Studi Analisis Semiotika Pada Komik Strip Doyok di Harian Pos kota)	Untuk menganalisa representasi penggambaran isu-isu politik selama pilpres 2004 pada komik strip Doyok di harian Pos	Kualitatif	Isu-isu politik yang terjadi pada pilpres 2004 digambarkan dalam komik strip Doyok dengan kritikan dari masyarakat dan kekesalan masyarakat yang menjadi sebuah

		Kota dengan menggunakan studi semiotika		kritikan di dalam komik strip Doyok
3	Representasi Muatan Anti Sosial Dalam Komik Anak (Suatu Studi Semiotika Aliran Pierce Pada Komik Amerika “Donald Bebek”)	Untuk menggambarkan berbagai variasi perilaku anti sosial	Kualitatif	Komik-komik Donald bebek menunjukkan tanda-tanda perilaku anti sosial. Dalam hal ini, perilaku anti sosial baik melalui non verbal ataupun verbal.

2.2. Representasi

Representasi adalah makna yang terbentuk dari sebuah konsep-konsep yang ada di pikiran terbentuk melalui sebuah bahasa (Hall,1997:17). Representasi menjadikan sebuah konsep yang menghubungkan dengan bahasa dengan melihat pada hal yang nyata, sebuah benda, manusia, bahkan peristiwa di sekitar kita. Representasi menghubungkan makna dengan bahasa untuk mewakili sesuatu, tentang, siapa yang menjadi objek dari makna tersebut.

Dalam representasi, ada tiga pendekatan yang membuat sebuah bahasa membuat sebuah makna yaitu *reflective approach*, *intentional approach* dan *construction approach*. Pengertian dari *reflective approach* adalah bahasa sebagai cermin yang berfungsi untuk merefleksikan makna yang sebenarnya. Sedangkan, *intentional approach* adalah bahasa digunakan untuk menggambarkan arti dari

personal seseorang seperti presiden atau gubernur. *Constructionist approach* adalah karakter sosial dan pendekatan publik yang menjadi sebuah bahasa (Hall,1997:25).

Representasi termasuk dalam praktik *signifying* dan sistem simbolik yang melalui makna yang diproduksi dan dalam posisi sebagai subyek dan representasi memproduksi makna tersebut melalui diri kita dan hal yang telah di alami (Woodward,1997:14).

2.3. Komik dan Media Massa

Media massa adalah bentuk komunikasi yang menysar khayalak atau masyarakat dalam memberikan informasi dalam waktu yang bersamaan (Croteau, Hoynes:2000,7). Dalam media massa, pesan akan dikirimkan dan diterima oleh khayalak masyarakat melalui sebuah media. Media yang digunakan beragam seperti cetak, elektronik dan internet. Pengaruh media massa dalam penyebaran informasi tergantung dari medium yang digunakan. Tiap media massa memiliki keunggulan dalam menyebarkan pesan.

Komik adalah suatu media yang berisi visual dan kata-kata. Sebenarnya komik berasal dari Amerika Serikat. Kemunculan komik sendiri, berawal dari media masa yaitu koran (Bonneff, 1998: 8). Selain itu, pengertian komik adalah bagian dari sebuah kartun. Sehingga, komik menjadi bagian dari kartun yang ada (Ahmad dan Amin, 2010: 74).

Komik adalah suatu kisah narasi yang dibentuk melalui gambar-gambar yang dibentuk dalam garis-garis yang membentuk persegi yang disebut panel dan kata-kata yang digunakan sebagai dialog muncul dalam bentuk sebuah balon yang merepresentasikan pembicaraan antara tokoh dalam komik (Danesi, 2010 :94).

Perkembangan komik pun semakin membuat komik memiliki banyak jenis dan juga memiliki perbedaan dalam bentuk maupun tema. Bonnef (1998 :9) membagi komik menjadi beberapa jenis.

1. Komik Strip

Komik Strip adalah suatu Kotak yang berisikan ilustrasi atau gambar dengan beragam kalimat di dalamnya dan memiliki cerita yang tidak bersambung atau ada yang berseri. Komik strip biasanya muncul tiap hari minggu di koran-koran dan biasanya kisah-kisah fantasi atau Satir.

2. Buku Komik

Buku Komik merupakan sekumpulan komik strip yang disatukan dalam sebuah buku, dengan tema yang sudah ditentukan oleh komikus tersebut. tujuannya, agar menarik minat pembaca baru atau mengumpulkan edisi-edisi yang beredar di koran-koran dan disatukan ke dalam sebuah buku.

3. Graphic Comic

Graphic Comic merupakan gabungan cerita dari salah satu atau beberapa komikus yang hadir dalam buku tersebut. Bahkan, cerita yang dikandungnya pun tidak ada kaitannya satu sama lain. Hal ini karena graphic comic menggunakan satu tema dengan beragam cerita.

Komik di Indonesia hadir sejak 1930-an, yaitu komik strip pertama yang tampil di Surat Kabar Harian Sin Po, dengan judul Komik Strip Ko Put On atau nama lainnya adalah Put On. komik strip ini mengangkat realitas sebuah kehidupan peranakan di batavia. Lengkap dengan kelakuan yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Setelah komik Put On, Komik Strip berkembang menjadi cerita rakyat, petualangan dan humor.

Setelah era komik Ko Put On dan berakhirnya era kolonial, muncul tipe komik yang lain. Komik Indonesia di era 1950-an kebanyakan mengangkat tema pewayangan karena menjawab sentimen dari Barat dan juga menjaga budaya luhur yang dimiliki oleh Indonesia. Sedangkan di era 70-an komik romansa dan remaja mendominasi komik Indonesia saat itu.

Tetapi, di era 80-an terjadi penurunan jumlah komik yang cukup signifikan dikarenakan kehadiran televisi. Sehingga perkembangan komik mengalami stagnan. Sedangkan era 90-an giliran komik terjemahan yang banyak mengisi komik Indonesia dan kebanyakan berasal dari Negeri Sakura atau Jepang. Setelah era 90-an, memasuki era milenium dengan segala hal yang baru seperti internet terutama adanya sosial media (Facebook), komik memanfaatkan platform baru bersifat digital. Dengan platform baru melalui media sosial ini, komikus lebih banyak membuat komik strip dengan keragaman tema.

Selain itu, Komik yang bertemakan strip sering mengangkat sebuah satir. Baik bidang politik maupun sosial dan budaya. Sebuah ironi atau parodi yang menertawakan pada kehidupan nyata (Sibarani, 2001:10). Satir mampu membuat

kisah dalam komik strip lebih hidup dan mengandung kritikan terhadap peristiwa yang menjadi cerita di komik tersebut.

Berikutnya, komik strip terus mengalami perkembangan hingga menghasilkan sebuah jenis baru yang disebut sebagai komik situasi untuk umum (kostum) yang muncul di Indonesia pertama kali pada tahun 2010.

Komik Situasi untuk Umum atau Kostum merupakan komik strip yang mengangkat kisah yang ada dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Bahkan, Komik situasi untuk umum merupakan komik strip satir yang memberikan kritikan terhadap masalah yang terjadi di Tanah Air.

2.4. Kepemimpin Publik

Muladi (2008: 37) mengutip Fielder mendefinisikan kepemimpinan publik sebagai sebuah proses yang mempengaruhi suatu aktivitas kelompok untuk mencapai dan menetapkan suatu tujuan.

Zainun dikutip oleh Sunindhia (1988: 14) mengemukakan bahwa pengertian dari kepemimpinan adalah suatu kekuatan dan ketangguhan yang bersumber dari kemampuan untuk mencapai suatu cita-cita dengan keberanian mengambil risiko yang ada.

Sehingga, kepemimpinan adalah suatu hal yang bersumber dari sebuah tujuan yang digunakan untuk mencapai suatu cita-cita yang sudah ditentukan.

Dalam hal ini, kepemimpinan menjadi suatu cara untuk mencapai hal tersebut. Sehingga, kepemimpinan publik adalah kepemimpinan yang memiliki kemampuan untuk mencapai cita-cita yang sudah ditentukan oleh publik dan diwujudkan oleh kepemimpinan publik tersebut.

Muladi (2008: 40) menjelaskan ciri-ciri kepemimpinan publik.

1. Moral adalah yang berarti jiwa dan emosi yang mempengaruhi kemauan untuk melaksanakan tugas dan mempengaruhi hasil pelaksanaannya.
2. Disiplin adalah taat yang tulus dan ikhlas terhadap peraturan dan petunjuk yang ada.
3. Jiwa korsa adalah antusias, kebanggaan dan loyalitas terhadap suatu organisasi.
4. Cakap adalah pandai dalam melaksanakan tugas dengan hasil yang baik.

Dari ciri-ciri di atas, pemimpin publik mampu mengerjakan tugas yang sudah diamanatkan. Karena jika tidak sesuai dengan ciri-ciri tersebut, membuat semua pekerjaan atau amanat yang diemban menjadi terhambat dan tak bisa terlaksana sesuai dengan keinginan atau rencana.

Sunindhia (1988 :62) menguraikan enam gaya kepemimpinan publik.

1. Otokratis, yang berarti dia bersikap diktator dan menganggap orang lain atau publik sebagai alat. Serta menggunakan paksaan dan ancaman dalam memimpin.
2. Militeristis, yang berarti tidak menyukai kritikan dari bawahannya, menggunakan perintah dan formalitas yang berlebihan.
3. Paternalistis, yang berarti memberikan perlindungan secara berlebihan bahkan jarang memberikan keputusan kepada bawahannya.
4. Kharismatis, yang berarti memimpin secara berkharisma sehingga mampu mempengaruhi dan menguasai pengikutnya.
5. Bebas atau *laisse faire*, yang berarti pemimpin memberikan kebebasan terhadap bawahannya untuk berbuat sesuka hatinya. Sehingga, tidak ada kepemimpinan.
6. Demokratis, yang berarti menerima kritikan dan saran dari bawahannya dan bersifat kerakyatan yang berarti mendengarkan keluhan-keluhan dari masyarakat.

Gabriel Almond dalam Muladi (2008: 45) mengemukakan bahwa ada tiga orientasi gaya kepemimpinan.

1. Berorientasi pada Ideologi yang berarti kepemimpinan tersebut berdasarkan pada sebuah ideologi yang dia anut saat dia menjadi seorang pemimpin publik.

2. Berorientasi pada pragmatisme adalah kepemimpinan yang berdasarkan tuntutan-tuntutan dan prioritas perencanaan yang sudah dibuat secara matang dan diprioritaskan
3. Berorientasi pada nilai-nilai absolut-tradisional yaitu orientasi yang mengikuti pola di masyarakat yang bersifat homogen dan bersifat paternalist dan bersifat otoriter dan tradisional.

2.5. Facebook dan Komik Strip

Media merupakan medium atau pengantar suatu pesan, tetapi medium tersebut berganti seiring dengan berjalannya waktu dan adanya revolusi dalam informasi (Beamish, 2010: 10). Dalam perkembangannya, media massa harus mengikuti sebuah perubahan, baik teknologi maupun informasi yang berubah.

Di era seperti ini, media massa sudah beralih ke *cyber media* atau dunia online. Dalam media online informasi yang didapatkan begitu cepat dan beragam bentuk informasi dalam satu bentuk media. Dalam era web 2.0, peran *cyber media* cukup besar karena kemunculan sosial media seperti Facebook, Twitter dan Google. Sehingga, media sosial saat ini sudah cukup dikenal bahkan menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat saat ini. Karena, sosial media bisa merepresentasikan kegiatan atau apa yang ingin kita utarakan. Semenjak kehadiran *web 2.0*, yang memberikan perubahan dalam berinternet. Maka dari itu, Facebook menjadi salah satu media sosial yang paling banyak anggotanya (Mendelson, 2012: 24).

Facebook telah menjadi salah satu media sosial yang banyak diakses, sehingga banyak digunakan komikus untuk menampilkan karyanya. Dengan medium Facebook, komikus dapat berinteraksi dengan pembaca sehingga menghasilkan sebuah diskusi dan opini publik.

Dalam perkembangannya, Facebook diakses oleh penggunanya yang berumur 18-24 tahun yang memiliki porsi terbesar. Dan yang kedua adalah 25-34 tahun, sedangkan berdasarkan gender 51 % adalah pria, sedangkan wanita adalah 49 %.

Saat ini, pengguna Facebook yang aktif di 2013 saja sudah mencapai 1,2 miliar pengguna yang didominasi di negara berkembang. Komikus melihat ini sebagai kesempatan yang baik untuk menampilkan karya komik mereka selain di media konvensional seperti Koran atau buku.

Komik strip di Facebook muncul seiring dengan kenaikan pengguna Facebook di seluruh dunia, terutama Pengguna Facebook di Indonesia yang berkembang cukup pesat, yang membuat komikus terutama komikus pemula menampilkan komik mereka di Facebook.

Karena meningkatnya pengguna Facebook di Indonesia serta media konvensional seperti buku dan koran yang mengalami turunnya pembaca dan juga banyaknya komikus pemula yang mulai melalui media sosial seperti facebook.

Komikus Ahmad Zeni mengatakan komik indonesia di tahun 2013 sudah melebihi 100 judul baik dalam bentuk cetak maupun online dan komik yang ada

di Facebook cukup banyak tema nya seperti komik superhero, komik olahraga, komik wayang dan yang mendominasi komik di Facebook adalah komik humor.

Sedangkan pendapat komikus lainnya seperti Alisnaik mengatakan, kalau komikus baru seperti Faza Meonk dengan komik Juki dan sweta kartika cukup mendapatkan tempat di dunia maya dan mereka yang pertama kali berani memasukkan komik strip di Facebook. Komik ini memiliki penggemar serta mampu dibaca tanpa harus dibaca secara terus menerus. Serta, tema dan isi yang mengikuti kegiatan kita sehari-hari.

Salah satu contoh komik yang berhasil dari Facebook adalah Komik si Juki dengan komikus Faza Meonk. Komik ini pertama kali membahas kehidupan anak kampus, sesuai dengan gambaran komikus yang saat itu masih berkuliah dengan judul *Komik Ngampus*. *Komik ngampus* sendiri mendapatkan apresiasi bahkan mendapatkan penghargaan baik luar maupun dalam negeri.

Dalam perjalanannya, komik si Juki berubah sesuai dengan komikusnya. Bahkan, format komik ini tetap komik strip. dan tema yang diangkat adalah realitas sosial baik sosial politik dan sosial budaya. Bahkan, ada selipan kritik dari komikus terhadap masalah tersebut.

Dan dari kesuksesan komik si Juki, Haryadhi membuat komik strip dengan realitas sosial yang banyak terjadi di masyarakat. Sehingga, dia membuat komik Kostum (Komik Situasi untuk Umum) yang menggambarkan suatu masalah yang terjadi di masyarakat tanah air. Dan juga memberikan kritikan kepada masalah tersebut. baik fenomena maupun peristiwa sosial politik.

Komik situasi untuk umum muncul perdana di facebook pada bulan september 2010 dengan episode pertama yaitu silaturahmi dan sampai saat ini jumlah penggemar komik situasi untuk umum berjumlah 50.461 orang di Facebook.

Komik Situasi untuk Umum (Kostum) sendiri hadir setiap minggu dengan tema yang mengangkat masalah dan peristiwa baik politik dan sosial di Indonesia yang menjadi pembahasan di media massa di Indonesia.

Selain itu, karakter dalam komik tersebut disesuaikan dengan tema episode yang diangkat. Seperti sosok Presiden, anggota DPR, dan publik figur. Terkadang ekspresi dari tiap karakter dibuat mendekati Realitas masalah tersebut. bahkan, dibuat terkesan parodi agar menimbulkan efek jenaka.

Komik Situasi untuk Umum (Kostum) mampu menarik minat pengguna media sosial Facebook untuk membaca dan memberikan komentar dalam episode Komik situasi untuk umum (Kostum).

komikus Haryadhi ikut berinteraksi dengan pembaca komik Kostum di Facebook. Sehingga, komik Situasi untuk Umum (Kostum) lebih cepat terkenal karena banyaknya pengguna Facebook di Indonesia serta adanya Komik Strip yang berani mengangkat masalah sosial baik budaya maupun politik. selain itu, membantu eksistensi komikus seperti Haryadhi yang saat ini berkolaborasi dengan komikus lainnya.

Menurut data di atas, peneliti melihat komikus seperti Haryadi membuat komik strip selain sebagai kritik juga menjadi diskusi di antara pengguna Facebook dan juga sebagai eksistensi sebagai komikus pemula.

2.6. Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode yang mengkaji tanda, dalam hal ini bagaimana manusia memaknai hal-hal dengan mengkomunikasikan (Sobur,2011:15).

Dalam semiotika peran tanda dalam membentuk suatu hubungan antara suatu objek dengan ide. Sehingga membentuk suatu makna yang berisikan pesan yang dapat dimengerti oleh manusia.

Lechte dikutip oleh Sobur (2011:16) mengatakan bahwa semiotika merupakan bentuk komunikasi yang terjadi dengan *signs* dan berdasarkan sistem tanda komunikasi tersebut terbentuk karena tanda yang ada dan perlu diselidiki tanda apa yang dibentuk sehingga menjadi sebuah komunikasi. Sehingga, tanda tersebut membawa makna yang terdapat dalam tanda tersebut.

Semiotika berkembang menjadi tiga bagian yang saat itu ditetapkan dalam pertemuan vienna circle yang menjadi tiga bagian yaitu (Vera,2014:3).

1. *Semantics*, mempelajari bagaimana tanda memiliki tanda dengan tanda yang lainnya

2. *Syntatics*, mempelajari bagaimana tanda yang ada artinya dengan tanda yang lainnya
3. *Pragmatics*, mempelajari bagaimana tanda digunakan dalam kehidupan sehari-hari

Sedangkan semiotika menurut John Fiske, adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda yang atau ilmu yang tentang tanda, bagaimana makna dibangun dari teks (Vera,2014:2). Semiotika sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *semeion* yang berarti tanda. Tanda pada masa tersebut masih memiliki makna yang menunjukkan sesuatu atau hal lain.

Jika diterapkan pada huruf atau bahasa maka tidak menunjuk hal lainnya, melainkan akan memberi arti (*significant*) yang dikaitkan dengan pembaca. Pembaca sendiri yang menghubungkan antara tanda dengan yang ditandakan (*signifie*). Dalam hal ini, pembaca akan menyambungkan tanda yang ditemukan dengan yang ditandai dan akhirnya pembaca menemukan makna dari bahasa tersebut.

Dalam semiotika, adanya lima istilah yang bisa disebutkan yaitu (S) yang berarti *Semiotic relations* (hubungan semiotik), (i) adalah *Interpreter* (penafsir), e untuk Effect atau pengaruh (contoh i bereaksi dengan cara tertentu c karena s), r untuk reference dan c untuk context atau conditions (Sobur,2011:17)

$$S (s, i, e, r, c)$$

Gambar 2.1. Rumus Semiotika

2.6.1. Semiotika komunikasi

Semiotika komunikasi melihat adanya pertukaran pesan dalam sebuah proses komunikasi, dan proses terbentuk dari sebuah proses komunikasi tersebut melibatkan tiga elemen, yaitu tanda dan simbol, bahasa dan wacana.

Dalam sebuah pesan komunikasi pastinya memiliki makna yang bisa diterima oleh penerima, sedangkan tanda menjadi sebuah pembangkit sebuah makna.

Pendekatan terhadap tanda-tanda dilakukan untuk mengetahui bagaimana tiap tanda bekerja melalui pendekatan yang dilakukan oleh Saussure dan Peirce. Dalam pendekatan Saussure, tanda-tanda disusun dalam dua elemen yaitu aspek citra tentang bunyi yang disebut sebagai petanda (*signified*) dan penanda (*signifier*). Sedangkan pendekatan tanda menurut Peirce, adalah tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek di atas yang menyerupainya. Keberadaannya memiliki hubungan seperti sebab-akibat dengan tanda-tanda tersebut atau mereka memiliki ikatan konvensional dengan tanda tersebut. Seperti Ikon persamaan, indeks dengan hubungan sebab-akibat dan simbol untuk asosiasi konvensional.

2.7. Teori Penelitian

Peneliti menggunakan teori yang sesuai dengan penelitian yang digunakan. ada 3 teori yang digunakan yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti tentang realitas sosial politik dalam komik Strip Untuk Umum.

2.7.1. Teori Konstruksi Realitas Sosial

sebuah persetujuan berkelanjutan atas makna, karena orang berbagi sebuah pemahaman mengenai realitas itu sendiri. (Baran,2010:383) dalam Konstruksi Realitas sosial, adanya proses dialektika dalam membentuk suatu konstruksi realitas itu sendiri. yaitu, Eksternalisasi,objektivasi dan internalisasi.

Proses pertama adalah Eksternalisasi adalah upaya individu mengekspresikan perilaku mereka ke dunia nyata, baik secara mental maupun fisik (Berger,Luckmann,1991:70). individu berusaha mengekspresikan perilaku mereka baik secara mental maupun fisik ke dunia nyata untuk dilihat oleh individu lainnya. Dan kemudian setelah melalui Eksternalisasi, maka proses kedua adalah objektivasi merupakan hasil dari eksternalisasi sebuah ekspresi baik fisik maupun mental, dan menjadi sebuah realitas objektif (Berger,Luckmann,1991 :78). Dan setelah adanya realitas objektif tersebut, maka adanya suatu bentuk dari hasil tersebut berupa, bahasa atau perilaku yang merupakan hasil kegiatan dari manusia atau individu.

Dan kegiatan individu menjadi sebuah hasil dari kedua proses di atas dalam pembentukan sebuah realitas objektif. Yang akhirnya di lihat oleh manusia

atau individu lainnya meskipun ada proses terakhir yaitu internalisasi, yang berarti memasukkan hasil objektif tersebut ke dalam kesadaran tersebut (Berger, Luckman,1991:79).

Sehingga, akan membentuk suatu ketidaksadaran dalam dunia sosial tetapi secara internal terbentuk suatu kesadaran. Meskipun nantinya ada perbedaan dalam pembentukan suatu konstruksi realitas antara individu satu dengan lainnya.

Dalam peran media, konstruksi realitas sosial mampu menjadi lembaga sosial terhadap masyarakat karena media bisa memberikan gambaran nyata dari sebuah peristiwa atau realitas yang terjadi di masyarakat tersebut dan di jadikan sebuah makna yang mendalam. Sehingga, individu yang melihat mampu mengartikan makna realitas yang dibentuk dalam media tersebut.

Teori ini melihat bagaimana sebuah realitas terbentuk dari sebuah interaksi antara individu yang menimbulkan suatu bentuk realitas sosial dalam kehidupan individu tersebut. sehingga adanya realitas tersebut, nanti akan terbentuk sebuah karakteristik dari tiap individu. karena, adanya pembentukan realitas dalam kehidupan tersebut.

Realitas itu sendiri ditujukan ke suatu panggung yaitu kehidupan masyarakat yang dilihat oleh masyarakat lainnya dan memberikan suatu tanggapan lain. Individu-individu ini yang membentuk atau mengkonstruksikan realitas tersebut.

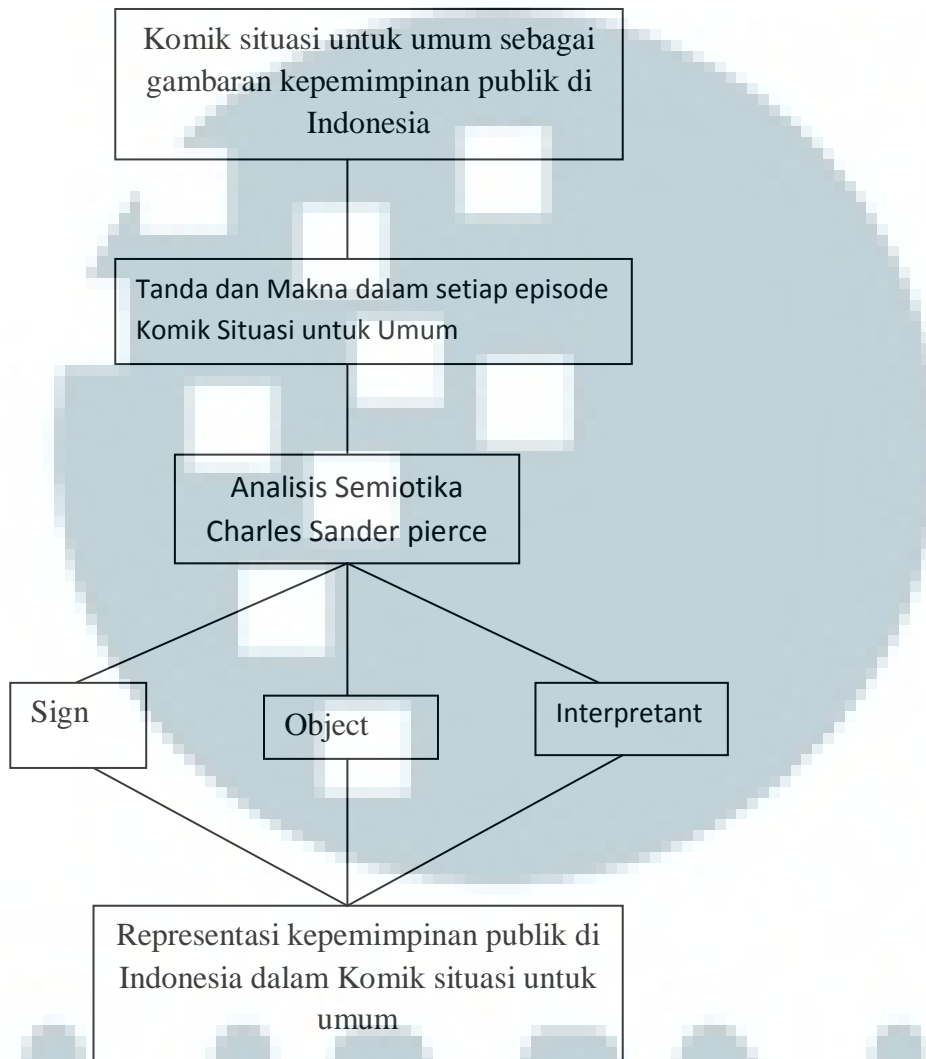
Selain itu, penggunaan bahasa membantu dalam pembentukan konstruksi realitas sosial ini. Karena, akan membantu apa yang sedang dibicarakan dan masalah apa yang menjadi latar belakang.

Dalam hal ini, Komik situasi untuk umum mengkonstruksikan realitas kepemimpinan publik di Indonesia dalam hal ini kepemimpinan publik yang dimaksud adalah Presiden, Anggota DPR dan Gubernur.



UMN

2.8. KERANGKA PEMIKIRAN



Gambar 2.2. Kerangka Pemikiran