



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pemilu 2014 merupakan kali ketiga rakyat Indonesia memilih pemimpinnya secara langsung. Hal ini mempunyai makna yang sangat strategis bagi masa depan bangsa Indonesia karena Pemilu merupakan momentum bagi kelanjutan agenda reformasi dan demokratisasi, serta merupakan kesempatan terbaik dan terbuka bagi rakyat Indonesia untuk berperan dalam menentukan arah dan kemajuan di masa mendatang. Dalam Pemilu, elite politik menjadi salah satu faktor penting yang dapat mencerminkan bagaimana perilaku dan budaya politik di Indonesia. Hal ini dikarenakan perilaku politik para elite erat kaitannya dengan kampanye politik yang dilakukan, koalisi yang terbentuk dari hasil lobi-lobi politik, dan budaya politik yang mempengaruhi kepemimpinan di Indonesia.

Perilaku politik dari para elite politik selalu menarik untuk disajikan dalam sebuah berita karena perilaku politik elite ini memiliki nilai berita yang tinggi, khususnya dalam masa Pemilu. Melalui pembingkaiian berita pada media massa, kita bisa melihat bagaimana sikap dan sifat elite politik yang akan bekerja mewakili rakyatnya. Selama Pemilu, media massa rutin

menampilkan perilaku elite politik sebagai berita utama. Media massa seperti koran pun tak pernah absen memberitakan perilaku para elite politik pada saat pemilu dan menyajikannya sebagai halaman utama.

Wacana mengenai Pemilu di media ini tidak hanya ditampilkan melalui berita atau artikel saja, tetapi juga melalui rubrik komik. Menurut Sobur (2006, h. 140), 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. Acapkali gambar itu terkesan lucu karena mengandung unsur humor sehingga pembaca tersenyum dan tertawa.

Menurut Setiawan (2002, dikutip dalam Sobur, 2006, h. 137), pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku pada umumnya mudah dicerna dan lucu. Mengutip dari McCloud (2001, h. 9), komik didefinisikan sebagai gambar-gambar yang disandingkan dalam urutan tertentu yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi pembacanya. Komik dapat membawa kita (pembaca) berimajinasi ke dalam alam yang berbeda dari alam kita, atau ke dalam lingkungan sosial yang tidak akan pernah kita masuki (Bonneff, 1998, h. 8).

Di Indonesia sendiri, sejarah komik dimulai melalui baris komik (*comic*

strip) bersambung di media cetak. Karya Kho Wan Gie, pada surat kabar *Sin Po* tercatat sebagai awal komik dimulai, yakni pada tahun 1931 (Ajidarma, 2011, h. 2).

Sebagai salah satu produk jurnalistik, cerita komik strip merupakan sebuah cerita berdasarkan fakta yang tertuang melalui gambar yang dibuat melalui imajinasi dari komikusnya. Cerita pada komik strip berdasarkan konstruksi yang terjadi di dunia nyata. Tak jarang, komik strip digambarkan sebagai medium untuk mengkritik masalah sosial yang sedang terjadi. Meskipun hanya sebuah gambar yang tersusun secara berurutan dan terdiri dari 3-6 panel, kehadiran komik strip dalam surat kabar bisa memberikan gambaran lain dalam memandang suatu permasalahan. Melalui gambar yang cukup diserap satu indra, komik merepresentasikan semua indra dan melalui karakter garis-garis komik dapat merepresentasikan dunia emosi yang tidak terlihat (Ajidarma, 2011, h. 22).

Lebih lanjut, komik dapat dijadikan sebagai media representasi melalui gambar-gambar dan kata-kata. Dalam pengertiannya, representasi merupakan penggunaan 'tanda-tanda' (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan sesuatu yang diserap, diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik (Danesi, 2010, h. 3).

Di sisi lain, komik tidak hanya menjadi media hiburan namun juga sebagai alat propaganda, media representasi, media perubahan sosial dan media

dalam melakukan kritik sosial. Komik yang mengkritik mengenai permasalahan sosial terlihat dalam karya-karya Will Einser dengan *A Contract with God*, Matt Groening dengan *The Simpsons*, komik *Thadguy.com*, dan Dwi Koendoro Brotoatmodjo dengan *Panji Koming*.

Salah satu komik yang konsisten menggambarkan keadaan sosial dan politik – termasuk peristiwa pemilu – di Indonesia adalah komik *Panji Koming*. *Panji Koming* merupakan sebuah kolom kartun yang diterbitkan secara berkala di surat kabar *Kompas* edisi Minggu sejak 14 Oktober 1979 hingga sekarang. Kartun ini diciptakan oleh Dwi Koendoro Brotoatmodjo. Nama kartun ini berasal dari karakter yang juga tokoh utamanya yaitu Panji Koming. Kartun *Panji Koming* ini merupakan bentuk lain dari rubrik opini (*views*) redaksi surat kabar *Kompas*. Sejak pertama hadir menyapa pembaca, *Kompas* turut aktif membukakan cakrawala pengetahuan *Panji Koming* sebagai kartun editorial surat kabar *Harian Kompas*, dan secara kontinyu hadir menyuarakan visi surat kabar tersebut (Setiawan, 2002, h. 85).

Setiawan (2002, h. 135) mengungkapkan bahwa bila kita lihat peran *Panji Koming* sebagai bagian dari editorial *Kompas*, maka aura ‘tajuk rencana’ *Harian Kompas* yang akan tampak. Disinilah sebenarnya sekuens peristiwa (*diegesis*) fenomena sosio-politik dalam negeri terefleksi dalam cerita *Panji Koming*.

Panji Koming tidak sekadar menjadi hiburan visual bagi pembacanya, karena *Panji Koming* juga turut memanggul amanat redaksional yang tidak secara eksplisit dijelaskan. Namun, biasanya ia merupakan representasi dari esensi berita aktual, yang banyak mendapat tanggapan masyarakat. Meskipun tanda-tanda visual dan narasi teksnya menggambarkan situasi masa lalu (zaman Majapahit) tetapi secara anakronistik kisah-kisah tersebut merupakan metafora situasi aktual di Indonesia. Utamanya tentang kehidupan sehari-hari dan fenomena sosial-politik yang berdasarkan pada realita kehidupan yang terjadi masyarakat, termasuk peristiwa politik yang sangat penting dan turut menentukan nasib bangsa ini, yaitu Pemilihan Umum.

Dalam kartun ini, terdapat pesan yang ingin disampaikan kartunisnya. Pesan tersebut disampaikan melalui media gambar, yang menjadi tanda dan lambang dalam berkomunikasi antara kartunis dengan pembacanya. Tanda dan lambang tersebut adalah unsur-unsur yang terdapat dalam kartun, seperti garis, komposisi bentuk dan arsiran, sehingga menjadi kesatuan utuh yang membentuk sebuah karakter dan jalinan pesan. Dengan komposisi garis dan warna, seorang kartunis dituntut mampu memuat pesan yang ingin disampaikan melalui media kartun yang dimuat.

Di sinilah sebenarnya dibalik gambar dan teks dalam kartun terdapat masalah yang tersembunyi yang harus dipikirkan dan direnungkan secara mendalam, seperti apa yang hendak disampaikan kartunisnya dan media massa tempat komik tersebut bernaung. Dikarenakan penerbitannya yang seminggu

sekali, komik Panji Koming pun memiliki kelebihan dalam tenggat waktu penerbitan (relatif longgar). Dengan tenggat waktu longgar inilah sang kartunis dapat dengan leluasa mencermati dan mengeksplorasi kejadian dan fakta-fakta terkait pelaksanaan Pemilu 2014.

Penelitian ini penting dan menarik untuk dikaji karena komik merupakan media yang dapat merepresentasikan seluruh indra melalui gambaran karakter-karakter yang ditampilkan walau hanya mengandalkan sisi visual saja (indra penglihatan). Komik strip pada media cetak juga merupakan konstruksi berdasarkan realita yang terjadi dalam masyarakat dan *Panji Koming* sebagai komik pun secara konsisten menggambarannya dengan metafora, termasuk juga mengenai peristiwa Pemilu di Indonesia, yang mana merupakan sebuah momentum. Selain itu, terdapat pesan yang ingin disampaikan oleh kartunis *Panji Koming* mengenai Pemilu di dalam komiknya. Hal inilah yang membuat penelitel memutuskan untuk meneliti komik *Panji Koming* dan mengkaji representasi perilaku elite politik dalam Pemilu 2014 pada *Harian Kompas* dengan menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce.

1.2. Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini, rumusan masalah penelitel adalah: bagaimana representasi perilaku politik para elite dalam Pemilu 2014 di rubrik komik *Panji Koming* pada *Harian Kompas*?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi perilaku elite politik dalam Pemilu 2014 di rubrik komik *Panji Koming*.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan kajian semiotika, khususnya pada rubrik komik yang terkait dengan perilaku politik elite politik.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat serta acuan kepada pembaca komik dan memberikan wawasan tentang politik, khususnya melalui media komik.

UMMN