



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

Penelitian yang menjadi rujukan peneliti adalah penelitian 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. Penelitian tersebut bertujuan untuk memahami penggambaran terkait isu-isu politik yang terdapat pada cerita komik strip Doyok di Harian *Pos Kota*. Penelitian ini menggunakan teori dan metode semiotika milik Ferdinand de Saussure.

Temuan penelitian menunjukkan: isu-isu politik yang digambarkan dalam komik strip Doyok merupakan aspirasi yang dan pandangan yang berupa kritikan dari masyarakat terhadap Pilpres 2004; komik strip Doyok merepresentasikan apa yang disebut Marshall McLuhan sebagai ‘Medium is The Message’; terlihat adanya harapan dan kepercayaan yang hilang dari rakyat terhadap pemimpinnya beserta kebijakan yang ada, kesalahan yang menumpuk membuat kritik menjadi bahan obrolan sehari-hari rakyat kecil; Doyok merepresentasikan kejujuran yang terbungkus oleh busana dan perilaku hidup sederhana seorang rakyat kecil.

Penelitian Karlina ini memiliki kesamaan dengan penulis dalam hal obyek penelitian dan paradigma yang digunakan. Komik dan peristiwa seputar pemilihan presiden menjadi obyek penelitian dengan paradigma konstruktivis. Pendekatan yang digunakan pun sama, yakni kualitatif-deskriptif. Walaupun sama-sama menggunakan semiotika sebagai pisau analisis tetapi metode yang digunakan adalah berbeda. Karlina menggunakan semiotika milik Saussure, sedangkan penulis menggunakan semiotika milik Peirce. Selain itu, Karlina meneliti tentang isu-isu selama Pilpres 2004 dalam komik strip *Doyok*, sedangkan penulis meneliti representasi Pemilu presiden 2014 dalam komik *Panji Koming*.

Penelitian berikutnya yang menjadi rujukan penulis adalah penelitian milik Galih Yudho Laksono (Universitas Sebelas Maret) yang berjudul *Pemilu 2009 dalam Kartun Panji Koming: Studi Analisis Semiotika dalam kartun Panji Koming pada Surat Kabar Harian Kompas Terkait Pelaksanaan Pemilu tahun 2009* pada tahun 2010. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti tentang isi pesan-pesan yang disampaikan dalam kartun *Panji Koming* terkait pelaksanaan Pemilu tahun 2009 dan makna pesan-pesan yang dimuat di dalamnya. Penelitian ini menggunakan teori dan metode semiotika milik Charles Sanders Peirce.

Temuan penelitian menunjukkan: iklan-iklan politik dari partai maupun calon presiden hanya sekedar untuk meraih dukungan dan mendongkrak perolehan suara dalam Pemilu 2009 dan tidak menyuguhkan program politik

yang kongkret ataupun visi-misi yang cerdas; KPU terkesan kurang kompeten dan kurang profesional serta kurang menjaga citra independensi netralitasnya; elite politik dianggap hanya mengejar kekuasaan dan mementingkan kepentingan pribadi; para Capres dan timnya mengeluarkan segala cara dan beradu strategi demi meraih simpati.

Sama seperti penelitian terdahulu, terdapat kesamaan penelitian yang diusung antara Laksono dengan penulis, yakni sama-sama meneliti teks komik *Panji Koming* tentang Pemilu dan menganalisisnya dengan metode semiotika milik Peirce serta menggunakan paradigma konstruktivis. Selain itu, pendekatan yang digunakan pun sama, yakni kualitatif-dekskriptif. Bedanya, Laksono meneliti tentang kondisi Pemilu pada tahun 2009 sedangkan penulis hanya berfokus pada perilaku politik para elite dalam Pemilu 2014.

Tabel 2.1 Matrix Penelitian Terdahulu

No.	Konteks	Frisanti Karlina	Galih Yudho Laksono	Bagus Prasetyo
1.	Judul	<i>Representasi penggambaran isu-isu politik selama Pilpres 2004: Studi Analisis pada komik strip Doyok di Harian Pos Kota)</i>	<i>Pemilu 2009 Dalam Kartun Panji Koming: Studi Analisis Semiotika Dalam Kartun Panji Koming pada Surat Kabar Harian Kompas Terkait Pelaksanaan Pemilu Tahun 2009</i>	<i>Representasi Perilaku Politik Para Elite Dalam Pemilu 2014 di Rubrik Komik (Studi Semiotika Rubrik Komik Panji Koming Di Harian Kompas)</i>

2.	Tujuan Penelitian	Memahami penggambaran terkait isu-isu politik yang terdapat pada cerita komik strip Doyok di Harian Pos Kota	Meneliti tentang isi pesan-pesan yang disampaikan dalam kartun <i>Panji Koming</i> terkait pelaksanaan Pemilu tahun 2009 dan makna pesan-pesan yang dimuat di dalamnya	Mengetahui representasi perilaku politik para elite pada Pemilu 2014 dalam komik <i>Panji Koming</i>
3.	Metode	Semiotika Ferdinand de Saussure	Semiotika Charles Sanders Peirce	Semiotika Charles Sanders Peirce
4.	Hasil Penelitian	- Isu-isu politik yang digambarkan dalam komik strip Doyok merupakan aspirasi yang dan pandangan yang berupa kritikan dari masyarakat terhadap Pilpres 2004. - Komik strip Doyok merepresentasikan apa yang disebut Marshall McLuhan sebagai "Medium is The Message". - Terlihat adanya harapan dan kepercayaan yang hilang dari rakyat terhadap pemimpinnya beserta kebijakan	- Iklan-iklan politik dari partai maupun calon presiden hanya sekedar untuk meraih dukungan dan mendongkrak perolehan suara dalam Pemilu 2009 dan tidak menyuguhkan program politik yang kongkret ataupun visi-misi yang cerdas. - KPU terkesan kurang kompetendan kurang profesional serta kurang menjaga citra independensi netralitasnya. - Elite politik dianggap hanya mengejar kekuasaan dan mementingkan	

		yang ada. - Kesalahan yang menumpuk membuat kritik menjadi bahan obrolan sehari-hari rakyat kecil. - Doyok merepresentasikan kejujuran yang terbungkus oleh busana dan perilaku hidup sederhana seorang rakyat kecil.	kepentingan pribadi. - Para Capres dan timnya mengeluarkan segala cara dan beradu strategi demi meraih simpati	
--	--	---	---	--

2.2. Representasi dan Media Massa

Penelitian ini menggunakan konsep representasi untuk mengetahui bagaimana media komik menggambarkan tentang peristiwa Pemilu. Menurut Eriyanto (2009, h. 113) representasi menunjuk pada bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Representasi ini menjadi penting karena merujuk pada pertanyaan tentang apakah orang, kelompok tersebut telah digambarkan sebagaimana mestinya. Penggambaran yang ditampilkan tentang orang atau kelompok tersebut bisa jadi hanya citra buruknya saja sedangkan citra baiknya diabaikan, bisa juga sebaliknya.

Representasi juga membangun budaya dan membagikan makna serta menginterpretasikan dunia dengan cara yang sama dengan cara dialog orang lain. Hal ini merupakan kemampuan dari bahasa yang bekerja sebagai sebuah sistem representasi. Dalam bahasa, kita menggunakan tanda dan simbol, misalnya seperti suara, tulisan, gambar dan objek lainnya untuk merepresentasikan konsep, ide, dan perasaan kita kepada orang lain. Hall (2003, h. 1) mengatakan bahwa representasi melalui bahasa adalah pusat dari produksi sebuah makna. Representasi menurut Hall (2003, h. 17) adalah sebuah proses produksi makna dari konsep yang ada dalam pikiran manusia melalui bahasa. Representasi merupakan jembatan antara konsep dan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengacu pada suatu objek yang *real* atau imajinasi.

Hall (2003, h. 17) menambahkan bahwa ada dua poin penting di dalam representasi. Pertama adalah adanya sebuah sistem di dalam representasi yang terdiri dari objek, orang dan peristiwa yang dikorelasikan dengan sebuah konsep. Tanpa adanya hal tersebut kita tidak dapat menginterpretasikan makna yang ada. Poin kedua adalah bahasa. Di dalam proses pengkonstruksian makna kita membutuhkan bahasa yang umum, sehingga kita dapat menghubungkan konsep dan ide kita dengan kata-kata, ucapan, suara ataupun gambar. Objek-objek yang memiliki makna ini nantinya akan disebut sebagai tanda. Tanda-tanda inilah yang akan merepresentasikan konsep yang ada.

Sedangkan konsep representasi menurut Danesi (2010, h. 16) adalah penggunaan tanda (gambar, suara, dan lainnya) untuk menghubungkan, menggambarkan, melukiskan atau meniru sesuatu yang dapat dirasakan dan dibayangkan dalam beberapa bentuk fisik. Representasi juga dipengaruhi oleh budaya di mana tanda itu dibuat.

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, h. 3).

Danesi menjelaskannya lebih lanjut dalam fungsi XY, di mana X sebagai proses membangun bentuk dengan rangka mengarahkan perhatian ke sesuatu, yaitu 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, h. 3).

Penggambaran ini tentu tidak mudah karena ada beberapa faktor kompleks yang memasuki penggambaran tersebut, seperti maksud dari pembuat bentuk, konteks histori dan sosial terkait dengan terbuatnya bentuk ini, tujuan pembuatannya, dan seterusnya. Danesi memudahkan konsep X dan

Y dengan menyatakan bahwa bentuk fisik sebuah representasi (X) pada umumnya disebut *penanda*, dan makna yang dibangkitkannya (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, h. 4).

Dalam semiotika yang tampak jelas mengadaptasi representasi ini adalah teori tanda dan makna semiotika milik Charles Sanders Peirce. Semiotika pragmatis melihat bahwa tanda dilihat sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu yang ada dalam kognisi manusia. Lebih jauh lagi, Peirce pun membagi menjadi tiga bagian untuk mengaji representasi ini, yaitu representamen (tanda), objek (sesuatu dalam kognisi seseorang), dan interpretan (proses penafisan) (Danesi, 2010, h. 5).

Danesi (2010, h. 5) menambahkan bahwa pandangan Peirce mengenai dinamisme internal pada tanda mendukung adanya kemungkinan perubahan representasi makna dan tanda dalam prosesnya. Hal ini tak lepas dari banyaknya faktor kontekstual yang membatasi berbagai makna yang mungkin berlaku pada situasi tertentu. Ditambah lagi, representasi bekerja pada ranah interaksi tanda dan makna, serta terbuka pada pengaruh intelektual dan kebutuhan pengguna tanda.

Menurut Fiske dikutip dalam Wibowo (2013, h.149) ada tiga proses dalam representasi, yakni:

1. **Realitas**, dalam proses ini peristiwa atau ide dikonstruksi sebagai realitas oleh media dalam bentuk bahasa dan gambar. Dalam bahasa tulis seperti dokumen wawancara transkrip dan sebagainya. Dalam televisi seperti perilaku, *make up*, pakaian, ucapan, gerak-gerik, dan sebagainya.
2. **Representasi**, dalam proses ini elemen-elemen tadi ditandakan secara teknik. Dalam bahasa tulis seperti kata, proposisi, kalimat, foto, *caption*, grafik, dan sebagainya. Dalam TV seperti kamera, musik, tata cahaya, dan lain-lain. Elemen-elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional yang memasukkan di antaranya bagaimana objek digambarkan (karakter, narasi, *setting*, dialog, dan lain-lain).
3. **Ideologi**, dalam proses ini semua elemen diorganisasikan dalam koherensi dan kode ideologi seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, dan sebagainya.

Dalam arti luas, komunikasi mengonstruksi representasi dan setiap satu representasi merupakan bagian kompleks dari representasi lainnya (Burton, 2011, h. 284). Media sebagai medium dari komunikasi pun melakukan hal demikian. Burton (2011, h. 286) mengatakan bahwa media mengonstruksi

gagasan perihal realitas, karena media memproduksi kata-kata dan gambar yang setidaknya menjadi bagian realitas itu.

Burton (2011, h. 286-292) menuliskan bahwa terdapat beberapa unsur yang membentuk representasi di media massa, antara lain:

1. **Stereotip**, digunakan untuk menyederhanakan detail melalui citra, perilaku, dan makna. Stereotip dapat menjadi wajah representasi yang paling mudah dikenali.
2. **Identitas**, menjadi pemahaman bagi kita tentang kelompok yang direpresentasikan. Representasi mengonstruksi identitas bagi kelompok yang bersangkutan, perihal siapa mereka, bagaimana mereka dinilai, bagaimana mereka dilihat orang lain.
3. **Perbedaan**, merupakan hasil dari gagasan tentang identitas: bahwa jika kita punya identitas yang mampu direpresentasikan yang bermakna, maka dengan sendirinya identitas tersebut membuat mereka yang direpresentasikan berbeda dengan mereka yang tidak direpresentasikan. Perbedaan ini sebagian besar berkaitan dengan kelompok sosial, seseorang sebagai lawan dari yang lainnya.
4. **Pengalamiah**, menjadi pengabsah bagi pandangan tertentu berkenaan dengan tatanan sosial sebagai hubungan sosial, pengabsah bagi hubungan kekuasaan tertentu. Pengalamiah atau naturalisasi dihadirkan untuk mengabsahkan ketidakadilan kekuasaan dalam

persoalan representasi. Hal ini dikarenakan representasi mendukung posisi ideologis yang dominan.

5. **Ideologi**, adalah sistem representasi yang mendefinisikan satu dengan yang lain. Makna dibalik representasi adalah makna-makna atau posisi nilai yang sama dengan yang ada di balik ideologis, tak terkecuali ideologi dominan dalam budaya kita. Tindakan representasi menjadi pengejawantahan hubungan masyarakat kita. Dengan demikian, ideologi bukanlah produk kesadaran individual melainkan berkembang di luar sikap kelompok sosial tertentu dan bekerja berdasarkan kepentingan kelompok sosial ini.

Dari pengertian tersebut, representasi merupakan hasil dari suatu proses pemaknaan melalui penyeleksian yang berdasarkan faktor-faktor tertentu, di mana makna dibangun dan dibagikan setelah diinterpretasikan sebelumnya. Representasi bersifat dinamis dan terbuka, tergantung dari konteks dimana tanda tersebut berada. Hal ini membuat makna berubah dan selalu melalui proses negosiasi serta disesuaikan dengan situasi yang ada. Representasi dan media massa menjadi dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena media massa mengonstruksi realitas dan menjadikannya suatu representasi dari sesuatu. Dalam penelitian ini dijelaskan bagaimana representasi bekerja dalam media komik *Panji Koming*, khususnya dalam hal menunjukkan gambaran perilaku politik para elite dalam Pemilu 2014.

2.3. Semiotika

Metode yang digunakan untuk mengkaji tentang representasi perilaku politik para elite dalam komik strip *Panji Koming* adalah semiotika Charles Sanders Peirce. Eco (1979 dikutip dalam Sobur, 2009, h. 95), mengatakan bahwa secara etimologis, istilah semiotik berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri dapat mewakili sesuatu yang atas dasar konvensional sosial telah terbangun sebelumnya atau telah disepakati bersama. Semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Artinya, semua yang hadir dalam kehidupan manusia dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus diberi makna (Hoed, 2011, h. 3). Preminger (2001 dikutip dalam Kriyantono, 2006, h. 263) menganggap semiotika merupakan tanda-tanda dari fenomena sosial atau kebudayaan.

Yang menjadi dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda. Tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri pun sejauh terkait dengan pikiran manusia seluruhnya terdiri atas tanda-tanda, karena jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas. Bahasa itu sendiri merupakan sistem tanda yang paling fundamental bagi manusia, sedangkan tanda-tanda nonverbal seperti gerak-gerik, bentuk-bentuk pakaian, serta beraneka praktik sosial bahasa yang tersusun dari tanda-tanda yang bermakna, dikomunikasikan berdasarkan relasi-relasi (Sobur, 2002, h. 13).

Umberto Eco mengatakan bahwa kajian semiotika sampai sekarang membedakan dua jenis semiotika, yakni semiotika komunikasi dan semiotika

signifikasi. Semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satunya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yakni pengirim, penerima kode atau sistem tanda, pesan, saluran komunikasi, serta acuan yang dibicarakan (Sobur, 2003 dikutip dalam Wibowo, 2006, h. 17). Sementara semiotika signifikasi tidak ‘mempersoalkan’ adanya tujuan berkomunikasi. Pada jenis ini, lebih diutamakan pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan ketimbang prosesnya.

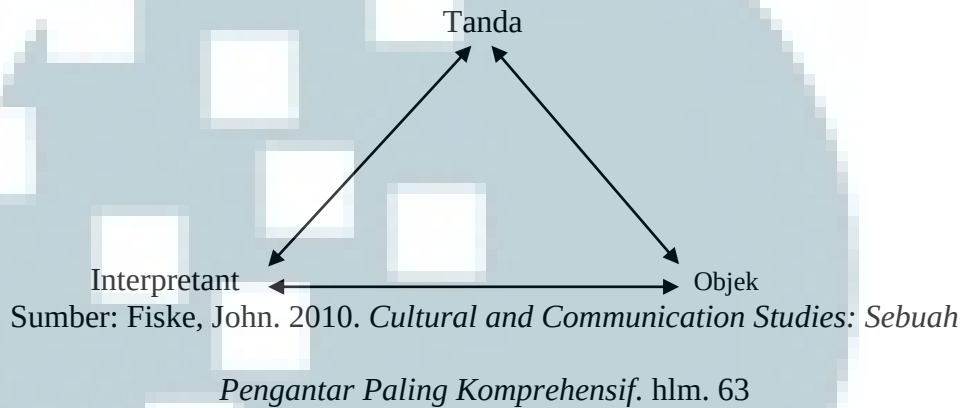
Hoed (2011, h. 8) menambahkan bahwa tanda merupakan sesuatu yang terstruktur dalam kognisi manusia dalam kehidupan bermasyarakat, sedangkan penggunaan tanda didasari oleh adanya kaidah-kaidah yang mengatur (*langue*) praktik berbahasa (*parole*) dalam kehidupan bermasyarakat. Tambah Hoed (2011, h. 6) lagi, semiotika melihat kebudayaan sebagai sistem tanda yang oleh anggota masyarakatnya diberi makna sesuai dengan konvensi berlaku.

Menurut Peirce dikutip dalam Hoed (2011, h. 4) tanda adalah sebagai ‘sesuatu yang mewakili sesuatu’. Menariknya, ‘sesuatu’ itu dapat berupa hal yang konkret (dapat ditangkap dengan panca indra manusia), yang kemudian, melalui suatu proses, mewakili ‘sesuatu’ yang ada di dalam kognisi manusia. Peirce memandang tanda bukan sebagai sesuatu yang terstruktur, melainkan suatu proses kognitif yang berasal dari apa yang dapat ditangkap panca indra.

Peirce dikutip dalam Fiske (2010, h.62) mengidentifikasikan relasi segitiga antara tanda, pengguna, dan realitas eksternal sebagai suatu keharusan model untuk dikaji.

Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni, menciptakan di benak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau barangkali suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakannya saya namakan *interpretant* dari tanda pertamanya. Tanda itu menunjukkan sesuatu, yakni *objeknya* (Zeman, 1997 dikutip dalam Fiske, 2010, h. 63).

Gambar 2.1 Unsur Makna Charles Sanders Peirce



Sebuah tanda mengacu pada sesuatu di luar dirinya sendiri. Kriyantono (2009, h.265) berpendapat bahwa tanda atau *sign* memiliki definisi sebagai sesuatu berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk atau mewakili sesuatu yang lain. Sesuatu yang diwakili oleh tanda ini kemudian akan disebut sebagai objek.

Perice dikutip dalam Sobur (2006, h.41) mengklasifikasikan tanda menjadi tiga bagian, yaitu yang berkaitan dengan *ground*, objeknya, dan interpretannya. *Ground* memiliki arti sebagai sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi.

Tanda yang berkaitan dengan *ground* dibagi menjadi tiga, yakni:

1. *Qualisign*, yaitu kualitas yang ada pada tanda. Misalnya suaranya keras yang menandakan orang itu sedang marah.
2. *Sinsign*, yaitu peristiwa yang ada pada tanda. Misalnya kata keruh yang ada pada urutan kata air sungai keruh yang menandakan bahwa ada hujan di hulu sungai.
3. *Legisign*, yaitu norma yang terkandung di dalam tanda tersebut. Misalnya rambu-rambu lalu lintas yang menandakan hal-hal yang boleh atau yang tidak diperbolehkan oleh manusia saat di lalu lintas.

Sedangkan objek menurut Kriyantono (2009, h.265) memiliki arti sebagai konteks sosial yang diwakili oleh suatu tanda atau sesuatu yang dirujuk oleh tanda tersebut. Berdasarkan objeknya, Peirce dikutip dalam Sobur (2006, h.41-42) membagi tanda menjadi tiga, yakni:

1. *Ikon*, yaitu tanda di mana ada hubungan kemiripan antara penanda dan yang ditandakan (objeknya). Contohnya adalah Peta Indonesia yang menggambarkan Wilayah Indonesia.
2. *Simbol*, yaitu tanda yang menunjukkan hubungan yang telah dibentuk berdasarkan konvensi (perjanjian) oleh masyarakat antara penanda dan objeknya. Contohnya adalah Bendera Kuning menandakan adanya seseorang yang baru saja meninggal.
3. *Indeks*, yaitu tanda yang menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara penanda dan yang ditandakan. Contohnya adalah asap merupakan tanda bahwa adanya api.

Tabel 2.2 Jenis Tanda dan Cara Kerjanya

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

Interpretant sendiri adalah makna yang muncul di dalam pikiran seseorang tentang objek yang dirujuk oleh sebuah tanda. Berdasarkan Interpretant, Peirce dikutip dalam Sobur (2006, h.42) membagi tanda menjadi tiga, yakni:

1. *Rheme*, yaitu tanda yang memungkinkan orang menafsirkan berdasarkan pilihan. Misalnya adalah orang yang matanya merah dapat menandakan dia sedang sakit mata atau ia baru saja menangis.
2. *Dicent Sign*, yaitu tanda yang sesuai dengan kenyataan. Misalnya jika suatu jalan sering terjadi kecelakaan maka di pinggir jalan tersebut akan ada rambu lalu lintas yang menyatakan bahwa di sana sering terjadi kecelakaan.
3. *Argument*, yaitu tanda yang berisi penilaian atau alasan mengapa seseorang memiliki interpretasi seperti itu. Misalnya, seseorang berkata “Gelap”, orang tersebut mengatakan gelap sebab ia menilai ruangan itu memang tidak memiliki penerangan.

Fiske (2010, h.63) menuliskan bahwa panah dua arah dalam model Peirce tersebut menekankan bahwa masing-masing istilah dapat dipahami hanya dalam relasinya dengan yang lain. Menurut Piliang (2003, h.266) teori segitiga makna Peirce memperlihatkan peran besar subjek dalam proses transformasi bahasa. Apabila ketiga elemen makna itu saling berinteraksi maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut. Pada hakikatnya yang dikupas oleh teori segitiga makna adalah tentang persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang ketika berkomunikasi.

Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa semua yang hadir dalam kehidupan manusia dilihat sebagai tanda yang harus diberi makna dan semiotika dapat dipakai sebagai ilmu yang mengkaji tanda tersebut. Bahasa dan sistem komunikasi, sebagai sistem tanda yang paling fundamental bagi manusia, seluruhnya juga tersusun oleh tanda. Tanda perlu dipelajari agar manusia bisa menjalin hubungannya dengan realitas. Dengan demikian, semiotika dapat dipakai sebagai pisau analisis untuk membedah fenomena yang terjadi tentang tanda dan mencoba memaknai suatu sistem kehidupan manusia.

Dalam penelitian ini, semiotika Charles Sanders Peirce digunakan karena penulis ingin meneliti ikon, indeks, dan simbol yang terkandung di dalam komik strip *Panji Koming* pada *Harian Kompas*, khususnya yang membahas tentang perilaku politik para elitnya pada saat Pemilu 2014. Penulis hanya mengkhususkan pada gambar-gambar yang memiliki kaitan dengan tipologi

tanda Peirce (Ikon, Indeks, dan Simbol).

2.4. Perilaku Politik Elite

Penelitian ini berupaya mengungkap perilaku politik para elite pada masa Pemilu 2014 di rubrik komik. Aristoteles dikutip dalam Rakhmat (2008, h. 22) mengatakan bahwa jiwa manusia pada waktu lahir tidak memiliki apa-apa dan pengalamanlah yang membuat setiap warna ada ada dalam hidup manusia. Menurut Rakhmat (2008, h. 22) perilaku adalah hasil pengalaman dan digerakkan atau dimotivasi oleh kebutuhan untuk memperbanyak kesenangan atau untuk mengurangi penderitaan. Perilaku politik dirumuskan oleh Surbakti (1992, h. 131) sebagai kegiatan yang berkenaan dengan proses pembuatan dan pelaksanaan keputusan politik. Sedangkan Sastroatmodjo (1995, h. 2) mendefinisikan perilaku politik sebagai interaksi antara pemerintah dan masyarakat, antarlembaga pemerintah dan antara kelompok dan individu dalam masyarakat dalam rangka proses pembuatan, pelaksanaan, dan penegakan keputusan politik. Sastroatmodjo menambahkan bahwa perilaku politik merupakan salah satu aspek dari perilaku secara umum karena di samping perilaku politik, masih ada perilaku ekonomi, budaya, keagamaan, dan sebagainya. Dapat dikatakan bahwa perilaku politik merupakan perilaku yang menyangkut persoalan politik.

Perilaku politik erat kaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai dalam suatu tatanan masyarakat, baik melalui kebijakan ataupun melalui sistem

kekuasaan yang memungkinkan otoritas untuk mengatur kehidupan masyarakat ke arah pencapaian tujuan tersebut. Perilaku politik dapat dijumpai dalam berbagai bentuk, misalnya ada yang memerintah dan ada yang diperintah dalam suatu negara (Sastroatmodjo, 1995, h. 3).

Sastroatmodjo (1995, h. 10-11) menambahkan bahwa perilaku politik merupakan tindakan yang dilakukan oleh suatu subjek, yang mana dapat berupa pemerintah dan juga dapat berupa masyarakat. Kajian perilaku politik dapat dilakukan dengan menggunakan tiga unit dasar analisis, yaitu:

1. **Aktor politik**, yaitu individu-individu yang memiliki pengaruh dalam proses politik dan pemerintahan.
2. **Agregasi politik**, yaitu kelompok individu yang tergabung dalam suatu organisasi seperti partai politik, kelompok kepentingan, birokrasi, dan lembaga-lembaga pemerintahan.
3. **Tipologi kepribadian politik**, yaitu tipe-tipe kepribadian seperti pemimpin otoriter, pemimpin demokratis, dan *laissez-faire*.

Penelitian ini menitikberatkan pada perilaku politik elitnya, yang mana memiliki pengaruh dalam proses politik dan pemerintahan atau yang disebut sebagai aktor politik.

Elite politik sendiri memiliki pengertian sekelompok orang yang secara langsung atau karena posisinya sangat kuat pengaruhnya dalam menjalankan kekuasaan politik (Pareto dan Mosca dikutip dalam Sastroatmodjo, 1995, h.

145). Menurut Pareto dan Mosca dalam tatanan masyarakat harus ada kelompok kecil yang memerintah untuk memegang kendali atas pemegang keputusan politik.

Perilaku politik para elite sebagai aktor politik seperti pengambilan keputusan dan penegakan keputusan dipengaruhi oleh berbagai dimensi latar belakang. Menurut Surbakti (1992, h. 131-132), faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku politik elite politik adalah:

1. Lingkungan sosial politik tak langsung, seperti sistem politik, sistem sistem ekonomi, sistem budaya, dan media massa.
2. Lingkungan sosial politik langsung, seperti keluarga, agama, sekolah, dan kelompok pergaulan.
3. Struktur kepribadian yang tercermin dalam sikap individu.
4. Faktor sosial politik langsung yang berupa situasi, yaitu keadaan yang mempengaruhi aktor secara langsung ketika akan melakukan suatu kegiatan, seperti cuaca, keadaan keluarga, kehadiran seseorang, suasana kelompok, dan ancaman dengan segala bentuk.

Dengan demikian, perilaku politik tidak hanya didasarkan pada pertimbangan politik saja, tetapi juga disebabkan oleh banyak faktor.

Almond (1966 dikutip dalam Sastroatmodjo, 1995, h. 21) mengatakan faktor lain yang mempengaruhi perilaku politik adalah budaya politik yang dianut. Menurutnya budaya politik suatu bangsa merupakan distribusi pola-

pola orientasi khusus menuju tujuan politik di antara masyarakat bangsa itu. Syamsudin dikutip dalam Sastroatmodjo (1995, h.21) mengatakan bahwa berfungsinya budaya politik pada prinsipnya ditentukan oleh tingkat keserasian antara kebudayaan bangsa dan struktur politiknya.

Muhaimin (1990 dikutip dalam Sastroatmodjo, 1995, h. 23) mengatakan bahwa dalam kehidupan politik bangsa Indonesia terjadi proses saling mempengaruhi antar sub-subbudaya dan hanya satu atau dua saja yang relatif dominan dalam masyarakat. Salah satu budaya yang dominan dalam kultur politik di Indonesia adalah budaya Jawa. Dengan begitu suku-suku non-Jawa cenderung selalu berusaha untuk mengadaptasi diri dengan nilai-nilai kejawaan atau menjadikan nilai-nilai Jawa sebagai basis persepsi politik mereka. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perilaku politik masyarakat Indonesia, termasuk para elite politiknya, dipengaruhi oleh nilai-nilai hidup dalam kelompok etnis Jawa.

Pola umum dalam perilaku masyarakat Jawa adalah mudah tersinggung dan menghindarkan diri dari konflik dengan bersikap baik-baik serta cenderung tidak berkata terus terang (Sastroatmodjo, 195, h. 23). Keterbukaan, terutama dalam berpendapat, merupakan hal yang kurang terpuji jika hal itu menyinggung perasaan orang lain. Oleh karena itu, masyarakat Jawa lebih suka memilih diam. Diam dalam masyarakat Jawa juga dimaknai sebagai kewibawaan. Kewibawaan dalam masyarakat Jawa tidak berkaitan dengan orang aktif yang memiliki kemampuan memecahkan masalah, tetapi lebih

berkaitan dengan status sosial orang tersebut. Hal ini dikarenakan masyarakat Jawa cenderung menjunjung tinggi ketenangan sikap dan lebih menghargai simbol dari pada substansi atau lebih menghargai status dari pada fungsi (Sastroatmodjo, 195, h. 24).

Dalam masyarakat Jawa, pemerintahan dalam masyarakatnya dipegang oleh kaum *priyayi* dan kelas di atasnya, yaitu pemerintah atau raja. Hal ini disebabkan masyarakat Jawa masih membedakan antara golongan *priyayi* dan *kawula/wong cilik*, yang mana golongan *priyayi* terdiri dari pegawai pemerintahan (pegawai negeri) dan kaum terpelajar, sedangkan *kawula* terdiri dari petani, para tukang, serta pekerja kasar lainnya (Ariyanto, 2013, h. 6). Kaum *priyayi* menempati posisi atas dalam stratifikasi sosial masyarakat Jawa dan di posisi bawahnya ditempati oleh para *kawula*.

Ariyanto (2013, h. 9) menambahkan bahwa *kawula* memiliki jarak sosial-budaya yang sangat jauh dari *priyayi* dan raja. Hal ini menyebabkan relasi yang terjalin hanya pada tingkat atas saja, yakni tingkat raja dan *priyayi*. *Kawula* hanya dianggap sebagai penonton saja karena jangkauannya yang sangat jauh dari kelas di atasnya. Dalam masyarakat Jawa, pemegang kekuasaan sangatlah penting karena di sanalah kegiatan politik berpusat. Dengan begitu, keterlibatan kaum *kawula* dalam pemerintahan, seperti perumusan kebijakan, birokrasi dan lain-lain sangatlah minim mengingat jarak sosialnya yang sangat jauh. Inilah yang membuat relasi antara pemerintah dan rakyat yang dipimpinnya menjadi timpang.

2.5. Komik

Komik merupakan bagian dari kartun. Hal ini terkait dengan komik yang merupakan salah satu jenis kartun (Ahmad dan Amin, 2010, h. 74). Kartun berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang artinya kertas. Awalnya kartun adalah penamaan untuk sketsa saja. Namun pada perkembangannya, kartun memiliki pengertian gambar yang bersifat humor dan satir.

Jean Romnicianu dikutip dalam Ahmad dan Amin (2010, h. 69) menyatakan bahwa kartun memiliki karakteristik yang sulit, kejam, berbahaya, sekaligus bermanfaat. Sulit, karena jenis seni ini menuntut sang seniman untuk mencari cacat dari suatu masyarakat yang notabene ia sendiri adalah bagian dari masyarakat. Kejam, karena menertawakan suatu tatanan masyarakat tertentu. Berbahaya, karena meledek merupakan upaya mencari musuh. Namun, kartun merupakan media yang bermanfaat. Kartun merupakan cara terbaik yang dapat ditangkap, yang paling terbaca untuk melihat sesuatu yang abnormal. Selain itu, kartun juga berfungsi sebagai pengungkap kebenaran yang tak kenal ampun. Dapat disimpulkan bahwa kartun adalah gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara ringkas atas suatu kejadian tertentu dan memiliki efek terhadap audiensnya.

Menurut Atmakusumah (1997 dikutip dalam Ahmad dan Amin, 2010, h. 74) komik berasal dari bahasa Perancis, *comique*, yang artinya lucu atau menggelikan yang bersifat humor atau satiris untuk menghibur khalayak. Sedangkan Setiawan (2002, h. 22) mengatakan pengertian komik secara umum

adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu. Bonef dalam Setiawan (2002, h. 22) mengatakan bahwa komik pernah menjadi barang terlarang di beberapa negara termasuk Indonesia karena para ahli pendidikan menuding komik sebagai penghambat proses belajar.

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 berabahasa Melayu (Sobur, 2006, h. 137).

Jika menengok kembali ke belakang – sekadar menelusuri sejarah perjalanan komik – maka kita akan menemukan bahwa komik ternyata sudah dimanfaatkan oleh beberapa golongan agama untuk tujuan-tujuan propaganda (Atmowiloto dikutip dalam Sobur, 2006, h. 137). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa efek yang ditimbulkan oleh komik tidaklah kecil. Komik dapat menjadi media propaganda untuk menyalurkan ide, pendapat, dan juga gagasan.

Melalui gambar yang cukup diserap dengan satu indera, komik dapat merepresentasikan semua indra dengan hanya mengandalkan indera penglihatan saja. Melalui karakter dan garis-garis itu, komik juga

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, h. 22).

Berdasarkan jenisnya, komik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu *comis-strips* dan *comic books*. *Comic-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 dalam Setiawan, 2002, h. 24).

Menurut Boneff (1998, h. 55-56), komik strip dapat didefinisikan sebagai sebuah karya seni bergambar dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Memiliki karakter tetap
2. Memiliki bingkai/frame yang sebagai tahapan aksi
3. Terdapat dialog dalam balon kata

Namun, kehadiran teks dan gambar tidak bersifat absolut karena tidak sedikit komik yang hanya mengandalkan aspek visualnya saja. Oleh sebab itu Jean-Bruno seperti yang dikutip Hidayat (1998 dikutip dalam Setiawan, 2002, h. 29) merumuskan komik menjadi lebih spesifik, yakni cerita yang ditampilkan dalam gambar dan dicetak.

Dengan demikian, komik dapat diartikan sebagai cerita yang berbentuk gambar yang terdiri lebih dari satu panel, memiliki tokoh tetap, bersifat humor

dan kritis, serta dipublikasikan dalam media cetak yang bertujuan untuk menghibur dan menyebarkan gagasan.

Berger dalam Setiawan (2002, h. 29) berpendapat beberapa konvensi yang perlu diketahui dalam mempelajari komik, antara lain:

Cara menggambar karakter merupakan petunjuk apakah komik strip termasuk lelucon atau wacana serius.

1. Ekspresi wajah digunakan untuk menunjukkan perasaan atau pernyataan emosi dari berbagai karakter. Kadang eksagerasi pada ekspresi wajah dibuat agar memiliki unsur humor. Eksagerasi adalah kelucuan dengan cara melebih-lebihkan ukuran fisik, seperti hidung yang sangat panjang, badan dibuat tambun, atau menonjolkan telinga, dan sebagainya (Heller dan Anderson, 1991 dikutip dalam Setiawan, 2002, h. 36).
2. Balon kata digunakan untuk menunjukkan dialog tokoh komik. Kadang kata-kata tertentu dicetak tebal atau dengan bentuk tipografi khusus. Sedangkan *sound lettering* atau huruf bunyi-bunyian digunakan berdasarkan *onomatopea*.
3. Garis gerak digunakan untuk menunjukkan suatu gerakan dan kecepatan. Untuk menambah kesan gerakan yang berulang-ulang atau gerakan yang sangat cepat, biasanya ditambah dengan bentuk kepulan asap atau debu.

4. Panel di atas atau di bawah *frame*. Panel ini berfungsi untuk menjaga kontinuitas dan untuk menjelaskan pada pembaca apa yang diharapkan atau apa kelanjutan sekuens berikutnya.
5. *Setting*. Penggunaan *setting* dimaksudkan untuk menuntun pembaca pada konteks wacana yang sedang diceritakan.
6. Aksi. Setiap *frame* komik strip adalah ekuivalen/sepadan dengan frame dalam film, kecuali dialognya. Pada komik strip, dialog dan gagasan dituangkan secara tertulis dalam bentuk narasi.

Hampir semua surat kabar menyediakan kolom untuk kartun editorial. Namun untuk memahami kartun editorial tidaklah mudah karena memahami kartun editorial sama rumitnya dengan membongkar makna sosial di balik tindakan manusia. Untuk menangkap interpretasi maksud suatu karikatur kurang lebih tingkat kesulitannya sama dengan menafsirkan tindakan sosial (Nugroho, 1999 dikutip dalam Setiawan, 2002, h. 11).

Media pers Indonesia sendiri menampilkan komik dan karikatur sebagai ungkapan kritis terhadap berbagai masalah yang berkembang secara tersamar. Pembaca diajak untuk berpikir, merenungkan dan memahami pesan-pesan yang tersurat dan tersirat dalam gambar tersebut. Selain itu, komik juga bertujuan untuk menghibur pembaca dengan bacaan ringan, cerita rekaan yang dilukiskan relatif panjang dan menyampaikan moral tertentu. Bentuk penampikan komiknya lebih atraktif dan menjangkau sasaran yang lebih luas dengan efek propaganda yang entah disadari atau tidak.

Berdasarkan jenisnya, komik *Panji Koming* merupakan *comic strip* karena *Panji Koming* memiliki karakter tetap yang kerap muncul setiap minggunya. *Panji Koming* juga memiliki bingkai sebagai tahapan aksi yang menjelaskan alur cerita serta memiliki balon kata yang memuat dialog antar tokohnya. Selain termasuk golongan *comic strip*, *Panji Koming* juga merupakan komik editorial dari Harian *Kompas* karena memuat opini dari redaksi *Kompas* melalui Dwie Koendoro sebagai penciptanya.

2.6. Tanda dan Makna

Penelitian ini mengkaji tanda dan makna yang ada pada komik strip *Panji Koming* untuk merepresentasikan perilaku politik para elitnya dalam Pemilu 2014. Pada dasarnya manusia tidak pernah lepas dari aktivitas berkomunikasi karena komunikasi selalu melibatkan manusia di dalamnya. Untuk menemukan makna dalam komunikasi, maka harus diketahui terlebih dahulu tandanya. Tanda menjadi sesuatu hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan berkomunikasi sehari-hari. Menurut Fiske (2010, h. 61), untuk memahami makna terdapat tiga unsur yang harus ada dalam setiap studi tentang makna, yaitu tanda, acuan tanda, dan pengguna tanda. Fiske berpendapat bahwa tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri, yang mana bergantung pada pengalaman oleh penggunanya.

Danesi (2010, h. 6) mendefinisikan tanda sebagai segala sesuatu, seperti 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* kongkret 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 binatangnya tidak ada di hadapan kita sehingga dapat dipersepsi oleh indera (Danesi, 2012, h. 6-7).

Sedangkan makna, seperti yang dikemukakan oleh Fisher (1986, h. 343 dikutip dalam Sobur, 2009, h. 19), merupakan sebuah konsep abstrak. Pengertian lain diungkapkan DeVito, menurutnya, makna itu tidak terletak pada kata-kata melainkan pada manusia. Kita 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, baik yang ada di benak pendengar ataupun yang ada benak kita (DeVito, 1997, h. 123-124 dikutip dalam Sobur, 2009, h.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, h. 25 dikutip dalam Sobur, 2009, h. 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*.

Dapat disimpulkan bahwa tanda tidak bisa dilepaskan dari peristiwa komunikasi dan komunikasi menjadi jalan untuk menguak makna dari suatu tanda. Tanda sendiri dapat berwujud nyata (konkrit) atau pun berupa ide (abstrak). Sedangkan makna bersifat abstrak dan tidak terletak dalam kata-kata, melainkan ada dalam diri manusia karena manusia yang memberikan makna dalam setiap tanda, sesuai pengalaman dan latar belakangnya.

2.7. Kerangka Pemikiran

Berikut adalah kerangka pemikiran dari penelitian ini :

Bagan 1. Kerangka Pemikiran

