

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Komik merupakan produk perkembangan teknologi industri dan menjadi salah satu media komunikasi yang cukup efektif, karena secara teknisnya jelas, komik adalah karya yang menggabungkan gambar dan tulisan. Apa yang dilihat akan lebih mudah diterima oleh publik dan bisa memaknai pesan-pesan yang ada. Komik juga merupakan pernyataan budaya yang disampaikan komikus ke dalam buku atau karyanya kepada publik dan dapat diapresiasi.

Komik termasuk ke dalam media visual yang merupakan media yang berbentuk gambar kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar (Sujana dan Rivai, 2010: 64). Keragaman gambar dan cerita yang ditawarkan menjadikannya sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan, salah satunya adalah pesan yang disampaikan secara didaktis kepada publik atau dalam hal ini pembaca. Seperti komik-komik yang bertema atau adanya unsur edukasi yang beredar di beberapa buku, majalah dan koran. Tentunya hal itu menjadi minat dan daya tarik komik itu sendiri bagi masyarakat awam yang mulai mengembangkan wawasannya dengan hal-hal yang menyenangkan.

Komik memiliki sejarah yang cukup panjang, sejarah yang erat hubungannya dengan manusia beserta produk-produk budayanya. Perjalanan sejarah komik mengalami pasang dan surut yang mau tidak mau harus semakin mengukuhkan bahwa komik sebagai media yang kuat, berkembang dan tetap menunjukkan eksistensi ke"diri"nya. Komik saat ini bukan lagi merupakan barang langka bagi masyarakat dunia karena kehadirannya sering dinantikan dan didukung oleh media-media baru yang sarat dengan muatan teknologi. (Rishel, 2014. Komik sebagai media pengembang kreatifitas siswa: (<https://www.academia.edu/9619220/KomiksebagaiMediaPengembanganKreativitasSiswadalamDuniaPendidikan.PDF>: diakses pada 30 April 2015)

Sarah Rishel dalam tulisannya juga mengemukakan bahwa kehadiran komik selain menjadi ajang hiburan juga sebagai ajang perkembangan kreativitas di bidang pendidikan dan pengetahuan, sesuai dengan tingkat maturitas masyarakatnya. Sesuai dengan berkembangnya kreativitas, citra dan manfaat komik juga semakin bijak sebagai perkembangan ilmu pengetahuan. Komik juga secara nyata memberikan andil yang cukup besar dalam ranah

intelektual dan artistik seni. (Komik sebagai media pengembang kreatifitas siswa:([https://www.academia.edu/9619220/KomiksebagaiMedia\\_Pengembangan\\_Kreativitas\\_Siswa\\_dalam\\_Dunia\\_Pendidikan](https://www.academia.edu/9619220/KomiksebagaiMedia_Pengembangan_Kreativitas_Siswa_dalam_Dunia_Pendidikan). PDF: diakses pada 30 April 2015)

Memasuki era milenium ini komikus nasional mulai memasuki masa keemasan, karena memiliki genre yang beragam, dari komedi, sosial, kegiatan sehari-hari, tentang islam dan satir segala aspek dalam kehidupan, dan lain-lain. Namun memang kebanyakan yang bertujuan untuk kritik sosial dengan berbagai tema, tokoh dan judul. Tidak jarang juga yang memberikan sebuah informasi, dan opini menarik dan menggambar fenomena, ide atau ideologis si komikus. Dan dewasa ini sudah banyak lomba, festival dan perkumpulan komunitas, juga ada banyak juga yang memanfaatkan media sosial sebagai ajang eksistensi dan komunikasi sebagai entertaint yang menghibur, misal seperti ; Twitter, facebook, instagram, path dan sebagainya. Karena adanya bantuan atau fasilitas dari media, semakin lama semakin banyak komikus muda dan berbakat yang karyanya meramaikan dunia gambar ini hingga kini.

Memaknai komik sebagai sebuah gagasan, baik itu gagasan tersurat maupun tersirat yang di gambar oleh pembuatnya sebagai sebuah tindakan yang secara sadar bertujuan untuk menyatakan, mengajak, mendebat, menyanggah gagasan-gagasan yang ada. Keberadaan gagasan yang disampaikan oleh komikus di dalam komik dapat berdenyut dan ‘mengena’ setelah adanya hubungan ‘dialektik’ antara karya atau komik tersebut dengan si pembaca. Yang kemudian karya ini menjadi gagasan-gagasan yang liar dan bebas di tafsirkan ketika komik sudah di konsumsi oleh publik.

Rokok merupakan sebuah fenomena yang luar biasa di dalam negara berkembang seperti di Indonesia. Rokok seperti sebuah gaya hidup, iklan tentang anjuran merokok ada dimana-mana. Pemerintah tampaknya enggan untuk mengatur secara tegas bisnis ini. Dengan jumlah pekerja yang besar dan kemudian mendapat nilai laba yang melambung: rokok adalah bisnis yang berlimpah laba. Kini para pemilik rokok tercatat sebagai orang terkaya di dunia. Dan mengenai konsumsi rokok di indonesia cukup besar dari dewasa hingga sekarang anak belum sekolah pun sudah merokok. Dapat dikatakan Rokok di indonesia merupakan sebuah gaya hidup, yang selalu dibutuhkan namun sayang, gaya hidup yang tidak sehat. Seperti kutipan dari Sigmund Freud ; Merokok adalah suatu kesenangan yang paling hebat dan paling murah dalam hidup.(Prasetyo, 2007: 7)

Buku Komik “Perusahaan Rokok Untung Besar!!!” memberikan informasi berupa data-data menarik dan gambaran secara gamblang tentang bagaimana rokok telah menjadi industri yang menakjubkan, sekaligus bisa dikatakan juga merampok pendapatan para perokok dan memperkaya kekayaan para pemiliknya. Penulis memilih komik ini karena komik ini sangat menarik, sangat layak dan penting untuk di teliti. Buku ini berbentuk komik namun isinya sangat informatif dan semua fakta-fakta dalam buku ini membuat kita tercengang, sekaligus tertawa terbahak-bahak karena dimensi kreatifnya. Kritik merupakan isi dari buku ini, dari kritik tentang para pemilik rokok, iklan-iklan rokok, *social campaign* tentang produknya, hingga fakta-fakta menarik dan satir di dalamnya.

Penelitian ini memfokuskan perhatian pada wacana penulis tentang representasi dari wacana dan gambar-gambar komik yang menarik tentang bagaimana industri rokok ini berkembang di Indonesia. Representasi sendiri ialah istilah yang merujuk pada bagaimana seseorang, kelompok, atau gagasan tertentu ditampilkan dalam wacana. Representasi dalam hal ini dibagi kedalam dua hal penting. Pertama, apakah seseorang, kelompok, atau gagasan tersebut sudah ditampilkan dengan bagaimana seharusnya dan, Kedua, bagaimana representasi itu ditampilkan kedalam kata, kalimat, aksen, dan bantuan media apapun kepada khalayak. Permasalahan utama dalam representasi ialah bagaimana realitas atau suatu objek tersebut ditampilkan. Tahap pertama ialah peristiwa yang ditandakan sebagai realitas. Pada tahap kedua, bagaimana realitas itu ditampilkan. Dan tahap ketiga, bagaimana peristiwa tersebut diorganisir ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara umum oleh khalayak.

Dari segi komunikasi, penulis akan menganalisis bagaimana komikus mengkritik melalui gambar-gambar komiknya, karena gambar komik termasuk dalam komunikasi yang efektif sekaligus menarik, apalagi dalam buku ini mengangkat suatu fenomena yang menarik di Indonesia, yaitu tentang industri rokok dan realita sosialnya. Penulis juga dalam penelitian ini akan menggunakan metode penelitian analisis semiotik, dan dengan menggunakan paradigma kritis. Paradigma kritis mengemukakan bahwa paradigma ini ialah suatu konstruksi realis yang dibangun dengan aspek-aspek lain yang juga terdapat di sekitarnya, seperti sosial-ekonomi, politik, maupun gaya hidup. Dan paradigma ini juga dikonstruksikan dengan suatu kaedah tertentu yang dapat berlaku secara umum.

## **B. PERUMUSAN MASALAH**

Fenomena merokok di Indonesia semakin hari semakin memperburuk kesehatan (polusi) dan masa depan bangsa, bagaimana tidak jika pelajar SD saja sekarang sudah ada yang kecanduan rokok. Melalui komik ini kita melihat secara langsung, realita sosial di Indonesia, yang bersangkutan dengan Industri rokok. Bagaimana pabrik-pabrik rokok di Indonesia melakukan marketing atau usahanya dalam merampas kekayaan kita tanpa kita sadari. Maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : **Bagaimana industri rokok direpresentasikan dalam buku komik “PERUSAHAAN ROKOK UNTUNG BESAR!!” ?**

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

1. Menjelaskan representasi industri rokok di Indonesia dan realitas sosial di Indonesia dalam buku komik “Perusahaan Rokok Untung Besar!!”

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan akademis sebagai bahan pembelajaran maupun dasar pijakan untuk melakukan penelitian-penelitian yang terkait dengan analisis semiotik dan pengembangan kajian media kreatif.
2. Manfaat Praktis
  - a. Peneliti berharap penelitian ini mampu menjadi sumber informasi kepada publik dan menjadi refleksi bagi publik agar mengetahui informasi terkait objek penelitian ini yaitu industri rokok, yang menarik dan wajib diketahui.
  - b. Penulisan penelitian ini diharapkan mampu membuat pemilik Industri Rokok untuk lebih memperhatikan lingkungan sekitar dan kesehatan masyarakat sebagai dampak dari produknya.
  - c. Masyarakat sebagai pihak yang juga terkait dan terlibat diharapkan untuk menjadi lebih kritis dalam menyikapi realitas simbolik di dalam komik kartun.

## **E. TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. PENELITIAN TERDAHULU**

Pada bagian ini akan diutarakan paparan mengenai beberapa penelitian terkait yang relevan diacu dalam penelitian ini, baik berkenaan dengan komik ataupun komunikasi visual. Beberapa penelitian terdahulu terhadap analisis wacana kritis di Indonesia umumnya menggunakan komik sebagai alat untuk menafsirkan situasi sosial politik pada masa tertentu atau fenomena tertentu. Diharapkan nantinya penelitian ini dapat menjadi pelengkap dari penelitian yang telah ada sekaligus memberikan dorongan bagi pengkajian komik atau kartun lain yang lebih luas.

- a. Penelitian pertama yaitu Skripsi KARTUN EDITORIAL SEBAGAI MEDIA KRITIK SOSIAL: Analisis Semiotika tentang Kartun Guyon Maton Edisi Bencana Gunung Merapi sebagai Media Kritik Sosial dalam Surat Kabar Harian Kedaulatan Rakyat – oleh Ponang Limpad Wirawan – 073301028 – Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia – 2012. Penelitian ini menggambarkan tentang Kartun Editorial, merupakan istilah khusus untuk kolom-kolom gambar di media cetak dan dalam konteks ini yaitu Koran. Berisi tentang komentar terhadap suatu peristiwa aktual dan tengah menjadi pembicaraan atau yang sedang kontroversial. Kolom kartun editorial satu gambar atau single panel pada SKH Kedaulatan Rakyat sengaja dipilih untuk penggambaran yang mewakili suatu peristiwa bencana erupsi Gunung Merapi. Meskipun sebagai tajuk rencana dalam bentuk visual, permasalahan serta kritik dalam kartun editorial tersebut tidak secara eksplisit dijelaskan. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini menjelaskan deskripsi realitas sosial dalam pengungkapan kritik dalam atau melalui kartun editorial tersebut. Penelitian ini menemukan beberapa penemuan penelitian, Pertama, terdapat kecenderungan penggunaan etika dan moral dalam suatu kritik untuk mencegah atau menghindari suatu konflik. Kartun editorial juga selalu mengotonasikan sebuah topik dengan suatu sistem nilai etika simbolik orang Jawa. Lalu terakhir, terkait dengan situasi Bencana Merapi, kritik dalam kartun editorial terkesan main aman dengan orientasi untuk memberi masukan kepada semua pihak, baik itu pemerintah korban bencana atau para pembaca surat kabar tersebut.

- b. Penelitian kedua ini merupakan Skripsi REPRESENTASI KEPEMIMPINAN EMPAT PRESIDEN dalam Buku Kartun Opini “Dari Presiden ke Presiden” – dari Eva Tarida Sitompul – Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya – 2010. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran, tipe-tipe kepemimpinan empat presiden Indonesia yang menjabat setelah era Orde Baru. Dimulai dari kepemimpinan B.J. Habibie, Abdurrahman Wahid (Gus Dur), Megawati Soekarno Putri hingga yang terakhir SBY alias Susilo Bambang Yudhoyono. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan dengan metode semiotika Roland Barthes. Metode yang digunakan untuk menggali karakter kepemimpinan setiap karakter setiap presiden yang digambarkan secara tersirat dalam karikatur masing-masing presiden. Dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa empat presiden Indonesia yang tergambarkan dalam karikatur ini terbagi kedalam enam pasang tipe kepemimpinan. Antara lain adalah Solidarity Maker dan Administrator, Otoriter dan Demokrasi, Paternalistik dan Egaliter, Formal dan Informal, Transformal dan Transaksional, serta Proaktif dan Reaktif.
- c. Penelitian ketiga ini merupakan jurnal POLITEIA yang berjudul KOMUNIKASI POLITIK LEWAT KARTUN – Sindiran, Kritik, Dukungan & Perlawanan – oleh Hadi Oki Cahyadi – FISIPOL Universitas Sumatera Utara edisi Januari 2010. Studi yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan komunikasi politik dan pendekatan sejarah ini, fokusnya adalah pemaknaan simbol-simbol yang di salurkan lewat karikatur politik atau kartun politik dan dampaknya terhadap wacana politik. Metode pengumpulan data pada studi ini dilakukan dengan studi pustaka dan dokumen. Studi ini menunjukkan bahwa kartun saat ini menjadi bagian yang tak terpisahkan dari peristiwa, fenomena dan dunia politik. Sebagian penerbitan kartun memiliki makna simbolis yang menunjukan adanya saran, kritik, dukungan dan perlawanan terhadap objek-objek politik. Dalam hal ini, kartun telah menjadi cara penyampaian gagasan secara tidak langsung melalui kemasan humor. Kartun telah menjadi media komunikasi politik yang dapat mempengaruhi opini publik sehingga objektifitas media massa menjadi penting sebagai bagian dari kontrol internal.

- d. Penelitian keempat ini dengan judul METAFORA VISUAL KARTUN EDITORIAL PADA SURAT KABAR JAKARTA 1950-1957 –oleh Priyanto Sunarto - merupakan disertasi Dalam Jurnal Ilmu Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung tahun 2006. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami latar belakang sosial politik dan budaya masyarakat terhadap penampilan visual kartun editorial di masa demokrasi parlementer di Indonesia. Selain itu juga untuk memahami bagaimana perubahan kartun editorial berhubungan dengan situasi politik multi partai dan tingginya kebebasan menyuarakan pendapat. Penelitian ini menggunakan pendekatan tipologi visual. Melalui penguraian konsep kartun editorial pada masa itu. Penelitian ini juga menganalisis aspek metafora visual dari 344 artifak kartun oleh 7 surat kabar di Jakarta. Dari analisis ini dapat di simpulkan bahwa terdapat relasi yang kuat antara kartun dan keberpihakan media, dengan situasi politik dan kebudayaan yang mendukungnya. Keselarasan situasi politik memberi peluang kebebasan kepada kartun editorial mengungkap metafora dengan sikap emotif yang terbuka dan tajam.
- e. Penelitian kelima merupakan disertasi dengan judul KARTUN, TENTANG STUDI PERMAINAN BAHASA – dari I Dewa Putu Wijana – Penelitian yang memusatkan perhatian pada aspek bahasa dengan pendekatan pragmatik sebagai salah satu cabang ilmu bahasa atau kebahasaan. Pragmatik adalah salah satu kajian yang berada di dalam ranah semiotika, sebagai studi hubungan tanda dengan penafsirannya. Makna di dalam pragmatik berhubungan dengan penutur atau pengguna bahasa. Penelitian ini menjelaskan tentang aspek linguistik secara verbal, penciptaan humor pada kartun, terutama pada kartun sehari-hari Indonesia pada tahun 1980-1993. Penulis mengupas dengan sangat rinci manipulasi dan penyimpangan bahasa verbal yang menjadikan situasi menjadi lucu. Dalam penelitiannya penulis tidak menggunakan aspek non verbal atau gambar pada kartun, karena dianggap bukan merupakan aspek kajiannya. Gambar dipandang hanya sebagai elemen extralingual, dijadikan situasi tutur, untuk menyampaikan pesan-pesan verbal tertulis.

Penelitian yang pertama disimpulkan bahwa terdapat kecenderungan penggunaan etika dan moral dalam suatu kritik untuk mencegah atau menghindari suatu konflik. Kartun editorial juga selalu mengotonasikan sebuah topik dengan suatu sistem nilai etika simbolik orang Jawa. Lalu terakhir, terkait dengan situasi Bencana Merapi, kritik dalam kartun editorial terkesan main aman dengan orientasi untuk memberi masukan kepada semua pihak, baik itu pemerintah korban bencana atau para pembaca surat kabar tersebut. Penelitian kedua ini menunjukkan bahwa empat presiden Indonesia yang tergambarkan dalam karikatur ini terbagi kedalam enam pasang tipe kepemimpinan. Antara lain adalah Solidarity Maker dan Administrator, Otoriter dan Demokrasi, Paternalistik dan Egaliter, Formal dan Informal, Transformal dan Transaksional, serta Proaktif dan Reaktif.

Penelitian ketiga bahwa kartun saat ini menjadi bagian yang tak terpisahkan dari peristiwa, fenomena dan dunia politik. Sebagian penerbitan kartun memiliki makna simbolis yang menunjukkan adanya saran, kritik, dukungan dan perlawanan terhadap objek-objek politik. Dalam hal ini, kartun telah menjadi cara penyampaian gagasan secara tidak langsung melalui kemasan humor. Kartun telah menjadi media komunikasi politik yang dapat mempengaruhi opini publik sehingga objektivitas media massa menjadi penting sebagai bagian dari kontrol internal. Penelitian keempat bahwa terdapat relasi yang kuat antara kartun dan keberpihakan media, dengan situasi politik dan kebudayaan yang mendukungnya. Keselarasan situasi politik memberi peluang kebebasan kepada kartun editorial mengungkap metafora dengan sikap emotif yang terbuka dan tajam.

Dan yang kelima menjelaskan tentang aspek linguistik secara verbal, penciptaan humor pada kartun, terutama pada kartun sehari-hari Indonesia pada tahun 1980-1993. Penulis mengupas dengan sangat rinci manipulasi dan penyimpangan bahasa verbal yang menjadikan situasi menjadi lucu. Dalam penelitiannya penulis tidak menggunakan aspek non verbal atau gambar pada kartun, karena dianggap bukan merupakan aspek kajiannya. Gambar dipandang hanya sebagai elemen extralingual, dijadikan situasi tutur, untuk menyampaikan pesan-pesan verbal tertulis.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Nama Peneliti	Metode Analisis	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Skripsi ini
Analisis Semiotika Kartun Guyon Maton edisi Bencana Gunung Merapi sebagai Media Kritik Sosial dalam SKH Kedaulatan Rakyat	Ponang Limpad Wirawan, Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Indonesia, 2012	Kualitatif, Analisis Semiotik	Kecenderungan penggunaan Etika dan Moral dalam suatu kritik untuk mencegah dan menghindari konflik. Kartun Editorial selalu menonotasikan topik dengan sistem nilai etika simbolik orang Jawa.	Perbedaan Objek, SKH Kedaulatan Rakyat Bagian Komik Editoril edisi Bencana Merapi dengan Buku Komik.
Representasi Kepemimpinan Empat Presiden dalam Buku Kartun Opini “Dari Presiden ke Presiden”	Eva Tarida Sitompul, Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya, 2010	Kualitatif, Analisis Semiotik Roland Barthes.	Empat Presiden yang tergambar dalam Karikatur terbagi dalam Enam pasang tipe kepemimpinan: Solidarity Maker and Administrator, Otoriter dan Demokrasi, Paternalistik	Berbeda Objeknya, baik bukunya dan juga Topik yang dibahas, Jika Eva Tarida mengangkat mengenai Kepemimpinan Empat Presiden, dan Penelitian ini mengangkat topik mengenai

			dan Egaliter, Formal dan Informal, Transformal dan Transaksional, serta Proaktif dan Reaktif.	Kapitalisme Perusahaan Rokok yang ada di Indonesia.
Jurnal Politeia : Komunikasi Politik Lewat Kartun – Sindiran, Kritik, Dukungan dan Perlawanan.	Hadi Oki Cahyadi, FISIPOL, Universitas Sumatera Utara, 2010	Kualitatif, Analisis Semiotik – Pendekatan Politik	Kartun tidak terpisahkan dari peristiwa, fenomena dan dunia politik. Kartun menjadi cara penyampaian gagasan secara tidak langsung dengan kemasan humor. Kartun mempengaruhi opini publik dan kontrol internal	Penelitian Hadi Oki ini membuktikan Politik melalui Kartun, perbedaannya terletak di tidak adanya Objek disini, hanya persamaan pembahasan bahwa kartun merupakan cara efektif untuk berkritik dengan kemasan humor
Metafora Visual Kartun Editorial pada SKH Jakarta pada tahun 1950-1957	Priyanto Sunarto, Ilmu Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain,	Kualitatif, Semiotika – Tipologi Visual	Terdapat relasi kuat antara kartun dan keberpihakan media dengan situasi politik dan kebudayaan.	Perbedaan terletak pada pendekatan dan objek : tipologi visual, Metafora kartun pada tahun 1950-1957 dari

	Institut Teknologi Bandung, 2006			344 artifak kartun oleh 7 SKH di Jakarta.
Kartun, tentang Studi Permainan Bahasa	I Dewa Putu Wijana,	Kualitatif Semiotik Pragmatik , Pengguna an Bahasa	Penjelasan aspek kebahasaan secara verbal, penciptaan humor kartun pada kartun sehari-hari Indonesia pada tahun 1980-1993.	Perbedaan terletak pada objek yang diteiliti, Dewa Putu fokus pada kebahasaan (Pragmatik) bukan terletak pada gambar.

Dengan beberapa penjelasan penelitian terdahulu diatas, dapat di temukan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, karena mengambil objek penelitian berupa gambar kartun dan juga memilih fokus masalah pada dimensi permasalahan sosial dan gaya hidup, penggambarannya tentang dunia rokok, perokok, fenomena merokok, industri dan perusahaan rokok yang terjadi di negara berkembang, khususnya Indonesia ini menjadi sisi lain komik ini yang belum pernah diangkat ke dalam ranah penelitian teks.

## 2. LANDASAN TEORI

### a. Representasi melalui Media Komik

Representasi merupakan konsep yang memiliki beberapa pengertian. Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi dapat dipahami sebagai gambaran terhadap sesuatu yang akurat. Representasi tidak hanya berarti menampilkan, menggambarkan, atau merekaulang, namun representasi merupakan sebuah cara dimana memaknai apa yang diberikan pada objek yang ditampilkan atau digambarkan.

Pemikiran Judy Giles dan Tim Middleon dalam bukunya *Studying Culture*, 1999, mengemukakan kata “represent” memiliki tiga arti. Yang pertama adalah “to stand in for” yang berarti melambangkan. Contohnya seperti Ibu Jari atau jempol yang melambangkan “oke, iya atau sip,” atau setara dengan itu. Kedua, kata “represent” berarti “to speak or act on behalf of,” yang berarti berbicara atas nama seseorang. Hal ini dapat dilihat dari seorang Juru Bicara yang berbicara atas nama negara di luar negeri. Yang terakhir adalah “to re-present,” yang berarti menghadirkan kembali peristiwa yang terjadi, yang telah atau pernah terjadi. Contoh ini dapat dilihat di buku-buku sejarah yang “menghadirkan kembali” peristiwa di masa lalu.

Selain tiga definisi di atas, terdapat juga definisi representasi lain yang dikemukakan oleh Stuart Hall, yaitu:

*“Representation means using language to say something meaningful about, or to represent, the world meaningfully, to other people. .... Representation is an essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of a culture. It does involve the use of language, of signs and images which stand for or represent things.” (Hall, 1997: 15)*

Kutipan oleh Hall ini menjelaskan bahwa ada dua proses representasi, proses produksi dan pertukaran makna. Konsep pertama yang menjelaskan tentang “sesuatu” yang terdapat di dalam kepala atau pikiran kita masing-masing (peta konseptual individu), konsep pertama masih merupakan sesuatu yang dapat dikatakan abstrak. Konsep kedua ialah bahasa, berperan penting dalam proses konstruksi makna. Karena melalui bahasa proses produksi dan pertukaran makna tersebut dapat terbentuk. Konsep abstrak (representasi mental) yang terdapat di dalam pikiran kita harus diterjemahkan ke dalam “bahasa”, supaya dapat menghubungkan konsep dan ide terhadap suatu tanda atau simbol tertentu. Selain bahasa, tanda juga dapat merepresentasikan suatu makna, dan melalui tanda juga dapat terjadi proses pertukaran makna atau makna yang sebenarnya, dalam konteks penelitian ini adalah gambar komiknya.

Seperti contoh, Kursi yang merupakan penanda dari benda berkaki empat yang digunakan untuk duduk. Jika ada bendanya secara nyata (tiga dimensi) yaitu kursi, benda itu sendiri yang merupakan petanda. Sedangkan, konsep kursi (dua dimensi) yang ada di dalam pikiran setiap orang itulah yang disebut konsep mental, meskipun konsep kursi

yang ada di pikiran setiap orang dapat saja berbeda satu sama lain, seperti kursi makan, kursi sofa atau kursi goyang.

Hall dalam bukunya *Representation : Cultural Representation and Signifying Practises* juga menegaskan “languages work through representation. They are ‘systems of representations’” jadi bahasa tentu sangat berkaitan erat dengan representasi. Bahasa dapat menjadi media, penghubung, atau pengantar, dengan kata lain “kendaraan” untuk menyampaikan apa yang ada dalam pikiran setiap manusia. Bahasa itulah yang merepresentasikan isi pikiran setiap orang dan melalui bahasa, isi pikiran dapat disampaikan dan tersampaikan. Mengutip Hall bahwa, “...their importance for language is not what they are but what they do, their function. They construct meaning and transmit it. They signify.” (Hall, 1997: 5).

Hall juga menyebutkan bahwa proses yang menghubungkan “sesuatu”, “konsep”, dan “simbol atau bahasa”, ketika dilakukan secara bersamaan inilah yang disebut representasi (Hall, 1997: 21). Ketika unsur tersebut tidak mempunyai ketetapan dalam pola hubungannya, karena dalam prosesnya, representasi cenderung berubah-ubah. Pemikiran yang dicetuskan oleh Hall dapat disimpulkan bahwa representasi dapat dilakukan lebih mudah dengan tanda visual (*iconic signs*) daripada tanda verbal (*indexical signs*). Tanda visual diasumsikan dapat lebih menampilkan objek sesuai dengan konsep pemikiran seseorang.

Perhatian utama dalam representasi adalah kepada isu-isu yang mengenai bagaimana suatu representasi dibentuk. Jika proses representasi sudah sampai di titik ini, dapat dikatakan jika proses tersebut berhasil dibangun dan dipercaya oleh masyarakat, sebagai sesuatu yang normal dan dianggap sebagai sebuah kewajaran (Hall, 1997: 68). Dapat diringkas representasi adalah dimana makna yang diberikan kepada hal-hal yang digambarkan melalui tampilan visual, dan hal yang digambarkan tersebut mewakili apa yang di bicarakan atau dirasakan, serta representasi tidak akan terlepas dari unsur kebudayaan, “*Culture’s the way we make sense if give meaning to the world*” (Hall, 1997: 27).

Marcel Danesi mengartikannya sebagai “proses perekaman ide, pengetahuan, dan pesan dalam beberapa cara fisik”. Ini dapat didefinisikan lebih tepat sebagai kegunaan dari ‘tanda-tanda’ yaitu (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang

diserap, diindra, dibayangkan, menyambungkan, melukiskan, meniru sesuatu yang dirasa, dimengerti, diimajinasikan atau dirasakan dalam beberapa bentuk fisik. Media sebagai suatu teks banyak menebarkan bentuk-bentuk representasi pada isinya. Representasi dalam media merujuk pada bagaimana seseorang atau suatu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan atau digambarkan dalam suatu media. (Eryanto, 2001: 113)

Representasi dalam media bukan hanya sekedar mereproduksi ulang, atau menampilkan kembali sesuatu objek kepada khalayak, namun melalui beragam konsepnya juga, representasi dapat menghadirkan makna tertentu kepada khalayak. Pendekatan Stuart Hall (1997: 25) ini beranggapan bahwa makna yang dibuat oleh pembuatnya akan dapat menghasilkan makna yang dikehendakinya juga atau sesuai yang dikehendakinya. Makna tersebut yang akan digunakan untuk merepresentasikan konsep tertentu kepada khalayak atau ke dalam masyarakat. Namun, masyarakat tetap dapat menentukan maknanya sendiri-sendiri berdasarkan budaya dan sistem representasi yang mereka miliki.

#### **b. Komik sebagai representasi Realitas dan Media Kritik Sosial**

Banyak cara atau media yang dapat digunakan untuk bercerita selain menulis, salah satunya dengan membuat komik. Komik pada awalnya berasal dari bahasa Perancis “comique” yang merupakan dasar sifat lucu atau menggelikan. Dengan arti yang hampir sama, jika berasal dari bahasa Yunani yaitu komikos. Pada awal lahirnya, komik bersifat lucu dan menghibur. Namun dalam perkembangannya, tema yang diangkat semakin kompleks dan popularitas komik yang semakin meluas ini, telah berhasil menarik banyak perhatian para ahli hingga muncul kecenderungan untuk menyetujui bahwa komik dapat digunakan sebagai media atau sarana komunikasi yang efektif.

Komik merupakan simbol, konsep atau gambar yang dapat diartikan dalam pakem tertentu untuk menyampaikan suatu informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Mc. Clouds, 2006:9). Gambar-gambar dalam komik berbeda dengan buku cerita bergambar pada umumnya, karena gambar-gambar yang terdapat dalam komik dinilai sudah mampu mewakili suatu peristiwa atau alur cerita yang sangat jelas tanpa disertai dengan adanya banyak deskripsi atau penjelasan secara lebih, bukan hanya ilustrasi atau tambahan seperti pada buku cerita bergambar.

Gambar-gambar dalam panel secara urut yang disertai balon teks tulisan dan membentuk sebuah cerita, dalam komik juga dapat dipahami sebagai simulasi gambar dengan teks yang disusun berderet sesuai alur per adegan untuk kemudian menjadi kesatuan atau dijadikan sebuah cerita (Rahardian dalam Nurgiyantoro, 2005: 409). Nurgiyantoro (2005: 409) dalam bukunya juga menjelaskan bahwa komik biasanya tampil tanpa teks atau tanpa terlalu banyak teks karena gambar dalam komik mempunyai bahasanya sendiri, bahasa diartikan seperti halnya gambar rekaman yang terdapat pada pita seluloid didalam film. Sebuah penangkapan adegan dari waktu ke waktu, peristiwa ke peristiwa, sebagai representasi cerita yang ditampilkan dengan figur dan juga latar.

Ada juga dengan pemikiran lain bahwa komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memainkan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik memiliki cerita yang ringkas dan menarik perhatian, karena komik juga dapat dibuat agar lebih hidup dan dapat diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas sesuai kehendak komiks itu sendiri (Sujana dan Rifai, 2010: 64).

Sujana juga menambahkan bahwa tokoh, karakter dan gambar-gambar kartun itu sendiri biasanya memuat atau mengandung esensi pesan yang ingin disampaikan komikus, yang dituangkan dalam gambar sederhana dan menggunakan simbol serta karakter yang mudah atau sudah dikenal, juga dimengerti dengan cepat. Narasi komik, sama seperti bentuk komunikasi lainnya, dapat mendukung, membangun hubungan antara komikus dan pembaca agar maksud atau gagasan komikus dalam medianya dapat dipahami oleh khalayak sesuai dengan kehendak yang seharusnya.

Seni gambar berasal dari pikiran manusia, dapat dikatakan lebih sebagai tanggapan pikiran dari diri manusia atas dunia, daripada dunia yang terlihat itu sendiri, dan lebih tepatnya karena setiap seni merupakan konseptual maka semua representasi dapat dikenali dari gayanya masing-masing individu. Ketika setiap gambar merupakan sebuah konseptual, dapat dikatakan tidak ada benar dan salah, namun mereka hanya dapat dikatakan lebih atau kurang. Itu artinya dalam hal ini, seni gambar komik dapat menggunakan kaca mata antirealistis, yaitu sebuah gerakan yang menyatakan bahwa “...gambar bukanlah replika dari realitas dan foto-foto harus dianggap bukan rekaman objektif.” (Paul Messaris dalam dalam Seno Gumira Adjidarma, 2011: 32). Komik disini sebagaimana media massa lainnya, mentransformasi realitas menjadi

representasinya, dan Hall (1997: 17) menambahkan bahwa konsep representasinya melibatkan dua proses penting. Konsep pertama ialah proses memaknai dengan membangun sesuatu di dunia dengan pemikiran konseptual manusia. Dan konsep yang kedua ialah proses konstruksi makna, yaitu proses dengan peta konseptual dalam pikirannya dengan bahasa. Jadi, apa yang diperlihatkan di dalam komik merupakan versi realitas yang telah di rekonstruksi ulang sedemikian rupa.

Sebagai bagian dari masyarakat industri, komik menjadi sesuatu yang sangat ampuh karena komik merupakan visualisasi realitas. Bukan saja sebagai hiburan dan lainnya, tetapi komik pun merupakan mimpi-mimpidan tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan kenyataan itu sendiri, menurut pendapat.

Alfred Schutz dalam (Wasburn, 1992: 55) menyatakan sama dengan *stock of knowledge* secara berbeda-beda yang dimiliki masing-masing individu. Schutz meyakini bahwa semua manusia di dalam pikirannya menggunakan *stock of knowledge*, baik tentang barang fisik, tentang sesama manusia, artefak, koleksi budaya maupun obyek budaya. Dan pengetahuan yang diperoleh melalui proses sosialisasi ini, menyediakan *frame of reference* yang mereka gunakan untuk menginterpretasi obyek atau peristiwa yang mereka jumpai dan alami dalam setiap harinya.

Dalam kaitannya dengan komik, ada yang mengatakan bahwa komik bukanlah cermin yang jujur dalam memantulkan realitas sosial, akan tetapi lebih bersifat melebih-lebihkan dan dikatakan mendistorsi realitas. Komik merangkum aspek-aspek realitas sosial, tetapi tidak merepresentasikan aspek tersebut secara jujur. Sebagai kegiatan komunikasi, komikus selalu mencari taktik agar maksud pesannya dapat diterima dan dimengerti oleh khalayak. Untuk itu, komikus seharusnya memiliki kredibilitas di depan komunikasi sebagai penyampai “kebenaran”. Komikus paling tidak harus memiliki *stock of knowledge* yang sama dengan khalayak, maka pesan yang di sampaikan akan lebih mudah diterima oleh khalayak. Lain hal jika khalayak tidak ingin mengetahui mengenai *stock of knowledge* yang dimiliki komikus. Oleh karena itu sebagian komikus selalu mengatakan bahwa dalam merancang pesan-pesannya, mereka selalu mendasarkan diri pada pengalaman dari khalayak. Sama halnya seperti media iklan, komik merupakan sebuah teks sosial yang dapat digunakan untuk memahami dinamika masyarakat selama periode fenomena tertentu maka komik itu dapat dipertontonkan dan memberikan nilai

kepada khalayak. Terdapat hubungan yang erat antara citra-citra dalam komik dan realitas sosial. Meskipun komik adalah permainan citra dan makna, bukan berarti ia tidak memiliki referensi atas realitas sosial dimana komik itu dimunculkan dan populer dengan khalayak.

Berdasarkan sasaran kritik, (Hidayat, 2001: 207) menggolongkan kartun menjadi tiga jenis, yaitu: Pertama, kartun politis yang merupakan kartun yang mengangkat permasalahan politik yang sedang terjadi. Kartun jenis ini umumnya terdapat di media massa, digunakan untuk menyampaikan pandangan politis suatu media; Kedua, kartun sosial yang merupakan kartun yang mengangkat permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Ketiga, kartun moral yang merupakan kartun yang digunakan untuk mengungkapkan suatu nilai moral tertentu di masyarakat.

Fungsi komik dan karikatur memang sangat banyak dan lebih luas lagi daripada hanya sekedar memberikan hiburan bagi penikmatnya. Komik merupakan sarana yang sangat efektif untuk menyampaikan kritik terhadap otoritas maupun perubahan-perubahan yang sedang terjadi di masyarakat. Tingkat pendidikan dan intelektualitas masyarakat masih merupakan kendala dalam menginterpretasikan suatu karya komik. Kemampuan komik dan karikatur untuk mempengaruhi massa ternyata tidak hanya sebatas pada tingkat intelektualitas pembaca dalam mencermati kondisi sosial yang terjadi di sekitarnya saja, namun lebih jauh lagi dari itu mampu pula mempengaruhi budaya suatu masyarakat. Kebudayaan dan latar belakang sosial suatu daerah yang tidak mendapatkan perhatian dari masyarakatnya sendiri merupakan suatu pemicu timbulnya kritik sosial.

Di Indonesia misalnya, komik dan karikatur ternyata sudah banyak diciptakan untuk menyampaikan kritik secara halus kepada pihak-pihak yang berkuasa. Walaupun hanya secara halus, banyak pihak yang dikritik merasa tersinggung dan marah dengan suatu bentuk kritik melalui komik dan karikatur. Pada jaman rezim Soeharto misalnya, tidak ada orang yang berani untuk membuat karikatur atau komik tentang presiden yang terlama kekuasaannya di Indonesia tersebut. Hal ini berbanding terbalik dengan negara-negara Barat, banyak orang yang justru senang jika dikarikaturkan daripada difoto. Mantan presiden Amerika Serikat seperti Jimmy Carter dan Ronald Reagan sangat bangga digambar gigi-giginya yang besar dan jambulnya yang tinggi (Pramono, 1996:

49). Mereka malah justru beranggapan bahwa coretan karikatur wajah mereka tersebut merupakan suatu bentuk penghormatan dalam bentuk yang unik.

Kembali lagi kepada komik sebagai media kritik sosial, kemunculan komik dan karikatur dalam suatu media massa terutama koran, memberikan hiburan tersendiri bagi pembaca dalam membaca situasi atau masalah-masalah sosial yang terjadi di sekitarnya. Nyatanya, komik dan karikatur mampu menjadi media kritik sosial yang sangat efektif karena kemasannya tersebut. Pembaca dapat menebak arah pemikiran komikus melalui gambar komiknya, sehingga dapat diketahui arah kebijakan dan sikap politik komikus atau media tertentu tersebut. Pramono (1996: 49) menambahkan, pesan yang disampaikan kepada pembaca melalui komik ini merupakan salah satu cara pembelajaran bagi masyarakat dalam meningkatkan intelektualitas mereka, agar masyarakat semakin kritis dan peka dalam menanggapi kondisi sosialnya.

Sebuah masalah sosial dan politik perlu dilihat dari sudut pandang lain, komik menjadi sarana kritik sosial karena komik menjadi salah satu cara yang mudah untuk mendekati semua kalangan tentang peristiwa yang perlu dikritisi oleh masyarakat. Terkadang komik memiliki pakem atau sudut pandangnya sendiri, mempunyai cara penuturan sendiri yang orang akan mudah menangkapnya, ketimbang melalui artikel yang panjang, waktu untuk membacanya dan kemudian menyerap semua kalimat tersebut, tidak semua masyarakat mempunyai pemahaman yang seperti itu. Namun komik, membuat lebih mudah menangkap sebuah masalah dengan dibalut humor tentunya.

Memang, komik dalam media massa memang tidak dapat atau belum dapat mendesak pembuat kebijakan dalam sebuah negara secara langsung. Namun, komik dapat memicu masyarakat yang membaca tersebut yang nantinya diharapkan ada gerakan lagi atau kelanjutannya, karena komik tidak dapat dijadikan satu-satunya jurus untuk mendesak sebuah kebijakan. Namun minimal, komik dapat menginspirasi, menggerakkan, menjadi salah satu dari jurus alternatif yang ada di masyarakat.

## **F. METODOLOGI PENELITIAN**

### **1. JENIS PENELITIAN**

Paradigma sebagai konsep, Thomas Kuhn yang pertama mengenalkan istilah ini dalam bukunya *The Structure of Scientific Revolution*. Selanjutnya, Kuhn mempunyai pendapat tentang pengertian paradigma yaitu asumsi-asumsi teoritis atau suatu sumber nilai, sumber hukum, metode, tata cara penerapan yang ada pada ilmu pengetahuan sehingga hal tersebut sangat menentukan sifat, ciri dan karakter ilmu pengetahuan tersebut. Lalu istilah lain dipopulerkan oleh Robert Friedrichs (dalam Lono, 2006). Dapat dikatakan paradigma adalah kerangka konseptual, nilai, teknik dan metode, yang disepakati dan digunakan oleh suatu kelompok dalam memahami persepsi atas segala sesuatu. Fungsi utama paradigma adalah sebagai acuan dalam mengarahkan tindakan, baik tindakan sehari-hari maupun tindakan ilmiah.

Paradigma Kritis sangat dekat dengan teori kritis, (dalam Eryanto, 2001) suatu paradigma berpikir yang melihat pesan sebagai pertarungan kekuasaan, sehingga teks dipandang sebagai bentuk dominasi dan hegemoni satu kelompok (kuat) kepada kelompok yang lain (yang lemah). Eryanto juga menilai dalam bukunya, paradigma ini melihat bahwa media bukanlah saluran yang bebas dan netral atau independen, melainkan media justru dimiliki oleh kelompok yang kuat untuk mendominasi yang lemah. Dengan kata lain, teks dalam media adalah hasil proses wacana media. Dalam proses ini, nilai-nilai, ideologi, dan kepentingan media turut serta. Hal tersebut menunjukkan bahwa media “tidak netral” saat mengkonstruksi realitas sosial yang ada. Dengan kata lain, suatu wacana atau cara pandang terhadap sesuatu realitas yang mempunyai orientasi pada ideologi tertentu.

Raymond Williams dalam buku *Marxism dan Literasi*, (1977: 59) menerangkan bahwa di dalam pandangan kritis, bahasa dipahami sebagai representasi yang berperan untuk membentuk subjek, tema wacana tertentu, maupun strategi-strategi di dalamnya. Analisis wacana juga dipakai untuk membongkar kuasa yang ada dalam setiap proses bahasa, acuan-acuan, batasan-batasan apa yang diperkenankan menjadi sebuah wacana, perspektif yang harus digunakan, serta topik apa yang akan dibicarakan. Dengan pandangan seperti ini, wacana memandang bahasa selalu terlibat dalam pembentukan subyek, dan berbagai tindakan representasi yang ada didalam masyarakat.

Penelitian yang dilakukan untuk mengkaji penelitian tentang representasi Industri Rokok dalam buku komik “PERUSAHAAN ROKOK UNTUNG BESAR!!” adalah analisis Semiotika dengan paradigma kritis.

## 2. METODE SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Dalam ilmu sosial khususnya disini komunikasi, ilmu yang mempelajari tentang tanda atau simbol ialah Semiotika. Semiotika dipandang sebagai model dari ilmu yang memahami dunia sebagai suatu sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan ‘tanda’, dalam kata lain mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Umberto Eco (Sobur, 2002: 171) menyebut tanda tersebut sebagai “kebohongan”, dalam sebuah tanda terdapat sesuatu yang tersembunyi di baliknya, menemukan makna dari tanda termasuk hal-hal yang tersirat atau tersembunyi dibalik sebuah tanda tersebut, karena sistem tanda hampir sama dengan pemikiran yang sifatnya sangat kontekstual. Pandangan kita atau persepsi tentang realitas akan dikonstruksikan oleh kata-kata dan tanda-tanda lain yang digunakan di dalam konteks sosial, dapat dikatakan tanda ialah persepsi manusia, dan lebih dari merefleksikan realitas yang ada.

Tommy Christomy dalam bukunya (2001: 207), mengemukakan bahwa secara formal, proses semiosis yang paling dominan dalam kartun adalah gabungan atau proposisi (visual dan verbal) yang dibentuk oleh kombinasi tanda argumen indexical legisign. Untuk menganalisis kartun atau komik-kartun, sebaiknya kita menempatkan diri sebagai kritikus agar secara leluasa dapat melakukan penilaian dan memberi tafsiran terhadap komik-kartun tersebut.

Menurut Setiawan dalam bukunya (2002: 25), komik-kartun penuh dengan perlambangan–perlambangan yang kaya akan makna. Selain dikaji sebagai teks, secara kontekstual juga dilakukan yakni dengan menghubungkan karya seni tersebut dengan situasi yang sedang menonjol di masyarakat. Dalam pandangan Setiawan hal ini dimaksudkan untuk menjaga signifikasi permasalahan dan sekaligus menghindari pembiasaan tafsiran.

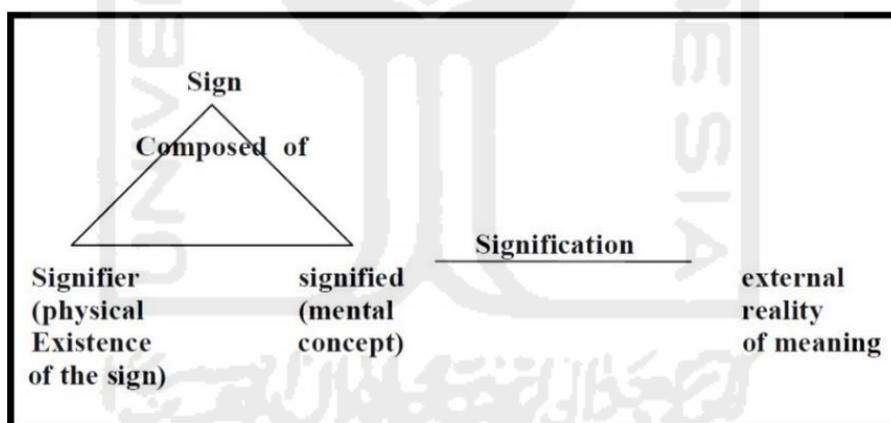
Ferdinand De Saussure membagi teori semiotik ini menjadi dua bagian, penanda atau *signifier* dan pertanda atau *signified*. Penanda dapat dikatakan sebagai wujud atau bentuk fisik, sedangkan pertanda dapat dikatakan sebagai makna yang terdistorsi melalui konsep, fungsi dan nilai-nilai yang terkandung didalam penanda itu sendiri.

Menurut Alex Sobur (2002: 125), Saussure meletakkan tanda dalam konteks komunikasi antar manusia dengan melakukan pemilihan antara apa yang disebut dengan *signifier* atau penanda dan *signified* atau petanda. *Signifier* dapat dikatakan sebagai coretan (gambar) yang bermakna (aspek material), yakni apa yang dikatakan dan apa yang ditulis atau dibaca. *Signified* adalah gambaran mental, yakni pikiran konseptual aspek mental dari bahasa itu.

Dalam ilmu dan teori komunikasi, komunikator menggunakan tanda untuk mengirim pesan atau makna tentang suatu objek dan komunikan akan menerima dan menginterpretasikan tanda yang diberikan oleh komunikator tersebut, dan Saussure menyebut objek tersebut dengan *referent*. Sebagai contoh: ketika orang menyebut kata ‘monyet’ (signifier) dengan nada mengumpat atau keras maka hal tersebut merupakan tanda kesialan dan kekesalan (signified). Saussure dalam Sobur (2002: 130), menambahkan bahwa signifier dan signified merupakan kesatu yang tidak dapat dipisahkan seperti dua sisi kertas.

Eksistensi Semiotik oleh Saussure ini ialah tentang bagaimana hubungan antara penanda dan petanda berdasarkan konvensi. Hubungan antara keberadaan penanda dan petanda tersebut dinamakan *signification*. Signifikasi itu sendiri ialah sistem tanda yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda berdasarkan konvensi tertentu. Konvensi ialah kesepakatan sosial yang diperlukan untuk dapat memaknai tanda tersebut. Berikut Saussure menggambarkan tanda yang terdiri atas *signifier* dan *signified* itu sebagai berikut.

Bagan 1. 1 Bagan Ferdinand De Saussure



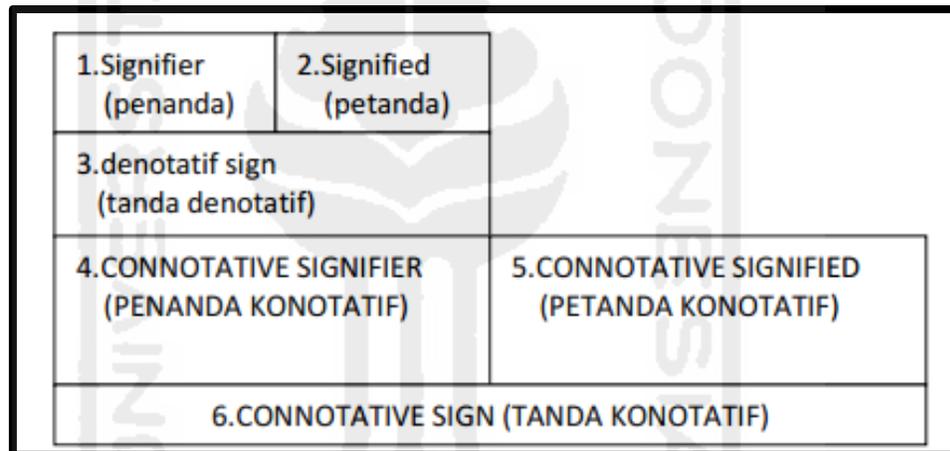
**Sumber gambar: Skripsi Siti Umi Umaroh. Hal 41. Makna Pesan Dakwah Dalam Komik Karung Mutiara Al-Ghazali Karangan Hermawan Dan Jitet Koestana.**

Semiotika Roland Barthes, menurut Berger dalam Sobur (2002: 63), “Sosok Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang giat mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussure”. Barthes berpendapat bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Barthes kemudian menciptakan lima kode yang ditinjaunya yakni:

- a. Kode hermeneutik, yakni kode teka-teki berkisar pada harapan pembaca untuk mendapatkan “kebenaran” bagi pertanyaan yang muncul dalam teks.
- b. Kode semik, yakni kode konotatif banyak menawarkan banyak sisi.
- c. Kode simbolik, yakni didasarkan pada gagasan bahwa makna berasal dari beberapa oposisi biner atau perbedaan-baik dalam taraf bunyi menjadi fonem dalam proses produksi wicara, maupun pada taraf oposisi psikoseksual yang melalui proses.
- d. Kode proaretik, yakni kode tindakan atau lakuan dianggapnya sebagai perlengkapan utama teks yang dibaca orang.
- e. Kode gnomik, yakni banyaknya jumlah kode kultural (Lecthe dalam Sobur, 2002: 196).

Barthes kemudian membangun sistem kedua yang disebut dengan konotatif, yang didalam Mytologies-nya secara tegas ia bedakan dari denotatif atau sistem tataran pertama. Kemudian barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja (Cobley & Jansz, 1999).

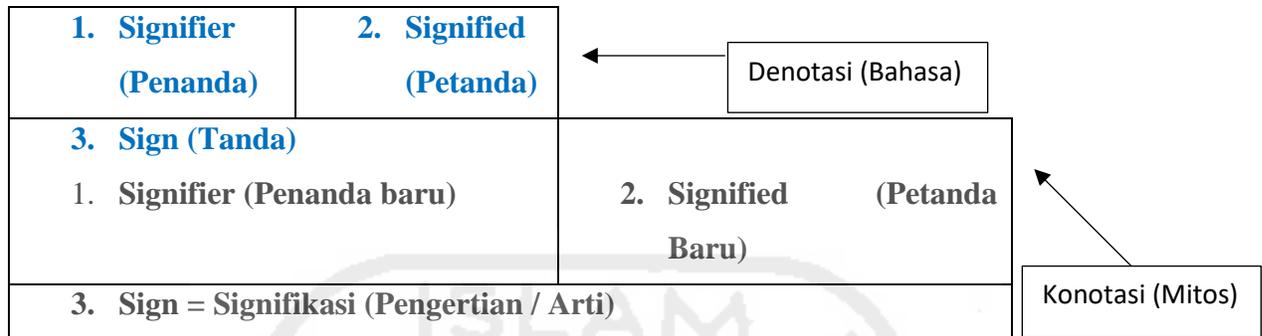
Bagan 1.2 Bagan Roland Barthes



**Sumber Gambar: Paul Cobley & Litza Jansz.1999 dalam Sobur (2002: 69)**

Dari peta Barthes diatas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika mengenal tanda “singa”, barulah muncul konotasi harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin (Cobley dan Jansz dalam Sobur). Pada peta tanda Roland Barthes tersebut diatas dapat diuraikan secara lebih sederhana bahwa munculnya sebuah makna denotasi tidak terlepas dari adanya sebuah penanda dan juga petanda. Namun tanda denotasi juga dapat membuat persepsi kepada sebuah penanda konotasi. Tetapi jika dapat mengenal adanya bentuk seperti “bunga mawar” . maka persepsi

petanda konotasi yang akan muncul dari bunga mawar adalah cinta, romantis, dan kelembutan. Itu karena sudah adanya kesepakatan pada sebagian masyarakat tertentu.



### Ferdinand de Saussure | Roland Barthes

Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “order of signification”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal). Di sinilah titik perbedaan Saussure dan Barthes meskipun Barthes tetap mempergunakan istilah signifier-signified yang diusung Saussure.

Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. “Mitos” menurut Barthes terletak pada tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuk sistem sign-signifier-signified, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Jadi, ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi, maka makna denotasi tersebut akan menjadi mitos.

Misalnya Pohon beringin yang rindang dan lebat menimbulkan konotasi “keramat” karena dianggap sebagai hunian para makhluk halus. Konotasi “keramat” ini kemudian berkembang menjadi asumsi umum yang melekat pada simbol pohon beringin, sehingga pohon beringin yang keramat bukan lagi menjadi sebuah konotasi tapi berubah menjadi denotasi pada pemaknaan tingkat kedua. Pada tahap ini, “pohon beringin yang keramat” akhirnya dianggap sebagai sebuah Mitos.

Makna denotasi bersifat langsung, menurut Berger (dalam Sobur, 2002: 263) yaitu makna khusus yang terdapat dalam sebuah tanda, yang dapat juga disebut sebagai gambaran sebuah petanda. Petanda sebagai penghubung bunyi atau gambar sesuai dengan kesepakatan, tanggapan, maupun penafsiran yang diberikan pemakainya. Konsep petanda dapat disamakan dengan makna konotasi, makna subjektif atau emosionalnya. Makna konotasi ialah makna denotasi ditambah dengan segala gambaran, ingatan, dan perasaan pemakainya.

Gagasan Barthes ini dikenal dengan “order of signification”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal). Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. “Mitos” menurut Barthes terletak pada tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuk sistem sign-signifier-signified, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Jadi, ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi, maka makna denotasi tersebut akan menjadi mitos

Maka dalam penelitian representasi industri rokok dalam komik Perusahaan Rokok Untung Besar!! karya Eko Prasetyo dan Terra Bajraghosa, hal yang perlu diperhatikan adalah penanda dan petanda. Penanda sebagai makna denotasi dan petanda sebagai makna konotasi. Makna denotasi dan konotasi juga dapat berupa verbal dan non verbal, sehingga memperjelas dan mempermudah dalam menganalisis representasi yang terdapat dalam komik Perusahaan Rokok Untung Besar!! karya Eko Prasetyo dan Terra Bajraghosa.

## G. OBJEK PENELITIAN



Gambar 1. 1Cover Buku

- a. Judul Buku : Jangan Tanya Mengapa: Perusahaan Rokok Untung Besar
- b. Penulis : Eko Prasetyo dan Terra Bajraghosa
- c. Penerbit : Resist Book, Yogyakarta
- d. Tahun Terbit : Cetakan pertama, Oktober 2007
- e. Konten : Industri Rokok, Sosial Ekonomi dan Gaya Hidup
- f. Ringkasan : Rokok seperti sebuah gaya hidup. Iklan tentang anjuran merokok ada dimana-mana. Pemerintah tampaknya enggan untuk mengatur bisnis ini. Dengan jumlah pekerja yang besar dan juga nilai laba yang membumbung, rokok adalah bisnis yang berlimpah laba. Komik ini membeberkan data dan gambaran tentang bagaimana rokok telah menipu sekaligus merampok pendapatan anda. Sumbangan anda untuk rokok adalah setoran yang terbukti mampu meroketkan kue kekayaan para pemiliknya. Kini para pemilik perusahaan rokok tercatat sebagai orang terkaya di dunia, tetapi nasib anda: para perokok, mustahil bisa seperti mereka.

## H. TAHAP PENELITIAN

Ada enam proses atau tahap yang akan dilakukan dalam penelitian ini, meliputi :

- a. Mencari referensi, melakukan observasi dan mencari data tentang objek dan apa yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini.
- b. Menentukan tema dalam penelitian. Hampir semua yang ada di dalam buku “Perusahaan Rokok Untung Besar!!” ini berisikan tentang Industri rokok. Hampir keseluruhan buku ini sesuai dengan tema.
- c. Mengumpulkan data setelah ditentukan sub bahasan yang telah peneliti singgung di bagian perumusan masalah, kemudian dipilih kalimat-kalimat yang menunjukkan bagaimana gambar dan bahasan itu ditampilkan, misalnya dengan menampilkan gambar perokok, kalimat yang diucapkannya (didalam komik), serta tulisan atau data-data pendukung yang komikus tulis di dalam komik tersebut. Data-datatersebut dikumpulkan dan selanjutnya dianalisis berdasarkan analisis semiotik
- d. Melakukan Analisa data Dalam proses analisa data, setiap gambar dan kalimat akan diproses satu persatu, berdasarkan analisis semiotik.
- e. Melakukan Refleksi Teori, temuan atau hasil analisis akan direfleksikan dengan teori-teori dengan analogi.
- f. Menarik Kesimpulan, membuat ringkasan dari seluruh hasil penelitian yang di dapat dan menjelaskan secara ringkas representasi yang diungkapkan oleh Komikus dalam objek ini.