

**KAJIAN INFOGRAFIS HUMOR
MALESBANGET.COM
(Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough)**



SKRIPSI

oleh:

**Septian Trirachmanto
NIM 1312282024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**KAJIAN INFOGRAFIS HUMOR
MALESBANGET.COM
(Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough)**



SKRIPSI

oleh:

**Septian Trirachmanto
NIM 1312282024**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2017

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

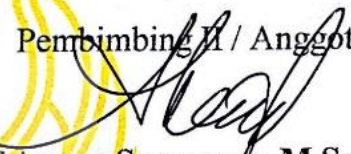
KAJIAN INFOGRAFIS HUMOR MALESBANGET.COM (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough) diajukan oleh Septian Trirachmanto, NIM 131 2282 024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 November 2017 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota




Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.
NIP. 19630211 199903 1 001

Pembimbing II / Anggota




Drs. Arif Agung Suwasoro, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

Cognate / Anggota



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19821113 201404 1 001

Ketua Program Studi / Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Pengkajian dengan judul:

KAJIAN INFOGRAFIS HUMOR MALESBANGET.COM (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough)

yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi ataupun instansi manapun, kecuali bagian dari sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 November 2017

Septian Trirachmanto

NIM. 1312282024



*“No one can take away our memory,
Allah Belong’s to me”*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir Pengkajian, dengan judul **“Kajian Infografis Humor Malesbanget.Com (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough)”** sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan akademis untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Pengkajian ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan masukan baik material maupun spiritual. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan dan arahannya selama mengerjakan karya skripsi ini.
6. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M.S., selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan dan arahannya selama mengerjakan karya skripsi berlangsung.
7. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku *Cognate*.
8. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn.,M.A., selaku Dosen Wali yang telah membimbing peneliti selama menempuh masa studi.
9. Seluruh Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh Karyawan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Bapak Rochman Walidjo dan Ibu Sumartilah, yang dengan sabar membimbing peneliti menjadi pribadi yang lebih dewasa, beriman dan bertanggungjawab.

12. Mas Rochmadi Sumarjoko sekeluarga dan Mas Julian Dwiarto sekeluarga yang telah meramaikan peneliti saat jenuh dalam belajar dan mengerjakan tugas kuliah.
13. Keluarga besar Pemuda-pemudi Hamas (harapan masyarakat kepuh wetan), dan teman-teman tercinta, Nisa Febria Sridiani, Elmi Dwi Sulistiyani, Mas Iwan, Kaldera, Muhammad Shidiq Pangestu, yang telah memberi semangat dan mewarnai kehidupan peneliti baik suka ataupun duka.
14. Teman-teman seperjuangan angkatan 2013, Mayang Masrad, Kamal, Ogi, Ghais, Sabdo, Arka, Pranan, Ramadhani, Demima, Luthfia, Mamat, Candra, dan semua teman-teman Pensil Kayu yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir Pengkajian ini masih tersapat banyak sekali kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar penulis dapat memperbaiki dan terus meningkatkan kualitas kedepannya. Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga karya Tugas Akhir Pengkajian ini bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi penambah pengetahuan dibidang desain komunikasi visual.

Mohon maaf yang sebear-besarnya apabila terdapat banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir Pengkajian ini. Terimakasih

Yogyakarta, 22 November 2017

Septian Trirachmanto

NIM. 1312282024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Septian Trirachmanto

Nomor Mahasiswa : 1312282024

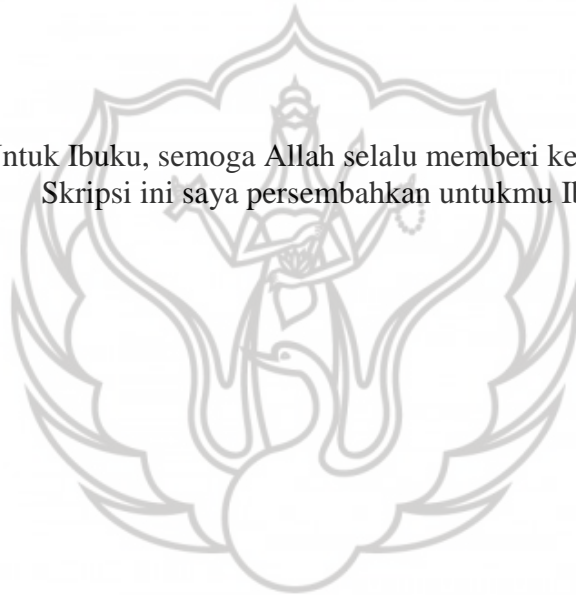
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir pengkajian yang berjudul **KAJIAN INFOGRAFIS HUMOR MALESBANGET.COM (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough)**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 22 November 2017

Septian Trirachmanto

NIM. 1312282024

Untuk Ibuku, semoga Allah selalu memberi kesehatan.
Skripsi ini saya persembahkan untukmu Ibu..



ABSTRAK

Infografis malesbanget.com merupakan salah satu media desain komunikasi visual yang dipublikasikan dalam *website* humor malesbanget.com. Infografis sendiri pada umumnya digunakan sebagai media pemberitaan yang menyajikan informasi secara terukur berupa data-data, grafik, diagram, dan peta. Infografis malesbanget.com dikomunikasikan secara berbeda dari infografis pada umumnya. Infografis malesbanget.com memiliki konten *remeh-temeh* dan dikemas dengan bentuk humor sebagai hiburan. Infografis humor merupakan salah satu produk MBDC Media yang kaya akan politik dan strategi media untuk mencari keuntungan. Adanya politik dan strategi media dalam sebuah teks infografis, maka berbagai permasalahan sosial akan timbul sebagai akibat dari praktik kewacanaan dalam teks. Oleh karena itu diperlukan analisis wacana kritis terhadap teks, praktik wacana serta sosial budaya yang terepresentasikan dalam teks infografis malesbanget.com agar dapat dipahami tujuan dan juga makna dari wacana tersebut.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif secara kualitatif. Sedangkan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori analisis wacana kritis yang dikembangkan oleh Norman Fairclough. Norman Fairclough menawarkan tiga dimensi analisis, yaitu *teks analysis*, *discourse practice analysis* dan *sociocultural practice analysis*.

Setelah dilakukan analisis teks, praktik wacana dan sosial budaya terhadap infografis humor malesbanget.com diperoleh kesimpulan bahwa: teks infografis secara sengaja didistorsikan, distereotipekan informasinya dan digunakan untuk berbasa-basi agar mencapai kesan humor sesuai kepentingan dan ideologi media. Ketika unsur humor masuk dan lebih menonjol dibandingkan unsur komprehensif dari infografis, maka informasi jauh dari nilai edukatif. Wacana dalam infografis humor malesbanget.com sendiri adalah tentang perilaku menyimpang yang mencerminkan gaya hidup bebas masyarakat. Ketika media menawarkan gaya hidup bebas kepada khalayak *audience*, maka media secara langsung ikut berperan dalam perubahan perilaku, etika dan budaya masyarakat khususnya dalam berkomunikasi dalam dunia siber. Penelitian ini berguna bagi masyarakat agar lebih berhati-hati dan lebih memperhatikan praktik wacana dari sebuah media desain komunikasi visual yang dikomunikasikan melalui media internet.

Keyword: *infografis, humor, malesbanget.com, website, analisis wacana kritis*

Norman Fairclough.

ABSTRACT

Infographic malesbanget.com is one of the visual communication design media published in website humor malesbanget.com. Infographics, generally used as a news media to inform data, graphic, and maps measurably. Infographic malesbanget.com is communicated differently from general infographics. Infographic malesbanget.com has trivial content and is packed with humor as entertainment. Infographic of humor is one of product MBDC Media rich in politics and media strategies for profit. Given the politics and strategy of the media in an text infographic, various social problem will arise as a result of the practice of discourse in text. So it takes a critical discourse analysis research on text, discourse practice and sociocultural practice that are represented in texts infographic malesbanget.com in order to understand the purpose and also the meaning of the discourse.

The research method used in this research is descriptive qualitative. Then, the theory used in this research is the theory of critical discourse analysis developed by Norman Fairclough. Norman Fairclough offers three dimensions of analysis, namely text analysis, discourse practice analysis and sociocultural practice analysis.

After analyzing the text, discourse and sociocultural practices on infographic humor malesbanget.com obtained the conclusion that: The text of infographics are deliberately distorted, stereotyped information, and used for pleasantries to achieve an impression of humor in accordance with political and media ideology. When the element of humor is more prominent than the comprehensive element of the infographic, the information is far from the value of education. The discourse through infographic humor malesbanget.com is about deviant behavior that reflects the free lifestyle of society. When the media offers a free lifestyle to audiences, the media directly contributes to the decline of behavior, ethics, and culture of society, especially communication in the cyber world. This research is useful for society to be more careful and more concerned about the discourse of an object of visual communication design in the internet media.

Keyword: *infographics, humor, malesbanget.com, website, critical discourse analysis Norman Fairclough.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAH	ii
HALAMAN KEASLIAN KARYA	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN	
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	10
A. Tinjauan Pustaka	10
B. Landasan Teori.....	13
1. Infografis.....	13
a. Sejarah Singkat Infografis	13
b. Tujuan Visual Infografis.....	14
c. Jenis-jenis Infografis.....	15
d. Elemen Infografis	18
1) Ilustrasi.....	18

2) Tipografi.....	21
3) Layout	29
4) Warna.....	32
5) Bentuk	38
6) Prinsip Dasar Seni dan Desain	43
2. Humor.....	49
3. Website	52
4. Budaya Siber (Cyberculture)	56
5. Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough.....	58
C. Data Objek Kajian.....	75
1. Website Humor Malesbanget.com	75
2. Infografis Humor Malesbanget.com.....	76
3. Malesbanget.com Media.....	80
D. Kerangka Pemikiran.....	82
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	85
A. Metode Pendekatan	85
B. Populasi dan sampel.....	87
1. Populasi	87
2. Sampel.....	89
C. Metode Pengumpulan Data	91
1. Data Primer.....	91
2. Data Sekunder	91
a. Kepustakaan.....	91
b. Wawancara	92
c. Dokumentasi	93
D. Instrumen Penelitian.....	93
E. Metode Analisis Data	93
F. Skema Analisis.....	95
BAB IV ANALISIS	96
A. Infografis Berjudul Pajak Payudara	97

1. <i>Teks Analysis</i>	98
2. <i>Discourse Practice Analysis</i>	121
3. <i>Sociocultural Practice</i>	127
B. Infografis Berjudul Pekerjaan Haram	136
1. <i>Teks Analysis</i>	137
2. <i>Discourse Practice Analysis</i>	174
3. <i>Sociocultural Practice</i>	181
C. Infografis Berjudul Cara Mencoblos Yang Benar	185
1. <i>Teks Analysis</i>	186
2. <i>Discourse Practice Analysis</i>	209
3. <i>Sociocultural Practice</i>	215
D. Infografis Bejudul Cewek Idaman Para Cowok.....	220
1. <i>Teks Analysis</i>	221
2. <i>Discourse Practice Analysis</i>	244
3. <i>Sociocultural Practice</i>	250
 BAB V PENUTUP.....	 255
A. Kesimpulan	255
B. Saran.....	261
 DAFTAR PUSTAKA	 263
LAMPIRAN.....	268

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Cuplikan infografis malesbanget.com.....	4
2. Cuplikan infografis malesbanget.com.....	5
3. Diagram infografis penyebab kematian di antara pasukan yang dikirim ke timur Florence Nightingale	13
4. Contoh <i>Guidelines</i>	22
5. Contoh <i>Stem Strokes</i> dan <i>Hairline Strokes</i>	23
6. Contoh <i>Cross Strokes</i> dan <i>Crossbars</i>	24
7. Contoh <i>Spine</i>	24
8. Contoh <i>Arm</i>	25
9. Contoh <i>Legs</i>	25
10. Contoh <i>Tails</i>	25
11. Contoh <i>Bowl</i>	26
12. Contoh <i>Terminal</i>	26
13. Contoh <i>serif</i>	27
14. Contoh <i>swasher</i>	27
15. Contoh <i>Sans serif</i>	28
16. Lingkaran warna additive dan subtractive	33
17. Skema klasifikasi warna berdasarkan warna bahan tinta cetak.....	34
18. Contoh bidang geometri.....	40
19. Contoh bidang organik.....	41
20. Contoh bidang sudut rancing	41
21. Contoh bidang variasi gabungan	41
22. Contoh bidang maya.....	41
23. Diagram tiga dimensi analisis wacana kritis oleh Norman Fairclough.....	58
24. Logo <i>website</i> malesbanget.com	75
25. Christian Sugiono, CEO dan Founder malesbanget.com.....	76
26. Halaman depan <i>website</i> malesbanget.com.....	77
27. Objek infografis di dalam menu artikel dalam <i>website</i> malesbanget.com.....	78
28. Objek infografis di dalam menu pencarian dalam <i>website</i> malesbanget.com	78

29. Contoh objek infografis berjenis <i>Statistical Based Infographics, Process Based Infographics</i> , dan <i>Descriptive Infographics</i>	79
30. Logo malesbanget.com media.....	80
31. Bagan kerangka pemikiran dalam penelitian	84
32. Model tiga dimensi AWK oleh Norman Fairclough.....	85
33. Bagan skema analisis	95
34. Infografis Pajak Payudara	97
35. Mobil Volkswagen Beetle.....	111
36. Ayah Nobita dan SBY.....	115
37. Tuturan akun <i>twitter</i> Raditya Dika.....	121
38. Teks pengantar infografis Pajak Payudara.....	123
39. Komentar khalayak <i>audience</i> terhadap infografis Pajak Payudara.....	125
40. Infografis Pekerjaan Haram	136
41. Program acara Comedy Night Live.....	173
42. Kata pengantar teks infografis Pekerjaan Haram.....	175
43. Komentar khalayak <i>audience</i> Reinaldi Pemana, Selju dan D4mN.....	177
44. Komentar khalayak <i>audience</i> , sabli sang petani toma dengan weenie	178
45. Komentar khalayak <i>audience</i> akun bernama weenie	179
46. Komentar khalayak <i>audience</i> akun bernama Christian Reza.....	180
47. Infografis Cara Mencoblos Yang Benar	185
48. Ahmad Dhani dan warga terlihat memamerkan jarinya	202
49. Vino G Bastian dan Ananda Omesh terlihat memamerkan kedua jarinya....	202
50. Infografis cara mencoblos yang sah pada surat suara di pemilu legislatif tahun 2014.....	209
51. Teks pengantar infografis Cara Mencoblos Yang Benar.....	210
52. Komentar khalayak <i>audience</i> terhadap infografis Cara Mencoblos Yang Benar.....	213
53. Komentar khalayak <i>audience</i> terhadap infografis Cara Mencoblos Yang Benar.....	214
54. Komentar Rizky Rera terhadap infografis Cara Mencoblos Yang Benar.....	215
55. Infografis Cewek Idaman Para Cowok.....	220
56. Iklan Sunsilk Black shine TVC 2013.....	232

57. Iklan Sunsilk Black shine rambut hitam berkilau Raisa 2013	232
58. Iklan Sunsilk Black shine TVC 2013.....	233
59. Jenis rambut Bob.....	233
60. Model rambut panjang bergelombang	238
61. Poling cewek MBDC.....	245
62. Komentar khalayak dalam website malesbanget.com.....	246
63. Komentar khalayak dalam website malesbanget.com.....	247
64. komentar khalayak audience dalam kolom komentar infografis Cewek Idaman Para Cowok.....	248



DAFTAR TABEL

Tabel

1. Tabel Deskripsi Teks Infografis Pajak Payudara..... 98
2. Tabel Deskripsi Teks Infografis Pekerjaan Haram 137
3. Tabel Deskripsi Teks Infografis Cara Mencoblos Yang Benar 186
4. Tabel Deskripsi Teks Infografis Cewek Idaman Para Cowok..... 221



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini media internet merupakan media yang sudah tidak asing bagi masyarakat. Seseorang dapat bergaul, bersosialisasi dan mengakses informasi melalui media internet secara cepat dan mudah dengan sistem *On-line*. Pada era kemajuan teknologi internet ini, seseorang berkomunikasi tanpa mengenal batas, ruang, dan waktu. Oetomo (2007: 11), mengatakan bahwa pola kehidupan sehari-hari telah berubah sejak adanya teknologi internet, karena dengan adanya teknologi internet, bumi seakan menjadi desa kecil yang tidak pernah tidur, semua jenis kegiatan dapat difasilitasi oleh teknologi internet. Keberadaan internet sebagai media informasi dan komunikasi menjadi alternatif pilihan bagi setiap orang baik anak-anak, anak muda, orang dewasa sampai yang tua.

Hadirnya internet mengenalkan kita pada *website*. Menurut Yuhefizar (2008: 159), menjelaskan bahwa, “*World Wide Web*” adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan *link* satu dokumen dengan dokumen lainnya atau *hypertext* yang dapat diakses melalui *browser*. Melalui sebuah *website* suatu informasi akan lebih mudah dicari oleh penggunanya. *Website* sendiri memiliki beberapa fungsi, yaitu berfungsi sebagai sarana komunikasi, informasi, *entertainment*, dan fungsi transaksi. Salah satu fungsi *website* adalah sebagai sarana *entertainment* atau hiburan. Berbicara soal hiburan, dewasa ini terdapat berbagai situs *website* yang menyuguhkan konten humor sebagai sarana komunikasi. Beberapa situs *website* humor ternama di Indonesia di antaranya adalah *website* malesbanget.com, nyunyu.com, 1cak.com, ketawaketiwi.com, ketawa.com, 4tawa.com dan lainnya. Salah satu *website* humor tertua dan masuk dalam lima *website* terbaik yang digemari oleh masyarakat di Indonesia saat ini adalah *website* malesbanget.com

“*Website* humor kesukaan kita semua sejak tahun 2002” adalah jargon yang muncul pada tampilan alamat pencarian *website* malesbanget.com. *Website* malesbanget.com merupakan salah satu *pioneer website* humor yang sudah sangat dikenal oleh masyarakat pengguna internet atau *netizen* sejak berdirinya pada tanggal 1 April 2002. *Website* tersebut didirikan oleh seorang artis ternama di Indonesia, yaitu Christian Sugiono bersama dua orang temannya, yaitu Aryo Sayogha dan Arianji. Dalam perjalanannya, malesbanget.com mengalami pasang surut, sempat vakum di tahun 2006, pada tanggal 1 April 2011 mulai bangkit kembali dan menjadi salah satu *website* humor yang digemari oleh masyarakat khususnya kalangan anak muda, terbukti dengan jumlah pengunjung malesbanget.com yang memiliki 470.000 pengunjung unik dan 3,5 juta *pageview* di setiap bulannya (<https://id.techinasia.com/daftar-website-humor-indonesia>, akses 20 Maret 2017). Keberhasilan malesbanget.com dalam memikat hati masyarakat tidak dapat dipisahkan dari lengkapnya produksi konten kreatif bermuatan humor dan fitur-fitur yang disuguhkan, yaitu: Artikel, berita, video, infografis, youtube, tutorial, foto, hiburan, dan lain-lain.

Salah satu fitur yang selalu *update* adalah infografis. *Netizen* dapat menemukan fitur infografis di dalam menu artikel pada bagian menu *website* tersebut. Berbeda dengan situs *website* lain yang hanya sedikit menyuguhkan infografis bermuatan humor ataupun berbumbu humor, dalam *website* malesbanget.com telah memproduksi lebih dari 40 infografis dengan konten humornya. Salah satu yang menjadi daya tarik dari infografis dalam *website* malesbanget.com adalah memiliki konten kreatif yang berkaitan dengan perilaku masyarakat yang jarang terpikirkan oleh masyarakat, bisa dibilang konten *remeh-temeh* yang diinformasikan secara humoris melalui media infografis. Kata *remeh-temeh* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti serba remeh, kata “*remeh*” sendiri memiliki arti tidak penting, tidak berharga, kecil (<https://www.kbbi.web.id/remeh>). Infografis yang diproduksi malesbanget.com beragam bentuknya, diantaranya berupa *Statistical Based Infographics*, yang visualisasinya menggunakan diagram, *pic*, dan data

statistik. *Timeline Bases Infographics*, mengutamakan *flow* urutan penyampaian yang runtut menunjukkan sebuah perkembangan atau perubahan dari waktu ke waktu. *Process Based Infographics*, mengutamakan alur proses dalam penyampaian dan seringkali menggunakan ilustrasi sebagai penunjuk langkah-langkah proses. *Location or Geography Based Infographics*, umumnya diaplikasikan untuk peta dan denah serta *main plan* sebuah lokasi. *Descriptive Infographics*, bersifat deskriptif, tidak ada alur baca yang pakem, bersifat fleksibel dan seringkali menonjolkan unsur ilustrasi dekoratif.

Sejatinya, secara umum infografis digunakan sebagai media edukatif, media massa dan media promosi. Peranan infografis adalah mempresentasikan data-data, angka, naskah, grafik, diagram, dan peta (Pahlevi, 2013: 4) . Pada intinya infografis merupakan salah satu teknik dalam desain komunikasi visual untuk menyajikan data yang akan diinformasikan umumnya sebagai berita. Menurut Mark Smiclas dalam Pahlevi (2013: 3), menyatakan bahwa infografis sebagai sebuah gambar yang terangkai dari data-data, deskripsi dan teks yang disajikan bersama gambar dengan pendekatan *visual learning*, yaitu memfokuskan aspek edukasi *audience* melalui pembelajaran secara visual, mengingat infografis memiliki konten informasi.

Dalam kasus infografis malesbanget.com konten yang diproduksi bersumber dari perilaku masyarakat yang jarang terpikirkan atau *remeh-temeh* (tidak penting) dan dikemas secara humoris kemudian ditabulasikan menjadi media infografis dan disebarakan melalui pemberitaan di media internet. Wijana (2003) mengatakan bahwa humor adalah rangsangan verbal dan atau visual secara spontan dimaksudkan dapat memancing senyum dan tawa. Humor sendiri juga merupakan bagian dari wacana yang disampaikan melalui infografis malesbanget.com. Apabila diamati, infografis malesbanget.com menggunakan teks baik verbal ataupun visual sebagai medium penyampaian konten *remeh-temeh* (tidak penting) bermuatan humor. Medium teks verbal tersebut terlihat dari pemakaian kata-kata nyleneh seperti “Toge pasar”, “Kutilang darat ala model”, “Eek”, “Keluarkan suara ahh.. ketika mencoblos”, “Pajak payu dara”, “Laksana tai kambing gitu lah”, dan lain sebagainya.

Variasi bahasa pun juga tersaji di setiap tampilan infografis. Chaer dan Agustina (2004: 62-67), membedakan variasi bahasa berdasarkan penutur, pemakaian, keformalan, dan sarana. Dari segi penutur, dialek yang digunakan dalam infografis malesbanget.com adalah variasi bahasa kekinian, muda dan terkadang memiliki pemahaman yang *absurd*. Bagaimana tidak, kata-kata yang digunakan terkadang mengajak *audience* untuk berfikir mencari tahu makna arti kata seperti “Toge pasar”, “Kutilang darat ala model”, “Petite” dan lain-lain yang tidak semua kalangan mengetahuinya. Berikut ini cuplikan infografis malesbanget.com:



Gambar 1. Cuplikan infografis malesbanget.com
 (Sumber: malesbanget.com)

Pemakaian bahasa penyampaian pesan di dalam infografis malesbanget.com menggunakan pendekatan yang berbeda dengan jenis infografis pada umumnya. Infografis malesbanget.com menggunakan bahasa gaul, dan *informal*, sebagai contoh: “ABG Unyu (dedek-dedek lucu)”, “Mbak-mbak kantor seksi”, “Suruh doi minum banyak-banyak dan kasih coklat”, dan lain-lain. Peranan teks visual seperti ilustrasi juga mendukung teks verbal dalam menyampaikan pesan. Teks menurut Fairclough tidak sebatas pada teks verbal atau lisan saja, namun juga menelisik pada visual (Fairclough, 2003: 30). Teks visual dapat berperan merepresentasikan atau memperjelas pesan yang disampaikan dalam infografis malesbanget.com.



Gambar 2. Cuplikan infografis malesbanget.com
(Sumber: malesbanget.com)

Konten yang *remeh-temeh* yang dikomunikasikan melalui media desain komunikasi visual yaitu infografis merupakan praktik wacana yang diproduksi dan dikemas sedemikian rupa oleh malesbanget.com. Praktik wacana tersebut apabila ditarik lebih luas kedalam konteks sosial kemungkinan

terdapat berbagai polemik yang berhubungan dengan pola perilaku masyarakat dan sosiokultural seperti: tatanan sosial, norma, etika, edukasi, dan budaya masyarakat Indonesia secara umum. Hal tersebut disebabkan konten *remeh-temeh* yang disuguhkan secara humor melalui media infografis dalam *website* malesbanget.com. Infografis sendiri umumnya digunakan sebagai media pemberitaan yang menyajikan informasi secara terukur berupa data-data, grafik, diagram, dan peta, sehingga kalau ditarik kedalam kasus infografis humor malesbanget.com seolah-olah media tersebut menjustifikasi seakan-akan kualitas masyarakat khususnya anak muda seperti yang dikonstruksikan melalui praktik-praktik wacana dalam media tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan pemahaman lebih detail dan mendalam tentang praktik wacana dalam infografis malesbanget.com beserta hubungan timbal baliknya dalam kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia, agar mencapai kesepahaman yang sebenar-benarnya atas makna dan realitas konstruksi yang dibangun oleh malesbanget.com melalui wacana dalam media infografis.

Penelitian ini mengambil objek materi infografis malesbanget.com adalah dalam rangka untuk mengetahui bagaimana konten infografis ini dipahami dalam kerangka wacana teksnya, sehingga diperlukan analisis wacana kritis terhadap teks, praktik wacana serta sosial budaya yang terepresentasikan dalam konten infografis malesbanget.com agar mencapai pemahaman tentang maksud dan juga makna dari wacana tersebut. Analisis wacana kritis yang ditawarkan oleh Norman Fairclough dirasa sesuai untuk membedah praktik-praktik wacana infografis malesbanget.com yang memiliki konten *remeh-temeh* yang divisualkan melalui infografis sebagai media pemberitaan.

Analisis wacana kritis Norman Fairclough membagi atas tiga kerangka analisis, yaitu: *teks analysis*, *discourse practice*, dan *sociocultural practice*. Analisis teks bertujuan mengungkap makna dengan melakukan analisis pada level teks baik verbal ataupun visual secara kritis. *Discourse practice* mencoba menganalisis terbentuknya teks yang melibatkan produksi teks dari pihak media dan melibatkan konsumsi teks dari pihak khalayak *audience*. Kemudian

sociocultural practice lebih melihat hubungan lebih jauh sampai pada konteks sosial atau situasi yang melatarbelakangi terbentuknya wacana. Dalam *sociocultural practice* terdapat institusi sebagai penentu produksi media dan faktor sosial yaitu melihat pada aspek makro seperti sistem politik, ekonomi dan sistem budaya masyarakat yang secara keseluruhan memiliki pengaruh terhadap wacana yang muncul. Dipahaminya wacana pada infografis malesbanget.com melalui analisis wacana kritis Norman Fairclough diharapkan dapat mengetahui lebih dalam tentang makna dan realitas konstruksi dalam praktik wacana teks infografis malesbanget.com. Melalui penelitian ini diharapkan mendapatkan suatu pemahaman baru tentang infografis sebagai media pemberitaan yang dikaji dari segi analisis wacana kritis.

B. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana teks, *discourse practice* dan *sociocultural practice* pada media infografis humor dalam *website* malesbanget.com?

C. Batasan Masalah

Objek yang diteliti adalah infografis dalam *website* malesbanget.com yang terbit antara tahun 2011 yaitu tahun di mana *website* malesbanget.com mulai memproduksi infografisnya sampai tahun 2016 dimana infografis terakhir diproduksi sebelum penelitian ini dilakukan. Terdapat berbagai jenis infografis yang dipublikasikan dalam *website* selama rentan waktu tersebut, walaupun terdapat infografis yang tidak bermuatan humor, namun yang pasti infografis yang dipublikasi lebih banyak memiliki tema humor. Objek yang akan diteliti dibatasi hanya pada infografis yang memiliki tema humor saja.

Dalam *website* malesbanget.com, infografis yang memiliki muatan humor memiliki kesesuaian dengan ideologi *website* malesbanget.com, yaitu *website* humor. Oleh karena itu pemilihan tema humor sebagai pembatasan permasalahan dalam penelitian ini dilakukan agar penelitian lebih terfokus

pada pemecahan terhadap permasalahan yang muncul, yaitu konten *remeh-temeh* yang diberitakan secara humor melalui media infografis. Selain itu, infografis bertema humor dalam infografis malesbanget.com juga lebih cenderung memiliki konten yang *remeh-temeh* dalam teks pemberitaannya. Diharapkan dengan dibuat pembatasan masalah ini analisis dan penjelasan dapat lebih terfokus pada permasalahan, tidak melebar serta tidak terbuang sia-sia.

D. Tujuan

Untuk mengetahui teks, *discourse practice* dan *sociocultural practice* pada media infografis humor dalam *website* malesbanget.com.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan masukan bagi ilmu desain komunikasi visual khususnya bidang infografis agar dapat lebih mengetahui metode wacana dibalik strategi kreatif dalam menyampaikan pesan komunikasi visual.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk civitas akademik

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi civitas akademik khususnya desain komunikasi visual dalam penelitian-penelitian lebih lanjut, yang berkaitan dengan mengkaji atau menciptakan karya komunikasi visual yang menggunakan metode wacana dalam penyampaian pesan infografis.

b. Untuk industri kreatif

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi *website* malesbanget.com khususnya tim kreatif malesbanget.com dalam meningkatkan kualitas produksi karya-karya infografis. Bagi industri kreatif lain penelitian ini dapat diterapkan sebagai sumber ilmu untuk membantu meningkatkan kualitas industri kreatif.

c. Untuk masyarakat

Hasil penelitian ini dapat menjadi wawasan dan ilmu pengetahuan bagi masyarakat agar dapat lebih mengenal wacana penyampaian pesan komunikasi visual terutama infografis yang menggunakan pendekatan humor.

d. Untuk Penulis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan penulis dalam memahami wacana dalam penyampaian pesan desain komunikasi visual, terutama infografis yang menggunakan pendekatan humor.

