

**KAJIAN SEMIOTIKA KARTUN KOMIK MICE  
DALAM BUKU INDONESIA BANGET 2**



**PENGKAJIAN**

Oleh:

**Afrilya Puji Prayoga**

**NIM 1412336024**

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

**2018**

**KAJIAN SEMIOTIKA KARTUN KOMIK MICE  
DALAM BUKU INDONESIA BANGET 2**



**PENGKAJIAN**

Oleh:

**Afrilya Puji Prayoga**

**NIM 1412336024**

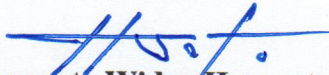
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2018


Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

**KAJIAN SEMIOTIKA KARTUN KOMIK MICE DALAM BUKU INDONESIA BANGET 2** diajukan oleh Afrilya Puji Prayoga, NIM 1412336024, 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 hari Kamis, tanggal 8 November 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota,

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

Pembimbing II/Anggota,

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

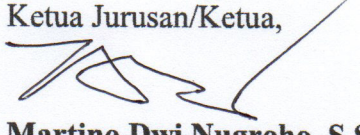
Cognate/Anggota,

  
Dr. I.T. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.  
NIP. 19660404 199203 1 002

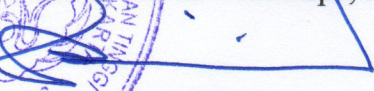
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota,

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

Ketua Jurusan/Ketua,

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

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

  
Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002



*Tugas Akhir dan gelar Sarjana ini kupersembahkan untuk:*

- 1. Ibuku di Kudus, kasih sayang, kesabaran, motivasi, bimbingan, dan doanya yang senantiasa tercurah bagi anak lelaki satu-satunya ini. Terima kasih bu, telah membiayai kuliah S-1 saya sampai selesai. Maafkan saya yang kadang bandel, belum sepenuhnya mandiri, serta belum mampu membalas semua kebaikan ibu selama ini.*
- 2. Almarhum Bapak dan almarhumah Adik kandung perempuanku tercinta yang selama hidup senantiasa peduli, menjadi motivasi saya untuk terus berjuang dan bangkit meraih cita-cita di masa depan.*



## KATA PENGANTAR

Sembah syukur hanya bagi Allah *Azza Wajalla*, yang rezeki dan rahmatnya tetap tak terhitung bagi hambanya sering durhaka. *Shalawat* beriring salam bagi hamba pilihan Muhammad *Sallallahu 'alaihi Wasallam*.

*Alhamdulillah*, setelah semua dinamika, proses yang melelahkan serta banyak melalui rintangan dan hambatan, akhirnya Tugas Akhir ini terselesaikan juga. Penelitian dalam Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 penulis di Program studi Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta. Tugas Akhir ini ditulis dengan judul **KAJIAN SEMIOTIKA KARTUN KOMIK MICE DALAM BUKU INDONESIA BANGET 2**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanda (visual, verbal) dan makna humor disajikan dalam kartun komik tersebut. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, sebagaimana pepatah umum tak ada gading yang tak retak, Tugas Akhir ini tentunya tak luput dari salah dan kekurangan. Oleh karenanya, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan masukan dari pembaca. Mudah-mudahan Allah *Azza Wajalla* meridai ikhtiar ini dan bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 8 November 2018  
Penulis,

**Afrilya Puji Prayoga**  
NIM. 1412336024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses penelitian hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.,  
selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des.,  
selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.,  
selaku Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.,  
Selaku Pembantu Dekan II, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum.,  
Selaku Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.,  
selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
7. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.,  
selaku Kaprodi DKV, ISI Yogyakarta.
8. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta yang selalu setia *memposting* info-info TA ke grup *Facebook* DKV TA.
9. Bapak P. Gogor Bangsa, M.Sn., dosen wali saya selama kuliah S-1 DKV, ISI Yogyakarta. Terima kasih atas bimbingan, arahan, dan waktu luangnya setiap kali bertemu dengan bapak saat konsultasi KRSan maupun di keperluan lain.
10. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., selaku pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membaca, merevisi, memberi saran dan masukan setiap kali saya menaruh draf bab demi bab ataupun bertemu di ruangan kerja bapak di Pascasarjana maupun di kampus.
11. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku pembimbing II yang juga senantiasa meluangkan waktunya untuk membaca, merevisi, memberi saran

dan masukan setiap kali saya mengirimkan *softfile* dari bab 1 sampai 5 ataupun bertemu, bertatap muka langsung di kampus dengan bapak.

12. Bapak Dr. I.T. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., selaku dosen penguji (*cognate*) ujian Tugas Akhir. Terima kasih atas saran, bimbingan, serta masukannya saat revisi pak, sehingga TA saya mendapat perbaikan dan menjadi lebih baik dari sebelumnya.
13. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta: Pak Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., Pak M. Umar Hadi M.S., Pak Asnar Zacky, M.Sn., Pak Wibowo, M.Sn., Pak Hartono Karnadi, M.Sn., Pak Arif Agung Suwasono, MS., Bu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., Pak Widyatmoko (Koskow), M.Sn., Pak Faizal Rochman, S.Sn., M.T., Pak Terra Bajraghosa, M.Sn., Pak Andi Haryanto, M.Sn., Pak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn., Pak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., Pak Edi Jatmiko, M.Sn., Bu Wid, S.Pd., Bu (Almh) Novi Mayasari, S.H., L.LM., Pak Nurhadi Siswanto, M.Phil., Pak Khamdi Salad, terima kasih atas semua pelajaran yang sudah diberikan selama perkuliahan saya di DKV. Semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai kalian semua Pak, Bu.
14. Teman perjuangan sekaligus sahabat dekat selama kuliah, Edy M. Sahal M., yang berdua saling menguatkan agar terus berikhtiar dan istiqomah untuk meraih gelar S-1 DKV, ISI Yogyakarta ditengah ujian dan cobaan yang selalu menerpa. Terima kasih atas suka, dukanya.
15. Semua teman dekat sekaligus keluarga besar di Pramuka dan Rampoe UGM. Terima kasih sudah mengisi hari-hari saya dengan pengalaman dan pengetahuan yang luar biasa. Maafkan bila ada salah sejak terakhir kalinya saya berpisah dengan kalian.
16. Semua teman-teman seangkatan DKV 2014 Luwing, terima kasih atas perjuangan dan kerjasamanya bersama kalian.
17. Dek Ita, serta semua orang yang terlibat dan membantu saya dari awal sampai akhir selama berkuliah S-1 DKV, ISI Yogyakarta.





**PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afrilya Puji Prayoga  
NIM : 1412336024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir saya berjudul **KAJIAN SEMIOTIKA KARTUN KOMIK MICE DALAM BUKU INDONESIA BANGET 2** ini tidak terdapat bagian dalam karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Tugas Akhir ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 8 November 2018

Penulis,

**Afrilya Puji Prayoga**  
NIM. 1412336024

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afrilya Puji Prayoga  
NIM : 1412336024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir berjudul **KAJIAN SEMIOTIKA KARTUN KOMIK MICE DALAM BUKU INDONESIA BANGGET 2**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 8 November 2018

Penulis,

**Afrilya Puji Prayoga**  
NIM. 1412336024

## ABSTRAK

Pengemasan gaya cerita humor dalam media komunikasi visual dapat menjadi pilihan alternatif untuk menyampaikan pesan sosial pada masyarakat. Salah satu kartun komik yang menerapkan gaya cerita humor untuk menyampaikan pesannya adalah Kartun Komik Mice dalam buku yang berjudul *Indonesia Banget 2*. Adapun isi pesan yang disampaikan pada kartun komik tersebut berisi cerita mengenai pengalaman komikus melihat peristiwa, perilaku, kejadian masyarakat Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun isi pesan secara keseluruhan menggambarkan perilaku negatif masyarakat seperti anti sosial, suka menggossip, perilaku korupsi, dsb, akan tetapi kartun komik tersebut tetap mendapatkan sambutan hangat dari khalayak. Tentunya ada faktor yang dipertimbangkan oleh komikus agar cerita yang disampaikan tetap terus diterima dan dinikmati oleh di masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna humor yang disajikan pada tanda (visual, verbal) kartun komik Mice dalam buku *Indonesia Banget 2* melalui pendekatan semiotika. Adapun langkah analisis untuk membedah objek penelitian dilakukan melalui tiga tahapan. Tahapan tersebut meliputi identifikasi tanda, deskripsi tanda, serta analisis dan pemaknaan tanda. Langkah analisis di atas mengacu pada tiga skema yang saling berkaitan yaitu objek penelitian (kartun komik), teori pendukung (teori kartun, komik), serta teori semiotika (strukturalisme, post-strukturalisme). Kajian semiotika memungkinkan hadirnya berbagai perspektif karena semiotika bukanlah ilmu yang mempunyai sifat kepastian, ketunggalan dan objektivitas. Penelitian ini menggunakan teori semiotika karena pemaknaan tanda dibangun oleh pengetahuan yang terbuka bagi aneka interpretasi.

Berdasarkan hasil analisis terhadap objek penelitian, kesimpulan yang diperoleh adalah tanda dan makna humor disajikan berdasarkan tiga faktor untuk membangun kedekatan antara kartun komik dengan pembacanya meskipun ceritanya berisi perilaku negatif. Faktor pertama adalah cerita disampaikan melalui simbol metafora pada elemen tanda yang digunakan sebagai rangsangan untuk menciptakan kelucuan. Faktor kedua adalah visualisasi dan makna humor dihadirkan melalui bentuk cerita yang bersinggungan langsung dengan fakta empiris yang dialami masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mampu membangkitkan perasaan emosional khalayak. Sedangkan faktor ketiga adalah visualisasi dan makna humor disajikan dengan gaya bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan dipahami.

**Kata kunci:** Mice *Cartoon*, Kartun, Komik, Semiotika

## **ABSTRACT**

*Packaging humor story style in visual communication media can be an alternative choice to inform social messages to the society. One of comic cartoon that applies the humor story style to inform its message is Mice Cartoons in a book entitled Indonesia Banget 2. The message that informed in comic cartoon contain story about experience of comic artist to see event, behavior, incident of Indonesian society in their daily activities. Although content of the message as whole describes the negative behavior of Indonesian society such as anti social, gossiping, corruption, etc., the comic cartoon still receives an interest from the public. Certainly there are factors that are considered by comic artists in order that story still continue to be accepted and enjoyed by society.*

*This research aims to determine the meaning of humor presented in the (visual, verbal) sign of the Mice Comic Cartoons in a book entitled Indonesia Banget 2 through semiotics approach. The analysis steps for dissecting the research object were carried out in three process. These process include identification; description; analysis and meaning of signs. The analysis steps in above refer to three interrelated schemes, that is research object (comic cartoon book), supporting theory (cartoon, comic theory), and semiotics theory (structuralism, post-structuralism). Semiotics study allow the presence of various perspectives because semiotics isn't a science that has nature certainty, unity and objectivity. This research used semiotics theory because the sign meaning built by knowledge that open to various interpretations.*

*Based on the results analysis of research object, the conclusions obtained were signs and meanings of humor presented based on three factors to establish the closeness between comic cartoons and readers even though the story contained negative behaviors. The first factor is the story conveyed through a metaphorical symbol on the sign element that used as stimulus to create humor. The second factor is the visualization and humor meanings presented through story form that directly contact with empirical facts experienced by society in daily life, so able to arouse emotional feelings of audience. While the third factor is the visualization and humor meanings presented in a simple language style, understandable and understood.*

**Keywords:** *Mice Cartoon, Cartoons, Comics, Semiotics*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	v
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	vii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	viii
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	ix
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Batasan Masalah .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Skematika Penelitian .....	8
<b>BAB II KERANGKA TEORI</b> .....	9
A. Kajian Pustaka .....	10
B. Landasan Teori .....	13
1. Kartun .....	14
2. Komik .....	22
a. Panel .....	25
b. <i>Closure</i> .....	26
c. Sudut Pandang .....	28
d. Ukuran Pengambilan Gambar dalam Panel .....	29
e. Balon Kata .....	30
f. Bunyi Huruf .....	32

g. Penggambaran Ilustrasi .....	33
h. Garis Gerak .....	37
i. Gelap Terang ( <i>value</i> ).....	37
j. Tipografi.....	38
k. Prinsip Pengorganisasian Desain .....	40
3. Semiotika.....	42
a. Semiotika Strukturalisme de Saussure dan Peirce .....	42
b. Semiotika Post-Strukturalisme Roland Barthes .....	48
C. Kartun Komik Mice.....	50
1. Kartunis Kartun Mice, Muhammad Misrad .....	50
2. Buku Kartun Komik Mice, <i>Indonesia Banget 2</i> .....	53
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	58
A. Metode Penelitian.....	58
B. Pencarian Data.....	59
1. Sumber Data .....	59
2. Teknik Pengumpulan Data .....	59
3. Instrumen Penelitian.....	60
C. Perolehan Data.....	60
1. Topik Cerita.....	61
2. Karakter dalam Cerita .....	61
3. Jenis Kartun .....	62
D. Teknik Analisis Data.....	65
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	70
A. Analisis Kartun Non-Monolog Non-Dialog.....	72
1. Identifikasi Tanda Objek Penelitian 1 .....	73
2. Deskripsi Tanda Objek Penelitian 1 .....	75
3. Analisis Makna Objek Penelitian 1 .....	78
B. Analisis Kartun Monolog .....	90
1. Identifikasi Tanda Objek Penelitian 2 .....	91
2. Deskripsi Tanda Objek Penelitian 2 .....	92
3. Analisis Makna Objek Penelitian 2 .....	95
C. Analisis Kartun Dialog 1 .....	101



1. Identifikasi Tanda Objek Penelitian 3 .....	102
2. Deskripsi Tanda Objek Penelitian 3 .....	105
3. Analisis Makna Objek Penelitian 3 .....	108
D. Analisis Kartun Dialog 2 .....	117
1. Identifikasi Tanda Objek Penelitian 4 .....	117
2. Deskripsi Tanda Objek Penelitian 4 .....	119
3. Analisis Makna Objek Penelitian 4 .....	123
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	132
A. Kesimpulan .....	132
B. Saran .....	134
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	136
<b>LAMPIRAN</b> .....	140



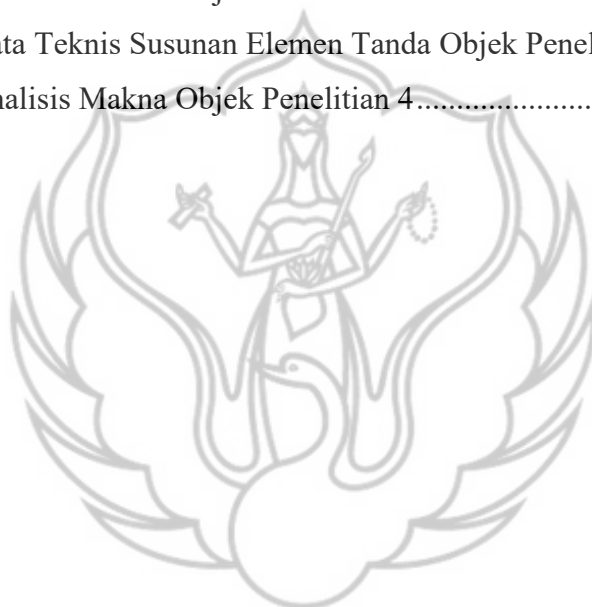
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Screenshot salah satu kumpulan cerita Mukidi .....	1
Gambar 2.	Skematika Penelitian .....	8
Gambar 3.	Contoh Kartun Gag.....	15
Gambar 4.	Kartun Editorial “Oom Pasikom” harian KOMPAS .....	16
Gambar 5.	Kartun Komik Sukribo .....	16
Gambar 6.	Kartun Karikatur Harian Solopos.....	17
Gambar 7.	Kartun Animasi Upin dan Ipin .....	17
Gambar 8.	Tipe humor permainan kata-kata.....	19
Gambar 9.	Tipe <i>exaggeration humor</i> .....	19
Gambar 10.	Tipe <i>observational humor</i> .....	20
Gambar 11.	Tipe humor bisu.....	20
Gambar 12.	Tipe <i>silly humor</i> .....	21
Gambar 13.	Tipe humor sindiran .....	21
Gambar 14.	Tipe humor <i>antropomorphism</i> .....	22
Gambar 15.	Peralihan panel dari waktu ke waktu.....	26
Gambar 16.	Peralihan panel dari aksi ke aksi .....	27
Gambar 17.	Peralihan panel dari subjek ke subjek .....	27
Gambar 18.	Peralihan panel dari adegan ke adegan.....	28
Gambar 19.	Peralihan panel dari aspek ke aspek .....	28
Gambar 20.	Peralihan panel non sequitur .....	28
Gambar 21.	Komik dengan balon ucapan .....	31
Gambar 22.	Komik dengan balon pikiran .....	32
Gambar 23.	Komik dengan <i>captions</i> .....	32
Gambar 24.	Gabungan khusus kata-kata.....	35
Gambar 25.	Gabungan khusus gambar.....	35
Gambar 26.	Gabungan khusus duo.....	35
Gambar 27.	Gabungan aditif .....	36
Gambar 28.	Gabungan paralel.....	36
Gambar 29.	Gabungan montase .....	36
Gambar 30.	Gabungan interdependen.....	37

Gambar 31.	Proses interpretasi tanda triadik semiotika Peirce .....	47
Gambar 32.	Perluasan makna semiotika Roland Barthes.....	49
Gambar 33.	Kartun Lat “Kampung Boy” asal Malaysia yang terkenal .....	50
Gambar 34.	Edisi pertama kartun komik Mice .....	52
Gambar 35.	Kartun komik Mice pada platform digital Ciayo <i>Comics</i> .....	53
Gambar 36.	Cover depan dan belakang buku <i>Indonesia Banget 2</i> .....	54
Gambar 37.	Kartun Monolog .....	63
Gambar 38.	Kartun Non-Monolog Non-Dialog.....	63
Gambar 39.	Kartun Dialog 1 .....	64
Gambar 40.	Kartun Dialog 2 .....	64
Gambar 41.	Skema proses analisis objek penelitian .....	66
Gambar 42.	Skema spesifik proses analisis objek penelitian.....	69
Gambar 43.	Perbandingan objek amatan dengan referensi gawai.....	79
Gambar 44.	Perbandingan objek amatan dengan orang memakai gawai.....	79
Gambar 45.	Perbandingan objek amatan dengan wajah perempuan.....	83
Gambar 46.	Perbandingan objek amatan dengan <i>ladies tank top</i> .....	85
Gambar 47.	Perbandingan objek amatan dengan <i>hotpant jeans</i> .....	85
Gambar 48.	Perbandingan objek amatan dengan cara membawa tas.....	87
Gambar 49.	Karakter si Mice yang melirik perempuan .....	88
Gambar 50.	Poster pameran Tugas Akhir .....	140
Gambar 51.	Poster Ilmiah hasil kajian Tugas Akhir .....	141
Gambar 52.	<i>Display stand</i> pameran Tugas Akhir di Galeri R. Soetopo .....	142
Gambar 53.	<i>Display</i> katalog dan GSM pameran Tugas Akhir.....	142
Gambar 54.	Penulis pasca ujian berfoto dengan Tim Penguji TA .....	143
Gambar 55.	Penulis pasca ujian berfoto di depan <i>stand</i> pameran TA .....	143
Gambar 56.	Pengunjung <i>stand</i> pameran Tugas Akhir .....	144
Gambar 57.	Berfoto dengan pak Koskow .....	144
Gambar 58.	Berswafoto bersama teman-teman angkatan 2014.....	145
Gambar 59.	Berfoto bersama teman-teman angkatan 2014 .....	145

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.	Gambaran Umum Landasan Teori .....	9
Tabel 2.	Proses Pembuatan Kartun Komik .....	25
Tabel 3.	Pengelompokan Topik Cerita pada Kartun Komik.....	56
Tabel 4.	Langkah Analisis Objek Penelitian.....	66
Tabel 5.	Data Teknis Susunan Elemen Tanda Objek Penelitian 1 .....	73
Tabel 6.	Data Teknis Susunan Elemen Tanda Objek Penelitian 2.....	91
Tabel 7.	Analisis Makna Objek Penelitian 2.....	95
Tabel 8.	Data Teknis Susunan Elemen Tanda Objek Penelitian 3.....	102
Tabel 9.	Analisis Makna Objek Penelitian 3 .....	108
Tabel 10.	Data Teknis Susunan Elemen Tanda Objek Penelitian 4.....	117
Tabel 11.	Analisis Makna Objek Penelitian 4.....	123



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak informasi tentang perilaku sosial masyarakat dikemas melalui gaya cerita parodi/lucu/humor. Gaya cerita humor dewasa ini sangat digemari oleh masyarakat karena selain menghibur, juga mampu memberikan kritik tanpa menyakiti karena ceritanya bernuansa tawa. Humor dapat diberikan dari rangsangan verbal dan/atau visual yang secara spontan dapat memancing tawa orang yang mendengar dan/atau melihatnya. Rangsangan verbal bisa melalui permainan kata, diksi, cerita mengenai perilaku ‘tak biasa’ dari masyarakat sehingga menimbulkan kelucuan. Sedangkan rangsangan visual dapat dilihat dari ilustrasi menggunakan gestur dan mimik wajah yang ekspresif (berlebihan) seperti ekspresi keheranan, tertawa yang sangat lebar, dll. Kedua rangsangan tersebut dapat saling mendukung/berdiri sendiri agar bisa menciptakan kelucuan (mengandung humor).

#### SALAH MASUK APOTIK

Markonah berbelanja untuk bikin kue lebaran.

“Mbak ada tepung terigu?”

“Gak ada bu.”

Markonah keluar. 5 menit balik lagi.

“Gula pasir ada mbak?”

“Gak ada bu.”

Markonah keluar lagi, tidak lama kemudian kembali lagi.

“Kalau telur gak ada juga?”

“Iya bu, gak ada.”

“Koq aneh sih, tepung gak ada, gulapasir gak ada, telur gak ada?”

“Ibu salah masuk bu. Ini apotik...”

**Gb.1. Screenshot salah satu kumpulan cerita Mukidi**

(Sumber: <http://jateng.tribunnews.com/2016/09/02/kumpulan-21-kisah-ngakak-mukidi-yang-perlu-dibaca-untuk-hiburan>)

Cerita humor juga dapat memudahkan masuknya informasi atau pesan yang ingin disampaikan dari pada memakai gaya bercerita yang cenderung serius dan formal (Gauter dalam Rahmanadji, 2007: 215). Fakta bahwa gaya

cerita humor lebih menarik perhatian khalayak misalnya dapat dilihat dari viralnya cerita Mukidi di WhatsApp tahun 2016 yang lalu. Praktisi Online Indonesia Enda Nasution mengungkapkan alasan cerita Mukidi bisa menjadi viral di *WhatsApp* karena berisi konten lucu dan menarik ([Liputan6.com](http://Liputan6.com), 2017). Mahatma Gandhi dalam riwayatnya pernah berkata, “*If I had no sense of humor, I should long ago have committed suicide*”. Gandhi yang merupakan tokoh besar di dunia juga menekankan betapa pentingnya humor bagi kehidupan ([Swa.co.id](http://Swa.co.id), 2017).

Ada banyak cerita humor mengenai perilaku sosial masyarakat Indonesia selain Mukidi disampaikan dalam media komunikasi visual. Sebagai contoh salah satunya dapat dijumpai dalam tayangan *vlog* di Youtube. Para *youtubers* yang tergabung dalam tim LDP (*Last Day Production*) misalnya, mereka membuat tayangan *vlog* berjudul “*Only Indonesia*” yang dipublikasikan pada tanggal 21 Oktober 2014. Tayangan tersebut berisi tentang bagaimana kebiasaan orang Indonesia sehari-hari yang sudah menjadi ciri khas digambarkan secara lucu dan menarik. Perilaku yang digambarkan misalnya kebiasaan suka makan petai/jengkol, menyukai sesuatu yang gratis, percaya sama dukun, dll. Tayangan tersebut telah ditonton sebanyak 4,2 juta lebih *viewer* (pertanggal 09 Agustus 2018) dan kemungkinan masih akan bertambah setiap harinya.

Pengemasan cerita humor pada perkembangannya juga dapat dijumpai dalam media komunikasi visual lainnya seperti komik. Ada berbagai jenis macam komik yang dapat ditemui berdasarkan bentuknya, yakni komik strip, kartun komik, buku komik, novel grafis, komik kompilasi, dan komik daring. Beberapa diantara jenis komik yang telah disebutkan di atas, kartun komik adalah salah satu komik yang banyak digemari oleh masyarakat. Kartun komik berisi tentang komentar yang bersifat humor tentang suatu peristiwa atau masalah yang sedang aktual. Di era sekarang, beberapa kartun komik populer bergenre komedi (humor) dapat ditemui pada *platform web-comic* bernama *Webtoons* ([Webtoons.com](http://Webtoons.com), 2018). Komik Tahilalats karya Nurfadli Mursyid misalnya, petanggal 19 November 2018 telah disukai sebanyak 1,3 juta orang. Komik tersebut berisi kumpulan cerita *random*



mengenai kehidupan masyarakat kekinian. Di luar kartun komik daring, dapat dijumpai pula pada versi cetaknya yang juga populer di masyarakat, karya komikus ternama Indonesia bernama Muhammad 'Mice' Misrad.

Sampai sekarang, kartun komik Mice rutin mengisi rubrik di harian Kompas Minggu pada tahun 2010, sejak pertama kalinya terbit dengan judul kartun komik Benny and Mice di tahun 2003 (Misrad, 2017: 104). Beberapa judul karyanya yang telah dimuat di harian Kompas, ada yang dibukukan sebagai kumpulan cerita perilaku/peristiwa masyarakat Indonesia dari berbagai sudut pandang. Sebagai contoh bagaimana kartun komik Mice menggambarkan dinamika kehidupan masyarakat Jakarta, kemudian diterbitkanlah beberapa judul buku diantaranya buku kartun komik *Mengintip Metropolitan; Melihat Jakarta; Lagak Jakarta edisi 1 dan 2; serta 100 Tokoh yang Mewarnai Jakarta*. Fenomena lainnya seperti kehidupan politik Indonesia diangkat dalam buku komik berjudul *Politik Santun dalam Kartun edisi 1 dan 2*.

Seperti pada beberapa judul buku kartun komik yang telah dipaparkan di atas, buku kartun komik Mice berjudul *Indonesia Banget 2* berisi kumpulan cerita mengenai perilaku sosial masyarakat Indonesia, melanjutkan edisi 1 yang telah terbit sebelumnya. Secara keseluruhan isi cerita yang ada pada edisi 2 hampir sama dengan edisi sebelumnya yakni bercerita tentang pengalaman komikus melihat peristiwa, perilaku, kejadian masyarakat Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, apa adanya sesuai dengan keadaan di lapangan secara aktual. Masyarakat mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, tua, muda, berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan, dari kelas ekonomi atas sampai ke bawah, untuk profesi/pekerjaan apapun, tidak luput dari perhatian komikus untuk diceritakan dalam kartun komik tersebut. Sikap dan perilaku masyarakat yang digambarkan beberapa diketahui ada yang disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor eksternal misalnya, perilaku yang terjadi timbul dari hadirnya tren perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terbaru yang menjadi viral di masyarakat, seperti munculnya fenomena berburu Pokemon akibat hadirnya permainan *Pokemon Go* pada gawai tahun 2016 yang lalu.

Perlu untuk diketahui, dalam buku kartun komik tersebut tersaji sebanyak 97 cerita. Tema-tema cerita yang dibahas beberapa diantaranya berkaitan dengan masalah politik, ekonomi, sosial, dan teknologi informasi dan komunikasi. Keseluruhan isi cerita yang ada di dalam buku kartun komik tersebut apabila dicermati lebih mendalam, beberapa tersaji pada *cover* (sampul) bukunya. Terdapat 16 ilustrasi pada sampul buku tersebut, yang oleh komikus dibuat agar pembaca dapat melihat secara sekilas tentang apa dan bagaimana gambaran isi cerita yang ada di dalam komik. Sebagai informasi awal, pembaca dapat melihat ilustrasi tentang seorang ibu yang naik motor, membawa ke-3 anaknya berangkat ke sekolah, berboncengan tiga orang. Ilustrasi lainnya seperti orang buta yang disewa untuk mengemis, tukang parkir yang menolak diberi uang parkir Rp 500, kemudian menuduh orang yang memberi uang tersebut pelit, serta bagaimana cerminan diri seorang penjual cobek yang *melas* disajikan dalam sampul buku kartun komik tersebut.

Beberapa gambaran cerita yang telah disebutkan di atas, dapat diamati seperti teknik ilustrasinya, teks, balon kata, teknik pewarnaan, garis gerak, teknik arsir, panel digoreskan dengan teknik digital (menggunakan *pen tablet* untuk menggambarinya) dari tangan komikus sendiri sebagai tanda bahwa kartun komik tersebut adalah karya khasnya. Selain dari tanda visual dan verbal yang dapat dilihat, ilustrasi yang tersaji dalam sampul, sekilas tampak bahwa perilaku yang diceritakan adalah perilaku yang berstigma negatif. Hal ini tentunya menjadi kontradiktif, mengingat tidak semua perilaku masyarakat berstigma negatif. Tentu ada pertimbangan lain mengapa tanda (visual, verbal) dan gaya ceritanya dibuat sedemikian rupa. Apalagi dilihat dari data penjualan buku kartun komik Lagak Jakarta 1 dan 2 edisi koleksi yang telah dipasarkan sebelumnya, buku tersebut mendapat sambutan hangat dari pecinta buku karena dalam tempo dua bulan saja, habis terjual sebanyak 10.000 eksemplar ([Nalar.co.id](http://Nalar.co.id), 2018). Hal ini dapat dikatakan bahwa ada faktor yang membuat mengapa komikus dan masyarakat cenderung tertarik dan menyukai kartun komik dengan tanda (visual, verbal) dan gaya ceritanya yang seperti itu.

Kartun komik sebagai karya DKV pada hakikatnya mempunyai fungsi komunikasi sebagai penyampai pesan dalam bentuk cerita. Sebuah kartun komik tidak akan bisa bercerita tanpa adanya kolaborasi antara tanda visual dan tanda verbal (teks dalam balon kata) yang ada di dalamnya. Hal ini dapat dikatakan bahwa kartun komik adalah media produksi tanda. Tanda tersebut tersusun sebagai teks utuh berupa karya kartun komik. Tanda yang telah tersusun tersebut, tentu saja tidak serta merta lahir begitu saja dari pemikiran komikus. Tentu harus ada sesuatu yang perlu dipertimbangkan oleh komikus sebagai seorang desainer komunikasi visual dalam membuat kartun komik sehingga karya yang dihasilkan bisa digemari dan dinikmati oleh masyarakat saat ini.

Berangkat dari hal tersebut, penulis akan melakukan penelitian untuk mengkaji dan membahas bagaimana makna humor tersaji pada tanda (visual, verbal) kartun komik tersebut. Fokus penelitian ini terdapat pada isi pesan yang terstruktur dalam kartun komik, sebagai alat penyampai pesan dari komunikator (komikus) ke komunikan (masyarakat). Secara lebih mendalam penulis akan mencari jawaban mengenai tanda (visual, verbal) dan makna humor seperti apa yang digunakan oleh komikus untuk membuat cerita dalam kartun komik sehingga komik tersebut mampu menarik pembaca dan pecinta buku untuk mengoleksinya.

Kartun komik yang ada dalam buku *Indonesia Banget 2* menjadi penting untuk dikaji dalam penelitian ini agar hasil analisis dapat digunakan sebagai salah satu rujukan bagi komikus maupun peneliti lain agar kartun komik dapat terus diteliti, berkembang, berinovasi, dan diminati oleh semua kalangan. Adapun teori yang dipilih dalam penelitian ini akan menggunakan tiga teori yang saling berkaitan. Teori yang dipilih meliputi teori kartun, komik, dan semiotika. Teori kartun dan komik akan digunakan sebagai teori pendukung untuk membantu proses analisis mencari makna humor. Sedangkan teori semiotika akan digunakan sebagai metode pendekatan untuk menganalisis makna humor kartun komik tersebut.

Lebih lanjut, dibandingkan dengan metode analisis lain, metode semiotika lebih memperhatikan bagaimana cara dan makna pesan

disampaikan melalui tanda-tandanya. Pengungkapan tanda dan makna dalam penelitian ini akan menggunakan teori semiotika strukturalisme Charles Sanders Peirce dan Ferdinand de Saussure, serta teori semiotika post-strukturalisme Roland Barthes. Teori semiotika strukturalisme Peirce, dikenal dengan konsep trikotominya yang terdiri atas representamen (*qualisign, sinsign, legisign*) objek (ikon, indeks, simbol) dan *interpretant*. Konsep tersebut akan digunakan untuk menganalisis tanda visual dan verbal pada objek penelitian.

Selanjutnya pada teori semiotika strukturalisme de Saussure dalam konsep *langue-parole*, enam fungsi komunikasi bahasa (fungsi emotif, konatif, referensial, fatik, metalinguistik, dan puitik) digunakan untuk menganalisis makna verbal pada objek penelitian. Sedangkan dalam teori semiotika post-strukturalisme Barthes mengungkapkan bahwa apa yang dikemukakan oleh de Saussure, makna tanda masih berada pada sesuatu yang berlaku umum, terkendali secara sosial yang disebutnya sebagai makna denotasi. Makna tanda memungkinkan dapat berkembang menjadi makna lain yang disebutnya sebagai makna konotasi. Mengacu pada hal tersebut, teori semiotika post-strukturalisme Barthes digunakan untuk mencari makna konotasi pada objek penelitian yang dikasifikasikan menjadi tiga, yaitu makna perseptif, kognitif, dan etis.

Kajian semiotika memungkinkan hadirnya berbagai perspektif karena semiotika bukanlah ilmu yang mempunyai sifat kepastian, ketunggalan dan objektifitas. Penelitian ini menggunakan teori semiotika, karena pemaknaan tanda dibangun oleh pengetahuan yang terbuka bagi aneka interpretasi. Hasil kajian mengenai bagaimana makna humor yang tersaji pada tanda (visual, verbal) kartun komik, tentunya sangat dibutuhkan untuk dijadikan sebagai masukan, kritik agar sebuah karya desain pada khususnya kartun komik dapat menjadi produk yang bermanfaat untuk memecahkan masalah.

**B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah yang disusun dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana makna humor yang tersaji pada tanda (visual, verbal) kartun komik Mice dalam buku *Indonesia Banget 2* dapat diketahui melalui pendekatan semiotika?

**C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui makna humor yang disajikan pada tanda (visual, verbal) kartun komik Mice dalam buku *Indonesia Banget 2* melalui pendekatan semiotika.

**D. Batasan Masalah**

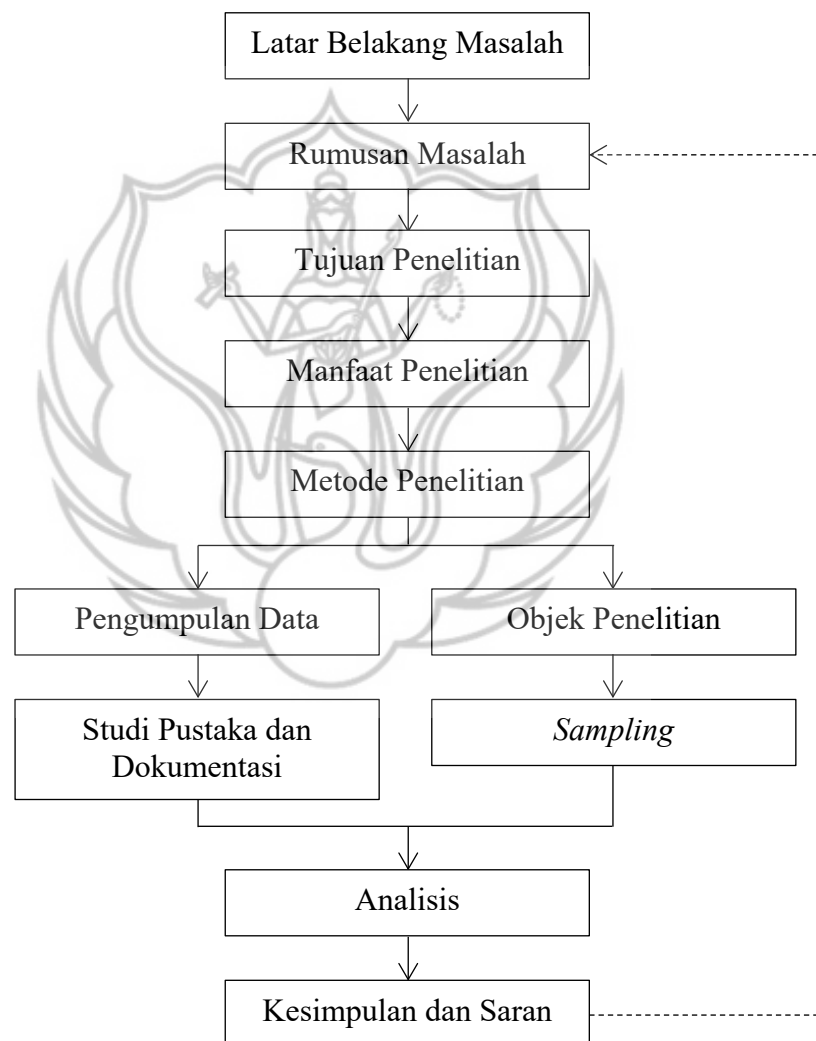
Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana makna humor yang ada pada kartun komik Mice dalam buku *Indonesia Banget 2* dapat menjadi sebuah cerita yang digemari oleh masyarakat. Adapun topik permasalahan yang ingin dibahas pada penelitian ini dibatasi pada topik mengenai tren perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK). Lebih mendalam, fokus perhatian pada penelitian akan melihat bagaimana pengaruh hadirnya gawai dalam kehidupan masyarakat diceritakan pada kartun komik tersebut.

**E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoretis : memperkaya cakupan makna dalam perkembangan ilmu semiotika pada khususnya melalui objek penelitian (kartun komik) yang dikaji dalam penelitian ini.
2. Manfaat praktis :
  - a. Bagi institusi : menambah masukan dan wawasan terhadap perkembangan studi DKV khususnya tentang hubungan analisis semiotika objek DKV dengan teori lain yang mendukung, pada khususnya teori komik.

- b. Bagi mahasiswa : menjadi masukan dan wawasan dalam merancang atau mengkaji permasalahan objek DKV dengan menggunakan metode analisis semiotika.
- c. Bagi masyarakat : menambah pengetahuan dan pemahaman sejauh apa tanda (visual, verbal) dan makna humor dapat diakomodasi oleh buku kartun komik Mice berjudul *Indonesia Banget 2*.

#### F. Skematika Penelitian



Gb.2. Skematika Penelitian