

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Melihat hasil analisis terhadap objek penelitian menggunakan teori semiotika, dapat disimpulkan bahwa tanda dan makna humor dalam kartun komik hadir untuk mengakomodasi beberapa hal. Hal tersebut dapat dilihat dari ciri fisik yang tersaji didalamnya. Sebagai alat komunikasi, kartun komik dalam mengemas tanda visual dan verbalnya dibuat agar pesan yang dibawanya komunikatif dan efektif. Oleh karenanya, supaya maksud tersebut dapat terpenuhi, diperlukan adanya pemahaman terkait topik cerita, pada khususnya bagaimana menghadirkan topik tersebut pada tanda-tanda yang menyusunnya agar pesan dapat tersampaikan. Selain itu, penggunaan tanda-tanda yang ada juga harus dekat dengan khalayak agar pesan lebih mudah dipahami dan menghindari terjadinya salah tafsir.

Merujuk kembali ulasan bagaimana tanda visual dan verbal dideskripsikan, dapat dilihat bahwa komikus dalam menyajikan elemen tanda-tandanya menggunakan simbol-simbol metafora (perumpamaan) untuk menyampaikan topik cerita. Simbol-simbol tersebut dapat diamati baik pada elemen visual maupun verbalnya. Pada elemen visual, topik cerita disimbolkan dalam bentuk ilustrasi karakter maupun pada benda-benda lainnya. Hal ini dapat dilihat misalnya pada topik cerita objek penelitian 1 topik cerita tentang era keterbukaan diwakilkan oleh simbol ilustrasi seorang wanita cantik, bertubuh tinggi, dan berpakaian minimalis. Selanjutnya pada objek penelitian 2, tentang *nomophobia*, perilaku tersebut diwakilkan oleh simbol ilustrasi seseorang dipandu gawai yang terletak pada kaca mata kuda.

Lebih lanjut pada objek penelitian 3, topik cerita tentang gaya hidup hedonis, diwakilkan oleh simbol ilustrasi gawai baru berharga mahal yang dibeli dan dipamerkan pada seseorang. Sedangkan pada objek penelitian 4, topik cerita tentang hiburan anak-anak, diwakilkan oleh simbol ilustrasi seorang anak perempuan yang sedang menikmati hiburan dengan perbandingan indeks yang berbeda. Selain pada elemen visualnya, dilihat dari

elemen verbal jika ditinjau dari fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, juga berperan sebagai simbolisasi topik cerita untuk menyatakan fungsi emotif dan referensial. Fungsi emotif elemen verbal digunakan untuk mendukung gestur maupun ekspresi ilustrasi karakter agar terlihat menjiwai dan berkesan bagi khalayak. Sedangkan fungsi referensial diberikan sebagai informasi penjelas pada ilustrasi yang disajikan.

Dari penjelasan tersebut, kedua elemen baik elemen visual maupun verbalnya dalam menyampaikan topik cerita melalui simbol-simbolnya, tidak berdiri sendiri melainkan terbentuk dalam susunan satu kesatuan yang saling melengkapi. Selain itu, Simbolisasi topik cerita pada elemen tanda yang dihadirkan pada kartun komik tidak dibuat rumit. Hal ini terlihat dari penggambaran ilustrasi yang mudah untuk diidentifikasi dan dimengerti secara visual, serta penggunaan teks sebagai bahasa dalam balon kata menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami. Sehingga dapat dikatakan bahwa baik simbol visual maupun verbalnya, keduanya memiliki kedekatan dengan apa yang dilihat maupun didengar oleh pembaca dalam kehidupan sehari-hari. Simbol metafora pada tanda tersebut digunakan sebagai rangsangan untuk menciptakan kelucuan.

Selanjutnya, merujuk pada hasil analisis tanda menggunakan semiotika untuk memperoleh makna humor, makna humor yang diperoleh merupakan sebuah kritik yang dihadirkan oleh komikus untuk menyoroti perilaku negatif manusia yang diperbudak oleh tren perkembangan TIK, dalam hal ini gawai. Pada objek penelitian 1, disajikan cerita tentang gawai yang dapat berperan sebagai media penyebar informasi palsu (*hoax*). Pada objek penelitian 2 disajikan cerita tentang hadirnya gawai yang dapat membuat seseorang berperilaku *nomophobic*. Lebih lanjut, pada objek penelitian 3 disajikan cerita tentang *smartphone* mahal dan *branded* yang dapat menjadikan manusia memiliki gaya hidup hedonis. Sedangkan pada objek penelitian 4 berisi cerita tentang gawai dimasa kini yang merubah cara dan pola pikir anak-anak dalam menikmati hiburan.

Adapun dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa makna humor yang disampaikan komikus dalam kartun komik menghadirkan sebuah

cerita mengenai pengaruh gawai yang dapat membuat seseorang berperilaku negatif. Cerita yang disampaikan tentunya bukan merupakan cerita fiksi, melainkan mengandung fakta di dalamnya karena benar-benar terjadi di kehidupan masyarakat. Meskipun cerita yang disajikan berisi cerita mengenai perilaku negatif, akan tetapi mengacu pada hasil deskripsi dan analisis, terdapat tiga faktor yang menyebabkan mengapa kartun komik tersebut tetap diterima dan dinikmati oleh khalayak. Faktor pertama seperti yang telah dijelaskan di atas adalah hadirnya 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. Dengan demikian, kesimpulan yang diperoleh untuk menjawab pertanyaan dirumusan masalah adalah tanda dan makna humor pada kartun komik disajikan berdasarkan tiga faktor untuk membangun kedekatan antara kartun komik dengan pembacanya meskipun ceritanya berisi perilaku negatif. Faktor-faktor tersebut yaitu cerita menggunakan simbol metafora pada elemen tandanya untuk menciptakan kelucuan, cerita berisi fakta empiris yang bersinggungan langsung dengan perasaan emosional khalayak, serta cerita menggunakan gaya bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan dipahami.

## **B. Saran**

Penelitian yang berjudul *Kajian Semiotika Kartun Komik Mice dalam Buku Indonesia Banget 2* ini telah menghasilkan kesimpulan untuk menjawab tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Selama proses penelitian, metode analisis data yang digunakan untuk membedah objek penelitian berpedoman pada hasil studi pustaka dan dokumentasi. Adapun teori yang digunakan dalam analisis objek penelitian mengacu pada hasil studi pustaka dan dokumentasi adalah teori kartun, komik, dan semiotika. Berdasarkan hal

tersebut, agar tujuan penelitian mampu memberikan jawaban yang lebih objektif dan mendalam dapat juga ditambahkan sumber acuan lain seperti data wawancara langsung dengan komikus maupun data hasil kuesioner para pembaca kartun komik tersebut.

Adapun hasil penelitian yang dibatasi pada masalah bagaimana pengaruh gawai pada masyarakat memungkinkan dapat dilakukan penelitian baru dengan mengeksplorasi topik lain. Eksplorasi ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman sejauh apa topik cerita mengenai perilaku masyarakat Indonesia dalam kehidupan sehari-hari di akomodasi dalam kartun komik. Selain itu, dalam penelitian ini untuk menjawab tujuan penelitian pada prosesnya mengacu pada analisis semiotika (strukturalisme dan post-strukturalisme) untuk mengetahui bagaimana makna humor disajikan pada tanda (visual, verbal) dalam kartun komik. Penggunaan metode penelitian lain seperti Analisis Wacana Kritis (AWK), analisis Ikonologi dan Ikonografi oleh Erwin Panofsky, kajian Bahasa Rupa oleh Primadi Tabrani, kajian desain, dll dapat juga dilakukan untuk menghasilkan keragaman hasil analisis kartun komik jika dilihat dari sudut pandang lain. Keragaman hasil analisis dengan menerapkan berbagai macam metode penelitian pada kartun komik tentunya diperlukan untuk menambah masukan dan wawasan terhadap perkembangan studi DKV, khususnya pada teori kartun dan komik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2011, *Psikologi Kepribadian*, Malang: UMM Press
- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. 2018 (Cetakan ke-5), *Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*, Bandung: Penerbit Nuansa
- Ardial. 2014, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*, Jakarta: Bumi Aksara
- Barthes, Roland. 1957, *Mythologies*, Paris: Seuil
- Bonneff, Marcel. 1998, *Les Bandes Dessinees Indonesiennes* atau *Komik Indonesia*, terjemahan Rahayu S. Hidayat. (1998), Jakarta: KPG
- Danesi, Marcel. 2011, *Pesan Tanda dan Makna*, Yogyakarta: Jalasutra
- Gauter, Dick. 1988, *The Humor of Cartoon*, New York: A Pegreige Book
- Hoed, Benny Hoedoro. 2011, *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*, Jakarta: Komunitas Bambu
- Horn, Maurice. 1980, *The Encyclopedia of Cartoons*, Michigan: Chelsea House Publishers
- Kotler, P & Amstrong, G. 1997, *Principilis of Marketing*, edisi 3, Alih Bahasa Sindoro dan Molan, Jakarta: Prenhalindo
- Maharsi, Indiria. 2011, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta: Kata Buku
- McCloud, Scott. 2008 (cetakan ke-3), *Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti. Jakarta: KPG
- Misrad, Muhammad. 2017 (Cetakan ke-2), *Indonesia Banget 2*, Jakarta: Octopus Garden
- Piliang, Yasraf Amir. 2017 (Cetakan ke-1), *Dunia yang Berlari*, Yogyakarta: Aurora
- Rustan, Suriyanto. 2014, *Layout Dasar dan Penerapannya*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009, *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014, *Metodologi Penelitian, Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Tabrani, Primadi. 2012 (Cetakan ke-3), *Bahasa Rupa*, Bandung: Kelir

Tinarbuko, Sumbo. 2017, *Membaca Tanda dan Makna Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Wibowo, Paul Heru. *Si Jampang Jago Betawi (Kajian Tokoh dalam Komik Ganes TH)*, Jakarta: Gramedia

Wijana, I Dewa Putu. 2004, *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa*, Yogyakarta: Penerbit Ombak

### **SKRIPSI, TESIS**

Dewi, Nuria Indah Kurnia. “Kajian Semiotika Cover Novel Tetralogi Laskar Pelangi”, Skripsi Prodi DKV, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, 2012

Fajri, Fitri Verawati. “Hubungan antara Pengguna Telepon Genggam Smartphone dengan Nomophobia pada Mahasiswa”, Skripsi Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017

Syata, Novitalista. “Makna Cantik di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Fenomenologi”, Skripsi Prodi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Hasanuddin Makassar, 2012

Qahar, Dhiah Agustina. “Kajian Semiotika Komik Pandawa Seda Karya R.A. Kosasih”, Tesis S-2 Prodi Pengkajian dan Penciptaan Seni, Pascasarjana ISI Yogyakarta, 2016

### **JURNAL ILMIAH**

Dasiroh, Umi, dkk. “Fenomena Nomophobia di Kalangan Mahasiswa (Studi Deskriptif Kualitatif Mahasiswa Universitas Riau)”, dalam *Jurnal Medium Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, Vol. 6, No.1, Desember 2017, p. 2

Indrawati, D. “Pengaruh Citra Merek dan Gaya Hidup Hedonis terhadap Keputusan Pembelian Jilbab Zoya” dalam *Jurnal Riset Ekonomi & Manajemen*, Vol. 15, No. 2, 26 September 2015, p. 302-319

Iswinarti. “Nilai-nilai Terapiutik Permainan tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar” dalam *Jurnal Humanity*, Vol. 6, No. 1, 2010, p. 9

Kurniati, E. “Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional” dalam *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, 2011, p. 13

Mulyar, Bugi Kenoh. “Dinamika Adaptif Penggunaan Smartphone Mahasiswa Fisip Unair Surabaya” dalam *Jurnal Antropologi Unair*, Vol. V, No. 3, Oktober 2016, p. 491-492

- Muyana, Siti. “Nomophobia (No-Mobile Phone Phobia) Penyakit Remaja Masa Kini” dalam Makalah Ilmiah. Disajikan pada Seminar Nasional Peran Bimbingan dan Konseling dalam Penguatan Pendidikan Karakter, Universitas Ahmad Dahlan, 2017
- Nadzir, Misbahun. “Psychological Meaning of Money dengan Gaya Hidup Hedonis Remaja di Kota Malang”, Makalah Ilmiah, Disajikan pada Seminar Psikologi dan Kemanusiaan, Universitas Muhammadiyah Malang, 2015
- Nur, Haerani. “Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional”, dalam *Jurnal Pendidikan Karakter UNY*, Vol. 3, No. 1, Februari 2013, p. 92
- Nuriarta, I Wayan. “Kartun Konkopilan pada Koran Kompas (Kajian Bahasa Rupa)” dalam *Jurnal Segara Widya ISI Denpasar*, Vol. 5, 2017
- Prabandari, Rudiana Marlia, dkk. “Islamic Counseling untuk Nomophobia di Kalangan Remaja” dalam Makalah Ilmiah. Disajikan pada Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Madiun, Vol. 1 No. 1, Mei 2017, p. 191
- Rahmanadji, Didiek. 2007, “Sejarah, Teori, Jenis dan Fungsi Humor” dalam *Jurnal Bahasa dan Seni Universitas Negeri Malang*, No. 2, Agustus 2007, p. 215

#### INTERNET

- Agmasari, Silvita. “Tren Alis Terbaru: Tipis, Pekat, dan Segaris”, diakses 25-11-2018 pukul 12.12 WIB, alamat situs: <https://lifestyle.kompas.com/read/2015/09/25/070600620/Tren.Alis.Terbaru.Tipis.Pekat.dan.Segaris>
- Clinton, Leah Melby. “What the Way You Carry Your Handbag Says About Your Personality”, diakses 25-11-2018, pukul 12.16 WIB, alamat situs: <https://www.glamour.com/story/how-you-carry-your-bag>
- GSM Arena. “Spesifikasi Samsung Galaxy Trend II Dous S7572”, diakses 22-11-2018 pukul 7.38 WIB, alamat situs: [https://www.gsmarena.com/samsung\\_galaxy\\_trend\\_ii\\_duos\\_s75725394.php](https://www.gsmarena.com/samsung_galaxy_trend_ii_duos_s75725394.php)
- Haryanto, Agus Tri. “Hari Anak Nasional, Menkominfo minta Batasi Gadget”, diakses 26-07-2018 pukul 21.44 WIB, alamat situs: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4129225/hari-anak-nasional-menkominfo-minta-batasi-gadget>
- Murray, P. N. “The Emotions of Luxury”, diakses 17-08-2018, pukul 18.47 WIB, alamat situs: <https://www.psychologytoday.com/blog/inside-the-consumer-mind/201610/the-emotions-luxury>

- Official Webtoons Website, diakses 19-11-2018 pukul 11.37 WIB, alamat situs: <https://www.webtoons.com/id/top?rankingGenre=COMEDY&target=AGE10>
- Penerbit Nalar. “Kritik Ketawa Ala Benny & Mice”, diakses 25-02-2018 pukul 14.20 WIB, alamat situs: <http://nalar.co.id/kritik-ketawa-ala-benny-mice-335.php>
- Safiera, Alissa. “Konsumsi Barang Mewah di Indonesia jadi Nomor Tiga Terbesar di Asia”, diakses 24-07-2018 pukul 14.49 WIB, alamat situs: <https://wolipop.detik.com/read/2016/12/07/194833/3365663/233/konsumsi-barang-mewah-di-indonesia-jadi-nomor-tiga-terbesar-di-asia>
- Setyanti, Elfa Putri. “IDC: Penjualan Smartphone di Seluruh Dunia Tahun 2015 Capai 1,4 Miliar Unit”, diakses 22-11-2018 pukul 10.36 WIB, alamat situs: <https://id.techinasia.com/idc-penjualan-smartphone-2015>
- Soekartun, Roikan. “Tipe Humor dalam Kartun”, diakses 12-03-2018 pukul 21.49 WIB, alamat situs: <https://www.scribd.com/document/28669358/Tipe-Humor-Dalam-Kartun>
- Sutrisno, Elvan Dany. “Tak Hanya Esek-esek, Ada Juga SMS Penipu Jual Kacamata Tembus Pandang”, diakses 09-04-2018 pukul 20.25 WIB, alamat situs: <https://news.detik.com/berita/2914372/tak-hanya-esek-esek-ada-juga-sms-penipu-jual-kacamata-tebus-pandang>
- SWA Online, “Kekuatan Humor”, diakses 14-12-2017 pukul 23.46 WIB, alamat situs: <https://swa.co.id/swa/listed-articles/kekuatan-humor-2>
- Wadrianto, Glori K. “Heboh Kacamata Tembus Pandang di Palembang”, diakses 23-07-2018 pukul 19.07 WIB, alamat situs: <https://regional.kompas.com/read/2014/10/20/08523691/Heboh.Kacamata.Tebus.Pandang.di.Palembang>
- Wardani, Agustin Setyo. “Di Balik Humor Mukidi yang Viral di Whatsapp”, diakses 14-12-2017 pukul 23.44 WIB, alamat situs: <http://tekno.liputan6.com/read/2586743/di-balik-humor-mukidi-yang-viral-di-whatsapp>