

**JURNAL TUGAS AKHIR**

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



**PENGAJIAN**

Oleh:

**Afrilya Puji Prayoga**

**NIM 1412336024**

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

**2018**

Jurnal 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, dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima pada hari Kamis, tanggal 8 November 2018.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi DKV ISI Yogyakarta

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



## ABSTRAK

Kartun Komik Mice dalam buku *Indonesia Banget 2* 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 menggosip, 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 (strukturalisme, post-strukturalisme).

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**

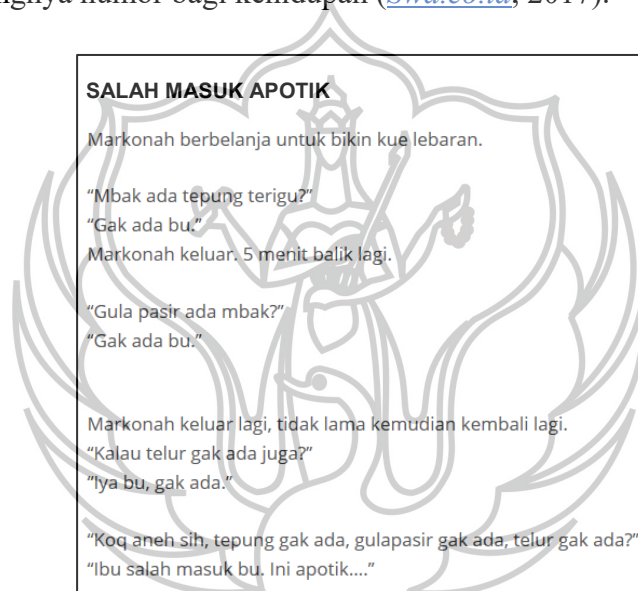
*Mice Comic Cartoons in a book entitled Indonesia Banget 2 contain story about experience of comic artist to see event, behavior, incident of Indonesian society in their daily activities. Although content of the message as whole describes the negative behavior of Indonesian society such as anti social, 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 (structuralism, post-structuralism).*

*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*

## A. PENDAHULUAN

Cerita humor 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).



**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>)

Ada banyak cerita humor mengenai perilaku sosial masyarakat Indonesia selain Mukidi disampaikan dalam media komunikasi visual, salah satunya dikemas dalam bentuk versi cetak yakni Kartun Komik Mice dalam buku berjudul *Indonesia Banget 2*. Secara keseluruhan isi cerita yang terdapat dalam buku tersebut bercerita tentang pengalaman komikus melihat peristiwa, perilaku, kejadian masyarakat Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, apa adanya sesuai dengan keadaan di lapangan secara aktual. Apabila dicermati, sekilas tampak bahwa perilaku yang

diceritakan adalah perilaku yang berstigma negatif. Hal ini tentunya menjadi kontradiktif, mengingat tidak semua perilaku masyarakat berstigma negatif.

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. Berangkat dari hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji dan membahas bagaimana makna humor tersaji pada tanda (visual, verbal) kartun komik dapat diketahui melalui pendekatan semiotika (strukturalisme dan post-strukturalisme).

Penelitian ini difokuskan pada kartun komik Mice berjenis kartun monolog, dengan topik cerita mengenai tren perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Misrad, 2017: 45). Secara lebih spesifik, fokus perhatian pada penelitian ini adalah analisis yang berkaitan dengan bagaimana pengaruh hadirnya gawai dalam kehidupan masyarakat diceritakan pada kartun komik. Alasan pemilihan topik cerita tersebut karena kondisi realitas sekarang, dimana aktivitas masyarakat dalam kehidupan sehari-hari tidak bisa terlepas dari manfaat ataupun fasilitas yang disediakan oleh gawai. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika, karena pemaknaan tanda dibangun oleh pengetahuan yang terbuka bagi aneka interpretasi. Harapannya hasil kajian ini dapat dijadikan sebagai masukan, kritik agar sebuah karya desain pada khususnya kartun komik dapat menjadi produk yang bermanfaat untuk memecahkan masalah.

## **B. TEORI DAN METODE**

### **1. Semiotika Strukturalisme**

Teori semiotika strukturalisme berkembang bersumber pada dua tokoh, yakni dipelopori oleh ahli linguistik Swiss, Ferdinand De Saussure (1857-1913) dan seorang filosof Amerika, yaitu Charles Sanders Peirce (1839-1914). Kedua tokoh tersebut mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah dan tidak mengenal satu sama lain. Saussure di Eropa dan Peirce di Amerika Serikat. Latar belakang

keilmuan Saussure adalah linguistik, sedangkan Peirce filsafat. Lebih lanjut, dalam memahami bahasa sebagai alat komunikasi dan sebagai gejala sosial, de Saussure melihat ada dua tataran yang berkaitan satu sama lain, yaitu *langue* dan *parole*.

Lebih lanjut, konsep *langue-parole* yang dikemukakan oleh de Saussure di atas, oleh Bühler dikembangkan melalui gagasannya mengenai 3 fungsi bahasa sebagai alat komunikasi (bahasa dilihat sebagai sistem tanda) yaitu fungsi emotif, fungsi konatif, dan fungsi referensial. Fungsi emotif adalah fungsi dimana bahasa digunakan untuk menonjolkan perasaan pengirim kepada penerima. Fungsi konatif adalah fungsi dimana bahasa digunakan untuk mempengaruhi penerima. Sedangkan fungsi referensial adalah fungsi dimana bahasa digunakan sebagai pesan (pemberi informasi) dari pengirim ke penerima. Selain ketiga fungsi bahasa tersebut, Jakobson (Hoed, 2011: 34) menambahkan tiga fungsi lainnya, yaitu fungsi fatik, fungsi metalinguistik, dan puitik.

Selain konsep *langue-parole*, semiotika Struktural de Saussure juga mengenalkan konsep sintagmatik-paradigmatik. Relasi sintagmatik adalah relasi antarkomponen dalam struktur yang sama, sedangkan relasi paradigmatik adalah relasi antar komponen dalam suatu struktur dan komponen lain di luar struktur itu (bersifat asosiatif). Dalam susunan sintagmatik, terdapat 3 susunan tanda-tandanya dalam suatu struktur yang dapat diketahui yaitu *sequential relationship* (susunan berdasarkan rangkaian/narasi), *spatial relationship* (susunan berdasarkan posisi), dan *conceptual relationship* (susunan berdasarkan konsep).

Demikian pula dengan Peirce, model semiotika strukturalnya berangkat dari pandangan pragmatisme, yang melihat pemaknaan tanda mengikuti suatu proses semiosis yang berasal dari apa yang ditangkap pancaindra. Proses semiosis memberikan makna dari unsur kebudayaan yang dipandang sebagai tanda. Peirce membedakan tanda menjadi tiga yakni ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilinya. Sedangkan simbol adalah tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama yang bersifat universal.

## 2. Semiotika Post-Strukturalisme (Roland Barthes)

Menurut Barthes apa yang dikemukakan oleh Saussure, makna tanda masih berada pada sesuatu yang berlaku umum, yang terkendali secara sosial, disebutnya tanda denotasi. Pemaknaan tanda tidak pernah terjadi hanya pada tahap denotasi, manusia menggunakan tanda dengan kemungkinan lain yang disebutnya dengan “sistem kedua” yaitu konotasi. Konotasi adalah makna baru yang diberikan pemakai tanda sesuai dengan keinginan, latar belakang pengetahuannya, atau konvensi baru yang ada dalam masyarakatnya. Makna konotatif sendiri dapat diciptakan melalui tiga bentuk, yaitu konotasi perseptif (berdasarkan hipotesis), konotasi kognitif (berdasarkan pengetahuan), dan konotasi etis (berdasarkan pertimbangan atau nilai-nilai tertentu, ideologi, dan keyakinan).

## 3. Metode Penelitian

Teori semiotika dalam penelitian ini 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 digunakan untuk mencari makna konotasi pada objek penelitian yang diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu makna perseptif, kognitif, dan etis.



### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

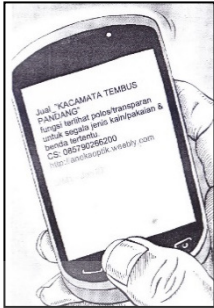





**Gb.2. Kartun Monolog**  
(Sumber: Misrad, 2017: 45)

Merujuk pada tanda visual dan verbal yang ada, pada kartun monolog di atas menyajikan topik cerita tentang keterbukaan. Topik mengenai keterbukaan dalam kartun komik oleh komikus diceritakan 2 panel yang menyatakan adegan ke adegan, dimana masing-masing panel ceritanya saling berkaitan satu sama lain. Karena jenis kartunnya monolog, tokoh utama yang berperan menceritakan topik ini adalah si Mice sendiri. Sebagai tokoh pendamping untuk mendukung penceritaan komik adalah adanya ilustrasi seorang wanita yang berpakaian minimalis. Berkaitan dengan hal tersebut, selanjutnya analisis mengenai topik ini akan difokuskan pada masing-masing panel untuk pembacaan maknanya.

Lebih lanjut, pembicaraan topik tersebut dibuka dengan penyajian cerita yang terdapat pada panel 1. Pada panel 1 tersaji beberapa tanda visual dan verbal yang menceritakan bahwa beberapa hari yang lalu, si Mice menerima sebuah SMS dari nomor yang tidak kenal di gawainya untuk menawarkan promosi kacamata tembus pandang. Cerita tersebut ditampilkan dengan ikon ilustrasi sebuah gawai

yang ditampilkan cukup besar, dipegang menggunakan tangan kanan. Ikon ilustrasi tersebut didampingi oleh tanda verbal yang tertulis “Beberapa hari yang lalu terima SMS begini...”. Tanda verbal tersebut ditulis pada *captions*.

Tanda Visual (Panel 1)		
No	Objek Amatan	Referensi
1		
<b>Gb.3. Perbandingan objek amatan dengan referensi gawai</b> (Sumber: <a href="http://samsungers.blogspot.com/2014/05/samsung-galaxy-trend-II-duos.html">http://samsungers.blogspot.com/2014/05/samsung-galaxy-trend-II-duos.html</a> )		
2		
<b>Gb.4. Perbandingan objek amatan dengan referensi orang memakai gawai</b> (Sumber: <a href="https://apollo-singapore.akamaized.net/v1/files/hpf2702ylhab-ID/image;s=966x691;olx-st/1.jpg">https://apollo-singapore.akamaized.net/v1/files/hpf2702ylhab-ID/image;s=966x691;olx-st/1.jpg</a> )		

Apabila dicermati lebih dalam, pada layar ikon gawai tercantum isi SMS *blast* mengenai promosi kacamata tembus pandang yang sempat menghebohkan masyarakat Indonesia pada kisaran tahun 2015 lalu (Detik, 2018). Isi SMS tersebut tertulis:

“Jual ”KACAMATA TEMBUS PANDANG” fungsi terlihat polos/transparan untuk segala jenis kain/pakaian & benda tertentu. CS: 085790266200 <http://anekaoptik.weebly.com> SIM 1-Jan 27”

Jika dikaitkan dengan peristiwa tersebut, pada tahun 2015 dapat ditelusuri bahwa jenis gawai yang beredar di pasaran merujuk pada ikon gawai yang digambarkan di atas dapat diidentifikasi sebagai gawai bermerek Samsung Galaxy

Trend II Duos. Gawai tersebut memiliki dimensi fisik 121.5 x 63.1 x 11.1 mm (T x P x L), berat 128,5 g, dengan ukuran layar 4 Inchi. Pada masanya gawai tersebut dijual dengan harga 1,9 juta, bersistem operasi Android v4.1 (Jelly Bean) dengan konektivitas jaringan 3G, HSDPA (3,5 G), serta dukungan *wifi* ([Gsmarena.com](http://Gsmarena.com), 2015). Tentu saja dengan dimensi fisik yang telah disebutkan, serta berdasarkan referensi pada gambar nomor 2, gawai tersebut terasa mungil saat dipakai atau digenggam oleh tangan orang dewasa. Sehingga berdasarkan hal tersebut, ikon gawai pada panel 1 digambarkan seakan-akan mudah dioperasikan oleh satu tangan, baik itu tangan kanan ataupun tangan kiri oleh penggunanya. Hal ini tentu akan menjadi indeks bahwa kebiasaan orang saat itu dalam mengoperasikan gawai cukup hanya menggunakan satu tangan.

Penggambaran ikon gawai yang terkesan mungil dan mudah digenggam jika dikaitkan dengan topik keterbukaan juga mengandung makna konotasi perseptif. Pengguna gawai pada masa itu, tentunya sangat leluasa mengeksplorasi semua fasilitas pada sudut manapun yang ditampilkan pada layar gawai karena dimensi fisiknya yang mungil. Terlebih dengan hadirnya konektivitas jaringan 3,5G serta dukungan *wifi*, gawai mampu memanjakan penggunanya untuk mengakses informasi di internet kapanpun, dimanapun hanya dalam genggamannya. Jika diibaratkan dengan sebuah peribahasa, gawai tersebut pada masanya adalah *kecil kecil cabe rawit*, karena fasilitas teknologi yang mampu memudahkan manusia mengakses informasi kini sudah tersedia dalam genggamannya melalui perangkat bernama gawai.

Lebih lanjut, ikon tangan si Mice yang sedang mengoperasikan gawai digambarkan oleh komikus menggunakan teknik stilasi dengan penambahan arsir dan *value*, pada sudut pandang *high angle*, serta ukuran gambar *very close up* tentu bukan tanpa alasan. Ikon tersebut dibuat untuk menciptakan indeks antensi dan keterbacaan tanda visual dan verbalnya. Teknik stilasi digunakan agar tanda visual terlihat sederhana dan mudah dimengerti oleh pembacanya. Sedangkan penggunaan sudut pandang *high angle* dan ukuran gambar *very close up* tentu saja diberikan untuk menciptakan atensi pada tanda verbal yang terdapat pada layar gawai mengenai isi SMS *blast* kaca mata tembus pandang untuk para pembaca. Selain itu,

kemampuan penulis membaca ikon tersebut sebagai gawai bermerek Samsung Galaxy Trend II Duos juga berasal dari isi SMS tersebut.

Seperti yang dijelaskan pada paragraf sebelumnya kejadian SMS *blast* kacamata tembus pandang terjadi pada tahun 2015, dimana pada tahun tersebut gawai Samsung menjadi gawai dengan peringkat 1 penjualan terlaris di Indonesia dengan *market share* sebesar 22,7%, mengungguli Apple diperingkat kedua dengan *market share* sebesar 16,2% (*Id.techinasia.com*, 2015). Penggambaran ikon gawai merujuk pada gawai bermerek Samsung, dari hal tersebut komikus secara tidak langsung ingin menunjukkan bahwa Samsung merupakan simbol merek gawai sejuta umat, dimana rata-rata masyarakat di Indonesia pada saat itu memakai gawai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga berdasarkan informasi di atas, sangat mungkin bentuk ilustrasi ikon gawai digambarkan oleh komikus memiliki kesamaan bentuk dengan gawai Samsung yang beredar di masyarakat luas.



Selanjutnya pada tanda verbal, cerita keterbukaan dibuka oleh teks yang terdapat pada *legisign captions* yang berbunyi “Beberapa hari yg lalu terima **SMS** begini...”. Penebalan kata SMS mempunyai fungsi referensial, untuk memberikan sebuah penekanan dan pendukung informasi tanda visual yang sudah dijelaskan sebelumnya. Penebalan kata **SMS** juga untuk mendukung tanda visual bagaimana isi pesan yang masuk pada gawainya. Hal ini ditunjukkan lewat visualisasi teks SMS yang ditulis dengan huruf *sans-serif*, dengan *font* digital, yang dapat dipersepsikan bahwa teks tidak ditulis manual. Isi pesan SMS tersebut adalah promosi kacamata tembus pandang.

Merujuk pada isi SMS tersebut, dapat ditelusuri istilah ‘tembus pandang’ pengertiannya adalah pandangan kacamata bisa menembus berbagai material, mulai dari kain, kaos, hingga tembok. Tanda verbal mengenai isi pesan SMS tersebut merupakan informasi palsu. Isi pesan SMS digunakan untuk menyasar dan menipu orang-orang yang tertarik dan ingin memiliki alat tersebut. Seorang pengguna kasus bernama Rianasyraf pada *threadnya* membuktikan bahwa SMS tersebut hanyalah kedok penipuan untuk mencuri uang dari korbannya. Penipu membujuk agar korban mau mentransfer sejumlah uang, akan tetapi barang yang ditawarkan tidak kunjung dikirim karena barang tersebut fiktif, dan pada akhirnya nomor korban diblokir.

Faktanya kacamata tembus pandang merupakan sesuatu yang mustahil untuk saat ini. Sejauh ini teknologi kacamata hanya dapat digunakan untuk merekam, tidak tembus pandang. Kamera pengintai (tidak tembus pandang) yang memiliki fungsi untuk merekam video dapat ditemukan di pasaran. Fitur kacamata yang dilengkapi kamera kecil dapat membuat orang tidak akan menyangka jika kacamata tersebut mampu merekam apa yang dilihat. Kacamata tersebut dijual bebas di toko *online* maupun toko-toko *gadget*. Bentuk kacamata mirip kacamata *fashion* biasanya. Selain untuk merekam, fitur kacamata juga ada yang dilengkapi alat pemutar musik (MP3) dan kamera foto ([Kompas.com](http://Kompas.com), 2014).

Adanya SMS penipuan mengenai kacamata tembus pandang di era sekarang ini, dapat diartikan sebagai makna konotasi kognitif bahwa di era keterbukaan banyak sekali informasi palsu atau yang biasa disebut dengan *hoax* beredar di masyarakat. Pada tahun 2016, fenomena *hoax* khususnya melalui media sosial begitu marak terjadi di tanah air. Hasil survei yang dilakukan oleh MASTEL (Masyarakat Telematika Indonesia) pada tahun 2017 menyebutkan bahwa informasi *hoax* yang diterima masyarakat untuk jenis IPTEK sebanyak 23,7%, dimana isu sosial politik (pilkada, pemerintahan) menjadi jenis *hoax* yang paling banyak diterima sebanyak 91,8%. Dari data hasil survei tersebut juga mengemukakan bahwa sebanyak 40,6%, maraknya penyebaran informasi *hoax* menurut responden terjadi karena digunakan sebagai alat untuk mempengaruhi opini publik, 28,9% terjadi karena masyarakat senang berita heboh, 22,9% belum ada tindakan hukum, serta sisanya 7,6% dapat dimanfaatkan sebagai bisnis.

Adapun dampak dari beredarnya informasi *hoax* yaitu terbentuknya opini publik yang mengarah kepada terjadinya kehebohan di masyarakat, ketidakpastian informasi, dan menciptakan ketakutan massa. Data dari hasil survei di atas mengenai dampak informasi *hoax* sebanyak 75,9% responden menyatakan bahwa informasi tersebut dapat mengganggu kerukunan di masyarakat, serta sebanyak 70,2% *hoax* dapat menghambat pembangunan. Sasaran dari beredarnya informasi palsu tidak hanya ditujukan kepada individu saja, melainkan juga kepada institusi pemerintahan maupun swasta. Sehingga cerita yang disampaikan pada panel 1 juga dapat dimaknai secara sebagai informasi *hoax* yang mudah sekali beredar di era keterbukaan.

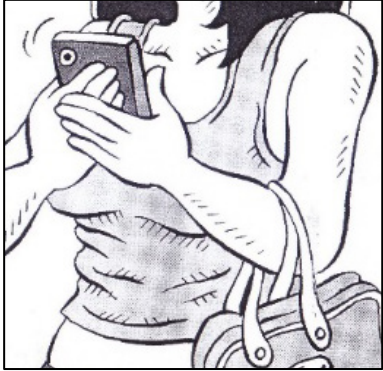

Tanda Visual (Panel 2)		
No	Objek Amatan	Referensi
3		
<p><b>Gb.5. Perbandingan objek amatan dengan referensi wajah perempuan</b>  (Sumber: <a href="http://www.rambutsehatcantik.com/2017/01/100-model-rambut-panjang-terbaru-tahun.html">http://www.rambutsehatcantik.com/2017/01/100-model-rambut-panjang-terbaru-tahun.html</a>)</p>		

Cerita pengantar mengenai keterbukaan yang disampaikan pada panel 1, kemudian berlanjut pada panel 2. Di panel 2, topik keterbukaan diawali dari ikon si Mice yang sedang melihat seorang wanita cantik dan seksi yang berjalan berpapasan di depannya sedang bermain gawai. Lebih lanjut, ikon wanita yang digambarkan oleh komikus dikatakan cantik dan seksi ini dapat diamati melalui tiga hal yaitu pada penampilan wajahnya, cara berpakaianya, serta cara membawa tasnya. Hal yang pertama, pada penampilan wajahnya dapat diamati wanita tersebut digambarkan mempunyai rambut tebal panjang berwarna hitam, alis tipis, hidung mancung, mata lebar, bibir bergincu *matte* dengan polesan tipis, bentuk muka oval tapi tirus, wajah bersih, serta kulit yang putih, mulus seperti ala perempuan Korea. Perempuan ini berpose sedang berjalan, matanya menatap ke arah layar gawai yang sedang dipegangnya, sambil tersenyum tipis.

Apabila dikaitkan dengan kejadian SMS *blast* kaca mata tembus pandang yang terjadi pada tahun 2015, sebenarnya di tahun tersebut juga sedang terjadi tren kecantikan wanita dengan *makeup* alis tipis segaris ([Lifesyle.kompas.com](http://Lifesyle.kompas.com), 2018). Tren ini sebelumnya pernah hits di tahun '90-an dimana pada *makeup* alis wanita ditutupi *concealer* senada dengan warna kulit dan kemudian menyimpannya lewat guratan pensil alis secara tipis. Tak hanya itu, alis tipis tersebut juga digambarkan lurus dengan warna pekat sesuai dengan warna rambutnya. Kesan yang hadir dari ikon wanita yang digambarkan komikus mempunyai alis tipis dapat dimaknai konotasi perseptif sebagai seorang wanita feminim.

Dalam hal ini dapat dikatakan juga bahwa tren *makeup* dengan alis tipis merupakan simbol kecantikan. Seorang wanita kemudian dapat menjadi simbol bahwa dia dikatakan cantik apabila memiliki ciri-ciri fisik seperti alis yang tipis, berpadu dengan rambut hitam panjang, mata yang lebar, berhidung mancung, serta bibirnya yang bergincu dengan polesan tipis. Kecantikan akan semakin bertambah apabila si wanita tersebut juga mempunyai muka yang bersih, putih, mulus, serta bentuk muka oval dengan pipi tirus seperti yang telah sebelumnya. Secara tidak langsung komikus berupaya mengkonstruksi kecantikan dengan ciri-ciri tersebut. Ketika wanita memiliki ciri-ciri fisik tersebut maka akan memunculkan makna konotasi perseptif bahwa wanita yang mempunyai kecantikan fisik terutama pada wajah dapat meningkatkan rasa percaya diri dan menarik perhatian kaum pria.

Konstruksi kecantikan yang dibangun oleh komikus kemudian dapat menjadi mitos apabila seorang wanita ataupun pria berpikiran bahwa kriteria cantik harus mempunyai ciri-ciri fisik seperti itu. Padahal sebenarnya dapat dikatakan bahwa cantik itu relatif, yang artinya di berbagai belahan dunia manapun kriteria kecantikan memiliki standar yang berbeda-beda. Misalnya saja wanita di Jepang dapat dikatakan cantik apabila memiliki mata yang sipit serta berambut panjang (Syata, 2012: 21). Makna konotasi perseptif lain yang muncul jika dikaitkan dengan topik keterbukaan adalah semakin terbukanya wanita untuk mengeksplorasi hal-hal baru, mengikuti tren kecantikan terutama *makeup*, yang selalu berubah-ubah dari tahun ke tahun.

Tanda Visual (Panel 2)		
No	Objek Amatan	Referensi
4		
<p><b>Gb.6. Perbandingan objek amatan dengan referensi <i>ladies tank top</i></b>            (Sumber foto: <a href="https://www.pinterest.com/pin/369858188128437489/">https://www.pinterest.com/pin/369858188128437489/</a>)</p>		



Selanjutnya, hal kedua berkaitan dengan ikon wanita dapat dikatakan cantik dan seksi selain terbangun dari penggambaran bentuk wajah, juga dapat dilihat dari penggambaran cara berpakaian. Cara berpakaian ikon wanita tersebut digambarkan komikus memakai atasan *ladies tank top* ketat berukuran kecil sehingga memperlihatkan sebagian perutnya. Sedangkan pada bagian bawahan mengenakan *hotpant jeans* pendek, ketat sehingga memperlihatkan bagian paha si wanita. Sama halnya dengan *makeup* alis tipis yang menjadi tren, dalam hal berpakaian pun tren berpakaian minimalis menjadi pilihan bagi beberapa wanita dalam kehidupan sehari-hari.

Selain pada penampilan wajah, seorang wanita yang berpakaian minimalis dengan tujuan untuk memperlihatkan bentuk tubuhnya yang tinggi dan seksi dapat juga dikatakan sebagai wanita cantik. Dalam hal ini penjelasan tersebut mengandung makna konotasi perseptif bahwa terjadi komodifikasi pakaian. Nilai guna pakaian yang fungsi utamanya untuk menutup aurat berubah fungsinya menjadi nilai jual berupa hadirnya tren/mode pakaian yang disukai bagi beberapa kalangan wanita. Seperti yang ditunjukkan pada ikon ilustrasi di atas, dimana mode pakaian *ladies tank top* serta celana *hotpans jeans* menjadi tren pakaian dikalangan wanita saat itu.

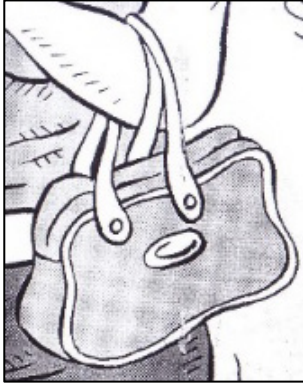

Tren berpakaian seperti itulah yang kemudian digunakan sebagai simbol oleh beberapa wanita untuk meningkatkan rasa percaya diri, merasa nyaman, dan meraih atensi orang disekitarnya. Perlu untuk diketahui bahwa aurat wanita menurut hukum Islam adalah seluruh tubuh kecuali muka dan telapak tangan. Tentu jikalau ada wanita yang merasa nyaman dan percaya diri menggunakan pakaian tersebut, dapat dikatakan bahwa mereka mencoba melakukan *reward-punishment*.



Jika melakukan suatu tindakan, si wanita mencoba untuk memikirkan bagaimana respon orang terhadapnya. Jika akhirnya wanita tersebut menjadi pusat perhatian saat berpakaian terbuka, mereka pun meneruskannya karena merasa senang dengan respon tersebut.

Lebih lanjut, pakaian terbuka yang dikenakan oleh wanita dapat juga mengandung makna konotasi etis. Makna konotasi etis berkaitan dengan ilustrasi wanita berpakaian terbuka tidak digambarkan oleh komikus secara realis mirip seperti apa yang menjadi referensi pada gambar karena berkaitan dengan etika kesopanan. Para penikmat kartun komik tersebut tidak hanya dikonsumsi oleh orang dewasa, melainkan juga anak-anak. Artinya *target audience* kartun komik tersebut adalah untuk semua umur. Sehingga berdasarkan hal tersebut, ilustrasi dibuat dengan teknik ilustrasi stilasi (penggambaran dalam bentuk kartun, sederhana, dengan penambahan arsir dan *value*) untuk mencegah anak-anak untuk menikmati konten pornografi.

Selanjutnya, hal ketiga berkaitan dengan ikon wanita dapat dikatakan cantik dan seksi adalah bagaimana cara komikus menggambarkan ikon wanita tersebut membawa tasnya. Wanita tersebut digambarkan sedang membawa *handbag* menggunakan tangan kirinya. Bagi wanita tas merupakan salah satu benda yang wajib dimiliki. Tas dalam hal ini *handbag* biasanya dibawa oleh wanita untuk menempatkan berbagai perlengkapan seperti *makeup*, dompet, maupun pernak-pernik kecil lainnya di dalamnya agar bisa digunakan sewaktu-waktu. Lebih lanjut, setiap wanita punya gaya tersendiri saat membawa tas. Gaya seorang wanita dalam membawa tas mengandung makna konotasi kognitif. Dilansir dari situs [Glamour.com](http://Glamour.com) (2015) menurut Kathlyn Hendricks, Ph.D, perbedaan cara membawa tas bisa menunjukkan kepribadian seorang wanita.

Tanda Visual (Panel 2)		
No	Objek Amatan	Referensi
6		
<p><b>Gb.8. Perbandingan objek amatan dengan referensi cara membawa tas</b>  (Sumber: <a href="https://www.glamour.com/story/how-you-carry-your-bag">https://www.glamour.com/story/how-you-carry-your-bag</a>)</p>		

Seorang wanita yang membawa tas di lengan baik kanan maupun kiri merupakan orang yang suka menunjukkan status, posisi atau jabatan yang sedang dimilikinya. Wanita tersebut berupaya untuk menunjukkan status sosial dan bersikap percaya diri dengan hal tersebut. Tentu hal ini sejalan dengan makna konotasi perseptif yang telah dijelaskan sebelumnya. Bahwa ada alasan yang menjadi pertimbangan kenapa beberapa wanita berpakaian minimalis adalah merasa percaya diri tampil di depan publik. Tas yang dibawa bersama dengan pakaian minimalis dengan wajahnya yang putih mulus adalah simbol kecantikan wanita masa kini. Lebih lanjut, secara keseluruhan penggambaran wanita dengan wajah yang putih mulus, berpakaian minimalis, serta membawa tas pada panel 2 digambarkan dengan sudut pandang *eye level* serta ukuran gambar *medium shot*.

Pengambilan sudut pandang dan ukuran gambar tersebut untuk memberikan makna konotasi kognitif. Apabila dikaitkan dengan topik keterbukaan mengandung arti bahwa komikus ingin menunjukkan makna keterbukaan berkaitan dengan cara berpakaian seorang wanita. Seseorang tanpa memerlukan kaca mata tembus pandang pun, tanpa perlu mencari dapat dengan mudah menemukan sesuatu yang terbuka (dalam hal ini wanita berpakaian minimalis) dimanapun dan kapanpun. Makna konotasi tersebut berkorelasi dengan Ikon si Mice yang dihadirkan dengan penampilan fisik memakai kaos pendek berwarna putih, dan celana panjang berwarna hitam. Karakter si Mice melihat wanita seksi yang berpapasan di depannya digambarkan dengan mimik wajahnya dimana sudut matanya melirik,

dengan senyum tipisnya yang lebar. Sambil wanita tersebut berjalan berlalu, karakter si Mice kemudian bergumam dalam hati (tertulis pada *legisign* balon pikiran) bahwa “Di jaman **keterbukaan** sekarang ini, kayaknya **gak perlu** kacamata tembus pandang lagi deeh...”



Gb.9. Karakter si Mice yang melirik perempuan  
(Sumber: Misrad, 2017: 45)

Penebalan tanda verbal pada kata **keterbukaan** dan **gak perlu** mempunyai fungsi emotif, untuk memperkuat ekspresi dan gestur yang tersaji pada karakter si Mice. Makna penebalan kata keterbukaan yang diucapkan si Mice adalah menyatakan kondisi ‘keterbukaan’ dalam hal berpakaian. Makna tersebut dapat diamati dari kata ‘tembus pandang’ yang tersaji pada panel 1 sebenarnya bersifat denotatif. Kata ‘tembus pandang’ bermakna denotatif yang dapat diartikan mampu menembus berbagai material, mulai dari kain, kaos, hingga tembok. Arti kata ‘tembus pandang’ pada panel 1 yang bermakna denotatif tersebut, kemudian diparodikan oleh komikus menjadi makna konotasi kognitif berupa ‘seorang wanita yang terbuka’ dalam hal berpakaian. Terbuka dikonotasikan sebagai seorang wanita yang berpakaian minimalis. Kata ‘tembus pandang’ yang bermakna ‘terbuka’ dalam hal berpakaian ini terwakili pada karakter perempuan berpakaian minimalis yang tersaji pada panel 2.

Lebih lanjut ketika lirikan si Mice digunakan wanita sebagai alat untuk menarik perhatian dan meningkatkan kepercayaan diri, dalam hal ini lirikan tersebut dapat menjadi simbol budaya patriarki. Hal tersebut dapat berarti bahwa

wacana kecantikan dan feminitas perempuan tidak dapat dilepaskan dari konstruksi budaya patriarki yang memberikan kuasa pada pria untuk memberikan pengakuan atas feminitas wanita. Tidak hanya itu, disisi lainnya perempuan juga selalu mencari pengakuan atas feminitasnya dari pihak pria (Syata, 2012: 20-21). Pria sebagai pihak yang dianggap memiliki kuasa, dimasa lampau menyeleksi beberapa simbol sebagai suatu dasar penting yang dapat membangun citra kecantikan diri seorang wanita. Sebagai contoh nilai simbolis penghargaan pria terhadap bentuk dan ukuran tubuh wanita, pakaian yang dikenakan serta kosmetik yang digunakan kemudian menjadi ukuran ideal mengenai kecantikan bagi wanita.

Selain itu, apabila diperhatikan lirik si Mice pada wanita tersebut sepertinya direspon biasa saja oleh si wanita dengan tetap berjalan melangkah mantap, menatap layar gawai sambil tersenyum tipis. Hal ini dapat bermakna konotasi perseptif bahwa wanita tersebut merasa nyaman berpakaian minimalis, tidak merasa dilecehkan oleh liriknya. Perasaan nyaman itu dibuktikan dengan acuhnya si wanita dengan tetap mantap melangkah, menatap layar gawai sambil tersenyum tipis. Berbeda kasusnya jika si wanita merasa tidak nyaman dengan lirik si Mice dan merasa dilecehkan. Hal ini tentu akan masuk dalam perkara hukum terkait dengan pelecehan seksual.

Secara keseluruhan topik keterbukaan yang digambarkan menggunakan karakter wanita seksi berpakaian terbuka adalah cara komikus agar pembaca dapat menikmati dan memahami cerita. Seseorang dapat menikmati dan memahami karena secara bahasa visual dan verbal apa yang digambarkan pada kartun komik mengandung makna humor dari perilaku kecil yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan membaca dan melihat topik cerita yang disajikan dalam kartun komik, diharapkan pembaca dapat mengambil pelajaran dari perilaku tersebut.

#### **D. KESIMPULAN**

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.

## E. REFERENSI

- [1] 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>
- [2] 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>
- [3] 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)
- [4] Hoed, Benny Hoedoro. 2011, *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*, Jakarta: Komunitas Bambu
- [5] Misrad, Muhammad. 2017 (Cetakan ke-2), *Indonesia Banget 2*, Jakarta: Octopus Garden
- [6] 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>
- [7] Rahmanadji, Didiek. 2007, “Sejarah, Teori, Jenis dan Fungsi Humor” dalam *Jurnal Bahasa dan Seni Universitas Negeri Malang*, No. 2, Agustus 2007, p. 215
- [8] 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>
- [9] 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>

- [10] SWA Online, “Kekuatan Humor”, diakses 14-12-2017 pukul 23.46 WIB, alamat situs: <https://swa.co.id/swa/listed-articles/kekuatan-humor-2>
- [11] Syata, Novitalista. “Makna Cantik di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Fenomenologi”, Skripsi Prodi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Hasanuddin Makassar, 2012
- [12] Wadrianto, Glori K. “Heboh Kacamata Tembung Pandang di Palembang”, diakses 23-07-2018 pukul 19.07 WIB, alamat situs: <https://regional.kompas.com/read/2014/10/20/08523691/Heboh.Kacamata.Tembus.Pandang.di.Palembang>
- [13] 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>

#### F. KETERANGAN

Tulisan ini merupakan bagian dari Tugas Akhir Pengkajian penulis berjudul: *Kajian Semiotika Kartun Komik Mice dalam Buku Indonesia Banget 2*.

