

**REPRESENTASI WACANA KRITIK POLITIK INDONESIA
DALAM VISUAL KARTUN KOMIK *MICE CARTOON*
BERTEMA PANDEMI CORONA TAHUN 2020**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**REPRESENTASI WACANA KRITIK POLITIK INDONESIA
DALAM VISUAL KARTUN KOMIK *MICE CARTOON*
BERTEMA PANDEMI CORONA TAHUN 2020**

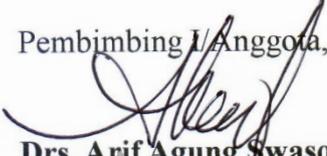


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2021

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

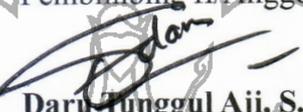
REPRESENTASI WACANA KRITIK POLITIK INDONESIA DALAM VISUAL KARTUN KOMIK *MICE CARTOON* BERTEMA PANDEMI CORONA TAHUN 2020 diajukan oleh Edi Dwianto, NIM. 141017124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota,


Drs. Arif Agung Swasono, M.Sn.

NIP. 19671116 199303 1 001 / NIDN. 0016116701

Pembimbing II/Anggota,


Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN. 0003018706

Cognate/Anggota,


Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

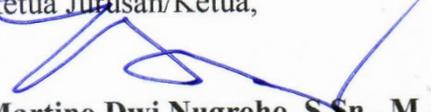
NIP. 19810412 200604 1 004 / NIDN. 0012048103

Ketua Program Studi/Ketua Anggota,


Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua,


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906



KATA PENGANTAR

Puji syukur dihaturkan kepada Allah SWT atas karunia, berkah, dan izin-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir pengkajian dengan judul **Representasi Wacana Kritik Politik Indonesia dalam Visual Kartun Komik *Mice Cartoon* Bertema Pandemi Corona Tahun 2020** dapat diselesaikan. Tidak lupa sholawat serta salam dikirimkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, dan juga sahabat-sahabatnya.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S-1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Diharapkan apa yang dihasilkan dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat menghadirkan sudut pandang baru bagi masyarakat luas dalam menafsirkan visual kartun komik sebagai titik awal menuju perubahan sosial. Selain itu, diharapkan dengan terselesaikannya penelitian ini dapat memberi manfaat bagi komikus-komikus dan para pemerhati komik yang senantiasa memperjuangkan perkembangan komik Indonesia. Serta bagi akademisi atau mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang tertarik pada media komik, semoga dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian-penelitian serupa di masa mendatang.

Diakui masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini yang menjadikannya jauh dari sempurna. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran membangun sebanyak-banyaknya dari semua pihak, guna memperbaiki penulisan laporan penelitian ini agar menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 12 Januari 2021

Penulis,

Edi Dwiantoro

NIM. 1410127124

ABSTRAK

Dinamika sejarah panjang perkembangan komik Indonesia menunjukkan bahwa komik merupakan media populer sekaligus produk budaya yang sarat dengan perjuangan ideologis. Sebagai produk budaya, perkembangan komik tidak bisa dilepaskan dari wacana kemajuan teknologi, sosial, dan budaya itu sendiri. Menarik melakukan penelitian mengenai komik sebagai situs kebudayaan yang sarat akan berbagai macam wacana di dalamnya. Di tahun 2020, fenomena pandemi corona menjadi persoalan sosial yang berdampak besar pada semua bidang dan lini sosial. Hal tersebut menjadi sorotan banyak pihak dan media. Tidak terkecuali oleh kartun komik *Mice Cartoon*. Salah satu komik strip Indonesia yang rutin merespon fenomena sosial di Indonesia.

Tampilan visual yang unik, tema yang dekat dengan masyarakat, serta cara penyampaian yang konyol dan lugu membuat kartun komik *Mice Cartoon* dengan mudah diterima dan disukai oleh pembaca. Sayangnya penggunaan bahasa, termasuk bahasa visual, tidak selalu transparan menunjukkan maksud sebenarnya, selalu ada manipulasi dan retorika yang cenderung mengarah pada penyesatan. Oleh karena itu penting untuk melakukan penelitian kritis dengan tujuan menyingkap praktik wacana beserta ideologi di balik penggunaan bahasa visual dalam kartun komik *Mice Cartoon*.

Berdasar pandangan tersebut, dalam penelitian ini digunakan pendekatan tiga dimensi Analisis Wacana Kritis (AWK) dengan empat tahap metode analisis data yang dikembangkan oleh Norman Fairclough. Dari hasil proses analisis terhadap empat sampel unggahan kartun komik *Mice Cartoon* di akun Facebook @miccartoonofficial, disimpulkan bahwa bahasa visual dalam keempat sampel digunakan secara strategis untuk mengonstruksi wacana kritik sosial terhadap sistem politik Indonesia terkait dampak pandemi corona sekaligus menjadi stimulus bagi warga net sebagai pembaca untuk lebih berani bersikap kritis menanggapi fenomena tersebut, sebagai langkah awal menuju perubahan sosial ke arah yang lebih baik.

Kata kunci: Komik Indonesia, Kartun Komik, Mice Cartoon, Politik, Pandemi Corona, AWK, Norman Fairclough, Kritik Sosial

ABSTRACT

The long historical dynamics of Indonesian comics development show that comics are a popular media as well as a cultural product of ideological struggles. As a culture product, the comics development unable to be separated from technological discourse, social, and culture. Having interest in conducting research on comic as a cultural site are full of various discourses. In 2020, the Corona pandemic phenomenon becomes a social problem that gives big impact on all areas and social lines. It has been in the spotlight a lot of parties and the media including Mice Cartoon comics. One of Indonesian comics strip that responds continuously to social phenomenon in Indonesia.

Unique visual displays, themes close to the society, and the naivety and silliness ways in delivery make Mice Cartoon comics easy to accept and like by the readers. Unfortunately the use of languages, including visual language, do not always directly show its true intent, there must be manipulated and rhetoric that lead digression. Therefore, it is important to conduct critical research with the aim of uncovering discourse practices and ideologies beyond the use of the visual language at Mice Cartoon comics.

Based on the views, this study used a three-dimensional approach to Analisis Wacana Kritis (AWK) with four-stage data analysis method which developed by Norman Fairclough. The results of the analysis process on four samples of Mice Cartoons comics' upload on Facebook account @micecartoonofficial, it can be concluded that the visual language in the four samples are used strategically to construct the discourse of social criticism to respond Indonesia's political system related to the impact of Corona pandemic and to become stimulus for netizens as readers to be more courageous in responding critically the phenomenon, as a first step towards better social change.

Keywords: *Indonesian Comics, Comics Cartoons, Mice Cartoon, Politics, Corona Pandemic, AWK, Norman Fairclough, Social Criticism.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTIVASI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA.....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	
A. Landasan Teori.....	11
1. Komik.....	11
2. Komik Strip dan Kritik Sosial.....	24
3. Kartun Komik <i>Mice Cartoon</i>	26
4. Media Sosial.....	27
5. Media Sosial Facebook.....	41

6. Sistem Politik Indonesia.....	45
7. Analisis Wacana Kritis.....	47
B. Kajian Pustaka.....	57
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode dan Desain Penelitian.....	61
B. Populasi dan Sampel.....	62
C. Metode Pengumpulan Data.....	67
D. Instrumen Penelitian.....	68
E. Teknik Analisis Data.....	69
F. Definisi Operasional.....	72
G. Prosedur Penelitian.....	75
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	
A. Kartun Komik <i>Mice Cartoon</i> Merespon Pandemi Corona.....	76
B. Tiga Dimensi AWK pada Kartun Komik <i>Mice Cartoon</i> Bertema Politik Terkait Dampak Pandemi Corona.....	77
1. Ketidakberesan sosial dalam aspek semiotik kartun komik <i>Mice Cartoon</i>	77
2. Hambatan-hambatan dalam menangani ketidakberesan sosial.....	113
3. Hubungan antara tatanan sosial dengan ketidakberesan sosial.....	113
4. Alternatif cara yang mungkin dilakukan untuk mengatasi Hambatan.....	113
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	114
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA.....	118
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lebih dari 90 tahun komik dikenal dan berkembang di negara Indonesia. Diawali dengan kemunculan komik strip berjudul *Put On* karya Kho Wan Gie dalam surat kabar *Sin Po* tahun 1930 yang tercatat sebagai komik modern pertama, dan mendorong munculnya komik-komik modern lain setelahnya. Dalam proses perkembangannya komik Indonesia sempat mendapat kritik karena dianggap menjiplak komik asing (Amerika). Bahkan menuai protes keras karena menampilkan adegan erotisme dan kekerasan, hingga mengakibatkan komik dicap sebagai media yang tidak mendidik serta merusak moral (Bonneff, 1998: 19-45). Tahun 1970 menjadi tahun kejayaan komik Indonesia, di mana lahir banyak mahakarya seperti *Gundala Putera Petir*, *Panji Tengkorak*, dan *Si Buta dari Gua Hantu*. Memasuki tahun 1990 komik Indonesia kembali terpuruk karena dominasi komik terjemahan dari Jepang (*manga*) di pasar komik nasional. Memanfaatkan perkembangan teknologi, di tahun 2000 mulai muncul komunitas komik lokal mempublikasikan karyanya secara mandiri, yang kemudian dikenal dengan istilah komik independen (*indie*) (Maharsi, 2011: 44-47).

Perkembangan teknologi membantu komikus dalam proses produksi dan publikasi karya. Sebelumnya, proses pembuatan komik dilakukan secara tradisional, yaitu menggambar langsung di atas kertas menggunakan peralatan konvensional, seperti pensil, pena, tinta, penggaris, penghapus, dan lain-lain. Untuk proses cetak dan penggandaan dilakukan memanfaatkan mesin foto copy, sehingga komik yang dihasilkan masih berwarna hitam putih dengan nuansa goresan tangan. Proses publikasi mengandalkan media cetak seperti koran, majalah, atau buku agar sampai ke tangan pembaca. Kemudian dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, seperti peralatan gambar digital dan aplikasi *software* grafis, komik dapat diproduksi dengan lebih mudah, cepat, dan praktis. Tampilan komik pun menjadi lebih bervariasi. Tidak lagi terbatas pada media cetak, sekarang komik dapat dibaca dalam format digital. Hal ini menguntungkan pihak komikus karena mempermudah publikasi karya secara digital, sehingga memangkas biaya cetak dan penerbitan yang tinggi.

Hadirnya beragam aplikasi media sosial (medsos) semakin melanggengkan perkembangan komik Indonesia. Media sosial merupakan media komunikasi dan interaksi antarpengguna dalam bersosialisasi di dunia maya atau disebut juga ruang siber (Nasrullah, 2014: 36-37). Dengan adanya medsos, komikus dapat mempublikasikan karyanya dengan mudah di mana pun, kapan pun, dan kepada siapa pun, tanpa perlu modal besar untuk mencetak dan menerbitkan komiknya. Berdasarkan laporan terbaru yang dikeluarkan We Are Social, pada tahun 2020 pengguna internet di Indonesia mencapai angka 175,4 juta. Meningkat 17% dibandingkan tahun sebelumnya, atau naik 25 juta pengguna. Itu artinya 64% dari sekitar 272,1 juta jiwa penduduk Indonesia sudah merasakan akses ke dunia maya. Dari jumlah tersebut, 160 juta di antaranya merupakan pengguna aktif medsos. Yang mana jumlah tersebut meningkat 10 juta dibandingkan tahun 2019 (Haryanto, 2020). Dengan jumlah sebanyak itu, memungkinkan para komikus untuk mempublikasikan karyanya secara lebih luas. Pembaca juga diuntungkan dengan kemudahan mengakses dan membaca komik favoritnya. Keuntungan lain menggunakan medsos sebagai sarana publikasi adalah komikus dapat mengetahui banyaknya pembaca, tingkat kesukaan terhadap komiknya, bahkan kritik dan saran dari pembaca. Hal tersebut dapat dilihat dari fitur *like*, *comment*, dan *share* dalam medsos.

Memanfaatkan kelebihan medsos, banyak muncul *platform* komik *online* yang mengangkat komik-komik lokal agar kembali berjaya di negeri sendiri. Tahun 2010, Ngomik.com muncul dan menjadi pelopor website komik *online* di Indonesia. Diikuti dengan hadirnya Line Webtoon, aplikasi komik *online* asal Korea Selatan yang masuk ke Indonesia tahun 2015 dengan beberapa judul komik populer andalannya. Kemudian akhir tahun 2016, hadir Ciayo Comics, sebuah *platform* komik digital asal Indonesia. Ada juga komikus yang mempublikasikan secara mandiri dengan mengunggah karyanya di akun medsos pribadinya. Melalui sistem berbasis media *online* inilah komik Indonesia mulai terlihat kembali berkembang. Banyak bermunculan komikus berbakat dengan komik yang inovatif. Era ini pun kemudian dikenal dengan era komik digital (Nursidik, 2020).

Komik Indonesia akhirnya menunjukkan perkembangannya setelah sempat dianggap mati suri. Seperti dijelaskan sebelumnya, kini komik hadir dengan media yang beragam, mulai dari media cetak hingga media digital. Bentuknya pun bervariasi, seperti buku komik, novel grafis, komik kompilasi, komik strip, dan

komik *online*. Tidak hanya dari bentuknya, dari segi cerita pun komik terus mengalami perubahan. Jika dulu komik Indonesia banyak mengangkat tema wayang, silat, dan legenda, kini komik mulai digunakan untuk mengkomunikasikan tema yang lebih aplikatif, seperti edukasi dan iklan (Maharsi, 2011: 15-29). Di ranah komik *online*, cerita yang dibawakan lebih beragam, seperti komedi, horor, drama, bahkan kehidupan sehari-hari. Keanekaragaman jenis komik tersebut merupakan bentuk respon komik terhadap perubahan kondisi sosial budaya serta perkembangan teknologi yang terjadi di Indonesia. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa komik juga merupakan sebuah bentuk representasi fenomena sosial.

Dinamika sejarah panjang perkembangan komik di Indonesia, mulai dari kemunculannya, berubah-ubah genre populer, terpuruk, bahkan sempat dimusnahkan, kemudian beralih media, hingga akhirnya mulai kembali berjaya, menunjukkan bahwa komik merupakan media populer sekaligus produk budaya yang sarat dengan perjuangan ideologis. Sebagai produk budaya, perkembangan komik tidak bisa dilepaskan dari wacana kemajuan teknologi, sosial, dan budaya itu sendiri. Bukan hanya itu, komik juga merupakan sebuah produk komoditas yang erat kaitannya dengan wacana industri kapitalis dan selera pasar. Komik pun pada kenyataannya telah menjadi situs kebudayaan yang sering dimanfaatkan atau dikorbankan demi banyak kepentingan (Ajidarma, 2011 : 1). Oleh karena itu, menarik untuk melakukan penelitian mengenai komik sebagai sebuah situs kebudayaan yang sarat akan berbagai macam wacana di dalamnya.

Menurut Ajidarma dalam bukunya *Panji Tengkorak Kebudayaan dalam Perbincangan* (2011: 1-5), komik merupakan media komunikasi populer, namun paling sedikit diperbincangkan atau dikaji dalam posisinya sebagai suatu gejala kebudayaan. Dari yang sedikit tersebut, pengkajian tentang komik Indonesia masih banyak membahas seputar dua topik besar, yaitu kejayaan komik Indonesia di tahun 1970-an, dan terpuruknya komik Indonesia dikarenakan dominasi komik terjemahan dari Jepang (*manga*), yang pada akhirnya hanya menambah kebuntuan perkembangan komik Indonesia. Komik Indonesia seharusnya dikaji secara lebih luas sebagai karya seni, produk komoditas, maupun media komunikasi, sehingga membuka peluang berkembang ke segala arah. Sampai Ajidarma menerbitkan bukunya di tahun 2011, penelitian yang membongkar komik secara mendalam masih terbilang sedikit jika dibandingkan dengan jumlah judul komik yang diproduksi. Hal

tersebut dikarenakan status komik di mata masyarakat yang masih rendah. Komik masih dianggap sebagai karya seni pinggiran karena penikmatnya berasal dari segala golongan, dan sebagian besar termasuk masyarakat kelas bawah. Berbeda dengan novel atau lukisan yang memiliki prestise sosial sebagai karya seni masyarakat kelas atas. Namun hal tersebut justru membuka peluang komik menjadi bahan kajian yang menarik dan kompleks, karena terjadi relasi banyak golongan di dalamnya.

Komik sendiri didefinisikan sebagai kumpulan gambar dan lambang-lambang lain yang disusun secara berdekatan sehingga membentuk urutan tertentu, dengan tujuan untuk menyampaikan cerita atau mendapatkan tanggapan estesis dari pembacanya (McCloud, 1993: 9). Lebih ringkas, Will Eisner dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art* (1986) mendefinisikan komik sebagai susunan gambar dan kata-kata yang menceritakan atau mendramatisasi suatu cerita. Dengan demikian komik dapat diartikan sebagai media komunikasi yang menggunakan susunan bahasa visual berurutan sebagai sarana penyampaian pesan. Sebagai salah satu media komunikasi visual, komik memiliki keunikan yaitu pada kelebihanannya memadukan elemen verbal dan visual secara sinergis. Kedua elemen tersebut saling melengkapi, elemen verbal mendeskripsikan apa yang tidak dapat tergambarkan secara visual, dan sebaliknya, elemen visual menggambarkan hal-hal yang tidak termuat dalam narasi teks verbal.

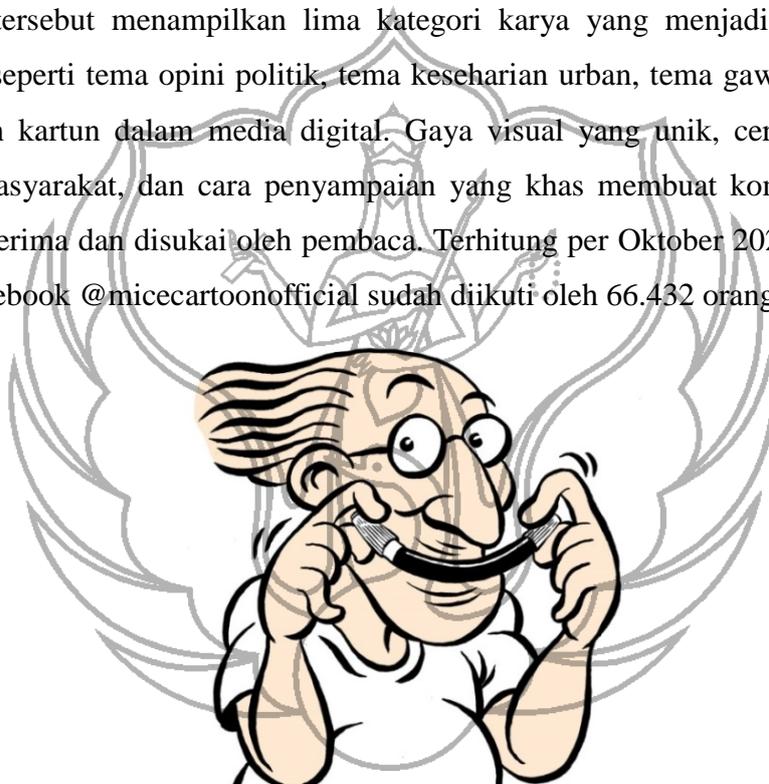
Sebagai media komunikasi visual, komik kerap digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan sosial kepada pembacanya. Di mana dalam komik sendiri sudah termanifestasi wacana sosial, yang secara sengaja maupun tidak sengaja dikonstruksi oleh produsen komik (komikus). Di antara beragam jenis komik, komik strip merupakan jenis komik yang paling erat kaitannya dengan fenomena persoalan sosial. Komik strip merujuk pada komik yang hanya terdiri dari beberapa (sedikit) panel dan pada awal kemunculannya biasa diterbitkan berkala dalam surat kabar atau majalah. Komik strip kemudian dibedakan lagi menjadi dua jenis, *pertama* komik strip bersambung, yaitu komik strip yang terdiri dari tiga hingga lima panel dengan cerita yang bersambung di tiap edisi penerbitannya. *Kedua*, kartun komik, yaitu komik strip yang ceritanya berisi sindiran terhadap isu-isu sosial yang sedang aktual. Komik strip jenis ini juga dijuluki sebagai alat protes dalam bentuk banyolan (Maharsi, 2011: 15-17).

Seperti dijelaskan di awal, komik strip sudah hadir di Indonesia sejak awal kemunculan komik modern pertama, yaitu komik strip berjudul *Put On*. Kesuksesan komik strip *Put On* pada masa itu memicu lahirnya banyak komik strip setelahnya. Sejak awal kemunculannya, komik strip memang sudah identik dengan kritik sosial yang terkandung dalam citra visualnya. Susunan gambar karikatural yang terlihat sederhana pada kenyataannya merupakan hasil konstruksi rumit dari wacana sosial tertentu, di mana terjadi pergulatan ideologi memperebutkan kekuasaan dari pihak-pihak yang berkepentingan di dalamnya. Oleh sebab itu dalam penelitian ini akan dibedah bagaimana komik strip muncul sebagai media yang dikonstruksi sekaligus mengkonstruksi wacana persoalan sosial.

Di tahun 2020 ini, fenomena virus corona menjadi persoalan sosial yang berdampak besar. Corona atau *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-Cov-2) adalah jenis virus yang menyerang sistem pernafasan. Penyakit yang disebabkan infeksi virus corona disebut COVID-19 (*corona virus disease 2019*) dan dapat menyebabkan gangguan pernafasan ringan, infeksi paru-paru berat, hingga kematian. Virus ini menular melalui percikan ludah (*droplet*) dari orang yang terinfeksi pada saat batuk atau bersin. Ukurannya yang mikroskopis dan cara penularannya yang mudah membuat virus ini sulit dihindari dan sangat cepat menyebar. Maret 2020, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menetapkan virus corona sebagai pandemi, karena telah terkonfirmasi di 114 negara dan berpotensi menginfeksi sebagian besar populasi di seluruh dunia (Elvina,2020).

Di dalam negeri, pandemi corona tidak hanya berdampak pada bidang kesehatan, tetapi juga pada bidang sosial yang melibatkan interaksi banyak orang, seperti bidang ekonomi, pendidikan, interaksi sosial, bahkan politik. Pemerintah dituntut sigap mengambil keputusan yang tepat untuk menanggulangi dampak tersebut. Akhirnya setiap kegiatan yang melibatkan interaksi banyak orang dibatasi untuk memutus mata rantai penyebaran virus corona agar tidak semakin meluas. Masyarakat mau tidak mau harus menerima keputusan tersebut dan mulai beradaptasi dengan merubah kebiasaan dalam bersosialisasi. Banyak pola interaksi masyarakat yang berubah dan memunculkan fenomena-fenomena baru. Hal tersebut membuat fenomena pandemi corona menjadi sorotan banyak pihak dan media. Tidak terkecuali oleh kreator komik strip yang merespon fenomena tersebut melalui karya visualnya.

Salah satu komik strip Indonesia yang rutin merespon berbagai fenomena sosial adalah kartun komik berjudul *Mice Cartoon* karya Muhammad Misrad atau lebih populer dengan nama “Mice”, komikus kelahiran Jakarta 23 Juli 1970. Layaknya komik strip pada umumnya, *Mice Cartoon* kerap menampilkan sindiran-sindiran terhadap persoalan sosial yang tengah terjadi di Indonesia. Tentu saja dibalut dengan gaya komedi dan tampilan visual khas *Mice Cartoon* yang konyol, lugu, dan jujur (Tokoh Indonesia, 2011). Sebagai kreator *Mice Cartoon*, Mice pernah menggelar pameran tunggal bertajuk “Indonesia Senyum-20 Tahun Mice Berkarya” pada tahun 2018, dalam rangka memperingati 20 tahun perjalanan karirnya sebagai kartunis yang rutin memotret keseharian masyarakat Indonesia, khususnya Jakarta. Pameran tersebut menampilkan lima kategori karya yang menjadi andalan *Mice Cartoon*, seperti tema opini politik, tema keseharian urban, tema gawai, tema aneka profil, dan kartun dalam media digital. Gaya visual yang unik, cerita yang dekat dengan masyarakat, dan cara penyampaian yang khas membuat komik ini dengan mudah diterima dan disukai oleh pembaca. Terhitung per Oktober 2020, akun media sosial Facebook @micecartoonofficial sudah diikuti oleh 66.432 orang.



Gambar. 1. 1. Karakter kartun komik *Mice Cartoon*
Sumber: Facebook @micecartoonofficial tahun 2020

Dengan ketenaran yang diperoleh dan jumlah pembaca yang sedemikian banyak, kartun komik *Mice Cartoon* berpotensi menjadi objek kajian yang menarik. Bukan hanya mengkonstruksi wacana, proses publikasi melalui media sosial yang demikian luas pada gilirannya melegitimasi persoalan yang diangkat dalam kartun komik *Mice Cartoon* menjadi sebuah wacana sosial. Media sosial sebagai bagian dari media massa tentu saja mempunyai ideologi dan standar moral mengenai apa yang

ditampilkan di dalamnya, dan dengan *power* yang dimilikinya, medsos mampu membuat warganet menerima dan mengakui keabsahan hal tersebut sebagai sebuah wacana. Di mana masyarakat, dalam hal ini masyarakat siber, secara strategis ditempatkan sebagai objek sekaligus subjek sasaran wacana tersebut. Oleh karena itu, akan sesuai jika penelitian ini menggunakan pendekatan analisis wacana kritis (AWK) sebagai pisau bedah analisisnya.

AWK merupakan teknik baru dalam penelitian ilmu sosial budaya yang juga berfokus pada persoalan sosial dalam rangka menemukan praktik wacana yang berlangsung dalam sebuah media atau teks, dengan tujuan menyingkap ketidakberesan yang terjadi dan menghadirkan sudut pandang baru sebagai langkah untuk perubahan sosial (Haryatmoko, 2017: 1-3). Penelitian ini dinamakan “kritis” karena berusaha menganalisis apa yang diwacanakan dalam sebuah media oleh institusi tertentu. Membongkar wacana tersebut, mencari tahu ketidakberesan (ketidakadilan, ketidaksetaraan, ketidakbebasan, diskriminasi) yang tersirat di dalamnya, mengidentifikasi sumber dan penyebabnya, kemudian merumuskan bentuk-bentuk perlawanan yang mungkin dilakukan untuk mengatasi ketidakberesan tersebut. Objek penelitian AWK adalah segala bentuk praksis sosial dalam bentuk interaksi simbolis yang termuat dalam pembicaraan, tulisan, kial, gambar, diagram, film (Fairclough, 2010: 233). Termasuk salah satunya adalah komik. Asumsi dasar AWK adalah bahwa bahasa, termasuk bahasa visual, dipergunakan untuk beragam kepentingan, yang mana hal tersebut mempunyai berbagai konsekuensi.

Untuk membongkar praktik wacana terkait pandemi corona yang berlangsung dalam kartun komik *Mice Cartoon*, dalam penelitian ini digunakan metode tiga dimensi AWK yang dikembangkan oleh Norman Fairclough. *Pertama*, dimensi teks yang mengacu pada keseluruhan elemen teks yang terdapat dalam objek kajian. *Kedua*, dimensi praktik kewacanaan yang berfokus pada proses produksi dan konsumsi teks. *Ketiga*, dimensi praktik sosiokultural yaitu menghubungkan teks dengan konteks sosial budaya yang lebih luas (Haryatmoko, 2017: 23). Diharapkan dengan dilaksanakannya penelitian ini, keberadaan komik strip dapat menjadi lebih tajam dalam mengkritisi persoalan sosial di Indonesia, dan masyarakat dapat lebih terbuka untuk memaknai komik strip secara kritis sebagai langkah awal perubahan sosial.

B. Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan berkaitan bidang desain komunikasi visual yang dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Kondisi situasi sosial seperti apa yang menjadi fokus perhatian dan direspon oleh Muhammad “Mice” Misrad dalam kartun komik *Mice Cartoon*?
2. Bagaimana proses kreatif Muhammad “Mice” Misrad dalam memotret fenomena sosial yang terjadi di tengah masyarakat dan memvisualisasikannya dalam kartun komik *Mice Cartoon*?
3. Seperti apa visual kartun komik *Mice Cartoon* merepresentasikan wacana persoalan sosial?
4. Kenapa media sosial Facebook dipilih sebagai salah satu media publikasi kartun komik *Mice Cartoon*?
5. Bagaimana peran media sosial Facebook sebagai salah satu media publikasi, dalam meligitimasi wacana persoalan sosial yang diangkat oleh kartun komik *Mice Cartoon*?
6. Bagaimana warganet menafsirkan wacana persoalan sosial yang terrepresentasikan dalam visual kartun komik *Mice Cartoon*?
7. Apa saja faktor yang menyebabkan kartun komik *Mice Cartoon* dapat bertahan selama lebih dari 20 tahun sebagai salah satu komik strip yang merespon persoalan sosial di Indonesia?

C. Batasan Masalah

Agar dapat terlaksana dengan efisien, tidak melebar, dan lebih fokus, dilakukan pembatasan dalam penelitian ini. *Pertama* objek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah unggahan kartun komik *Mice Cartoon* di akun media sosial Facebook @micecartoonofficial. Media sosial Facebook dipilih karena merupakan medsos ketiga paling banyak digunakan di Indonesia pada tahun 2020. Urutan medsos yang paling banyak digunakan oleh pengguna internet di Indonesia tahun 2020 menurut data terbaru We Are Social adalah YouTube, WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, Line, FB Messenger, LinkedIn, Pinterest, We Chat, Snapchat, Skype, Tik Tok, Tumblr, Reddit, Sina Weibo (Haryanto, 2020). Selain itu, Facebook merupakan salah satu medsos yang sesuai dan banyak digunakan untuk mempublikasikan karya visual seperti komik *online*. *Kedua*, dibatasi unggahan dari

bulan Januari sampai Oktober tahun 2020. Rentang waktu tersebut dipilih karena relevan dengan waktu dilaksanakannya penelitian ini. Kemudian *ketiga*, dikerucutkan lagi dengan memilih unggahan yang bertemakan persoalan sosial berkaitan dengan pandemi corona. Dilihat dari cerita yang disampaikan melalui narasi teks verbal dan elemen-elemen visual dalam komik tersebut. Tema tersebut dipilih karena merupakan tema paling aktual dan paling banyak mendapat sorotan di tahun 2020. Jadi secara keseluruhan permasalahan penelitian ini dibatasi dengan memilih objek penelitian dari unggahan kartun komik *Mice Cartoon* di akun medsos Facebook @micecartoonofficial bertema persoalan sosial terkait pandemi corona yang diunggah pada bulan Januari hingga Oktober tahun 2020.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana wacana persoalan sosial terkait pandemi corona direpresentasikan dan dilegitimasi dalam visual kartun komik *Mice Cartoon* tahun 2020?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana wacana persoalan sosial terkait pandemi corona direpresentasikan dan dilegitimasi dalam visual kartun komik *Mice Cartoon* tahun 2020.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dengan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Bagi civitas akademika

Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya, baik pada objek serupa dengan metode analisis berbeda, ataupun pada objek berbeda dengan metode analisis yang sama.

2. Bagi masyarakat

Menghadirkan sudut pandang baru dalam menafsirkan makna komik strip, sekaligus meningkatkan kesadaran masyarakat akan bentuk-bentuk ketidakberesan sosial yang termanifestasikan dalam penggunaan bahasa visual komik strip, dan pada akhirnya memberi andil dalam arus perubahan sosial di masyarakat.

3. Bagi dunia DKV

Mencoba alternatif metode baru dalam mengkaji media komunikasi visual, yakni menggunakan metode analisis wacana kritis untuk membongkar praktik wacana yang berlangsung pada komik strip sebagai salah satu media komunikasi visual populer.

4. Bagi dunia komik Indonesia

Mengangkat derajat komik Indonesia dengan mengkajinya tidak hanya sebagai karya seni, tetapi sebagai media komunikasi massa yang di dalamnya terjadi pergolakan wacana dari banyak pihak dengan berbagai kepentingan.

5. Bagi peneliti

Membuka pemikiran kritis peneliti dan memberikan pengalaman baru sekaligus memperluas wawasan dalam mengkaji karya DKV, dimana tidak hanya ditelaah dari segi estetikanya saja, tetapi juga dalam hubungannya dengan kondisi sosial yang lebih luas.

