

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Melakukan penelitian Analisis Wacana Kritis (AWK) berarti sadar akan peran penggunaan bahasa yang tidak hanya sebagai sarana komunikasi, namun secara strategis digunakan untuk beragam kepentingan yang membawa berbagai dampak. Hal tersebutlah yang mendasari dilakukannya penelitian ini. Mengkaji bagaimana bahasa visual dalam kartun komik *Mice Cartoon* sebagai media komunikasi visual, digunakan untuk merepresentasikan fenomena politik di tengah masyarakat terkait dampak pandemi corona. Lebih dalam lagi, membongkar manipulasi ideologi dalam permainan bahasa visual kartun komik *Mice Cartoon* yang menjadi faktor penentu keberhasilan Mice sebagai kartunis dalam mengkomunikasikan pesan-pesan sosial kepada masyarakat.

Proses penelitian dilakukan dengan mengkaji empat sampel yang dipilih dari unggahan kartun komik *Mice Cartoon* di akun Facebook @micecartoonofficial dari bulan Januari sampai Oktober tahun 2020. Keempat sampel kemudian dibedah melalui tiga dimensi dalam empat tahap analisis data AWK yang dikembangkan oleh Norman Fairclough. Tiga dimensi tersebut meliputi dimensi teks, dimensi praktik kewacanaan, dan dimensi praktik sosiokultural. Yang mana ketiga dimensi tersebut dipadukan dalam empat tahap analisis data, dimulai dari *satu*, memfokuskan pada ketidakberesan sosial dalam analisis data semiotik; *dua*, mengidentifikasi hambatan-hambatan dalam menangani ketidakberesan sosial tersebut; *tiga*, mengidentifikasi apakah tatanan sosial membutuhkan ketidakberesan sosial tersebut; dan terakhir *empat*, mengidentifikasi langkah-langkah alternatif yang mungkin dilakukan guna mengatasi hambatan penanganan ketidakberesan sosial. Dari keempat tahap analisis tersebut dapat dilihat bahwa tujuan penelitian AWK adalah demi terciptanya perubahan sosial melalui pembongkaran kritis terhadap pemanfaatan bahasa. Dalam kasus ini adalah bahasa visual dalam keempat sampel kartun komik *Mice Cartoon* yang secara strategis digunakan oleh kartunis Mice untuk mengkomunikasikan pesan-pesan sosial secara visual.

Setelah melakukan serangkaian proses penelitian, mulai dari menentukan topik, merumuskan masalah dan tujuan penelitian, mengumpulkan data, hingga melakukan analisis terhadap data, diperoleh dua kesimpulan utama dalam penelitian ini. *Pertama*, tiga dimensi dalam empat sampel unggahan kartun komik *Mice Cartoon* secara strategis merepresentasikan sisi negatif dari dunia politik Indonesia terkait fenomena pandemi corona. Sampel 1, merepresentasikan citra politisi Indonesia di mata masyarakat yang dinilai penuh kepalsuan. Sampel 2, merepresentasikan perilaku fanatisme pendukung Capres yang sudah seperti penyakit menular berbahaya. Sampel 3, merepresentasikan perlakuan tidak adil pemerintah yang lebih mengutamakan kepentingan politik dibandingkan banyak kepentingan publik. Sampel 4, merepresentasikan sikap apatis dan oportunistis calon kepala daerah yang tega memanfaatkan kondisi sulit rakyat kecil terdampak pandemi corona demi keuntungan pribadi. Semua elemen bahasa visual dalam keempat sampel dikonstruksi dan dihubungkan untuk mengomparasi, baik itu menampilkan persamaan atau perbedaan dua atau lebih fenomena terkait dampak pandemi corona, yang tujuannya adalah untuk menunjukkan sisi negatif perpolitikan Indonesia, mulai dari identitas politisi, kebijakan politis, hingga bidang politik itu sendiri. Jadi praktik wacana yang menjadi pondasi keempat sampel dan direpresentasikan melalui organisasi elemen-elemen visual kartun komik *Mice Cartoon* adalah wacana kritik sosial terhadap politik Indonesia terkait dampak pandemi corona.

Kedua, tidak hanya sebatas mengkritik, bertolak dari hasil analisis pada proses konsumsi dalam dimensi praktik kewacanaan, terlihat bahwa apa yang ditampilkan dalam visual keempat sampel mampu memancing beragam respon dari para pembaca di dunia maya. Di mana, terlihat bahwa respon pembaca dalam menginterpretasikan visual keempat sampel sangat bervariasi, mulai dari sepakat dan mendukung, mengkritisi, mengaitkannya dengan hal lain yang jauh di luar apa yang ditampilkan, hingga dengan berani mengerucutkannya dengan menyebutkan identitas pihak tertentu. Terdapat dua faktor dibalik terwujudnya kondisi tersebut. *Satu*, pemilihan tema aktual seperti fenomena pandemi corona dan tema bersifat *proximitas* seperti persoalan politik yang diangkat oleh kartunis *Mice* dalam keempat sampel dan diartikulasikan secara visual untuk menarik perhatian sekaligus memicu reaksi dari pembaca. *Dua*, organisasi elemen-elemen visual dan verbal dalam keempat sampel yang secara strategis dikonstruksi untuk menghadirkan kedekatan

dengan masyarakat sebagai target komunikasi kartun komik *MC*, seperti dengan menampilkan karakter-karakter juga hal-hal yang ada di sekitar dan sering dijumpai masyarakat, dan digambarkan dengan *style* ilustrasi kartun khas Mice yang unik, termasuk penggunaan bahasa keseharian yang akrab dengan masyarakat, seperti pemilihan diksi, istilah, dan tata bahasanya yang semuanya secara vernakular dituliskan langsung oleh Mice.

Kelihaian kartunis Mice memadukan beragam elemen visual dalam terbatasnya panel kartun komik dan kemahirannya memainkan ideologi di balik penggunaan bahasa visual kartun komik *Mice Cartoon* yang memperhitungkan posisi pembaca, mampu membuat pembaca dengan mudah menentukan keberpihakannya, baik itu pro, kontra, ataupun melihatnya dari sudut pandang lain. Semboyan “*Amanat Hati Nurani Rakyat*” yang diusung surat kabar *Harian Kompas*, media massa yang turut membesarkan nama Mice sebagai seorang kartunis selama 17 tahun, juga memberikan corak ideologisnya dalam visual kartun komik *Mice Cartoon*. Terlihat pada konstruksi visual dalam keempat sampel yang merepresentasikan kritik sosial terhadap persoalan politik di Indonesia terkait pandemi corona dan menjadi keprihatinan masyarakat luas. Seolah menjadi perantara yang menyuarakan amanat hati nurani rakyat agar didengar dan dipedulikan oleh pemerintah. Selain itu, pemanfaatan media sosial Facebook yang digunakan sebagai media publikasi *online* pun memberikan andil besar dalam menciptakan atmosfer yang bebas, sehingga pembaca (warga net) merasa lebih leluasa dan terbuka dalam merespon atau menyampaikan pendapatnya terhadap fenomena dalam visual keempat sampel, meskipun tetap ada peraturan yang membatasi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa visual keempat sampel unggahan kartun komik *Mice Cartoon* dalam akun Facebook @micecartoonofficial digunakan secara strategis untuk mengonstruksi wacana kritik sosial terhadap sistem politik Indonesia terkait dampak pandemi corona dan menjadi stimulus bagi warga net yang membacanya untuk lebih berani bersikap kritis menanggapi fenomena tersebut, sebagai langkah awal bersama menuju perubahan sosial yang lebih baik.

B. SARAN

Penelitian ini berangkat dari ketertarikan pada media yang disebut sebagai komik. Pada bagaimana media komik dapat mengkomunikasikan pesan-pesan yang tidak ringan namun tetap dengan penyampaian yang sederhana. Melihat komik sebagai sebuah media komunikasi visual. Mengkaji bagaimana bahasa visual dalam komik digunakan untuk merepresentasikan suatu fenomena, untuk mengonstruksi wacana. Oleh karena itu dalam penelitian ini digunakan metode pendekatan tiga dimensi Analisis Wacana Kritis (AWK) model Norman Fairclough sebagai pisau bedah analisis. Metode ini digunakan karena sesuai dengan tujuannya, yaitu membedah penggunaan bahasa visual dalam media komik untuk meningkatkan kesadaran kritis masyarakat terhadap fenomena yang ditampilkan dalam komik tersebut, sebagai langkah awal perubahan sosial.

Selama proses penelitian, muncul beberapa kendala yang memberi corak pada hasil penelitian ini. Baik itu pada proses pencarian data dari objek materialnya maupun pada penerapan metode analisis objek formalnya. Berdasar pengalaman tersebut, ada dua saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian-penelitian serupa selanjutnya.

1. Penelitian yang tertarik menggunakan metode pendekatan tiga dimensi AWK model Norman Fairclough sebagai pisau bedah analisisnya, hendaknya memilih objek kajian yang masih terikat dalam satu kesatuan, seperti jenis penelitian studi kasus. Karena akan lebih mempermudah penerapan empat tahap metode analisis data yang harus dikombinasikan dengan tiga dimensi AWK pada proses analisis. Sehingga lebih mudah juga saat menarik kesimpulan penelitian.
2. Penelitian yang tertarik meneliti komik, khususnya komik Indonesia, sebagai objek kajian, pertimbangkan pendekatan dan sudut pandang pengkajian yang dapat membahas komik secara lebih luas, misalnya dari sudut pandang budaya, industri, ataupun media komunikasi. Sehingga dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan dunia komik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno G.. 2011. *Panji Tengkorak:Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Azwar, Saifuddin. 2016 (cetakan ke-17). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bajraghosa, Terra. *Kajian tentang Visualisasi Onomatope pada Komik Laga Indonesia*. Yogyakarta. Pengkajian S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2005.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Duncan, Randy & Matthew J. Smith. *Kekuatan Komik: Sejarah, Bentuk, & Kebudayaan*. Terjemahan oleh Terra Bajraghosa. 2017. Yogyakarta: DIPA ISI Yogyakarta.
- Fairclough, Norman. 2003. *Language and Power: Relasi Bahasa, Kekuasaan dan Ideologi*. Malang: Boyan Publishing.
- Haryatmoko. 2017 (cetakan kedua). *Critical Discourse Analysis (Analisis Wacana Kritis): Landasan Teori, Metodologi dan Penerapan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Jorgensen, Marianne W. & Louise J. Philips. 2010 (cetakan kelima). *Analisis Wacana: Teori & Metode*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scout. 2008 (cetakan kedua). *Membuat Komik: Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- McCloud, Scout. 2008 (cetakan ketiga). *Understanding Comics (Memahami Komik)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana.

Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Sugiyono. 2014 (cetakan ke-20). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta CV.

Udasmoro, Wening (ed). 2018. *Hamparan Wacana: Dari Praktik Ideologi, Media Hingga Kritik Psikolonial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak (anggota IKAPI).

Webtografi

Adjira, Nova. 2017. <https://gurupkn.com>: *Sistem Politik Demokrasi di Indoneisa*. Diakses pada hari Minggu tanggal 24 Januari 2021 pukul 07.11 WIB.

Agnes, Tia. 2018. <https://hot.detik.com>: *Kartunis Mice Gelar Pameran Tunggal 'Indonesia Senyum-20 Tahun Berkarya'*. Diakses pada hari Rabu tanggal 2 Desember 2020 pukul 09.55 WIB.

Annaf, Suprianto. 2020. <https://mediaindonesia.com>: *Kadrin*. Diakses pada hari Selasa 22 Desember 2020 pukul 14.32 WIB.

Elvina, Laura. 2020. <https://www.kompas.tv>: *WHO Tetapkan Wabah Virus Corona Sebagai Pandemi Global*. Diakses pada hari Sabtu 19 Desember 2020 pukul 09.37 WIB.

Faruqi, Zahid. 2015. <https://www.kompasiana.com>: *Apa sih Politik itu?*. Diakses pada hari Kamis 17 Desember 2020 pukul 13.07 WIB.

Haryanto, Agus T. 2020. <https://inet.detik.com>: *Riset: Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia*. Diakses pada hari Kamis 22 Oktober 2020 pukul 00.05 WIB.

<https://despicableme.fandom.com>. 2020. *Evil Minions*. Diakses pada hari Senin 28 Desember 2020 pukul 16.11 WIB.

<https://korporasi.kompas.id>. 2020. *Kompas Amanat Hati Nurani Rakyat*. Diakses pada Selasa 26 Januari 2020 pukul 21.32 WIB.

<https://www.who.int>. 2020. *Coronavirus Desease (Covid-19)*. Diakses pada hari Senin tanggal 28 Desember 2020 pukul 11.23 WIB.

JS, Pujiono. 2016. <https://beritagar.id>: *Kiat Membedakan Senyum Tulus dan Senyum Palsu*. Diakses pada hari Minggu 27 Desember 2020 pukul 15.26 WIB.

- Novianty, Dythia. 2018. <https://www.suara.com>: *Facebook Perketat Aturan, Posting Ini Bisa Diblokir*. Diakses pada hari Minggu 24 Januari 2021 pukul 00.11 WIB.
- Nursidik, Vira N. 2020. <https://www.goodnewsfromindonesia.id>: *Perkembangan Komik di Indonesia dari Era Cetak sampai Digital*. Diakses pada hari Kamis 22 Oktober 2020 pukul 01.13 WIB.
- Persada, Syailendra. 2020. <https://nasional.tempo.co>: *Empat Keluarga Jokowi yang Berniat Maju di Pilkada 2020*. Diakses pada hari Rabu tanggal 23 Desember 2020 pukul 00.10 WIB.
- Pertiwi, Wahyunada K. 2018. <https://tekno.kompas.com>: *Riset Ungkap Pola Pemakaian Medsos Orang Indonesia*. Diakses pada hari Minggu tanggal 23 November 2018 pukul 09.30 WIB.
- Pratama, Cahya D. 2020. <https://www.kompas.com>: *Infrastruktur Politik di Indonesia*. Diakses pada hari Minggu 24 Januari 2021 pukul 09.33 WIB.
- Retno, Devita. 2019. <https://sejarahlengkap.com>: *Sejarah Berdirinya Facebook – Jejaring Sosial Besar*. Diakses pada hari Sabtu 23 Januari 2021 pukul 11.44 WIB.
- Riyanto, Andi Dwi. 2020. <https://andi.link>: *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2020*. Diakses pada hari Sabtu 23 Januari 2021 pukul 17.26 WIB.
- Salsabila, Putri Zakia. 2020. <https://tekno.kompas.com>: *Asal Muasal 10 Istilah Populer di Internet, dari “Meme” hingga “Troll”*. Diakses pada hari Rabu 23 Desember 2020 pukul 06.44 WIB.
- Samsa, Alrdi. 2020. <http://www.pojokwacana.com>: *Pengertian Legitimasi dalam Kajian Politik*. Diakses pada hari Kamis 17 Desember 2020 pukul 12.39 WIB.
- Setiawan, Samhis. 2020. <https://www.gurupendidikan.co.id>: *Pengertian Fashion – Stylist, Sejarah, Manfaat, Ciri, Perkembangan, Faktor, Para Ahli*. Diakses pada hari Senin 25 Januari 2020 pukul 14.40 WIB.
- Tokoh Indonesia. 2011. <https://tokoh.id>: *Si Mice yang Konyol*. Diakses pada hari Rabu tanggal 21 Oktober 2020 pukul 23.03 WIB.
- Welianto, Ari. 2020. <https://www.kompas.com>: *Pengertian Sistem Politik*. Diakses pada hari Minggu 24 Januari 2021 pukul 06.40 WIB.

Wicaksonolie, Afandi. 2020. <https://www.kompasiana.com>: *Mengenal Trias Politik di Indonesia*. Diakses pada hari Minggu 24 Januari 2021 pukul 09.09 WIB.

Yasmin, Puti. 2020. <https://news.detik.com>: *Ini Arti Pandemi yang WHO Tetapkan untuk Virus Corona*. Diakses pada hari Kamis 17 Desember 2020 pukul 14.20 WIB.

