
WACANA DAN REPRESENTASI SEBAGAI KONSTRUKSI IDEOLOGI DALAM STRIP KOMIK *MICE CARTOON INDONESIA* *BANGET 2!*

Ardia Septi Wijianti

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada

ardia.septi.w@mail.ugm.ac.id

Abstract

This study aims to understand the representation in discourse and how discourse constructs ideology in the comic strip *Mice Cartoon Indonesia Banget! 2*. To understand these two things, representation and social semiotics theories are needed. Both theories are applied to data in the form of visual and verbal language in comic strips. The data in the form of visual and verbal language are categorized based on the anatomy of discourse in social semiotics. The results of the study show that the discourse of Indonesians which is repeated in comic strips represents actors as metonymy of Indonesians which are considered negative. The categorization is based on an analysis of the anatomy of discourse in comic strips in the form of actors, actions, attitudes that are considered deviant and not in accordance with the discourse of people's lives. "Indonesian people" in comic strips are representations of discourses that live in society. The categorization has references that come from social reality in the form of various articles published as a form of discourse legitimacy in comic strips. Although the discourse of Indonesians is seen as a negative representation, this assumption becomes knowledge in comic strips that is taken for granted by readers. In the end, discourse and representation in comic strips are not questioned again. All discourses culminate in ideological construction which is reflected in the title "Indonesia Banget".

Penelitian ini bertujuan untuk memahami representasi dalam wacana dan bagaimana wacana mengkonstruksi ideologi dalam strip komik *Mice Cartoon Indonesia Banget! 2*. Untuk memahami dua hal tersebut teori yang digunakan adalah representasi dan semiotika sosial. Kedua teori tersebut diaplikasikan melalui data berbentuk bahasa visual dan verbal dalam strip komik. Data berupa bahasa visual dan verbal tersebut dikategorisasikan berdasarkan anatomi wacana dalam teori semiotik asosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wacana orang Indonesia yang diulang-ulang dalam strip komik merepresentasikan aktor sebagai metonimi orang Indonesia yang dianggap negatif. Kategorisasi tersebut

didasarkan dengan analisis anatomi wacana dalam strip komik berupa aktor, aksi, serta sikap yang dinilai menyimpang dan tidak sesuai dengan wacana hidup masyarakat. Istilah “Orang Indonesia” dalam strip komik adalah representasi wacana yang hidup dalam masyarakat. Kategorisasi tersebut mempunyai referensi yang berasal dari realitas sosial berupa berbagai artikel yang diterbitkan sebagai bentuk legitimasi wacana dalam strip komik. Meskipun wacana orang Indonesia dinilai sebagai representasi negatif, justru anggapan tersebut menjadi pengetahuan dalam strip komik yang diterima begitu saja oleh pembaca. Pada akhirnya, wacana dan representasi dalam strip komik tidak dipertanyakan kembali. Semua wacana berujung pada konstruksi ideologi yang dicerminkan melalui judul “Indonesia Banget”.

Keywords: *discourse, representation, social semiotics, ideology, comic strip*

PENDAHULUAN

Komik merupakan gabungan gambar yang disajikan secara berurutan dengan maksud menyampaikan informasi serta menghasilkan tanggapan estetika bagi pembaca (Mc.Cloud,1993:16). Pada dasarnya komik adalah sebuah teks transformasi sastra ke dalam bentuk gambar dan dialog yang di dalamnya terdapat makna. Hal tersebut dipertegas dengan pernyataan Marcell Boneff bahwa komik secara umum digunakan untuk menyebut sastra bergambar (2008:9). Dengan demikian, kedudukan komik sebagaimana karya sastra lainnya seperti novel, puisi, dan drama.

Terdapat beberapa jenis komik yang beredar saat ini, salah satunya adalah strip komik. Salah satu strip komik yang rutin diterbitkan adalah *Mice Cartoon* karya Muhammad Misrad. Ia adalah seorang kartunis sekaligus dosen Institut Kesenian Jakarta. Sebagai kartunis, ia aktif menerbitkan strip komik sejak era *Benny and Mice* pada tahun 1997 bersama Benny Rachmadi. Sejak tahun 2010, ia menerbitkan strip komiknya sendiri dengan tokoh ikoniknya, *Mice*, seperti pada strip komik sebelumnya.

Mice Cartoon terbit dalam rubrik strip komik koran nasional Kompas setiap Minggu bersama strip komik lainnya. Strip komik yang telah terbit dalam rubrik Kompas selama setahun diterbitkan menjadi beberapa buku kumpulan strip komik *Mice Cartoon* dengan judul-judul

yang berbeda. Beberapa kumpulan strip komik *Mice Cartoon* yang diterbitkan menjadi buku diantaranya adalah *Kamus Istilah Komentator Bola*, *Little Mice Game Over*, *Politik Santun dalam Kartun 1*, *Politik Santun dalam Kartun 2*, *Indonesia 1998*, *Indonesia Banget! 1*, *Indonesia Banget! 2*, dan *Politik Indonesia 2010-2015 Dalam Kartun Opini*.

Indonesia Banget!2 merupakan sekuel lanjutan dari kumpulan strip komik *Indonesia Banget!1* di tahun sebelumnya yaitu 2014. Secara garis besar strip komik *Indonesia Banget!2* menggambarkan banyak realitas kehidupan masyarakat dan isu sosial saat strip komik diterbitkan di tahun 2017. Semua realitas dalam kumpulan strip komik tersebut diwujudkan dalam judul "Indonesia Banget!".

Adanya strip komik sebagai pengungkapan realitas sosial dipahami melalui semiotika sosial Theo Van Leeuwen dengan pendekatan wacana, representasi, dan Ideologi. Dengan digunakannya pendekatan tersebut, maka istilah-istilah dalam strip komik dikolaborasikan dengan anatomi wacana dalam dimensi semiotika sosial. Anatomi wacana terdiri dari ruang, waktu, aktor, aksi, sikap, dan presentasi yang dikolaborasikan dengan unsur pembangun komik yang terdiri dari panel dan balon kata.

Penggambaran realitas dalam strip komik diwujudkan melalui dua media bahasa, yaitu visual dan verbal. Stuart Hall mengungkapkan bahwa konsep

bahasa adalah segala sesuatu yang mempunyai makna (1997:16), sehingga bahasa visual dan verbal strip komik memproduksi makna. Dalam strip komik, bahasa visual berupa gambar yang disajikan, sedangkan bahasa verbal berupa dialog yang dituliskan dalam balon kata. Bahasa verbal juga meliputi bahasa visual yang dibahasakan menggunakan kata.

Dari aspek bahasa visual, strip komik *Mice Cartoon* menggambarkan beberapa aktor di dalamnya. Dua aktor yang menjadi pusat cerita dalam strip komik *Indonesia Banget! 2* adalah Mice dan Leon. Dalam beberapa halaman pembuka strip komik, aktor kedua aktor utama digambarkan mengamati aktor lain dan mengucapkan dialog dalam balon kata yaitu "Indonesia tuuh.." dan "dasar Orang Indonesia". Dialog tersebut disertai dengan aksi dan sikap aktor lain yang dianggap tidak sesuai dengan pemikiran Mice dan Leon. Ketidaksesuaian tersebut dihubungkan dengan referensi luar strip komik seperti artikel sebagai wujud legitimasi dalam wacana.

Adanya dialog dalam balon kata yang berisi "Indonesia tuuh" dan "dasar Orang Indonesia" yang diulang-ulang mengkonstruksi pemahaman pada judul strip yaitu "Indonesia Banget". Panel-panel dalam halaman strip komik selanjutnya menggambarkan anatomi wacana yang saling berkaitan dengan makna panel pembuka. Anatomi wacana tersebut mengindikasikan wacana yang beraneka

ragam dalam beberapa gambar strip komik. Dalam setiap strip komik, setiap wacana merepresentasikan sesuatu yang berkaitan dengan realitas aktor sebagai metonimi orang Indonesia. Wacana adalah kunci untuk mempelajari bagaimana sumber daya semiotika digunakan untuk mengkonstruksi representasi (Leeuwen, 2005:93). Wacana dalam strip komik sejatinya memproduksi pengetahuan, yang berujung pada konstruksi Ideologi.

Dengan demikian, hal yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah memahami bentuk representasi dalam wacana strip komik dan bagaimana wacana strip komik mengkonstruksi ideologi "Indonesia banget!"

LANDASAN TEORI

Semiotika Representasi Stuart Hall

Representasi adalah proses produksi makna melalui bahasa (Hall, 1997:17). Dari definisi tersebut, maka diketahui bahwa aspek penting dalam representasi adalah makna dan bahasa. Terdapat dua proses sistem representasi menurut Stuart Hall (1997), pertama yaitu sebuah sistem yang terdiri dari objek, masyarakat, dan hal-hal yang saling berkorelasi dengan sebuah konsep atau representasi mental yang termuat dalam pikiran, baik berupa objek yang material yang dapat diobservasi secara langsung maupun hal-hal abstrak seperti cinta, perang, persahabatan, dan kematian. Konsep-konsep tersebut tidak hanya berasal dari cara individu, namun melalui cara yang berbeda-beda dalam

mengorganisir, mengelompokkan, menyusun, dan mengklasifikasikan konsep. Makna bergantung pada hubungan hal-hal yang ada di dunia, masyarakat, objek, nyata maupun fiksi, dan sistem konseptual yang bisa dioperasikan sebagai representasi mental dari hal-hal tersebut.

Sistem konseptual antara masyarakat satu dan lainnya menyebabkan adanya pemahaman yang sama meski melalui cara yang berbeda (Hall,1997:15). Hal tersebut disebabkan karena masyarakat pada dasarnya memiliki peta konseptual yang sama dalam memandang suatu objek. Peta konseptual yang sama memungkinkan pengguna bahasa untuk memandang dunia melalui cara pandang yang sama sehingga membangun budaya makna bersama (Hall,1997:18). Itulah mengapa budaya didefinisikan sebagai makna dan peta konseptual bersama

Peta konseptual bersama tidak cukup dalam melengkapi sistem representasi. Siapapun dapat merepresentasikan atau mengganti makna dan konsep dari suatu objek. Konsep yang digantikan tersebut hanya dapat dilakukan jika kita mempunyai akses bahasa bersama. Bahasa menjadi sistem representasi kedua berkaitan dengan semua proses konstruksi makna. Peta konseptual harus ditranslasikan ke dalam sebuah bahasa sehingga dapat ditemukan korelasi antara konsep dan gagasan dengan penggunaan kata yang sesuai, suara yang diucapkan, atau gambar visual (Hall, 1997:18) . Segala hal yang telah

ditranslasikan dalam bahasa disebut sebagai ‘tanda’ karena mengandung makna. Gambar visual merupakan bahasa karena mengekspresikan makna. Tanda visual meskipun hanya mendekati kemiripan dengan sesuatu yang diacu tetaplah sebuah tanda.

Terdapat tiga pendekatan tentang bagaimana representasi makna melalui bahasa bekerja menurut Stuart Hall (1997). Pertama adalah pendekatan reflektif yang menyatakan bahwa makna adalah pemikiran dusta dalam objek, masyarakat, gagasan, dan peristiwa dalam dunia nyata. Fungsi bahasa diibaratkan sebuah kaca, yaitu untuk merefleksikan makna yang benar seperti yang sudah ada di dunia. Bahasa yang bekerja dengan cara mencerminkan dan meniru kebenaran sudah ada dan ditetapkan oleh masyarakat sebelumnya yang disebut dengan mimetik.

Kedua yaitu pendekatan intensional. Pendekatan intensional mengacu pada representasi makna melalui otoritas terkait, yaitu pihak yang berbicara, pengarang, dan individu menanamkan makna unik dalam dunia melalui bahasa. Pendekatan intensional dinilai lemah karena pada dasarnya bahasa tidak bersifat tunggal. Bahasa tidak pernah bisa menjadi ekspresi diri yang bersifat privat. Pemikiran privat tersebut harus ternegosiasi dengan semua makna lain untuk kata-kata atau gambar yang telah tersimpan dalam sistem bahasa.

Ketiga yaitu pendekatan konstruksionis. Pendekatan kosntruksionis berfokus pada

penerimaan berbagai karakter sosial dalam bahasa. Pendekatan konstruksionis menyatakan bahwa makna tidak hanya berasal dari sebuah sistem bahasa. Individu dapat pula menetapkan makna dalam bahasa yang digunakan. Dalam pendekatan konstruksionis, aktor sosial menggunakan sistem konseptual dari budaya, linguistik, dan sistem representasional untuk mengkonstruksi makna bertujuan agar bahasa bermakna bagi dirinya maupun pihak lain. Dalam pendekatan konstruksionis, bahasa menggunakan tanda sebagai simbol, dan berdiri sebagai objek acuan.

Semiotika Sosial Theo Van Leeuwen: Representasi, Wacana dan Ideologi

Semiotika sosial menyelidiki dua isu antara lain sumber daya material dalam komunikasi dan cara menggunakannya yang teregulasi secara sosial (Leeuwen, 2006:93). Regulasi tersebut ada dalam lingkup komunikasi verbal maupun nonverbal yang melibatkan bahasa. Menurut Leeuwen (2006), secara garis besar semiotika sosial mengkaji tentang regulasi dalam berkomunikasi menggunakan bahasa serta bagaimana cara menggunakannya untuk memproduksi makna. Dengan demikian, bahasa mempunyai otoritas dan regulasi sosial di dalamnya. Regulasi dan otoritas tersebut adalah bentuk wacana dalam semiotika sosial.

Wacana menjadi beberapa cara berbeda dalam memahami makna dalam

representasi. Hal tersebut berlaku sama dengan produksi pengetahuan. Pengetahuan harus dikonstruksikan melalui wacana dan dalam konteks sosial tertentu. Hal tersebut mengindikasikan bahwa antarindividu bisa jadi mempunyai pengetahuan berbeda mengenai pengetahuan tentang objek yang sama, atau mengacu pada objek yang sama dengan cara penyampaian yang berbeda. Hal tersebut bergantung dari situasi, kepentingan, dan tujuan individu. Dengan demikian wacana bersifat plural (Leeuwen, 1997:95)

Wacana pada dasarnya adalah pengetahuan. Tidak hanya tentang apa yang kita lakukan, tetapi selalu juga tentang mengapa kita melakukannya. Wacana yang digunakan merupakan sebuah praktik sosial ditambah dengan gagasan dan sikap yang melekat dalam konteks di mana kita menggunakannya (Leeuwen, 1997: 102). Leeuwen menyatakan gagasan dan sikap dalam praktik sosial terdiri dari tiga jenis (1997:104):

1. Evaluasi, berkaitan dengan hal-hal yang identik dalam wacana. Misalnya evaluasi mengenai makanan mencakup bagaimana rasa, tekstur, penampilan, maupun aspek-aspek lain yang berkaitan.
2. Tujuan, setiap wacana memiliki tujuan yang berbeda meski dalam praktek yang sama.
3. Legitimasi, mengapa sesuatu disampaikan oleh pihak tertentu dalam maksud dan cara tertentu pula. Wacana hanya dapat disampaikan oleh pihak yang

sudah memiliki legitimasi. Misalnya dalam konteks strip komik wacana yang disampaikan dalam kumpulan komik adalah legitimasi Muhammad Misrad sebagai kartunis.

Berikut adalah praktik sosial sebagai bentuk anatomi wacana dalam Leeuwen (1997:106):

1. Aksi atau tindakan, mencakup apa yang dilakukan oleh seseorang, kegiatan yang membentuk praktek sosial dan tatanan kronologis. Beberapa wacana berisi banyak detail tentang tindakan praktik sosial. Wacana lain hanya berisi pengetahuan umum yang samar-samar tentang tindakan yang terlibat dalam berlatih, dan berkonsentrasi pada evaluasi, tujuan dan legitimasi.

2. Sikap atau gaya, merujuk pada cara aksi direpresentasikan. Dalam konteks strip komik adalah bagaimana sebuah ilustrasi komik digambarkan, baik dari unsure pembangun sebuah komik.

3. Aktor Sosial, meliputi manusia, namun bisa jadi hewan. Aktor sosial adalah segala sesuatu yang terlibat dalam praktek dengan peran yang berbeda sesuai keterlibatan, misalnya perana aktif dan pasif. Sebuah wacana tentang praktik sosial yang diberikan mungkin tidak mencakup semua aktor yang harus terlibat di dalamnya.

4. Presentasi, adalah cara para aktor ditampilkan dan dirawat. Semua praktik sosial memiliki aturan penyajiannya, meskipun berbeda dalam jenis dan tingkat keketatannya.

5. Sumberdaya, adalah alat dan bahan yang diperlukan untuk menjalankan praktik sosial.

6. Waktu, adalah praktik-praktik sosial yang tak terhindarkan dan terjadi pada waktu yang spesifik.

7. Ruang, merupakan elemen konkrit terakhir dari praktik sosial. Ruang adalah tempat aksi berlangsung, termasuk adanya cara dan aturan di dalam sebuah praktik sosial.

Bagaimana realitas bertransformasi menjadi sebuah wacana menurut Leeuwen (1997:110) terdapat empat macam:

1. Eksklusi, wacana dapat mengecualikan unsur-unsur praktik sosial, misalnya jenis aktor tertentu. Ini dapat memiliki efek yang sangat menyimpang, misalnya dalam wacana perang yang mengecualikan para korban.

2. Penyusunan kembali, artinya wacana dapat mengatur ulang unsur-unsur praktik sosial, misalnya ketika 'detemporalisasi', yaitu elemen-elemen yang pada kenyataannya memiliki urutan tertentu, atau urutan khusus pada tindakan yang pada kenyataannya tidak perlu dilakukan dalam urutan tertentu.

3. Penambahan, yaitu wacana dapat menambah elemen kerepresentasi—terutama evaluasi, tujuan dan legitimasi.

4. Substitusi, merujuk pada fakta yang memberikan konsep pengganti untuk elemen konkret dari praktik sosial aktual. Dalam prosesnya konkret dapat diubah menjadi

diabstrak, spesifikmenjadiumum, dan 'melakukan' menjadi 'menjadi' (being)

Wacana sejatinya mengkonstruksi ideologi. Wacana dapat terbangun dengan adanya pengetahuan dan kekuasaan. Pengetahuan dan kekuasaan bisa diproduksi apabila terdapat regulasi di dalamnya. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang digambarkan dalam strip komik, sedangkan regulasi atau aturan dalam komik disusun melalui anatomi wacana Theo Van Leeuwen. Pengetahuan dan kekuasaan mengkonstruksi sebuah ideologi. Melalui teks dan wacana, dapat ditemukan konsep ideologi yang dominan dari strip komik.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan objek material berupa kumpulan strip komik *Indonesia Banget!2* karya Muhammad Misrad yang diterbitkan pada tahun 2017. Objek formal berasal dari buku-buku pendukung teori, diantaranya semiotika sosial Theo Van Leeuwen yaitu *Introducing Social Semiotics, Discourse and Practice, Representation* Stuart Hall, dan *Understanding Comics* Scott McCloud. Untuk melengkapi penelitian ini ditambahkan pula sumber-sumber terkait berupa artikel-artikel dalam jurnal dan buku yang berisi permasalahan yang hampir serupa dengan penelitian yang dilakukann.

Terdapat dua tahapan dalam penelitian ini. Langkah pertama dalam pengumpulan data adalah menginventarisasi sumber data

yaitu buku kumpulan strip komik Mice Cartoon *Indonesia Banget!2*. Jenis data yang diinventarisasikan dalam strip komik berupa visual dan verbal. Data visual memuat strip komik yang mempunyai urutan atau sekuensial dalam elemen-elemennya. Sedangkan data verbal meliputi hal-hal bersifat deskriptif berupa dialog dan unsur-unsur suprasegmental (parabahasa). Setelah diinventarisasi, selanjutnya dilakukan pengamatan terhadap sumber data visual dan verbal dalam komik strip. Berikutnya data dianalisis dengan beberapa tahapan.

Metode analisis data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan. Pertama adalah seleksi data terhadap objek kumpulan strip komik *Indonesia Banget! 2* dengan kriteria yang sesuai dengan objek formal yaitu representasi dan wacana dalam semiotika sosial. Setelah diseleksi secara keseluruhan, data diklasifikasikan sesuai kategorinya agar dapat dipetakan. Selanjutnya data yang telah dikategorisasikan disajikan untuk dianalisis menggunakan teori wacana dan representasi dalam semiotika sosial Theo Van Leeuwen. Setelah keseluruhan data dianalisis, langkah selanjutnya adalah mengambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Representasi dalam Wacana Strip Komik Indonesia Banget! 2

Representasi dalam strip komik *Indonesia Banget! 2* diungkapkan melalui

pendekatan konstruksionis. Representasi dipahami melalui dua cara, pertama dengan meneliti sistem dalam strip komik. Sistem adalah unsur-unsur pembangun di dalam komik seperti ikon, balon kata, panel, dan dialog. Unsur-unsur pembangun dalam strip komik berkorelasi dengan analisis anatomi wacana Theo Van Leeuwen. Semua anatomi wacana saling berkorelasi membangun suatu sistem konseptual.

Sistem konseptual membentuk sebuah peta konseptual, yaitu cara pandang yang

sama yang meliputi budaya atau makna bersama. Peta konseptual tersebut diungkapkan melalui bahasa dalam strip komik sehingga dapat dipahami. Melalui pengungkapan bahasa, dapat ditemukan wacana yang membentuk sebuah representasi serta gagasan yang membangun di dalamnya. Wacana adalah sumber daya representasi dalam strip komik. Berikut adalah representasi dalam wacana yang beragam dalam strip komik *Indonesia Banget! 2*.

Tabel 1. Representasi dalam wacana strip komik *Indonesia Banget! 2*

Halaman	Wacana	Representasi
Panel 1 halaman pembuka pertama	Orang Indonesia	Orang yang melanggar wacana lalu lintas
Panel 2 halaman pembuka pertama	Orang Indonesia	Orang yang menentang wacana agama (tentang wacana berjilbab)
Panel 3 halaman pembuka pertama	Orang Indonesia	Orang yang pemalas
Panel 4 halaman pembuka pertama	Orang Indonesia	Orang yang suka bergosip
Panel halaman pembuka kedua	Orang Indonesia	Orang yang jorok dan kumuh
Panel 1, 2, dan 3 halaman pembuka keempat	Orang Indonesia	Orang sulit menerima kritik
Halaman 6	Orang Buta Disewakan	Orang yang menghalalkan berbagai cara untuk mendapat uang
Halaman 15	Dulu dan kini	Perbedaan interaksi anak antara ruang dan waktu “Dulu dan Kini”
Halaman 22	Orang Indonesia	Orang yang mudah terpengaruh tren yang selalu berubah
Halaman 32	Telepon pintar	Ketidakpedulian terhadap sekitar

		(individualisme)
Halaman 34	Pamer dengan dalih bersyukur	Representasi orang yang gemar pamer atau narsis dalam media sosial
Halaman 47	Individualisme	Representasi ketidakpedulian sosial (individualisme)

12 strip komik yang dianalisis menggunakan anatomi wacana berujung pada pembentukan wacana berkaitan dengan orang Indonesia. Ucapan aktor “Orang Indonesia”, “Orang Indonesia Tuh”, maupun “Indonesia Tuh” dalam panel-panel utama mengacu pada aksi dan sikap aktor yang digambarkan dalam panel strip komik. Namun frasa tersebut menggambarkan perilaku aktor yang merupakan representasi “orang Indonesia” yang menyimpang dengan wacana mengenai perilaku masyarakat yang seharusnya. Penyimpangan tersebut adalah stereotip yang dibangun melalui aktor, aksi, dan sikap yang membangun gagasan dalam strip komik.

Dengan demikian secara garis besar strip komik merepresentasikan “Orang Indonesia” yang berperilaku menyimpang atau tidak sesuai dengan wacana hidup “yang semestinya” atau “baik” yang diekspektasikan oleh masyarakat. Namun bentuk penyimpangan atau ketidaksesuaian tersebut justru diterima sebagai sebuah pengetahuan. Indonesia adalah sebuah metonimi bagi orang Indonesia (aktor) yang bersikap menyimpang atau melanggar dari wacana hidup masyarakat. Penilaian bahwa orang Indonesia dinilai menyimpang berasal dari beberapa referensi berita yang

dicantumkan dalam analisis anatomi wacana. Referensi berita tersebut adalah cerminan realitas sosial yang direpresentasikan dalam strip komik.

Indonesia Banget! Sebagai Konstruksi Ideologi Dalam Strip Komik

Analisis anatomi wacana dalam setiap strip komik berujung pada pembentukan wacana. Wacana digunakan untuk memahami konstruksi ideologi dalam strip komik *Indonesia Banget!* 2. Untuk memahami konstruksi ideologi, hal yang perlu dipahami adalah apa wacana besar yang terdapat dalam strip komik yang telah dianalisis. Wacana menurut Leeuwen merupakan produk cerminan tentang apa yang terjadi di masyarakat (2004:104). Artinya, sebuah ideologi merepresentasikan kelompok tertentu dalam masyarakat. Dalam hal ini, wacana dalam strip komik merepresentasikan masyarakat Indonesia.

Dalam strip komik *Indonesia Banget!* 2 anatomi wacana aktor, aksi, sikap dan presentasi merepresentasikan orang Indonesia yang negatif. Dialog pengantar yang diucapkan oleh aktor Leon “Indonesia Tuh!” maupun “Orang Indonesia” adalah representasi aktor yang digambarkan dengan aksi dan sikap negatif. Definisi negatif mengacu pada representasi tidak sejalanannya ekspektasi kehidupan sosial.

Ikon yang sering muncul dalam komik seperti teknologi telepon pintar dianggap tidak sesuai dengan berbagai wacana hidup dalam masyarakat. Wacana hidup masyarakat tersebut berasal dari berbagai referensi artikel media massa.

Wacana sebagai Konstruksi Ideologi

Secara garis besar, strip komik menggambarkan wacana “Orang Indonesia”. Wacana tersebut mengkritisi segala aksi dan sikap yang dilakukan oleh aktor yang ada dalam panel. Dalam beberapa judul strip komik bagian pembuka, Leon memberikan ucapan yang merupakan kunci dari keseluruhan isi strip komik. Ucapan tersebut dituliskan dalam balon kata yang di dalamnya terdapat aspek parabahasa, yaitu penekanan. Penekanan yang terdapat di dalamnya berupa tanda baca dan penebalan huruf.



Gambar 1. Balon kata dengan penekanan pada tanda baca



Gambar 2. Balon kata dengan penekanan pada penebalan kata (bold)

Ucapan dalam balon kata tersebut digambarkan secara berulang-ulang dalam panel pembuka. Terdapat enam balon kata yang menggambarkan dialog tokoh Leon yang diucapkan secara berulang-ulang. Beberapa panel diantaranya mengucapkan secara jelas wacana apa diungkapkan dalam strip komik. Seperti pada gambar 3 yaitu balon kata berisi “Indonesia ‘tuuh! Males!” yang diucapkan oleh Leon. Ucapan Leon dalam balon kata tersebut mengkonstruksi bahwa (orang) Indonesia itu memiliki sifat pemalas. Dalam panel lain, Leon juga mengucapkan komentarnya mengenai orang Indonesia yang ditulis dengan metonimi ‘Indonesia’.



Gambar 3 balon kata yang diucapkan oleh Leon mengenai Indonesia

Dalam panel tersebut, secara jelas Leon mengucapkan bahwa Indonesia jorok dan kumuh. Hal tersebut dipertegas lagi dengan adanya penebalan dalam tanda baca setelah jorok dan kumuh. Selain penggambaran sifat secara langsung, dalam panel halaman pembuka, Leon mengucapkan kembali dalam balon kata "...Dasar Orang Indonesia!". Perkataan tersebut merupakan wacana mengenai "Orang Indonesia" yang gemar bergosip.



Gambar 4. Panel pertama halaman pembuka pertama strip komik *Indonesia Banget! 2*

Selain melalui perkataan "Orang Indonesia" atau "Indonesia", wacana dalam strip komik juga dipahami melalui anatomi wacana dalam strip komik. Seperti halnya dalam panel pertama yang menggambarkan orang Indonesia sebagai representasi ketidakpedulian terhadap lalu lintas. Aturan lalu lintas menyebutkan adanya wacana larangan berkendara menggunakan telepon pintar. Ungkapan "Orang Indonesia itu" menunjukkan kecenderungan aktor yang negatif. Makna negatif adalah aktor yang melanggar wacana mengenai berlalu lintas dengan benar.



Gambar 5. balon kata yang menyatakan cap Orang Indonesia

Selain Leon yang banyak memberikan dialog dalam balon kata, Mice menanggapi tanggapan Leon dalam panel-panel sebelumnya mengenai Orang Indonesia. Dalam panel tersebut, Mice mengucapkan beberapa kata penekanan, salah satunya adalah "CAP: Orang Indonesia" yang terlihat dicetak tebal dan pada kata cap ditulis dengan huruf kapital. Artinya Ucapan Mice ini mengkonstruksi bahwa strip komik *Indonesia Banget! 2*

berisi cap atau penilaian aktor terhadap 'orang Indonesia' yang dilihatnya. Cap tersebut tidak jauh berbeda dengan stereotip orang Indonesia yang digambarkan dalam gagasan strip komik.



Gambar 6. strip komik berjudul Dulu dan Sekarang

Stereotip atau cap Orang Indonesia juga terdapat dalam strip komik "Dulu" dan "Kini". Dalam panel "Dulu", istilah Dulu adalah ruang dan waktu yang diharapkan dan diekspektasikan indah oleh aktor dan pembaca. Sedangkan "Kini" ruang dan waktu masa kini yang tidak diharapkan. Hal tersebut mengkonstruksi sebuah wacana bahwa ruang dan waktu Dulu lebih baik daripada sekarang. Anak-anak yang bermain di luar rumah adalah sesuatu yang dianggap ideal. Sedangkan anak-anak yang bermain gawai dalam 'Kini' adalah sesuatu yang dianggap tidak ideal.



Gambar 7. strip komik halaman 32

Strip komik dalam halaman 32 menonjolkan penggunaan elemen visual berupa gambar yang memiliki beberapa simbol. Dalam panel tersebut menggambarkan telepon pintar yang menutupi mata aktor Mice disertai dengan tali pengikat yang menyerupai kacamata kuda. Mice digambarkan tidak bisa melihat apapun dan tangannya mengarah ke depan sebagai tanda bahwa dirinya meraba-raba jalan. Gambar strip komik menggunakan sebuah analogi bahwa telepon pintar menutup mata manusia. Makna dibalik menutup mata manusia adalah semua fokus manusia saat ini hanya untuk telepon pintar yang menimbulkan ketidakpedulian pada sekitar. Tanpa elemen verbal di dalamnya, strip komik halaman 32 menggambarkan tentang individualisme akibat gawai khususnya telepon pintar.



Gambar 8. Strip komik halaman 47 *Indonesia Banget! 2*

Strip komik selanjutnya menggambarkan wacana strip komik sebagai representasi ketidakpedulian. Strip komik tersebut menggambarkan dua orang aktor yang menggunakan telepon pintarnya dan mengenakan perangkat *headset* yang menutupi kedua telinganya. Hal tersebut mengkonstruksi wacana mengenai era individualisme yang dituliskan dalam narasi panel kedua dalam strip komik. Era individualisme erat kaitannya dengan kalimat “orang Indonesia” yang ada dalam panel-panel sebelumnya. Orang Indonesia yang dirujuk adalah aktor dengan individualisme yang digambarkan dalam strip komik, yaitu orang-orang yang duduk dan sedang memperhatikan telepon pintarnya.

Indonesia Banget! Sebagai Konstruksi Ideologi Strip Komik

Frasa “Orang Indonesia” dalam strip komik yang diulang secara terus menerus

adalah sebuah metonimi bagi orang Indonesia yang memiliki ketidaksesuaian dengan wacana hidup. Ketidaksesuaian tersebut berasal dari beberapa referensi artikel yang berkaitan dengan ilustrasi strip komik. Wacana “orang Indonesia” yang disebutkan secara berulang-ulang berujung pada konstruksi ideologi. Konstruksi Ideologi tersebut berkaitan dengan judul kumpulan strip komik yaitu “Indonesia Banget!”. Indonesia Banget adalah sebuah ideologi yang di dalamnya berisi wacana-wacana tentang orang Indonesia yang dianggap mempunyai sifat negatif atau menyimpang. Kategorisasi tersebut didapat berdasarkan analisis anatomi wacana dalam setiap panel strip komik. Sikap maupun aksi aktor dalam strip komik digambarkan “Indonesia Banget”, baik secara langsung disampaikan oleh aktor Leon maupun melalui gagasan strip komik.



Gambar 9. Balon kata dengan penekanan pada penebalan kata (**bold**)

Selain Leon, Mice mengungkapkan makna Indonesia banget melalui ucapan

dalam balon kata. Dalam panel tersebut ia memprotes Indonesia Banget yang diucapkan oleh aktor Leon secara berulang-ulang. Dalam balon kata terdapat aspek paralinguistik berupa penekanan dalam kata “CAP” yang ditulis menggunakan huruf kapital serta dicetak tebal. Artinya Orang Indonesia adalah cap, dan cap adalah stereotip.



Gambar 10. Balon kata dengan penekanan pada penebalan kata (bold)

Berkaitan dengan panel sebelumnya yang berbicara mengenai cap atau stereotip, stereotip yang diungkapkan dalam strip komik diucapkan oleh Mice dengan aspek paralinguistik berupa kalimat Hinakah Negeri dan Bangsa lo sendiri yang dicetak tebal atau bold. Artinya cap atau stereotip Indonesia Banget dipertanyakan kepada Mice. Apakah Indonesia Banget yang dikatakan oleh Leon adalah ungkapan bahwa bangsa Indonesia hina.

Dialog dalam balon kata yang berisi “orang indonesia”, “Indonesia tuuh” memiliki makna denotasi bahwa aktor yang dirujuk oleh Leon adalah orang Indonesia pada umumnya. Sedangkan dari makna konotasi, yang dimaksud dengan ungkapan-ungkapan tersebut adalah stereotip bahwa Indonesia dikategorisasikan sebagai orang-orang yang berperilaku negatif.

Indonesia banget adalah sebuah ideologi yang dikonstruksi melalui wacana-wacana dalam kumpulan strip komik yang sebelumnya diterbitkan secara terpisah. Wacana orang Indonesia sebagai presentasi orang Indonesia yang negatif diterima begitu saja dan dianggap sebagai sebuah pemakluman. Ketika memahami strip komik tersebut, tidak ada pertanyaan “mengapa Indonesia Banget” yang dirujuk adalah bentuk sebuah hinaan atau ejekan. Justru yang Indonesia Banget menjadi sebuah kebenaran yang dapat diterima sebagai pengetahuan dalam strip komik yang digambarkan.

Pembahasan

Terdapat beberapa penelitian yang diterbitkan dan menjadi tinjauan dari penelitian ini. Pertama, artikel berjudul “The Interplay of Words and Images In Expressing Multimodal Metaphors in Comics” ditulis oleh Milos Tasic dan Dusan

Stamenkovic pada *Multimodal Communication In The 21st Century: Professional and Academic Challenges: 33rd Conference of the Spanish Association of Applied Linguistics* di Spanyol. Tulisan ini menjelaskan klasifikasi sementara berbagai jenis metafora multimodal pada aspek *verbapictorial* (teks verba bergambar). Berbagai variasi ditemukan dalam komik yang didasarkan pada hubungan antara bahasa tertulis (verbal) dan visual. Komunikasi visual dan verbal dalam komik dikombinasikan dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti menyebutkan bahwa terdapat tiga jenis hubungan metafora multimodal dalam komik, antara lain: (1) metafora gambar-dominan, (2) metafora teks-dominan, dan (3) metafora pelengkap. Komik dengan standar Amerika berisi cukup banyak metafora multimodal. Konten metafor dalam komik Amerika memiliki kecenderungan disampaikan secara eksklusif melalui saluran verbal.

Selanjutnya yaitu artikel "Representing Emotive Meaning in Visual Images: A Social Semiotic Approach" yang ditulis oleh Dezheng Feng dan Kay L.O'Halloran. Penelitian menghasilkan analisis bagaimana makna emotif direpresentasikan dalam gambar visual menggunakan sumber semiotik ekspresi

wajah dan orientasi tubuh. Sumber semiotik tersebut melengkapinya interpretasi metafora kognitif yang digambarkan secara visual. Interpretasi metaforal dilakukan dalam menganalisis perilaku kehidupan nyata yang menghasilkan indeks semosi.

Melalui pendekatan semiotikasosial, maka dapat dirumuskan ekspresi wajah, sentuhan, dan orientasi tubuh sebagai sistem makna yang saling berkaitan. Pemilihan dan kombinasi merupakan fungsional sistemik *lexico-grammar* yang digunakan untuk menganalisis dan menafsirkan pembuatan makna dalam citra visual. Sistem tersebut kemudian digunakan untuk menjelaskan bagaimana makna emotif diwakili dalam buku-buku komik. Analisis menunjukkan bahwa pilihan sistemik kartun isu untuk mewakili emosi sebagian besar konsisten dengan akurasi pengkodean perilaku wajah dan pedomangaya. Melalui pemeriksaan komik Amerika dan Jepang, itu menunjukkan bahwa pendekatan leksiko-gramatikal sosial semiotik tidak hanya efektif dalam menjelaskan sumber emosi dalam perilaku non verbal, tetapi juga berguna untuk menyelidiki perbedaan budaya dalam penggambaran visual emosi. Pilihan sistemik juga member seniman kerangka kerja untuk "merancang" emosi dalam

media visual kreatif seperti komik, dan mungkin dalam visi komputer, desain game, dan domain terkait.

Ketiga, artikel dalam jurnal yang ditulis oleh Chen Wen Huang yang berjudul “Amultimodal Social Semiotic Approach to the Analysis of Manga: A Metalanguage for Sequential Visual narratives”, Universitas Cape Town. Studi tersebut berkontribusi terhadap pemahaman tentang sifat narasi visual berurutan, bagaimana sumber daya semiotik yang berbeda dapat digunakan untuk membangun narasi visual dan bagaimana urutan gambar dapat dikembangkan. Selama bertahun-tahun, penelitian ekstensif telah dilakukan di area gambar diam. Namun, kekhususan makna dibuat gambar berurutan tetap relatif belum dijelajahi. Arti penting dari penelitian ini adalah bahwa itu berkontribusi terhadap pemahaman narasi sekuensial dengan mengusulkan bahasa metal untuk manga.

Anatomi Wacana dalam Strip Komik Indonesia Banget! 2

Sumber daya: Panel Pertama dalam Halaman Pembuka pertama



Gambar 11. panel pertama halaman pembuka strip komik *Indonesia Banget! 2*

Dalam panel pertama halaman pembuka strip komik *Indonesia Banget! 2*, terdapat tiga aktor yang digambarkan di dalamnya yaitu Mice, Leon dan seorang laki-laki yang ada di dalam ikon interior dalam mobil. Ketiga aktor tersebut ada di dalam waktu panel pertama halaman pembuka. Dari segi ruang, terdapat dua sudut pandang penggambaran, yaitu dalam ikon mobil dan dari luar mobil. Situasi yang digambarkan dalam strip komik halaman pembuka pertama adalah seorang aktor pria yang bermain telepon pintar saat menyetir mobil. Hal tersebut ditandai dengan ikon setir mobil dan telepon pintar yang digunakan oleh aktor secara bersamaan. Dalam panel yang sama, aktor Leon menunjuk ke arah pria yang ada di dalam mobil sambil berkata “Orang Indonesia tuuuh!!”. Terdapat unsur

parabahasa berupa penekanan dalam tanda seru yang ditandai dengan penebalan (*bold*).

Dialog “Orang Indonesia tuuuh!!” merujuk pada aktor pria yang ada di dalam ruang mobil. Orang Indonesia yang digambarkan adalah aktor yang tidak peduli terhadap keselamatan lalu lintas. Hal tersebut ditandai dengan gambar penggunaan telepon genggam secara bersamaan dengan menyetir. Hal tersebut berujung pada sebuah stereotip bahwa orang Indonesia adalah orang yang menyepelekan wacana aturan lalu lintas.

Wacana aturan lalu lintas dilegitimasi melalui perundang-undangan lalu lintas yang menjadi wacana dalam realitas masyarakat. Dalam undang-undang nomor 22 tahun 2009 pasal 106 Ayat 1 disebutkan bahwa setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib mengemudikan kendaraannya dengan wajar dan penuh konsentrasi. Artinya penggunaan telepon pintar dapat mengganggu konsentrasi saat berkendara maupun orang lain. Adanya pasal perundang-undangan tersebut semakin melegitimasi bahwa orang Indonesia dalam strip komik melanggar peraturan lalu lintas yang berkorelasi dengan realitas sosial masyarakat.

Sumber daya : Panel Kedua Halaman Pembuka Pertama



Gambar 12. panel kedua halaman pembuka strip komik *Indonesia Banget! 2*

Panel kedua halaman pembuka strip komik *Indonesia Banget! 2* menggambarkan tiga aktor yaitu Mice, Leon dan seorang wanita. Ketiga aktor tersebut ada di dalam ruang dan waktu panel kedua halaman pembuka. Situasi yang terdapat dalam panel pembuka kedua adalah aktor Mice dan Leon yang sedang melihat seorang wanita berjilbab. Wanita tersebut digambarkan menenteng beberapa tas belanjaan sambil memegang gawainya. Tas belanjaan, perhiasan, kacamata yang dikenakan dan telepon pintar adalah simbol yang juga melekat dalam tubuh wanita tersebut. Melihat aktor wanita dengan segala atribut yang dikenakannya, Leon berkata dalam balon kata “Indonesia tuuuh...” dengan aspek parabahasa nada panjang. Aspek

parabahasa tersebut menggambarkan penegasan terhadap realitas sosial yang ia dapatkan dari pengamatan seorang wanita berjilbab dalam panel.

Simbol-simbol dalam anatomi wacana tersebut membentuk sebuah stereotip bahwa "Indonesia tuh" yang dimaksud adalah wanita dengan simbol jilbab yang tidak sesuai dengan wacana keagamaan penganut Islam. Simbol berupa jilbab yang digunakan oleh aktor wanita digambarkan seperti 'punuk unta'. Melalui referensi salah satu artikel dalam situs Islampos.com model jilbab tersebut dianggap condong pada keburukan. Selain itu disarankan untuk menggunakan baju kurung yang besar sehingga tidak nampak siluet tubuh pada perempuan yang mengenakan jilbab. Namun dalam strip komik wanita tersebut digambarkan menggunakan pakaian yang ketat dan berwarna-warni.

Jilbab adalah konstruksi simbol keislaman sebagaimana ditulis pula oleh Dadi Ahmadi dan Nova Yohana dalam jurnal Unisba. Dari artikel tersebut dituliskan anjuran untuk berpakaian tidak berlebihan dan tidak sombong. Artikel tersebut menuliskan bahwa islam melarang perilaku konsumtif. Namun strip komik menggambarkan berbagai simbol yang

bertentangan dengan wacana jilbab dan islam sebagaimana digambarkan ikon melekat di tubuh wanita tersebut. Tas belanjaan adalah sebuah simbol bahwa orang Indonesia yang dirujuk oleh Leon bersifat konsumtif berlebihan. Beberapa artikel tersebut ada merupakan legitimasi bahwa aksi dan aktor yang digambarkan dalam strip komik melawan wacana keagamaan.

Sumber Daya : Panel Ketiga Halaman Pembuka Pertama



Gambar 13 panel ketiga halaman pembuka strip komik *Indonesia Banget! 2*

Panel ketiga halaman pembuka strip komik *Indonesia Banget! 2* menggambarkan tiga aktor yaitu Mice, Leon dan seorang pria. Ketiga aktor tersebut ada di dalam ruang panel ketiga halaman pembuka yang identik dengan sebuah ikon yaitu dipan kayu. Anatomi wacana waktu adalah panel kedua halaman pembuka strip komik. Aktor Mice dan Leon digambarkan sedang berdiri

sambil melihat seorang pria yang sedang duduk bersandar di atas sebuah dipan kayu. Pria tersebut duduk bersandar sambil menikmati kopi dan rokok yang ada di kedua tangannya. Melihat pria tersebut, Leon mengatakan “Indonesia ‘tuuh! males!” dalam balon kata yang merujuk pada pria yang mereka lihat. Aspek parabahasa berupa penebalan dalam tanda seru dan kata *males* (malas) yang diucapkan dengan nada meninggi.

Hal tersebut mengkonstruksi sebuah stereotip bahwa orang Indonesia adalah pemalas. Stereotip tersebut menjadi sebuah wacana orang Indonesia yang pemalas dalam strip komik. Wacana bahwa orang Indonesia pemalas dilegitimasi dengan berbagai artikel dalam internet bahwa orang Indonesia dicap sebagai orang paling pemalas sedunia, artinya wacana tersebut berkaitan dengan realitas sosial di lapangan. Salah satunya adalah artikel online yang dituliskan oleh media *Tribunnews* yang berjudul “Orang Indonesia disebut paling pemalas sedunia, Lho kok bisa?” yang menyiratkan bahwa isu tersebut memang ada dalam realitas sosial masyarakat.

Sumber daya : panel keempat halaman pembuka pertama strip komik



Gambar 14 panel keempat halaman pembuka strip komik *Indonesia Banget! 2*

Panel keempat halaman pembuka strip komik *Indonesia Banget! 2* menggambarkan tiga aktor yang berperan di dalamnya yaitu Leon dan dua orang wanita. Wanita pertama digambarkan dengan rambut sebah dan mengenakan baju model tanktop, sedangkan wanita kedua mengenakan gamis dan penutup kepala. Ketiga aktor tersebut ada di dalam ruang dan waktu panel keempat halaman pembuka strip komik. Ruang dalam strip komik tersebut dibangun melalui simbol-simbol beberapa jenis sayur yang ada di hadapan dua aktor perempuan dalam gambar strip komik.

Secara keseluruhan, gagasan dalam strip komik digambarkan melalui aktor Leon yang berkata “...Dasar orang Indonesia!” yang merujuk pada dua wanita dalam panel. Aspek parabahasa tampak

dalam tanda seru yang ditebalkan (*bold*) yang artinya penekanan dalam kalimat yang diucapkan oleh Leon. Artinya dialog tersebut diucapkan dengan nada yang tinggi.

Orang Indonesia diwacanakan suka membicarakan orang lain atau bergosip dalam strip komik. Hal tersebut dilegitimasi dengan artikel online yang berisi penelitian mengapa orang Indonesia sangat gemar bergosip. Beberapa artikel online yang ditulis oleh tirta.id dan idntimes menuliskan alasan ilmiah mengapa orang Indonesia suka bergosip. Salah satu alasannya gosip adalah sebuah insting dasar manusia. Gosip justru menjadi tindakan yang dimaklumi bahkan terlegitimasi dari beberapa penelitian yang semakin mengukuhkannya.

Sumber Daya : Panel Komik Halaman Pembuka Kedua Strip Komik



Gambar 15. halaman pembuka kedua strip komik *Indonesia Banget! 2*

Tiga aktor digambarkan dalam halaman pembuka strip komik *Indonesia Banget! 2*. Aktor-aktor tersebut diantaranya Mice, Leon, seorang pria yang ada dalam toilet, dan seorang pria yang ada di depan rumah. Keempat aktor tersebut ada dalam waktu panel halaman pembuka kedua strip komik. Ruang dalam strip komik tersebut tersusun dari beberapa ikon di dalamnya yaitu sungai, rumah, dan bilik toilet di atas sungai. Sudut pandang dalam strip komik tertuju pada ikon-ikon yang menyusun ruang dalam strip komik seperti cara Mice dan Leon memandang suasana di dalamnya.

Dalam panel strip komik halaman pembuka kedua, aktor Mice dan Leon sedang berjalan melewati ikon sungai, rumah, dan bilik toilet di atas sungai. Mereka melihat seorang aktor pria yang sedang berjongkok di dalam bilik toilet yang ada di atas sungai. Leon berkata bahwa orang Indonesia itu jorok dan kumuh sesuai dengan apa yang ia lihat. Apa yang diungkapkan oleh Leon beserta sikap yang digambarkan mengkonstruksi sebuah stereotip bahwa yang kumuh dan jorok adalah orang Indonesia. Hal tersebut dipertegas dengan latar komik yang berisi ikon-ikon tempat yang dianggap jorok. Ikon tersebut antara lain sungai yang berwarna cokelat dan toilet di atas sungai yang

merepresentasikan ketidaksesuaian wacana 'bersih'. Kesatuan ikon, gambar, dan dialog strip komik mengkonstruksi sebuah wacana bahwa Indonesia itu jorok.

Konstruksi wacana bahwa Indonesia adalah orang Indonesia yang jorok berkaitan dengan realitas sosial yang memang benar adanya. Hal tersebut dilegitimasi dengan adanya artikel online yang menyebutkan pula bahwa adanya kebiasaan segelintir orang Indonesia yang menggunakan toilet bantaran sungai. Artikel tersebut ditulis dalam media online tribun kaltim yang menuliskan bahwa ada kebiasaan warga yang menggunakan toilet bersama di pinggir sungai.

Sumber Daya: Panel Pertama, Kedua, dan Ketiga Halaman Pembuka Keempat



Gambar 16. halaman pembuka keempat strip komik *Indonesia Banget! 2*

Strip komik halaman pembuka keempat *Indonesia Banget! 2* menggambarkan dua aktor yang berperan di dalamnya yaitu Leon dan Mice. Kedua

aktor tersebut ada di dalam ruang dan waktu halaman pembuka keempat keempat strip komik. Ketiga panel yang ada di dalamnya menunjukkan pergeseran waktu dari panel satu ke panel-panel selanjutnya. Pergantian tersebut digambarkan melalui aksi dan dialog yang digambarkan berbeda dalam strip komik. Penggambaran berbagai anatomi wacana di dalamnya berkaitan dengan strip komik pada panel-panel sebelumnya. Beberapa panel dalam strip komik mengindikasikan adanya benang merah dengan panel-panel sebelumnya.

Ketiga panel dalam halaman pembuka keempat strip komik menggambarkan pertanyaan Mice atas pernyataan Leon dalam panel-panel sebelumnya. Dalam setiap panel sebelumnya, Leon mengucapkan "Orang Indonesia tuh" ditulis dengan berbagai unsur parabahasa berupa penekanan. "Orang Indonesia Tuh" yang dirujuk adalah aktor-orang Indonesia distereotipkan 'negatif' dalam strip komik. Aktor Mice mempertanyakan hal tersebut dengan kata "hina". Hal tersebut mengkonstruksi stereotip bahwa Indonesia Banget adalah sebuah pemikiran yang dibenarkan oleh aktor dalam strip komik. Dengan adanya kalimat yang menunjukkan protes dari Mice kepada Leon mengenai Orang Indonesia yang stereotipkan negatif,

maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa penggambaran aktor Mice merepresentasikan orang Indonesia yang tidak terbuka menerima kritik.

Sumber daya: Halaman 6 strip komik *Indonesia Banget! 2*



Gambar 17. halaman 6 strip komik *Indonesia Banget! 2*

Strip komik halaman 6 *Indonesia Banget! 2* berjudul “Orang Buta Disewakan” menggambarkan dua aktor yang berperan dalam strip komik. Aktor tersebut antara lain seorang pria yang digambarkan bisa melihat dan pria lainnya yang berperan menjadi aktor orang yang buta. Kedua aktor tersebut ada dalam ruangdan waktu panel halaman enam kumpulan strip komik.

Judul strip komik “Orang Buta disewakan” menggambarkan dua aktor yang sedang melakukan aksi mengemis. Gambar tersebut dipertegas dengan narasi di samping kanan dan kiri dengan simbol

panah, bahwa orang buta tersebut adalah sewaan. Tujuannya adalah memanfaatkan kekurangan fisik untuk menarik simpati dan mendapatkan keuntungan. Tarif yang dinarasikan dalam gambar strip komik tersebut adalah Rp 100.000,00 dan akan melonjak tiga kali lipat saat bulan ramadhan. Gambar, narasi, dan dialog dalam strip komik tersebut mengkonstruksi stereotip bahwa orang Indonesia yang dirujuk adalah oknum yang memanfaatkan kesempatan untuk mencari keuntungan.

Adanya stereotip bahwa orang Indonesia adalah orang yang memanfaatkan kesempatan untuk mencari keuntungan terlegitimasi dengan artikel yang menyiratkan adanya “budaya mengemis” demi mendapatkan keuntungan.

Sumber daya : Halaman 15 Strip Komik *Indonesia Banget!2*



Gambar 18. halaman 15 strip komik *Indonesia Banget! 2*

Panel keempat halaman pembuka strip komik *Indonesia Banget! 2* menggambarkan empat aktor di dalamnya yaitu Mice, anak perempuannya, dan dua orang anak perempuan teman anak Mice. Panel pertama menggambarkan ruang halaman rumah, sedangkan panel kedua menggambarkan ruang kamar tidur. Waktu dalam strip komik ditunjukkan melalui dua transisi yaitu panel pertama dan kedua dalam strip komik halaman 15. Panel pertama dan kedua tersebut menggambarkan transisi waktu antara “Dulu” dan “Sekarang”.

Panel “Dulu” dan “Sekarang” menggambarkan dua keadaan yang berbeda mengenai kehidupan anak-anak di masa dulu dan sekarang. Panel pertama bercerita tentang kehidupan anak waktu dulu yang sedang bermain bersama di halaman rumah di desa. Sedangkan panel kedua bercerita tentang kehidupan anak masa kini yang identik dengan telepon pintar. Panel tersebut bercerita tentang anak Mice yang menangis karena aplikasi *youtube* yang terpasang di telepon pintarnya tidak bisa di gunakan.

Panel “Dulu” dan “Kini” menyoroti wacana mengenai perbedaan interaksi sosial anak di masa lalu dan saat ini. “Dulu” anak-anak banyak menghabiskan waktu

bersama temannya di luar rumah. Tetapi “Kini” anak-anak senang berada di dalam rumah, menghabiskan waktunya untuk bermain telepon pintar. Hal tersebut dilegitimasi oleh adanya artikel online yang banyak berisi penelitian mengenai ketergantungan anak terhadap telepon genggam. Artikel tersebut berisi sebuah realitas bahwa komunikasi anak saat ini sudah bergeser menjadi individual. Artikel menuliskan bahwa makin banyak anak yang menghabiskan waktu bermain gawai dibandingkan melakukan kegiatan yang melibatkan permainan kontak fisik dengan kawan sebaya.

Sumber daya : Halaman 22 strip komik Indonesia Banget!2



Gambar 19. halaman 22 strip komik *Indonesia Banget! 2*

Strip komik halaman 22 *Indonesia Banget! 2!* menggambarkan lima aktor yang berperan di dalamnya. Kelima aktor tersebut adalah Ikan Louhan dalam panel

pertama, tanaman Gelombang Cinta pada panel kedua, Mice, Leon, dan seorang pria yang terdapat dalam panel ketiga. Ruang dalam strip komik tersebut adalah keempat panel yang merupakan transisi perpindahan waktu berupa tahun dari ruang satu ke ruang yang lain. Transisi perpindahan ruang dan waktu tersebut berada dalam tahun 2002, 2008, 2014, dan

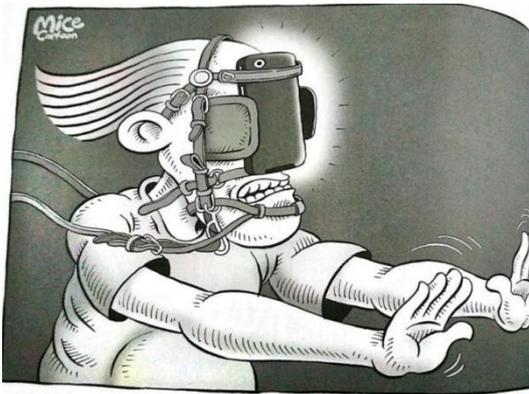
Ketiga panel dalam strip komik halaman 22 menggambarkan tren masyarakat Indonesia di masanya. Panel pertama ruang dan waktu tahun 2002 menggambarkan bahwa masyarakat Indonesia pernah mengalami tren memelihara ikan louhan. Panel kedua menggambarkan bahwa masyarakat Indonesia pernah mengalami tren memelihara tanaman gelombang cinta dalam ruang dan waktu tahun 2008. Sedangkan pada panel ketiga dalam ruang 2014, panel berisi interaksi antara Mice, Leon, dan temannya yang menggambarkan adanya tren cincin batu akik. Mereka saling memperlihatkan cincin batu akik yang dikenakan di tangannya. Sedangkan dalam panel menggambarkan tulisan berisi pertanyaan tren apakah selanjutnya yang akan melanda masyarakat Indonesia.

Gambar strip komik tersebut berisi makna bahwa masyarakat Indonesia

memiliki tren yang berbeda setiap tahunnya. Ketika ada tren baru, ruang dan waktu 2014 menggambarkan antusiasme aktor terhadap tren baru. Dalam panel terakhir terdapat pertanyaan tren apa selanjutnya yang akan diikuti. Gabungan dari beberapa panel tersebut mengkonstruksi stereotip bahwa dari tahun ke tahun, masyarakat Indonesia selalu mengikuti perkembangan tren terbaru tanpa mengkritisnya.

Panel dalam strip komik di atas berkesesuaian dengan realita sosial di masyarakat yang terkena tren saat itu. Hal tersebut dilegitimasi dalam beberapa artikel online yang berjudul serupa dengan gagasan dalam strip komik. Artikel mengenai ikan louhan terdapat dalam tulisan [www. Money. Id](http://www.money.id) yang menuliskan bahwa saat ini bisnis ikan louhan mati suri. Artikel mengenai gelombang cinta yang saat itu mahal dan diminati terdapat dalam salah satu blog dengan alamat <https://tutinonka.wordpress.com/2008/07/29/gelombang-cinta/>. Sedangkan di tahun 2014, terdapat beberapa artikel yang menunjukkan bahwa saat itu ada tren masyarakat berupa memelihara tanaman gelombang cinta pada laman <https://review.bukalapak.com/hobbies/batu-akik-terpopuler-90220>.

Sumber daya : Halaman 32 Strip Komik Indonesia Banget! 2



Gambar 10. halaman 32 strip komik Indonesia Banget! 2

Panel halaman 32 strip komik *Indonesia Banget! 2* menggambarkan seorang aktor yang berperan di dalamnya yaitu Mice. Mice berada di ruang dan waktu panel tunggal dalam strip komik pada halaman tersebut.

Dalam strip komik halaman 32, Mice berjalan dengan kepala yang terikat oleh sebuah telepon pintar sehingga tidak bisa melihat. Ia disimbolkan berjalan dengan meraba-raba. Gambar strip komik tersebut menginterpretasikan bahwa saat ini manusia terlampaui fokus pada telepon pintar atau gawai yang dimiliki dan tidak bisa melihat dunia sekitarnya. Hal tersebut mengkonstruksi wacana bahwa orang Indonesia fokus pada dirinya dan telepon

pintarnya sehingga tidak peduli dengan keadaan sekitar atau individualisme.

Berkaitan dengan realitas masyarakat saat ini sebagai pengguna teknologi telepon pintar, terdapat media yang melegitimasi hal tersebut yaitu beberapa artikel online yang menulis tentang penggunaan telepon pintar karena individualisme. Salah satu artikel tersebut menuliskan bahwa *gadget* atau gawai mendekatkan diri pada individualisme yang dinilai cukup mengkhawatirkan di antara interaksi sosial.

Sumber daya : Halaman 34 Strip Komik Indonesia Banget! 2



Gambar 19. halaman 34 strip komik Indonesia Banget! 2

Strip komik halaman 34 *Indonesia Banget! 2* berjudul “Pamer dengan Dalih Bersyukur”. Terdapat dua aktor yaitu Mice dan Leon yang digambarkan melalui akun media sosial *Facebook*. Ruang dalam kedua panel strip komik tersebut adalah ruang fitur *status Facebook*. Anatomi waktu dalam panel tersebut ditunjukkan melalui waktu

aktor mengunggah gambar dan status dalam fitur status *Facebook*.

Strip komik “Pamer dengan Dalih Bersyukur” menggambarkan dua panel strip yang identik dengan fitur pembaharuan dalam media sosial *Facebook*. Dua panel tersebut menggambarkan dua aktor utama dalam strip komik ini yaitu akun media sosial Mice dan Leon. Kedua aktor mengungkapkan rasa syukur dalam sebuah status *facebook* karena mendapatkan hal yang mereka inginkan. Panel pertama berisi unggahan *Facebook* milik Leon. Ia mengunggah gambar seorang pria dengan seragam panjang dan topi khas seorang pekerja proyek pembangunan. Namun ikon yang ada dalam gambar tidak identik dengannya, melainkan dengan orang lain.

Sedangkan Mice mengunggah gambar dan status yang identik dengan dirinya. Ia menggunakan baju hangat dan berfoto bersama seorang tentara yang identik dengan tentara khas Inggris. Dalam keterangan fotonya ia mengucapkan rasa syukur karena telah sampai dan diberi kesempatan untuk menikmati negara tempat grup musik The Beatles lahir.

Kata syukur yang merepa ucapkan dalam status media sosial *Facebook* mempunyai keterkaitan dengan judul strip komik yaitu “Pamer dengan Dalih

Bersyukur”. Perkembangan media sosial membuat orang yang memiliki akun bebas untuk menulis apa yang mereka mau. Media sosial, tidak hanya digunakan untuk berinteraksi dengan berbagai orang dengan jarak yang jauh, namun digunakan sebagai ajang pamer. Adanya hal tersebut mengkonstruksi wacana orang Indonesia sebagai pengguna media sosial gemar untuk pamer. Pernyataan tersebut tentunya dilegitimasi melalui sebuah artikel dalam media online *national geographic* bahwa media sosial ada keterkaitan dengan sifat pamer dan narsistik dalam alamat <https://nationalgeographic.grid.id/read/13998644/penelitian-media-sosial-dan-selfie-mengubah-seseorang-menjadi-narsis?page=all>.

Sumber daya : Halaman 47 Strip Komik *Indonesia Banget! 2*



Gambar 20. halaman 47 strip komik *Indonesia Banget! 2*

Kedua panel dalam halaman 47 menggambarkan enam aktor yang berperan di dalamnya. Berbeda dengan panel-panel sebelumnya, strip komik ini digambarkan tanpa aktor Mice. Aktor-aktor tersebut diantaranya adalah seorang pria yang sedang memegang gawai yang tidak digambarkan wajahnya, seorang wanita yang menggendong anaknya, seorang anak yang digendong ibunya, seorang wanita yang sedang duduk, seorang pria tua yang duduk, dan seorang pria yang sedang duduk. Keenam aktor tersebut berada dalam kedua ruang halaman 47 strip komik *Indonesia Banget!*². Kedua panel adalah ruang transisi yang menunjukkan pergeseran waktu antara panel pertama dan kedua. Pergantian waktu juga digambarkan melalui narasi dalam panel pertama dan kedua antara siang di stasiun Sudimara dan Era Individualisme telah dimulai.

Dua panel dalam strip komik halaman 47 mengkonstruksi ketidakpedulian aktor-aktor terhadap kondisi di sekitarnya. Wacana kursi fasilitas umum sebagai prioritas untuk ibu hamil diabaikan oleh aktor-aktor yang ada dalam strip komik. Aktor-aktor strip komik tersebut menegaskan gagasan bahwa “Indonesia Banget!” yang ada dalam strip komik adalah ketidakpedulian karena telepon pintar.

Kedua panel menunjukkan adanya individualisme dalam kehidupan sosial yang dipertegas melalui narasi era individualisme dalam strip komik panel kedua.

Era individualisme dalam strip komik yang dimaksud disebabkan oleh ikon telepon pintar dalam strip komik. Hal tersebut berkorelasi dengan realitas sosial yang berhubungan dengan frasa “Indonesia Banget”. Isu individualisme tersebut dilegitimasi kembali dengan adanya beberapa artikel yang menuliskan bahwa individualisme disebabkan oleh teknologi gadget. Artikel tersebut diantaranya dimuat dalam Kompasiana dan JPNN dan Kompasiana yang menuliskan bahwa teknologi gawai menyebabkan merebaknya sikap individualisme yang dilakukan oleh realitas masyarakat Indonesia.

SIMPULAN

Strip komik *Indonesia Banget! 2* adalah sebuah transformasi teks sastra ke dalam bentuk gambar dan dialog yang disajikan secara sekuensial. Strip komik menyajikan wacana dan representasi yang berujung pada konstruksi ideologi. Wacana dalam strip komik *Indonesia Banget! 2* dipahami melalui analisis bahasa visual dan verbal. Bahasa visual dan verbal adalah unsur penyusun komik seperti aktor, narasi, balon

kata, dan aspek parabahasa. Dialog sebagai bahasa verbal juga didukung oleh gambar sebagai elemen visual dalam strip komik. Elemen visual dalam strip komik berupa anatomi wacana yang dideskripsikan melalui penggunaan bahasa. Unsur penyusun komik kemudian dianalisis menggunakan teori anatomi wacana Theo Van Leeuwen.

Melalui analisis anatomi wacana, didapatkan wacana yang dominan dalam strip komik mengenai "Indonesia". Wacana tersebut diawali dalam halaman-halaman pembuka strip komik. Bisa dikatakan bahwa strip komik pada halaman pertama menggiring pemahaman mengenai wacana Indonesia dalam halaman-halaman selanjutnya. Wacana tersebut dipahami melalui balon kata yang berisi dialog aktor Leon yang digambarkan mengamati dan mengomentari aktor-aktor lain. Aktor-aktor lain terdiri dari aktor turut serta berperan di dalamnya. Dialog mempunyai peran cukup besar dalam pembentukan wacana karena diucapkan oleh aktor secara berulang-ulang : "orang Indonesia tuh", "Indonesia tuh", atau "Dasar Indonesia". Frasa-frasa tersebut merujuk pada aktor dalam strip komik secara garis besar mewacanakan orang Indonesia yang

digambarkan melalui aksi aktor sebagai produksi makna dalam strip komik.

Elemen visual berupa gambar yang dirujuk sebagai Indonesia Banget merepresentasikan aktor dengan aksi dan sikap yang dianggap negatif. Kategorisasi negatif tersebut didasarkan pada analisis yang menunjukkan adanya penyimpangan atau ketidaksesuaian yang digambarkan dalam strip komik mengenai wacana hidup masyarakat. Dengan demikian, "Indonesia" adalah representasi penyimpangan atau ketidaksesuaian. "Indonesia Banget" menjadi sebuah stereotip bahwa orang Indonesia yang digambarkan melalui aktor dalam strip komik merupakan representasi orang Indonesia dengan penyimpangan dan ketidaksesuaian dari cara hidup yang diekspektasikan

Wacana dan Representasi orang Indonesia yang digambarkan melalui strip komik berkaitan dengan judul utamanya yaitu "Indonesia Banget". Judul strip komik adalah konstruksi ideologi yang dikumpulkan melalui wacana dan representasi dalam strip komik. "Indonesia Banget!" sebagai sebuah ideologi menjadi sebuah produksi pengetahuan bahwa orang Indonesia yang berperilaku negatif dan menyimpang. Indonesia Banget sebagai judul besar dalam strip komik membawa pengaruh bagi panel-panel di dalamnya yang juga mencerminkan ilustrasi

orang Indonesia yang “Indonesia Banget”. Frasa tersebut dapat diterima dan tidak dipertanyakan kembali bagi pembaca seperti halnya konsep ideologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Huang, C. (2009). A multimodal social semiotic approach to the analysis of manga : a Metalanguage for sequential visual narratives. <https://www.semanticscholar.org/paper/A-multimodal-social-semiotic-approach-to-the-of-%3A-a-Huang/5b18b4bb47f646e6342a43b7e99febc035da>
- Feng, Dezheng dan Kay. LO'Halloran.2012.Jurnal "Representing Emotive Meaning in Visual Images: A Social Semiotic Approach". Department of English, The Hong Kong Polytechnic University, Hong Kong. Multimodal Analysis Lab, Interactive Digital Media Institute, National University of Singapore.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London : Sage Publications.
- Kress dan Theo Van Leeuwen. 1996. *Reading Images: Grammar and Visual Design*. Abingdon: Routledge
- Leeuwen, Theo van. 2005. *Introducing Social Semiotics*. New York: Rotledge.
- _____ 2008. *Discourse and Practice*. USA: Oxford University Press.
- Misrad, Muhammad. 2017. *Indonesia Banget! 2*. Jakarta: Octopus Garden.
- Mccloud, Scott. 1993. *Understanding Comics, The invisible art*. NewYork: Harper Collins Publishers.
- Tasic, Milos dan Dusan Stamenkovic. 2015. Jurnal "The Interplay of Words and Images in Expressing Multimodal Methapors In Comic. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 212 (2015) 117 – 122.

Referensi lain berupa artikel daring:

- Aquina, Dwifantya. 2015. Sempat 'Booming' di 2002, Bisnis Louhan Kini Mati Suri. Diakses dari <https://www.money.id/finance/sempat-booming-di-2002-bisnis-louhan-kini-mati-suri-151124s.html>.
- Djumena, Erlangga. 2019. Menhub: Jangan Menggunakan "Gadget" Saat Berkendara, Siapa Pun Itu! Diakses dari <https://ekonomi.kompas.com/read/2019/02/04/080400126/menhub-janganmenggunakan-gadget-saat-berkendara-siapa-pun-itu>.

- ESY. 2015. Gadget Mendekatkan Kepada Individualisme. Diakses dari <https://www.jpnn.com/news/gadget-mendekatkan-kepada-individualisme>.
- Fitriadi. 2017. Orang Indonesia disebut paling malas sedunia, Loh Kok Bisa?. Diakses dari <https://bangka.tribunnews.com/2017/12/16/orang-indonesia-disebut-paling-malas-sedunia-loh-kok-bisa>.
- Hafsari, Gusti. 2018. Ini Lho Alasan Kenapa Bergosip Selalu Jadi Aktifitas Favorit Orang. Diakses dari <https://www.idntimes.com/life/relationship/ghafsari/ini-lho-alasan-kenapa-bergosip-selalu-jadi-aktivitas-favorit-orangc1c2>.
- Jeko I.R. 2018. Akibat Kecanduan Gadget, Pola Komunikasi Anak Bisa Bergeser. Diakses dari https://www.liputan6.com/tekno/read/3623389/akibat-kecanduan-gadget-pola-komunikasi-anak_bisabergeserrelated=dable&utm_expId=9Z4i5ypGQeGiS7w9arwTvQ.1&utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F.
- M, BenyArdy. 2019. 7 Batu Akik Terpopuler Pada Masanya. Diakses dari <https://review.bukalapak.com/hobbies/batu-akik-terpopuler-90220>.
- Pratama, Anjas. 2016. Beginilah Kebiasaan Warga Bantaran Karang Mumus, Gunakan Toilet Bersama di Pinggir Sungai. Diakses dari <https://kaltim.tribunnews.com/2016/08/09/beginilah-kebiasaan-warga-bantaran-karang-mumus-gunakan-toilet-bersama-di-pinggir-sungai>.
- Pujianto, Ari Cahya. 2017. Wahai Muslimah Berjilbab Itu Kewajiban Bukan Pilihan. Diakses dari <https://www.islampos.com/wahai-muslimah-berjilbab-itu-kewajiban-bukan-pilihan-58952/>.
- Putri, Aditya Widya. 2018. Alasan Orang Bergunjing dan Gosip Lambe Turah Dinanti. Diakses dari <https://tirto.id/alasan-orang-bergunjing-dan-gosip-lambe-turah-dinanti-coaF>.
- Ridwansyah. 2014. Pengemis Ini Pura-Pura Buta demi Rupiah. Diakses dari <https://metro.sindonews.com/read/887754/31/pengemis-ini-pura-pura-buta-demi-rupiah-1407067805>
- Tashandra, Nabilla. 2019. Penjelasan Psikologis Mengapa Orang Doyan Begosip. Diakses dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2019/05/24/122801320/penjelasan-psikologis-mengapa-orang-doyan-bergosip?page=all>.
- Tutinonka. 2008. Gelombang Cinta, Mahal Tiada Tara. Diakses dari <https://tutinonka.wordpress.com/2008/07/29/gelombang-cinta/>.

Widyaningrum, Gita Laras. 2018. Penelitian: Media Sosial dan Selfie Mengubah Seseorang Menjadi Narsis. Diakses dari <https://nationalgeographic.grid.id/read/13998644/penelitian-media-sosial-dan-selfie-mengubah-seseorangmenjadi-narsis?page=all>

