

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat tentunya banyak mempengaruhi kehidupan masyarakat. Salah satu pengaruh yang besar dari perkembangan tersebut adalah dengan terciptanya ruang baru bagi masyarakat berupa ruang maya. Ruang maya merupakan ruang komunikasi yang terdiri dari jaringan komputer global dan terhubung secara elektronik. Ruang tersebut memberikan akses luas kepada masyarakat untuk berkomunikasi dan berinteraksi menggantikan ruang fisik (Castells, 2010). Seiring dengan itu, hadir berbagai macam media sosial dan *platform online* seperti *Twitter*, *Facebook*, dan *Instagram* yang saat ini populer digunakan masyarakat untuk berkomunikasi, berbagi pemikiran, pendapat, dan berkritik lewat apapun di ruang maya. Salah satunya menggunakan media komik.

Komik merupakan salah satu media komunikasi yang bertransformasi dan beradaptasi dengan hadirnya ruang maya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh McCloud (1993) bahwa komik pada mulanya merupakan medium narasi visual yang biasanya ditemukan dalam bentuk cetak dengan urutan panel gambar dan teks. Namun, Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka pintu bagi komik untuk hadir dalam bentuk digital yang lebih mudah dijangkau oleh audiens secara luas. Dengan hadirnya ruang maya yang tak memiliki batas, komik dapat mencapai khalayak yang lebih luas dan memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih dinamis. Para pembaca dapat dengan mudah mengakses komik, mengomentari, berbagi, dan berdiskusi tentang isu-isu yang diangkat lewat komik tersebut.

Berkaitan dengan isu-isu yang diangkat, komik sering digunakan untuk berbagai macam fungsi dan tujuan, McCloud (1993) mengklasifikasikan tujuan komik menjadi empat jenis, yaitu tujuan hiburan, edukasi atau pendidikan, ekspresi kreatif, dan kritik sosial. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Setiawan (2002) yang mengemukakan bahwa sebagai media komunikasi, komik mempunyai kemampuan menyesuaikan diri yang luar biasa sehingga sering

digunakan untuk berbagai macam tujuan. Sebagai salah satu fungsi kritik sosial, transformasi komik ke dalam ruang maya menjadikan komik sebagai media kritik yang kuat dalam mengangkat isu-isu sosial, politik, dan budaya. Penelitian yang dilakukan oleh Lee (2016) mengungkapkan bahwa perkembangan komik digital memungkinkan para pengarang untuk mengeksplorasi berbagai tema yang lebih beragam, termasuk isu-isu sosial dan politik yang penting. Komik digital memberikan ruang bagi pengarang untuk menyampaikan pesan-pesan kritis, menggambarkan realitas sosial, dan merangsang pemikiran serta refleksi pada pembaca.

Media sosial merupakan media yang banyak digunakan dalam menyebarkan komik digital atau komik *online* di ruang maya. Media sosial telah menciptakan revolusi dalam cara komik dibagikan dan dikonsumsi. Mereka memungkinkan komikus untuk mencapai khalayak yang lebih luas dan membangun pengikut yang aktif melalui platform seperti *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram*. Media sosial juga memberikan fitur-fitur interaktif yang memungkinkan pembaca untuk mengomentari, berbagi, dan berdiskusi tentang komik secara mudah. Hal ini menciptakan sebuah ruang komunitas yang aktif dan dinamis, sebagaimana yang dijelaskan oleh Wicaksono dan Saputra (2020) di mana para penggemar dapat saling berinteraksi, berbagi kesan, dan memberikan umpan balik langsung kepada komikus.

Komik Strip untuk Umum atau dikenal dengan *KOSTUM Komik* merupakan judul komik digital atau *online* dari akun @kostumkomik yang cukup vokal berkritik sosial menggunakan komik strip di media sosial. Komik strip adalah suatu jenis komik yang terdiri dari beberapa panel gambar yang disusun secara berurutan dalam satu baris horisontal. Komik strip sering kali digunakan untuk mengisahkan cerita pendek atau humor dengan gaya yang ringkas dan langsung ke intinya (McCloud, 1993). Komik strip bergantung pada panel-panel yang ditempatkan dan diatur secara strategis sehingga pengarang dapat mengendalikan tempo, penekanan, dan dramatisasi dalam komik strip (Eisner, 2008). Panel dalam komik merupakan unit dasar yang memuat adegan atau peristiwa dalam komik, dan memiliki peran penting dalam mengatur alur cerita, pengalaman membaca, serta interpretasi pembaca terhadap komik (Eisner, 2008; Groensteen, 2007; McCloud, 1993).

KOSTUM Komik diilustrasikan oleh seorang ilustrator asal Jakarta bernama Haryadhi. Dia mulai berkarya sejak tahun 2009 melalui komik strip yang dibagikannya di media sosial *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram* menggunakan nama akun yang sama yaitu @kostumkomik. Lewat karyanya, dia rutin menyoroti berbagai isu-isu sosial dan politik yang terjadi di Indonesia. Kevokalannya tersebut membuat akun @kostumkomik mendapat banyak sorotan dan pengikut, menjadikan salah satu akun komik strip *online* dengan pengikut terbanyak di Indonesia, yakni berjumlah 157.000 pengikut di *Instagram*, 54.342 pengikut di *Twitter*, dan 290.325 pengikut di *Facebook*.

Sebagai akun komik strip *online* yang banyak digemari dan rutin menyoroti isu-isu terhangat, @kostumkomik tentu diharapkan mampu menyampaikan representasi secara tepat sasaran dan tidak timpang. Selain itu, juga dapat menjadi sarana refleksi sekaligus introspeksi bagi para penikmatnya (Habibi, 2020). Namun, terdapat beberapa komik strip dari akun @kostumkomik yang menimbulkan banyak kontroversi, salah satunya adalah komik strip mengenai vaksin nusantara yang sempat *viral*. @kostumkomik menggambarkan polemik vaksin nusantara lewat ilustrasi pihak-pihak yang mendukung dan menolak vaksin tersebut. Komik strip tersebut menggiring Universitas Airlangga Surabaya (UNAIR) dengan menggambarkan guru besar Biokimia dan Biomolekuler Universitas Airlangga Surabaya berada di pihak mendukung. Hal tersebut membuat Rektor Unair saat itu yaitu Mohammad Nasih harus turun tangan memberikan penjelasan bahwa UNAIR tidak terlibat dalam proses dukung mendukung vaksin. Dia juga menjelaskan bahwa dalam posisi itu, UNAIR mendapat banyak komplain dari teman UNAIR yang juga menjadi Guru Besar Biokimia Biologi Molekul yang posisinya tidak sama dengan ilustrasi yang digambarkan oleh @kostumkomik dalam komik stripnya (Mubyarsah, 2021). Ini menunjukkan adanya ketimpangan dan ketidak tepat sasaran dalam penyampaian representasi yang dilakukan @kostumkomik lewat komik stripnya.

Ketimpangan @kostumkomik juga didapati dalam kritiknya terhadap umat muslim. Akun @kostumkomik secara konsisten cukup sering mengangkat isu-isu agama sebagai objek kritiknya, terutama yang berkaitan dengan umat muslim. Terhitung di tahun 2022, ada 30 komik strip yang menyoroti umat muslim dari 84 komik strip yang dimuat di *Instagram*. Pada penelitian yang dilakukan Habibi

(2020) dengan judul “Representasi Masyarakat pada “KOSTUM Komik” dalam Menyikapi Korban COVID-19”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa representasi masyarakat pada salah satu komik strip *KOSTUM Komik* ditampilkan dengan penggambaran yang timpang dan tidak tepat sasaran. Komikus, merepresentasikan masyarakat yang bertindak tidak adil dengan penggambaran stereotip ormas agama konservatif di Indonesia (Ormas Islam). Pada kenyataannya, ormas tersebut tidak memiliki sangkut paut sama sekali pada kejadian sebenarnya di lapangan, sehingga representasi yang seharusnya berfungsi sebagai kritik di dalamnya justru berbalik menjadi alat pelanggaran stereotip dan semakin memperkeruh suasana.

Penelitian lainnya pada *KOSTUM Komik* dari akun @kostumkomik pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Pertama, penelitian dari Prasetyo dan Daniel (2018) yang meneliti interpretasi dan makna kritik sosial dalam *KOSTUM Komik*. Lalu penelitian Putra dan Annissa (2019) yang mengungkap visualisasi makna politik pada komik strip *KOSTUM Komik*. Penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam fokusnya, yakni mengkaji *KOSTUM Komik* sebagai media kritik sosial menggunakan teori semiotik Roland Barthes. Akan tetapi, masing-masing penelitian memiliki variabel yang berbeda dalam menganalisis aspek-aspek tertentu. Penelitian Prasetyo dan Daniel (2018) mengkaji intepretasi dan makna kritik sosial dengan unit analisis komik strip *KOSTUM Komik* priode 1 Desember – 31 Desember 2017. Putra dan Annisa (2019) mengkaji makna politik dengan unit analisis tiga komik strip *KOSTUM Komik* yang memuat isu politik, dan penelitian Habibi (2020) mengkaji representasi masyarakat dalam menyikapi korban Covid-19 dengan unit analisis komik strip *KOSTUM Komik* bertema penolakan jenazah korban COVID-19 yang diunggah pada tanggal 15 April 2020.

Dengan mengacu pada penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini akan memfokuskan pada kajian tanda dan makna kritik sosial terhadap kaum muslim pada akun @kostumkomik. Unit analisis yang digunakan sebagai objek penelitian adalah komik strip bertema Islam atau kaum muslim sebagai objek kritiknya yang diunggah pada tahun 2022-2023. Penelitian ini menggunakan alat analisis semiotik Roland Barther, sama dengan yang digunakan oleh penelitian-penelitian

sebelumnya. Adapun pemilihan tanda dan makna kritik sosial terhadap kaum muslim dalam penelitian ini didasarkan atas beberapa pertimbangan berikut. Pertama, belum adanya penelitian yang secara khusus memfokuskan kajian mengenai tanda dan makna kritik sosial terhadap kaum muslim pada akun @kostumkomik. Kedua, berdasarkan pandangan semiotik, kecenderungan @kostumkomik dalam menggambarkan atau mengkritik kaum muslim di dalam komik stripnya menarik untuk diteliti lebih lanjut, ketimpangan yang ditunjukkan dikhawatirkan dapat berpotensi menggiring opini publik dan beralih fungsi dari media kritik menjadi media provokasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, masalah utama dalam penelitian ini adalah kecenderungan akun @kostumkomik dalam menyoroti kaum muslim sebagai objek kritik sosial. Hal tersebut berpotensi menyebabkan berbagai masalah, salah satunya memperkeruh perdamaian antar umat. Masalah tersebut dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- (1) Apa makna denotasi pada komik strip dalam akun @kostumkomik?
- (2) Apa makna konotasi pada komik strip dalam akun @kostumkomik?
- (3) Bagaimana bentuk mitos pada komik strip dalam akun @kostumkomik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

- (1) Makna denotasi pada komik strip dalam akun @kostumkomik;
- (2) makna konotasi pada komik strip dalam akun @kostumkomik;
- (3) bentuk mitos komik strip dalam akun @kostumkomik.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan. Pertama, penelitian ini membantu dalam mendeskripsikan makna denotasi pada komik strip dalam akun @kostumkomik. Informasi ini dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang pesan yang disampaikan melalui gambar dan teks dalam komik

strip terkait kritik sosial terhadap kaum Muslim. Kedua, penelitian ini mendeskripsikan makna konotasi yang terkandung dalam komik strip, sehingga dapat memberikan wawasan tentang bagaimana pesan-pesan tersebut dapat diartikan secara lebih luas oleh pembaca. Ketiga, penelitian ini menganalisis bentuk mitos dalam komik strip, yang dapat membantu mengungkapkan bagaimana narasi dan simbol-simbol digunakan untuk membentuk persepsi masyarakat terhadap kaum Muslim.