

## BAB 1

### PENDAHULUAN

Bab ini membahas awal dilakukannya penelitian yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan penutup.

#### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Banyak media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan aspirasi yang berkenaan dengan politik saat ini. Salah satunya adalah kartun. Kartun yang semula identik sebagai media hiburan untuk anak-anak, kini mengalami perubahan signifikan dengan ditambahkannya unsur politik. Pesan-pesan yang berupa sindiran dan kritikan terhadap suatu kasus dan isu serta peristiwa-peristiwa yang sedang hangat dibicarakan dialihkan menggunakan media kartun, sehingga terkesan lebih ringan dan dapat diterima oleh berbagai kalangan.

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* edisi keempat (2008:629) kartun di definisikan sebagai gambar dengan penampilan yang lucu dan berkaitan dengan keadaan yang sedang berlangsung (terutama mengenai politik). Kata kartun merupakan kata serapan dari kata *cartoon* (Inggris). Kata kartun berasal dari bahasa Italia *cartone* yang berarti ‘kertas’. Istilah *cartone* dalam bahasa Italia digunakan sebagai penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik atau kaca. Istilah kartun kemudian digunakan sebagai nama untuk gambar yang bersifat dan bertujuan sebagai humor atau satir (Antariksa dalam Wigraha, 2008).

Munawar (2001) mengatakan, kaum psikolog, terutama ahli propaganda, meyakini prinsip utama otak manusia, yang menjadi alasan mengapa kartun menjadi media efektif di dalam membangkitkan keberpihakan. Ada beberapa argumen yang mendasarinya yaitu: Pertama, otak manusia didesain untuk memaknai *image*, bukan kata. Kedua, otak akan menangkap gejala “berita” atau “kata”, kemudian akan dikonversi ke dalam bentuk *image*. Ketiga, kartun politik merupakan media yang sangat efektif dalam membangun komunikasi politik. Keempat, credo *goebbels*, dalam komunikasi politik terutama propaganda yakin sekali dengan konsep *goebbels*, tentang siapa yang menjadi target (*to whom*) dari propaganda, sasaran efektifnya orang yang tidak berpendidikan. Pendapat itu senada dengan Steadman (dikutip dalam Refaie, 2009) yang menganggap bahwa pada umumnya kartun dianggap lebih mudah dicerna dibandingkan dengan kata-kata tertulis. Hal itu bisa ditujukan untuk orang-orang yang tidak gemar membaca atau bahkan tidak bisa membaca meskipun kenyataannya kadang orang bisa salah menafsirkannya.

Memperhatikan uraian di atas, alasan mengapa kartun bisa mudah dipahami ialah karena bahasa kartun mempunyai sifat sederhana, ringkas, dan padat berisi, serta mengandung nilai humoris, sehingga bisa dengan mudah dipahami karena dikemas dalam bentuk gambar. Berbeda dengan bacaan, bahasa yang digunakan dalam kartun berupa komentar-komentar, kritik, dan saran yang ditujukan kepada sosok atau pribadi, institusi, peristiwa atau suatu kejadian tidak bisa langsung dicerna. Anderson dikutip dari Sunarto (2008) mengemukakan kartun menggunakan bahasa tak langsung, berbeda dengan bahasa berita, pidato dan gosip yang denotatif. Ini juga memperkuat pendapat-pendapat sebelumnya. Bahasa yang terdapat dalam kartun disampaikan dengan gaya humoris itu tidak dianggap menumpulkan maksud yang ingin disampaikan, bahkan dengan adanya humor maksud yang disampaikan dapat mengena pada sasaran yang dimaksud. Komentar yang disampaikan dalam bahasa kartun berupa monolog, dialog, dan polilog antartokoh yang mengandung pertanyaan-pertanyaan memutar tetapi makna yang ditimbulkan memiliki banyak penafsiran.

Adapun topik kajian dalam kartun biasanya berisi sindiran terhadap kondisi dan suasana politik serta masalah-masalah sosial lainnya, seperti keberadaannya dalam konteks budaya, kebiasaan, ataupun kejadian-kejadian. Para aktor yang terlibat itu sendiri, seperti kepala pemerintahan yang ditonjolkan, baik sebagai institusi maupun subjeknya (Munawar, 2001). Kartun bisa lahir dan selalu muncul dari peristiwa-peristiwa politik yang paling menentukan nasib suatu bangsa. Namun, kartunis melukiskannya dengan sangat ringan seraya bergurau dan memperoloknya. Ketertarikan seseorang terhadap kartun dibandingkan dengan media yang lain juga disebabkan simbol-simbol tertentu dalam kartun yang menyebabkan kelucuan. Selain itu, isi kartun di media massa menceritakan kehidupan sehari-hari.

Ada beberapa jenis kartun, yakni kartun gag (*gag cartoon*), kartun editorial yang disebut juga sebagai kartun politik (*political cartoon*), kartun komik, kartun karikatur, dan kartun animasi. Perbedaannya adalah kartun gag biasanya memuat gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual. Kartun editorial ialah kartun sindiran yang muncul di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat sehingga kartun itu sering juga disebut kartun politik. Kartun komik adalah kartun yang memadukan seni gambar dan seni sastra. Kartun komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada setiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal. Adapun kartun karikatur adalah kartun yang telah dilukis dengan melakukan perubahan pada wajah atau bentuk seseorang. Sementara kartun animasi adalah kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun jenis itu terdiri atas susunan gambar yang dilukis dan direkam, seterusnya ditayangkan di televisi atau film.

Kartun pertama kali muncul ketika komik strip sedang digemari. Dekade 1930-1940 adalah masa popularitas buku-buku komik, sedangkan dekade 1935-1945 (pasca-Perang Dunia II) merupakan masa popularitas komik-komik humor. Komik *Yellow Kid* ciptaan Richard Felton Outcault pada 1896 diakui sebagai

buku komik pertama (Saraceni, 2003). Bapak kartun modern adalah seniman yang berasal dari Prancis, Honore Daumier (1830-1870). Daumier mengartunkan para pemimpin Prancis untuk koran dan majalah Prancis, bahkan sempat dipenjara pada 1832 karena mengarikaturkan Raja Louis Philippe. Tahun 1843 merupakan masa ketika kehadiran kartun mulai diperhitungkan keberadaannya. Pada tahun tersebut diadakan sebuah pameran besar dan kompetisi kartun yang digagas oleh Pangeran Albert, suami Ratu Victoria dari Inggris. Seiring dengan kemajuan zaman, para kartunis mengadakan inovasi terhadap kartun, yang kemudian memunculkan film kartun.

Kartun selain sebagai media untuk mengkomunikasikan pesan, dapat juga dipandang sebagai sebuah teks. Dalam mengkomunikasikan pesan, kartun mengandalkan verbal atau visual atau kombinasi keduanya. Untuk menangkap pesan dalam kartun dibutuhkan alat tertentu. Sukyadi (2011: 201) menyatakan, semiotika dapat digunakan untuk menganalisis makna yang terkandung dalam sebuah kartun, terutama kartun yang dapat ditemukan dalam majalah atau surat kabar yang berkaitan dengan politik atau kritik sosial. Sebuah kartun, oleh Low (2000) sebagaimana dikutip dalam Lee dan Goguen (2003), dianggap sebagai sebuah gambar, yang bersifat representasional atau simbolik yang mengandung pesan sindiran, kebijaksanaan (*wisdom*), atau humor. Dalam kartun kebanyakan bentuk komunikasi yang dipakai tidak hanya melibatkan visual tetapi juga verbal. Sementara dalam berkomunikasi, baik secara verbal maupun visual, tidak terlepas dari modus semiotik. Hal itu sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Hermawan (2013) yang menyatakan bahwa dalam berkomunikasi sesungguhnya kita menggunakan modus semiotik. Misalnya ketika kita berbicara kita menunjukkan gerak atau gestur bersamaan dengan ujaran yang kita sampaikan. Pendapat tersebut memperkuat apa yang disampaikan oleh Van Leeuwen (2005:3) yang memperluas istilah '*grammar*' untuk modus semiotik lainnya (selain bahasa, gambar, music, gestur) menentukan sumber semiotik sebagai tindakan yang

digunakan ketika berkomunikasi, baik yang dihasilkan secara fisiologis ataupun melalui alat-alat vokal.

Salah satu kartun politik yang beredar di Indonesia adalah karya Rachmadi. Benny Rachmadi, nama lengkapnya, merupakan seorang kartunis kelahiran Samarinda, 23 Agustus 1969 yang sejak kecil memang sudah senang menggambar dan mengamati segala hal. Benny masuk Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Di kampus IKJ, Benny Rachmadi bertemu dengan Muhammad Misrad alias Mice. Duet mereka mengerjakan kartun bera wal sejak 1989 saat disertai tugas membuat koran dinding IKJ. Sebagai kartunis, mereka peka menangkap ide dari berbagai hal unik dan menarik yang ada di sekitarnya.

Kartun “Rachmadi” dipilih karena kartun buatannya dianggap oleh peneliti bisa mewakili dan merepresentasikan isu sosial budaya yang terjadi di Indonesia. Isu budaya pada kartun tersebut dikaji berdasarkan fungsi kartun itu sendiri. Kartun dianggap bisa mempresentasikan keadaan, kejadian, peristiwa yang sedang terjadi pada masyarakat tertentu. Ini artinya bahwa kartun bisa mereflesikan budaya masyarakat tertentu. Keistimewaan kartun “Rachmadi” dibanding yang lainnya terlihat dari gejala atau peristiwa yang direpresentasikan bisa arbitrer dan ikonis, ini terlihat dari gambar dan pemilihan gaya bahasa yang di pilih oleh sang kartunis.

Kumpulan kartun Rachmadi, “Pr buat Presiden” (2014), sebagaimana kartun pada umumnya juga menggunakan modus verbal dan visual dalam menyampaikan pesan. Kumpulan gambar kartun dalam buku ini awalnya merupakan kartun editorial mingguan dan harian surat kabar yang mengomentari dan mengkritisi apa saja yang harus dilakukan oleh pemerintah selepas pemilihan presiden 2014 lalu.

Berikut salah satu contoh gambar kartun yang ada dalam “Pr buat Presiden” karya Benny Rachmadi (2014: 9).



Gambar 1.1 Pengumuman hasil riset dari kedua lembaga survey Capres (A dan B) dalam “Rachmadi”

Gambar 1.1 adalah salah satu gambar dari 154 gambar yang ada dalam buku kartun “Pr buat Presiden” karya Benny Rachmadi (2014). Gambar di atas digunakan untuk menjelaskan keadaan politik di Indonesia dalam pemilihan presiden yang dari masing-masing capres baik A ataupun B memiliki lembaga survey tersendiri. Balon ujar pada gambar di atas menunjukkan bahwa lembaga survey calon presiden yang mereka usung sebagai capres yang unggul. Gambar kartun tersebut sangat menarik perhatian penulis karena tampilan visual dan verbal dari gambar tersebut mencerminkan isu budaya politik di Indonesia khususnya dalam strategi untuk meraih suara dalam pencalonan presiden dan alasan lainnya adalah bentuk gambar yang ditampilkan di dalamnya memiliki banyak makna.

Berdasarkan kondisi di lapangan mengenai penggunaan kartun politik, ditemukan ada beberapa masalah yang terkait diantaranya:

1. Maraknya penggunaan kartun politik telah menimbulkan pemikiran dan pemahaman yang berbeda pada masyarakat. Hal ini perlu diluruskan berdasarkan ilmunya.

2. Tidak semua kalangan memanfaatkan media kartun sebagai alat komunikasi politik, sehingga seringkali penggunaannya dianggap sebagai peran gurauan belaka (tidak bermakna). Jika masyarakat mengetahui pesan yang terkandung di dalamnya, kemungkinan besar media kartun akan semakin berfungsi dengan baik.
3. Media kartun dijadikan pesan secara tidak langsung kepada pihak politik tertentu bahkan kritikan terhadap pemerintah. Jika di gunakan dengan baik, akan menjadikan pendidikan politik yang tidak formal, penyadaran isu-isu sosial terhadap masyarakat yang menghibur.

Penelitian ini, akan meneliti kartun karya Rachmadi. Secara khusus penelitian ini akan menelisik tentang isu budaya apa yang direpresentasikan dalam kartun “Pr buat Presiden” karya Benny Rachmadi, bagaimana isu budaya tersebut direpresentasikan secara multimodal dan bagaimana bentuk hubungan verbal dan visual itu digambarkan dalam kartun “Pr buat presiden” karya Benny Rachmadi. Untuk menganalisanya peneliti menggunakan teori *Reading Images* yang digagas oleh Kress dan Van Leeuwen (2006) dan untuk menganalisa klausa sebagai modus verbal yang muncul dalam teks, peneliti menggunakan analisa *transitivity* (Lihat Eggins, 2004; Halliday, 1985; dan Gerrot & Wignell, 1994) dan yang terakhir untuk menggabungkan relasi verbal dan visual peneliti menggunakan teori dari Royce (2002) yaitu melalui; repetisi, sinonim, antonim, hiponim, meronim dan kolokasi.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini difokuskan pada kajian semiotika kartun politik “Pr buat Presiden” karya Benny Rachmadi yang menjelaskan representasi isu budaya dalam kartun ‘Rachmadi’.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada rumusan masalah sebagai berikut:

1. Isu budaya apa yang direpresentasikan dalam kartun “Pr buat Presiden” karya Benny Rachmadi?
2. Bagaimana isu budaya direpresentasikan secara multimodalitas pada kartun “Pr buat Presiden” karya Benny Rachmadi?
3. Bagaimana bentuk hubungan verbal dan visual dalam menggambarkan kartun “Pr buat presiden” karya Benny Rachmadi?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ingin mengetahui isu budaya yang direpresentasikan dalam kartun ”Pr buat Presiden” karya Benny Rachmadi.
2. Menjelaskan isu budaya yang direpresentasikan secara multimodal pada kartun “Pr buat Presiden” karya Benny Rachmadi.
3. Menjelaskan bentuk hubungan verbal dan visual dalam menggambarkan kartun “Pr buat presiden” karya Benny Rachmadi?

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperkaya hasil penelitian dalam pengembangan ilmu kebahasaan pada umumnya dan menambah khazanah dalam bidang semiotik khususnya.
2. Memberikan kontribusi kepada para pemerhati bahasa, yakni agar para penulis dan pembaca buku-buku bergambar memperhatikan modus visual dengan menggunakan pendekatan multimodalitas (*multimodality*), dan modus verbal dengan transitivitas.

### **1.5 Sistematika Penulisan**



Tulisan ini terdiri atas lima bab yang memuat masing-masing paparan mengenai pelaporan penelitian. Bab 1 adalah pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II berisi kajian pustaka yang memuat definisi representasi, modalitas (*modality*), dan multimodalitas (*multimodality*), metafungsi bahasa dalam komunikasi visual (gambar), tata bahasa fungsional sistemik (SFL), transitivitas, kartun (sejarah perkembangan dan jenis-jenis di dalamnya), budaya politik di Indonesia, dan penelitian yang terkait. Bab III berisi metode penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Bab IV berisi analisis dan pembahasan mengenai representasi isu budaya dalam kartun “Pr buat Presiden” karya Benny Rachmadi yang dikaji dengan pendekatan budaya yang ditampilkan, multimodalitas melalui metafungsi ideasional untuk meneliti visual dan transitivitas untuk mengungkapkan makna dalam verbal yang muncul dalam kartun “Rachmadi” dan juga bentuk hubungan antara visual dan verbal dalam buku kartun “Pr buat Presiden” karya Benny Rachmadi. Terakhir Bab V berisi simpulan, saran, dan penutup.