

BAB I

PENDAHULUAN

Bab satu akan dimulai dengan pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, sistematika penulisan, dan penutup. Berikut ini adalah uraiannya.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Komik merupakan bentuk komunikasi yang unik dan mampu membangkitkan daya petualangan narasi. Komik juga memiliki kelebihan untuk menyederhanakan ide dan konsep yang rumit (Eko, 2007). Duncan dan Smith (2009) bahkan menyatakan bahwa komik merupakan “*the art of pictorial narrative is, in fact, the original art form*”, komik dipandang sebagai sebuah bentuk seni yang alami. Keunikan lain dalam komik yakni memunculkan dua modus semiotik berbeda dalam waktu yang bersamaan. Dua modus tersebut yaitu visual dan verbal (teks dan gambar) yang berfungsi menyampaikan pesan pada pembaca. Meskipun komik hanya mendapat tempat kecil di media massa, tetapi komik tetap menjadi inspirasi film *hollywood* yang tak terhitung jumlahnya misalnya *spiderman*, *super man*, *the avengers*, *iron man*, *captain america* dan masih banyak lagi (Philips dan Strobl, 2006: 2). Bahkan, komik menjadi salah satu bagian penting dalam warisan kebudayaan di Amerika (Dauber, 2006).

Ada dua jenis komik yakni komik setrip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Perbedaan antara komik strip dan buku komik terlihat dari hal yang sederhana –komik setrip muncul di surat kabar sedangkan buku komik adalah komik

yang berbentuk buku dan diterbitkan secara resmi. Awalnya, buku komik muncul pada awal tahun 1930-an sebagai kumpulan dari komik strip yang muncul di surat kabar (Witek, 1989: 6). Menurut Boneff (1998) komik strip adalah komik bersambung yang terbit dalam surat kabar sedangkan buku komik lebih dikenal dengan komik lengkap. Komik strip, buku komik, dan kartun editorial bertujuan untuk menyampaikan kehidupan dan pengalaman manusia secara sederhana dengan menggunakan beberapa tanda dan simbol verbal (Doherty, 2010). Menurut Saraceni (2003: 1-2) komik yang kita kenal seperti bentuk sekarang sebetulnya telah diciptakan pada akhir abad ke-19. Ahli sejarah komik Amerika umumnya menyatakan bahwa “*The Yellow Kid*” sebagai komik karakter pertama yang muncul pada tahun 1866 dalam *The New York World* setiap minggu. Seiring dengan semakin meningkatnya popularitas komik, di awal 1930-an beberapa penerbit mulai mengumpulkan koran komik (komik strip) ke dalam bentuk buku. Buku komik semakin sukses di pasaran sedangkan komik strip di koran tetap mempertahankan popularitasnya dengan memunculkan karakter-karakter baru yang kita kenal hingga saat ini seperti *Tarzan* dan *Mickey Mouse*.

Di Indonesia komik awalnya termasuk dalam kategori sastra gambar. Komik di Indonesia dianggap mampu menyumbang beberapa unsur yang berguna seperti gambaran tentang Indonesia. Setelah kemerdekaan, komik Indonesia mulai berkembang, tetapi situasi ekonomi yang terjadi menyebabkan koran harian dan mingguan tidak mempunyai tempat yang cukup untuk komik bersambung. Produksi juga tidak stabil, jarang ada penerbit yang hanya mencetak komik. Bagi sebagian besar penerbit, komik hanyalah salah satu sektor kegiatan. Situasi yang tidak mendukung terutamanya dari segi modal, sebelum tahun 1965 banyak penerbit bangkrut. Produksi pun berganti subjek dan tempat mengikuti jenis komik yang sedang disukai pembaca seperti wayang dari Bandung, Legenda daerah dari Medan serta Surabaya (Boneff, 1998: 16).

Ada banyak komik yang beredar Indonesia, salah satunya adalah *Mice Cartoon*. Komik kartun ini dibuat oleh Muhammad “Mice” Misrad yang merupakan kartunis alumni IKJ. Strip komik ini mengambil latar keadaan kota Jakarta yang Metropolitan. Komik ini juga menyampaikan pesan moral tersendiri dengan banyak melakukan kritik sosial terhadap penduduk Jakarta dari berbagai kalangan, sedangkan kisah kartun *Benny dan Mice* (awalnya dibuat oleh dua kartunis) diambil dari realitas sosial di sekitar kedua pengarangnya (Beni dan Mice Dualisme Dua Kepala : Tak Selucu Kartunnya, 2012). *Mice cartoon* memiliki ciri khas tersendiri yakni pesan moral melalui kritikan dan sindiran. Kritikan dan sindirian dalam komik merupakan hal yang lumrah karena media komik juga digunakan untuk menyampaikan kritik terhadap seseorang atau sesuatu.

Berbicara mengenai komik tentu tidak akan terlepas dari dua modus penting yang terdapat di dalamnya yakni teks dan gambar. Semiotika dapat digunakan untuk menganalisis makna yang terkandung dalam sebuah kartun (Sukyadi, 2011). Sumber semiotik (*semiotic resource*) merupakan istilah penting dalam semiotik sosial (*social semiotics*). Semiotik sosial awalnya terilham dari pendapat Halliday (dikutip dalam van Leeuwen, 2005) yang menyatakan bahwa “tata bahasa bukanlah sebuah kode, bukan pula seperangkat aturan untuk membuat kalimat yang benar melainkan sumber untuk membuat makna”. Van Leeuwen (2005: 3) memperluas istilah ‘*grammar*’ untuk modus semiotik lainnya (selain bahasa—gambar, musik, gestur) dan menentukan sumber semiotik sebagai tindakan yang digunakan ketika berkomunikasi. Misalnya, menggambarkan ekspresi wajah atau mimik dengan menggunakan kertas, pena, tinta, atau bahkan *software* komputer, yang secara tradisional itu semua disebut dengan tanda. Tanda dianggap sebagai konsep dasar dalam semiotika.

Gabungan antara verbal dan gambar merupakan dua modus semiotik yang paling sering digunakan untuk menyampaikan pesan. Penelitian ini, akan menggunakan pendekatan multimodalitas (*multimodality*) untuk menganalisis teks

Ike Ayuwandari, 2014

REPRESENTASI SEPAK BOLA DALAM MICE CARTOON EDISI KOMENTATOR SEPAK BOLA: ANALISIS MULTIMODALITAS TERHADAP KOMIK KARTUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan gambar yang terdapat dalam *Mice cartoon edisi kamus istilah komentator sepak bola*. *Mice cartoon* yang penulis pilih memiliki keunikan untuk diteliti karena teks (istilah komentator sepak bola) dan gambar yang ada di dalamnya tidak sesuai dengan makna sebenarnya. Fenomena dalam *Mice Cartoon* tersebut akan peneliti jelaskan dengan menggunakan pendekatan multimodalitas (*multimodality*). Istilah multimodalitas mengacu pada cara berkomunikasi dengan menggunakan modus berbeda pada saat bersamaan (Kress dan van Leeuwen, 2006). Multimodalitas juga dipandang sebagai sebuah istilah yang mengarah pada pemaknaan terhadap sesuatu dengan memanfaatkan beragam modus semiotik (Iedema, dikutip dalam Hermawan, 2013). Multimodalitas memang berakar pada semiotika tetapi dihadapkan juga dengan analisis wacana, *systemic functional linguistics* dan tindakan sosial yang berorientasi pada Analisis Wacana Kritis (Sunderland and Mc Glashan, 2013). Multimodalitas memang berakar pada semiotika tetapi dihadapkan juga dengan analisis wacana, *systemic functional linguistics* dan tindakan sosial yang berorientasi pada Analisis Wacana Kritis (Sunderland and Mc Glashan, 2013).

Berikut merupakan salah satu gambar dalam *Mice cartoon edisi kamus istilah komentator sepak bola*.



Ike Ayuwandari, 2014

REPRESENTASI SEPAK BOLA DALAM MICE CARTOON EDISI KOMENTATOR SEPAK BOLA: ANALISIS MULTIMODALITAS TERHADAP KOMIK KARTUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 1.1 Istilah *Banjir Gol* dalam *Mice Cartoon*

Gambar 1.1 merupakan salah satu gambar dari 52 gambar yang ada dalam *Mice cartoon edisi komentator sepak bola*. Gambar di atas digunakan untuk menjelaskan istilah komentator sepak bola (*caption*) yang terletak di pojok kiri bingkai gambar yaitu *Banjir Gol*. Istilah *banjir gol* dalam gambar di atas sangat unik dan penting untuk dikaji karena istilah *banjir gol* yang sebenarnya tidak sesuai dengan gambaran (*visualisasi*) yang ada dalam gambar. Analisis terhadap komik dapat dijelaskan secara linguistik dengan menggunakan pendekatan multimodalitas—melalui tiga metafungsi yang digunakan untuk semua modus semiotik yaitu metafungsi representasi, interaksi, dan komposisi.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, *Mice cartoon* edisi komentator sepak bola ini memiliki permasalahan utama yang harus dijelaskan yaitu representasi sepak bola secara multimodalitas yang ditampilkan dalam *Mice cartoon edisi komentator sepak bola*.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Merujuk pada identifikasi dan batasan masalah yang dipaparkan sebelumnya, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Bagaimana sepak bola direpresentasikan secara multimodal dalam *Mice Cartoon edisi komentator sepak bola*?
- 1.3.2 Bagaimana relasi antara deskripsi verbal dengan deskripsi visual dalam *Mice Cartoon edisi komentator sepak bola*?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ike Ayuwandari, 2014

REPRESENTASI SEPAK BOLA DALAM MICE CARTOON EDISI KOMENTATOR SEPAK BOLA: ANALISIS MULTIMODALITAS TERHADAP KOMIK KARTUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1.4.1 Menjelaskan representasi sepak bola secara multimodal dalam *Mice Cartoon edisi komentator sepak bola*.
- 1.4.2 Menjelaskan relasi antara verbal dengan visual dalam *Mice Cartoon edisi komentator sepak bola*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penerapan ilmu semiotika dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi bidang ilmu linguistik. Elemen gambar yang dikaji dengan pendekatan multimodalitas (*multimodality*) dalam penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian ilmu semiotika yang fokus utamanya adalah mengkaji tanda bahasa.

1.6 Sistematika Penulisan

Tesis ini dibuat dengan sistematika penulisan yang terdiri atas lima bab. Bab satu merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Selanjutnya bab dua merupakan kajian pustaka yang berisi definisi semiotika, tradisi semiotika, semiotika sosial, modalitas (*modality*) dan multimodalitas (*multimodality*), metafungsi bahasa dalam komunikasi visual (gambar), komik (sejarah perkembangan dan komponen yang terdapat di dalamnya), sepak bola bagi masyarakat Indonesia, dan penelitian terdahulu. Bab tiga adalah metode penelitian yang berisi jenis penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data. Bab empat berisi analisis dan pembahasan mengenai representasi sepak bola yang dikaji dengan pendekatan multimodalitas dan relasi yang terjalin antara deskripsi verbal dan visual yang terdapat dalam *Mice Cartoon edisi komentator sepak bola*. Terakhir, bab lima berisi kesimpulan, saran, dan penutup.