

ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI MODERNITAS DALAM KOMIK STRIP
MICE CARTOON “INDONESIA BANGET! JILID 3”

Oktario Berlian Tiandoko

Prodi Ilmu Komunikasi, Jurusan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Surabaya

oktario.17041184034@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tulisan ini dibuat berdasarkan kondisi masyarakat kita yang hidup berdampingan dengan teknologi. Namun teknologi yang tujuannya membantu untuk mempermudah kehidupan, menjadi penghambat bagi mereka. Hambatan itu didasari oleh pengetahuan masyarakat kita yang masih minim akan teknologi itu sendiri. Hal itu di potret jelas oleh Muh. Misrad dalam bukunya Mice Cartoon Indonesia Banget Jilid 3, yang sekaligus menjadi objek dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini untuk menemukan, memaknai, mendeskripsikan dan menganalisis seperti apa bentuk representasi masyarakat menyikapi modernisasi dalam komik strip Mice Cartoon Indonesia Banget Jilid 3. Metode penelitian yang digunakan dalam menyusun artikel ilmiah ini adalah interpretatif dengan jenis data sekunder. Teknik analisis yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan teori semiotika oleh Ferdinand Saussure. Teori ini dipilih dengan tujuan agar dapat secara detail merepresentasikan tanda maupun simbol terkait teknologi yang ada pada komik. Selain itu, teori Ferdinand De Saussure dipilih karena memiliki pola yang lebih tepat untuk menampilkan atau menjabarkan sebuah simbol atau tanda dalam komik. Melalui pertanda dan penanda ini, unit analisis akan mengetahui kemana arah penelitian ini dituju. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya representasi mengenai beberapa gambaran modernitas masyarakat di sekitar kita yang ditampilkan dan di proyeksikan melalui tokoh dalam komik Mice Cartoon Indonesia Banget Jilid 3 dalam seri “Cashless Society”. Seperti gaya hidup di era modernitas, gaya konsumtif yang melekat, kesenjangan digital yang melekat serta penampilan. Hasil ini dijunjung pula oleh petanda seperti dialog tokoh, tokoh dalam panel, latar, maupun ekspresi tokoh yang ditampilkan.

Kata kunci: *Komik, Modernitas, Semiotika, Mice Cartoon*

Abstract

This paper was written based on the condition of our society that lives side by side with technology. But technology whose purpose is to help make life easier is an obstacle for them. This obstacle is based on the knowledge of our society which is still minimal about the technology itself. It was clearly photographed by Muh. Misrad in his book Mice Cartoon Indonesia Banget Volume 3, which is also the object of this research. The purpose of this study is to find, interpret, describe and analyze what forms of representation of society respond to modernization in the comic strip Mice Cartoon Indonesia Banget Volume 3. The research method used in compiling this scientific article is interpretive with secondary data types. The analysis technique used is qualitative using semiotic theory by Ferdinand Saussure. This theory was chosen with the aim of being able to represent in detail the signs and symbols related to technology in comics. In addition, Ferdinand De Saussure's theory was chosen because it has a more appropriate pattern to display or describe a symbol or sign in comics. Through these signs and markers, the unit of analysis will know where this research is headed. The results of this study indicate that there are representations of several pictures of the modernity of society around us which are displayed and projected through the characters in the Mice Cartoon Indonesia Banget Volume 3 comic in the “Cashless Society” series. Such as the lifestyle in the era of modernity, the inherent consumptive culture, the inherent digital divide and appearance. This result is also upheld by markers such as character dialogue, characters in the panel, setting, and expression of the characters displayed.

Keywords: *Comic, Modernization, Semiotics, Mice Cartoon*

PENDAHULUAN

Fokus Sebagai media komunikasi, komik sebetulnya mempunyai berbagai varian, salah satunya komik strip. Menurut Nurgiyantoro (2010:434) komik strip sebagai komik yang hanya memiliki beberapa panel. Dari segi konten, bagaimanapun, komik strip telah mengungkap dan merangkum ide yang lengkap.

Komik strip juga menjadi tipe buku cerita bergambar yang disajikan secara berkala dalam media massa semacam pesan berita, majalah, buku ataupun internet. Karena jumlah gambar terbatas, jumlah ide yang disampaikan juga terbatas. Biasanya melibatkan satu fokus atau topik pembicaraan, seperti tanggapan terhadap berbagai masalah dan peristiwa komunitas.

Komik strip berisi rangkaian cerita berupa ilustrasi yang berisi humor yang segar serta membuat pembacanya kerap menertawakan diri sendiri ataupun area di sekitarnya. Komik strip ditulis oleh seseorang kartunis serta diterbitkan secara tertib, baik harian ataupun mingguan di pesan berita atau internet. Tidak hanya berusaha menghibur, ada pesan ataupun kritik sosial yang ingin diungkapkan oleh pengarang di balik tiap ilustrasinya.

Sama halnya media komunikasi lainnya, komik juga menyampaikan sebuah pesan, termasuk komik strip. Walaupun terkesan ringkas dan padat, pesan yang terkandung oleh diutarakan pembuatnya melalui gambar serta dialognya. Komik menjadi salah satu media yang menggambarkan pesan dan kritik berawal dari perkembangan komik di Indonesia pada tahun 1930-an dengan diterbitkannya komik strip di surat kabar. Karena perkembangan komik Barat yang pesat, komikus asli Indonesia mulai mengindonesiakan karakter komik Barat pada tahun 1950-an. Sejak saat itu, komik Indonesia semakin populer. *Put On* adalah judul komik strip yang tayang di majalah *Sin Po* mingguan dari tahun 1931 hingga 1960. Komik yang diterbitkan seminggu sekali pada hari Kamis, berakhir sekitar waktu yang sama dengan penutupan majalah *Sin Po* selama masa kolonial Jepang sekitar 1942. Namun, komik *Put On* muncul kembali di majalah "Pantja Warna" pada tahun 1947. Pada masa kolonial, "Pantja Warna" adalah penerus majalah *Sin Po*.

Put On bercerita tentang seorang pria Cina yang gemuk dari kelas menengah. Dalam komik ini, ia digambarkan polos dan lucu. Walaupun terkesan lucu, komik *Kho Wan Gie* terinspirasi dari situasi Indonesia saat itu. Situasi masyarakat peranakan Tionghoa di Indonesia diliputi kecemasan karena sulitnya menentukan identitas diri.

Semakin berkembangnya jaman, banyak komik strip beredar di masyarakat yang kritis akan kondisi sekitar kita. Salah satunya Komik strip *Mice Cartoon* "Indonesia Banget!" merupakan salah satu karya Muhammad Misrad yang menggambarkan representasi sosial di masa ini. Ikon *Mice* yang ada dalam komiknya pun merupakan cerminan

warga Indonesia golongan ekonomi kelas menengah bawah. Namun sebelum menjadi *Mice Cartoon*, kita mungkin familiar dengan seri komik *Benny dan Mice*. *Benny dan Mice* merupakan cikal bakal *Mice Cartoon* itu sendiri. Komik strip mingguan sangat terkenal yang menampilkan ikon *Benny dan Mice* diterbitkan di *Kompas*. Latar belakang komik strip ini menggambarkan kota metropolitan Jakarta yang luas. *Benny Rachmadi* dan *Muhammad "Mice" Misrad* menulis komik ini. Komik ini banyak mengkritik warga Jakarta dari berbagai kalangan. *Benny dan Mice*, dua karakter, pada dasarnya adalah cerminan dari dua penulis. Gaya hiperbola pada komik dikemas dua orang seniman ini agar lebih terasa daya kejut mengenai kejadian atau fenomena sekitar. Realitas sosial di sekitar kedua penulis tersebut menjadi inspirasi bagi komik mereka.

Dua pria berusia 30-an yang berusaha bertahan hidup di Jakarta menjadi subjek serial komik strip ini. Di Jakarta, dua sahabat bernama *Benny dan Mice* mengalami marginalisasi struktural. Namun, meski mengalami kondisi ini, mereka tetap bisa menerima hidup apa adanya. Meski tampak lusuh dan norak, keduanya tetap kompak dan berusaha berbaur dengan kehidupan sosial Jakarta. Nilai objektivitas dan kejujuran ditonjolkan dalam setiap cerita, yang menjadi kekuatan utama komik. Di kota metropolitan besar seperti Jakarta, *Benny dan Mice* membela jutaan orang yang terjebak dalam kemiskinan. Banyak kisah yang menceritakan keduanya selalu ingin mengejar kecepatan kota Jakarta dalam hal apapun dengan kondisi seadanya dan bahkan dengan kondisi yang tidak memungkinkan.

Sebenarnya *Benny dan Mice* bisa dibilang dua karakter yang menyatu. Kedua karakter ini sekilas terlihat sama. bodoh, naif, menindas, dan seakan tidak tahu apa-apa. Namun, jika diperhatikan dengan seksama, kita akan melihat bahwa karakter *Benny* agresif dan memahami banyak informasi. Karakter *Mice* yang lebih dewasa tetapi juga kurang cerdas, lugu, dan tidak canggung. *Benny dan Mice* selalu digambarkan di berbagai lokasi dan pakaian di kolom pertama komik ini, yang unik. Salah satu kelebihan kartun ini adalah narasinya objektif. Kartun ini memang menyebutkan realisme sosial dan tema politik dalam grafisnya. Namun, berbeda dengan kartun lainnya yang terkesan menggurui, kartun *Benny dan Mice* tampak tampil apa adanya. Bahkan, beberapa kebiasaan buruk orang miskin yang dikritik oleh kartun ini.

Namun sayang, karya mereka tidak berlanjut. Episode terakhir *Benny & Mice* ditayangkan pada tanggal 4 Juli 2010 di koran *Kompas*, dan kemudian digantikan pada minggu berikutnya (11 Juli) oleh Kartun *Mice* karya Muhammad "Mice" Misrad.

Sifat yang lugu serta polos di tengah-tengah warga perkotaan yang modern tetap dipertahankan *Mice* di karya terbarunya. Tokoh yang hidup di tengah warga yang style hidupnya terus mengarah modernisasi, *Mice* dihadirkan

sebagai wujud kritis yang ikut mengomentari dan menyenggol isu yang sedang hangat nyaris dalam di tiap ilustrasi komik ataupun bukunya. Sebagian fenomena menciptakan respon yang berbeda identik dengan orang Indonesia golongan ekonomi dasar pada biasanya.

Komik ini adalah salah satu komik kartun yang berani mengkritik orang-orang disekitar, bahkan bangsanya sendiri dengan cara yang tajam. Mice adalah sosok kartun yang dapat mewakili 'Southpark' Indonesia. Southpark merupakan kartun buatan Amerika yang sangat berani mengangkat dan mengkritik fenomena yang ada walaupun itu sensitif. Mice cartoon berisi kritik yang disampaikan dengan cara yang sesuai dengan masyarakat Indonesia yang juga dapat menghibur saat membacanya.

Tujuan riset ini, untuk menggambarkan serta mengungkapkan kenyataan sosial apa yang diwujudkan dalam cerminan komik strip Mice Cartoon "Indonesia Banget! Jilid 3" ini. Sesi analisis dicoba dengan metode memilah informasi yang diperoleh, kemudian dianalisis dengan teori semiotika. Kenyataan sosial merupakan bagian dari kajian kebudayaan yang menyangkut cara-cara manusia hidup dan berperilaku di masa ini.

Hasil riset akan menampilkan berbagai macam realita sosial yang sudah beralih sebagaimana mestinya karena perubahan era. Beberapa nilai yang terlupakan di tengah masyarakat. Sementara itu, nilai tersebut masih sangat diperlukan keberadaannya pada masa ini. Adanya komik strip Mice Cartoon bagaikan cerminan warga jadi alternatif kontrol sosial untuk kehidupan masyarakat saat ini.

Representasi dibangun di atas sinyal dan gambar yang sudah ada dan dipahami secara luas saat mempelajari bahasa atau menafsirkan makna yang berbeda atau tekstual. Ini dimungkinkan oleh fungsi tanda, yang melambangkan apa yang telah kita pelajari dan pahami tentang realitas (Hartley, 2012:265). Representasi adalah penggunaan tanda untuk merekam konsep, informasi, atau pesan secara fisik. Dalam istilah yang lebih teknis, itu adalah penggunaan tanda untuk menghubungkan, mencirikan, atau menggambarkan sesuatu yang dirasakan, dipahami, dibayangkan, atau dirasakan dalam beberapa bentuk fisik (Wibowo, 2011: 148).

Stuart Hall membedakan antara dua jenis proses representasional. Pertama adalah representasi mental, yang merupakan ide halus dalam pikiran dari suatu item yang dirasakan atau dilihat. Kedua representasi linguistik tetap terhubung ke representasi mental, di mana bahasa sangat penting untuk penciptaan makna. Agar kita dapat memahami objek yang bermakna, pikiran di kepala kita diubah menjadi bahasa (Hall, 1997: 192-193). Tiga sikap representasional lainnya disebutkan oleh Stuart Hall:

1. Menurut perspektif reflektif, orang menemukan makna dalam ide, media, dan peristiwa sosial sehari-hari.
2. Pendekatan yang disengaja oleh pengguna bahasa, baik

lisan maupun tulisan, yang memberikan makna unik pada setiap karyanya. Dia menggunakan bahasa sebagai sarana untuk menyampaikan makna dari apa yang dia pandang sebagai khas.

3. Aliran pemikiran konstruksionis menegaskan bahwa penulis dan presenter memilih makna yang ingin mereka sampaikan melalui karya (objek) mereka.

Sebuah gagasan yang disebut modernisasi digunakan untuk menjelaskan bagaimana masyarakat tumbuh. Pandangan tentang pergeseran sosial budaya dalam masyarakat yang terkait dengan transisi dari cara hidup tradisional ke modern dikenal sebagai teori modernisasi. Tujuan dari teori modernisasi adalah untuk menjelaskan pergeseran siklus hidup baru masyarakat dari pedesaan ke perkotaan. Cara hidup pra-modern, ciri-cirinya, strukturnya yang beragam, dan fenomena sosial adalah subjek utama teori modernisasi. Salah satu dari empat teori utama pembangunan adalah teori modernisasi. Teori ini berusaha memahami bagaimana evolusi sosial masyarakat terjadi. Selain itu, Teori Perilaku Konsumen Webster dan Wind yang berhubungan dengan modernisasi beranggapan bahwa, teori modernisasi membuat dan memicu anak-anak di negara modern lebih produktif dan lebih terdidik. Dengan memberikan bantuan tambahan kepada orang miskin, negara kontemporer juga telah menunjukkan nilainya. Teori ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana modernisasi mempengaruhi masyarakat dan bagaimana hal itu dapat meningkatkan struktur sosial dan membawa kekayaan. Divergensi struktural sosial dalam masyarakat modern umumnya positif. Tanggung jawab politik dan tugas lembaga nasional terstruktur dan tidak ambigu. Tidak bisa dipungkiri perkembangan sebuah teori modernisasi berangkat dari dua anggapan berikut: diturunkan dari metafora teori evolusi Keberadaan teori evolusi tidak dapat dipisahkan dari teori modernisasi. Proses kehidupan homogen yang digambarkan oleh teori modernisasi adalah proses di mana kemajuan dilakukan secara bertahap dan tanpa usaha untuk mundur. Ini menunjukkan bahwa modernisasi berjalan lambat dan menghasilkan perbaikan bertahap. Kepercayaan pada fungsionalisme Teori modernisasi diciptakan sebagai cara berpikir yang sistematis atas dasar premis fungsionalisme. Tahapan kehidupan atau transformasi yang berurutan dijelaskan oleh teori modernisasi. Anggapan ini menganggap peristiwa masa lalu dipengaruhi dan memperlakukannya sebagai proses yang berkesinambungan.

Menurut Soekanto (1990:234), modernisasi adalah proses transformasi masyarakat dari yang tradisional menjadi modern dengan segala kelebihannya. Cyril E. Black membuat argumen serupa dalam "Dynamics of Modernisation," berpendapat bahwa secara historis modernisasi adalah proses institusi yang berkembang secara bertahap sesuai dengan perubahan penting dalam fungsi dan

sampai pada tahap yang lebih baik dari sebelumnya. Pengukuran berbasis waktu dari fase proses adalah mungkin. Pembahasan modernisasi seringkali dikaitkan dengan westernisasi, yang dianggap sebagai awal munculnya gaya hidup modern. Hal ini didasarkan pada kesamaan cara negara-negara Barat berpakaian, mengkonsumsi, dan hidup, yang mengarah pada praktik budaya Barat.

Sistem nilai dengan cepat berkembang di Barat, terutama di Eropa Barat, sebelum menyebar ke setiap benua. Beberapa akademisi berpendapat bahwa modernitas tidak selalu datang dari adopsi nilai-nilai Barat. Anthony Giddens, seorang sosiolog Inggris, menegaskan dalam bukunya tahun 1995 *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age* bahwa, terlepas dari kenyataan bahwa tahap awal modernisasi terjadi di Eropa Barat, khususnya di Inggris selama revolusi industri, modernisasi dapat dilakukan oleh siapa saja, baik sendiri maupun bersama orang lain. Era pascaperang memunculkan teori modernisasi (dan teori konvergensi). Ide ini lahir untuk memecahkan masalah baru yang muncul akibat pemisahan peradaban dunia menjadi tiga dunia.

Dampak dari modernitas atau modernisasi ini telah masuk ke berbagai macam aspek. Yang signifikan untuk dibahas dalam penelitian ini yaitu dampak modernitas dalam teknologi, komunikasi dan masyarakatnya. Yang pertama dampak modernisasi dalam hal teknologi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi baru akan menjadi signifikan dalam evolusi masyarakat kontemporer. Ini meningkatkan kapasitas kita untuk mendeteksi pola dan perubahan tersembunyi di lingkungan.

Teknologi canggih juga mendorong orang untuk menggunakan sumber daya secara lebih efektif dan terlibat dalam berbagai aktivitas. Modernisasi teknologi merupakan upaya manusia dalam berbagai cara yang ditemukan untuk mengubah lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Selain itu, ketika industrialisasi didorong oleh modernisasi, teknologi baru dikembangkan untuk memperluas cakupan dan efisiensi pembuatan produk. Keberadaan mesin-mesin canggih di pusat-pusat industri menjadi buktinya. Contoh nyatanya, alam industri pertanian, penggunaan traktor sebagai pengganti bajak hewan adalah ilustrasi lain tentang bagaimana teknologi digunakan sebagai akibat dari modernisasi. Teknologi saat ini berkembang jauh lebih cepat dan menjadi lebih mendunia. Banyaknya terobosan dan penemuan yang sederhana hingga yang sangat kompleks menjadi buktinya. Modernisasi teknologi dapat menimbulkan dampak positif dan merugikan. Berkurangnya penggunaan sumber daya manusia merupakan salah satu ilustrasi dampak yang merugikan. Keberadaan banyak robot yang dapat melakukan tugas-tugas manusia dapat mengakibatkan penurunan lapangan kerja dan, pada akhirnya, peningkatan pengangguran.

Lalu dalam hal komunikasi juga dirasa terkena dampak dari modernitas itu sendiri. Munculnya beberapa terobosan dalam alat komunikasi dan informasi telah dipicu oleh modernisasi. Modernisasi dalam industri komunikasi meliputi penggunaan teknologi informasi, peningkatan akses media elektronik, dan penggunaan internet yang meluas. Proses modernisasi saat ini semakin pesat di bidang komunikasi. Sebagai contoh, perkembangan teknologi internet dengan cepat menyebabkan terciptanya telepon pintar, yang kini menjadi salah satu alat komunikasi utama yang digunakan secara global.

Teknologi telepon pintar, untuk selanjutnya, langsung menyebabkan pergeseran kebiasaan komunikasi sosial. Misalnya ditandai dengan meluasnya media sosial dan bisnis berbasis internet. Modernisasi di bidang komunikasi, bagaimanapun, kadang-kadang dapat memiliki efek yang tidak menguntungkan. Mudahnya akses dalam media sosial juga membuat orang-orang dapat mengunggah apa yang mereka sukai. Tak hanya itu, banyak kabar negatif atau berita yang tidak berdasarkan fakta dapat pula diunggah secara mudah oleh para pengguna media sosial saat ini.

Manusia, menurut Pierce, adalah makhluk yang hanya berpikir dalam tanda-tanda (Pierce 1931). Kata-kata, suara, gambar, objek, warna, tindakan, dan objek adalah contoh tanda. Pendekatan semiotik dapat digunakan dalam berbagai kajian penelitian media, termasuk media film, untuk mengklasifikasikannya berdasarkan tanda, kode, dan makna yang dikandungnya.

Dengan demikian, pertimbangan semiotik tentang hubungan antara tanda dan pesan dapat ditemukan dalam film. Pesan, simbol, dan tanda dalam film biasanya menciptakan tanda linier antara pesan yang dimaksud dengan penontonnya. Istilah semiotika atau semiologi berasal dari kata Yunani "semeion" yang berarti "tanda" menurut Saussure. Menurut sudut pandang lain, semiotika adalah studi ilmiah tentang peran tanda dalam kehidupan sosial (Chandler, 2007).

Semiotika menurut Beny H. Hoed (Hoed, 2011), adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, semiotika dapat diartikan sebagai ilmu yang berupaya memahami berbagai realitas sosial budaya manusia, khususnya berbagai makna dan tanda yang ada dan berkembang dalam masyarakat. Semiotika adalah studi tentang sistem, aturan yang menghasilkan makna tanda. Semiotika adalah studi tentang fenomena dan gejala di sekitarnya melalui penggunaan tanda. Tanda adalah gejala dengan kriteria seperti nama, peran, fungsi, tujuan, dan keinginan. Tanda ini ada dalam kehidupan manusia dan menjadi tanda yang digunakan untuk menjaga keseimbangan hidup. Akibatnya, tanda (terletak dalam sistem tanda) sangat akrab bahkan diasosiasikan dengan kehidupan manusia yang sarat makna (meaningful actions), sebagaimana terkandung dalam bahasa, agama, sejarah seni, dan ilmu pengetahuan.

Pada hakekatnya penggunaan kode dan tanda atau simbol menunjukkan kepada khalayak adanya pesan. "Kode-kode yang muncul atau digunakan dalam tayangan televisi saling berhubungan sehingga terbentuk suatu makna," menurut teori Fiske (Eriyanto, 2008). Menurut teori ini, sebuah realitas tidak muncul hanya dengan munculnya kode-kode yang terlihat.

Dua teori Saussure, tentang penanda dan hubungan sintagmatik-paradigma, sudah dikenal luas. Petanda, dalam pandangan Saussure, adalah bunyi yang bermakna atau inti yang bermakna (unsur material), serta apa yang dinyatakan dan ditulis atau dibaca. Sedangkan petanda adalah gambaran mental, khususnya ide atau gagasan komponen mental bahasa (Fanani, 2013). Penanda adalah komponen desain fisik tanda, seperti gambar, garis, warna, dll. Sebaliknya, "penanda" mengacu pada makna yang terkandung dalam penampilan luar tanda (Fanani, 2013, hlm. 12). Makna relasional arbitrer sebuah tanda antara penanda dan petanda adalah alasannya. Satu-satunya dasar untuk semua ini adalah kebiasaan asosiasi lingkungan (Sahid, 2004, hlm. 8-9).

METODE

Riset ini akan menganalisa nilai modernitas atau modernisasi dalam komik Mice Cartoon karya Muhammad Misrad menggunakan tata cara teori semiotika dengan menggunakan tahapan analisis interpretatif dimana penulis akan menganalisis kajian berdasarkan fokus penelitian yang dibahas tidak dengan menggunakan prosedur statistika. Riset ini menggunakan analisis deskriptif interpretatif dengan metode semiotika dimana penulis berupaya untuk menemukan makna serta tanda dari objek yang akan diteliti mengenai representasi modernitas, termasuk dengan hal-hal yang tersembunyi dari tanda gambar tokoh ataupun kata-kata dari percakapan yang diamati oleh peneliti, karena sistem dari tanda yang siatnya tersusun dan mengacuh diadalm tanda tersebut. Dalam penelitian ini penulis menganalisis tanda-tanda untuk dapat memberikan pemahaman yang tepat terhadap gambaran dan makna dari representasi modernitas dari komik Mice Cartoon jilid 3 karya Muhammad Misrad

Berdasarkan teori Soekanto (1990:234), modernisasi adalah proses transformasi masyarakat dari yang tradisional menjadi modern dengan segala kelebihanannya Untuk setiap karya seni, selalu terkandung suatu pesan ataupun suatu informasi yang hendak sampaikan oleh para pembuatnya. Dalam penelitian ini, peneliti ingin berfokus terhadap pemahaman yang tepat terhadap gambaran dan makna dari representasi modernitas dari komik Mice Cartoon jilid 3 karya Muhammad Misrad.

Artikel ini dianalisis dengan berpedoman pada metode analisis semiotika menurut Ferdinand De Saussure. Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan menggunakan berbagai metode yang ada dalam pendahuluan alamiah dengan tujuan untuk menginterpretasikan fenomena yang terjadi. Ini berfokus

pada subjek yang diteliti menggunakan pendekatan naturalistik interpretatif (Rakhmat, 2004:4). Untuk menentukan signifikansi tanda pada suatu objek, semiotika merupakan metode analisis. Berdasarkan teori semiotika Ferdinand de Saussure, teknik semiotika peneliti dalam penelitian ini.

Ada empat gagasan dalam teori semiotika Ferdinand de Saussure yang akan diterapkan pula dalam penelitian ini.

1. Penanda dan Pertanda, Signifikansi dan simbol adalah dua konsep pertama. Saussure berpendapat bahwa bagian dan fungsi penyusun tanda tidak dapat dipisahkan. Hal-hal yang dapat dirasakan oleh pikiran kita, seperti gambar visual, suara, dll., disebut sebagai signifikansi atau penanda. Yang disebut penanda, atau petanda, di sisi lain, adalah makna atau kesan mental yang terhubung dengan apa yang ditangkap. Perumpamaan dapat dibandingkan dengan berbagai hal dari perspektif linguistik, yang membentuk dasar gagasan semiotika Saussure. Signifiant dan signifier kemudian digabungkan untuk membentuk sebuah tanda untuk "pintu", yang tidak sesuai untuk benda mati yang digunakan oleh manusia. (Culler, 1976, hlm. 19; Ahimsya, 2006, hlm. 35)

2. *Language and Parole*. Aspek bahasa merupakan konsep kedua. Saussure membaginya menjadi dua bagian: bahasa dan pembebasan bersyarat. Langue adalah sistem bahasa yang digunakan secara kolektif dan sistem abstrak yang tampaknya telah disepakati bersama oleh semua orang dalam hal bahasa, serta sebagai referensi dan panduan dalam praktik bahasa di masyarakat. Sedangkan pembebasan bersyarat, praktik bahasa dan bentuk tuturan individu dalam masyarakat pada waktu tertentu. Menurut Saussure, bahasa dapat diartikan sebagai fakta sosial dan dengan demikian menjadi acuan bagi masyarakat dalam bahasa, yang juga berfungsi sebagai sistem yang menentukan hubungan antara yang signifikan dan yang signifikan. Parole adalah bahasa yang digunakan oleh individu dalam masyarakat dalam bentuk bahasa lisan. Pembebasan bersyarat satu orang dengan orang lain bisa berbeda. Karena faktor aplikasi bisa berbeda dan berbeda satu sama lain.

3. Sinkronis dan Asinkron Saussure membagi konsep ketiga studi bahasa menjadi dua kategori: sinkronis dan diakronis. Studi bahasa sinkron adalah studi tentang bahasa pada waktu tertentu. Kemudian, terus belajar bahasa secara diakronis selama masih digunakan. Karena penelitian bertujuan untuk mengkaji hal-hal yang ingin menggambarkan atau menggambarkan bahasa yang digunakan pada waktu tertentu, maka sering disebut sebagai penelitian linguistik deskriptif. Sedangkan studi sejarah dan studi banding bersifat diakronis. Karena berusaha memahami sejarah, perubahan, dan perkembangan struktural bahasa dalam rentang waktu yang tidak terbatas. (Culler, 1976, hlm. 46; Ahimsya, 2006).

D. Asosiatif / Paradigmatis dan Sintagmatik Konsep semiologi terakhir Saussure adalah konsep hubungan unsur, yang diklasifikasikan sebagai

sintagmatik dan asosiatif. Sintagmatik menggambarkan hubungan antara unsur-unsur dalam konsep kebahasaan yang teratur dan teratur. Sedangkan asosiatif/paradigma menjelaskan hubungan antara unsur-unsur dalam satu tuturan yang tidak tampak pada tuturan lainnya.

Hubungan sintagmatik dan paradigmatis ini dapat dilihat pada komposisi bahasa atau kalimat sehari-hari, termasuk kalimat bahasa Indonesia. Jika kalimat tersebut memiliki hubungan sintagmatik, maka dapat dilihat bahwa setiap kata dalam kalimat tersebut memiliki satu kesatuan makna dan hubungan. Sementara itu, hubungan paradigmatis menunjukkan kesatuan makna dan hubungan antara satu kalimat dengan kalimat lainnya, yang tidak tampak ketika hanya satu kalimat yang ditelaah. Penerapan teori Analisis Semiotik Representasi Teknologi dalam Komik Strip Mice Cartoon “Indonesia Sungguh! Jilid 3 akan dilihat dari adegan, dialog, dan setting karena teori ini memiliki penanda dalam pembedahan

Objek Penelitian

Objek penelitian ini berupa kondisi dari sesuatu orang, ataupun yang dapat menjadi pusat atensi dari apapun yang menjadi target dari riset. Kondisi dalam hal ini dapat berbentuk sifat, kuantitas, serta mutu yang dapat berbentuk sikap, aktifitas, komentar, pemikiran, evaluasi, perilaku, pro dan kontra, kondisi perasaan, serta juga bisa berbentuk suatu proses. Pada penelitian ini, peneliti memilih objek yang merupakan buku komik strip karya Muhammad. Mirsad dengan judul “Mice Cartoon Indonesia Banget” jilid 3 pada halaman lima dengan konteks *cashless society*.

Komik ini dianalisis oleh peneliti melalui buku komik strip “Mice Cartoon Indonesia Banget” jilid 3 yang diterbitkan pada tahun 2019.

Sumber Data

Data riset ini di ambil dari beberapa sumber yang bertujuan untuk memperkuat periset dalam menganalisis yaitu:

1. Data Primier Primer ialah sumber informasi langsung yang jadi objek riset. Dalam riset ini data primer berasal dari Buku komik “Mice Cartoon Indonesia Banget” jilid 3.
2. Data Sekunder Sumber informasi pendukung dari suatu riset. Data sekunder dalam riset ini peneliti memanfaatkan berbagai referensi berupa buku-buku, video wawancara, jurnal- jurnal, postingan serta kabar dari internet terpaut dengan objek penelitian serta pula tujuan riset.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan informasi dan data merupakan prosedur sistematis untuk memperoleh apa yang dibutuhkan oleh peneliti. Pada tahapan ini, peneliti menggunakan data berupa dokumen yang merupakan buku komik strip karya Muh. Misrad yang berjudul Mice Cartoon Indonesia Banget jilid 3. Yang berupa satu halaman komik yang kemudian

akan dianalisis oleh peneliti secara lebih mendalam.

Peneliti melakukan analisis terhadap dokumen tersebut dengan menggunakan analisis gambar dan kata-kata yang diucapkan para tokoh. Analisis foto dan kata merupakan analisis yang mempunyai makna penyelidikan, pengamatan, pencarian makna terhadap suatu objek peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Dalam riset ini, peneliti berfokus pada objek Mice Cartoon Indonesia Banget jilid 3 yang berjudul *cashless society*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis penelitian ini didasarkan pada teori semiotika menurut Ferdinand De Saussure dengan menggunakan metode empat pola. Semiotika Pada Komik Mice Cartoon Episode *Cashless Society* Komik Mice Cartoon berjudul *Cashless Society* merupakan komik strip yang memiliki dua buah panel. Komik ini memiliki isi menceritakan seseorang tokoh yang memiliki cara baru dalam membeli makanan menggunakan transaksi elektronik.



Gambar 1. Objek: Berjudul *Cashless Society*

Unsur visual yang terdapat pada komik bisa termasuk segala hal yang terlihat di dalamnya, contohnya gambar di karakter, ekspresi karakter, warna, bangunan ataupun pakaian yang dikenakan tokoh yang ada di dalam komik. Makna pada tanda juga termasuk unsur visual yang terdapat pada komik Komik Mice Cartoon berjudul *Cashless Society* yang akan didapatkan melalui beberapa tahapan. Makna yang akan dijabarkan oleh peneliti bisa berbagai hal. Dari satu gambar saja, maka peneliti dapat menarik beberapa arti atau bahasan yang akan dijabarkan. Namun peneliti merangkum beberapa tahapan Saussure dalam satu payung yaitu penanda dan pertanda

Gaya Hidup Konsumtif

Penanda



Gambar 2. Objek: Panel 1 *Cashless Society*

Pertanda

Seseorang tokoh yang mengatakan “Sekarang jamannya udah Serba Praktis! Semua lebih cepet!! Mau transaksi apa aja lewat ini! Gak Ribet!!” secara tidak langsung mengatakan, bahwa hidup di jaman sekarang serba mudah lewat handphone. Kata “Gak Ribet” dalam objek mengartikan sebuah *language*, yaitu Bahasa Indonesia yang sering kita dengar dan umum dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan *Parole* dalam objek ini terlihat seseorang tokoh mengucapkan sebuah kata kata tersebut. Kata- kata “Gak Ribet” berarti tidak praktis dalam kamus besar Bahasa Indonesia

Lalu *Synchronic* ditunjukkan dengan “Sekarang jamannya udah Serba Praktis! Semua lebih cepet!! Mau transaksi apa aja lewat ini! Gak Ribet!!”. *Diachronic* dalam kalimat yang dirujuk menggambarkan relevansi waktu. Membandingkan bahwa gaya hidup jaman dahulu lebih susah untuk melakukan transaksi. Hal itu dapat dikuatkan dari fakta yang ada. Jaman sekarang orang lebih mengutamakan bertransaksi menggunakan handphone. Hal itu terjadi adanya pergeseran dari menggunakan uang tunai menjadi non tunai, atau yang biasa disebut *cashless*. Perubahan gaya hidup juga dikuatkan dengan teori Sumarwan (dalam Listyorini 2012: 14) menyatakan bahwa “Gaya hidup biasanya digambarkan dengan kegiatan, hobi, dan pendapat seseorang”, sementara itu (kegiatan, minat, dan pendapat). Dan lebih banyak lagi tentang karakterisasi tindakan seseorang, seperti bagaimana mereka menghabiskan waktu dan uang mereka dan bagaimana mereka menjalani hidup mereka. Hal itu sebagai penguat apa yang ditelaah peneliti melalui objek dengan kalimat yang berhubungan diatas.

“Sekarang jamannya udah Serba Praktis! Semua lebih cepet!! Mau transaksi apa aja lewat ini! Gak Ribet!!” juga dapat disimpulkan bahwa gaya hidup seseorang lebih tepat menggambarkan bagaimana mereka bertindak, termasuk bagaimana mereka menghabiskan uang dan memanfaatkan waktu luang mereka. Kehidupan seorang konsumen gaya dapat berbeda-beda, tetapi perubahan ini bukanlah akibat dari tuntutan yang berubah. Secara umum, setelah berkembang sebagai anak muda, kerinduan untuk hidup masih ada. Perubahan tersebut terjadi karena nilai konsumen rentan terhadap faktor lingkungan. Manfaat terbesar menggunakan dompet digital ini adalah betapa mudahnya bertransaksi. Saat ini, baik individu muda maupun tua hampir secara universal memiliki ponsel.

Kalimat Kini sepertinya semua orang bisa berbisnis hanya dengan memanfaatkan smartphone, sehingga tidak perlu membawa dompet besar. Aplikasi dompet digital kini telah tersaring ke dalam setiap aspek kehidupan masyarakat. Semua dapat menutupi berbagai pengeluaran, termasuk untuk listrik, air, tagihan internet, dan hal-hal lain melalui telepon genggam. Dibandingkan dengan menggunakan uang tunai, ini tidak dapat disangkal lebih praktis dan nyaman.

Synchronic ditunjukkan lagi dengan kalimat yang sama “Sekarang jamannya udah Serba Praktis! Semua lebih cepet!! Mau transaksi apa aja lewat ini! Gak Ribet!!”.

Diachronic dalam kalimat yang dirujuk menggambarkan relevansi waktu yang merujuk pada kalimat besar “Mau transaksi apa aja lewat ini! Gak Ribet!!”. Kalimat ini seakan memberi pertanda pula bahwa setiap orang banyak berpikir hal yang sama dengan Leon sang karakter utama. Kalimat ini pula merujuk pada budaya konsumerisme. Transaksi yang tidak banyak dalam usahanya menjadi salah satu faktor utama masyarakat menjadi konsumtif.



Gambar 3. Ponsel Genggam Leon

Handphone yang dibawa Leon dalam objek, juga merupakan symbol modernitas yang ada di masa ini. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata ponsel adalah telepon seluler. Yang berfungsi sebagai alat untuk komunikasi dari satu orang ke orang yang lainnya. Namun pada jaman sekarang, ponsel merupakan simbol modernitas yang ada. Ponsel di jaman sekarang memiliki banyak fungsi tidak hanya untuk berkomunikasi saja, tetapi banyak hal. Mulai foto, menulis, bahkan untuk bertransaksi.

Semua orang menggunakan ponsel genggamnya untuk melakukan transaksi apa yang ingin mereka beli. Sama halnya Leon, masyarakat kita sering memanfaatkan banyak promo yang tersedia di toko online yang mudah diakses melalui handphone. Pengisian saldo yang banyak, serta kemudahan bertransaksi, mendorong masyarakat untuk melakukan pembelian tanpa henti tanpa menyadari kebutuhan yang jelas, sehingga terjadi pemborosan. Gambaran konsumen yang mudah bertransaksi digambarkan sebagai Leon. Mengacu pada kepercayaan konsumen pada sistem dan kemudahan penggunaannya. Menurut Lestari dan Widyastuti (2019), salah satu faktor yang menjadi pertimbangan konsumen saat berbelanja online adalah kemudahan sistem transaksi. Namun menurut penelitian ini, banyaknya promosi yang tersedia dan kemudahan bertransaksi menjadi faktor utama pendorong konsumsi masyarakat terhadap layanan *e-wallet*.

Ponsel yang digenggam Leon dapat dianalisis pula melalui *Syntagmatic dan Paradigmatic*. Sigmantik dari ponsel adalah alat komunikasi pribadi seseorang. Sedangkan Paradigmatik dari handphone sendiri adalah simbol orang yang melek teknologi . Hal itu menjadi gambaran sekaligus representasi Leon mengenai orang-orang yang di jaman sekarang ini.

Simbol Kesenjangan Digital Penanda



Gambar 4. Situasi Dalam Transaksi

Petanda

Sama seperti analisis gaya hidup konsumtif, Seseorang tokoh yang mengatakan “Sekarang jamannya udah Serba Praktis! Semua lebih cepet!! Mau transaksi apa aja lewat ini! Gak Ribet!!” secara tidak langsung mengatakan, bahwa hidup di jaman sekarang serba mudah lewat handphone. Kata “Gak Ribet” dalam objek mengartikan sebuah *language*, yaitu Bahasa Indonesia yang sering kita dengar dan umum dalam kehidupan sehari hari. Sedangkan *Parole* dalam objek ini terlihat seseorang tokoh mengucapkan sebuah kata kata tersebut. Kata- kata “Gak Ribet” berarti praktis dalam kamus besar Bahasa Indonesia.

Kata “Gak Ribet” dari Leon tidak sesuai dengan apa yang dilaluinya. Hal ini dikuatkan dengan gambar yang ada.



Gambar 5. Leon Kebingungan Di Kasir

Pada Gambar 5, Leon terlihat kebingungan dengan ponsel yang di genggamnya. Kebingungan itu diartikan dalam bahasa yang diucapkannya “ Kalo pesen yang ini? Cashback gak? Lalu discan ya?” kata kata Leon yang terucap melambangkan dalam situasi kebingungan seseorang dalam bertransaksi menggunakan ponsel. Hal itu ditunjukkan dengan gambaran karakter lainnya yang menepuk Pundak Leon dan menoleh kebelakang seakan panik melihat antrean yang marah karena Leon.



Gambar 6. Mice Panik Di Kasir

Walaupun bersifat kocak, hal ini merupakan sindiran terhadap masyarakat sekitar kita. Leon merupakan representasi masyarakat yang mampu membeli handphone tetapi kurang pandai dalam penggunaan aplikasi serta media di dalamnya. Hal itu yang menyebabkan kesenjangan digital di masyarakat Kesenjangan digital adalah kesenjangan sosial dalam pengetahuan serta kemampuan untuk mengakses semua bentuk teknologi informasi dan komunikasi. Bahkan di negara maju di mana mayoritas masyarakatnya memahami dan menggunakan teknologi, kesenjangan digital tetap menjadi masalah.

Kesenjangan digital dalam masyarakat sangat terasa di negara-negara yang berkembang, khususnya di Indonesia. Banyak berita tentang daerah-daerah di Indonesia yang masih belum terhubung dengan internet, atau tentang bagaimana penduduk daerah terpencil menghadapi pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan teknologi. Pada objek yang digambarkan sebagai simbol masyarakat, terdapat celah di dunia digital



Gambar 6. Antrean Yang Marah

Pertanda yang ada dalam objek ini disampaikan pada gambar 6. Orang yang marah merepresentasi masyarakat yang paham cara bertransaksi dan piawai dalam hal tersebut. Ekspresi marah tergambar dari lelaki urutan ke empat dan lima pada gambar tersebut. Dengan kalimat yang diucapkan “ Ribet!”. Dalam *language*, kalimat tersebut merupakan kalimat Bahasa Indonesia. Sedangkan *Parole* dalam objek ini adalah penerapan dari kata kalimat “Ribet!” itu sendiri. Kata “Ribet” memiliki tidak praktis. Kalimat ini memiliki kondisi negatif, karena dalam kalimat tersebut memiliki tanda seru sebagai pelengkap kata ribet itu sendiri. Dalam Bahasa Indonesia, tanda seru (!) digunakan seseorang untuk menegaskan sesuatu, mengajak, untuk memaksa, untuk menyuruh, marah, dan mengancam. Bahkan tanda seru (!) sering ditambahkan dalam percakapan ketika sedang marah atau berteriak.

Kesenjangan juga digambarkan dengan kata “Lama amat ya!” dari tokoh ibu-ibu yang berjilbab. Hal ini terlihat dari penampilan ibu ibu yang menggunakan tas mewah yang marah karena Leon. Leon merupakan gambaran masyarakat biasa yang baru melek teknologi tapi tidak maksimal. Secara tidak langsung, kata “Lama amat ya!” dari ibu ibu berpenampilan mewah merepresentasikan orang-orang kelas atas yang sudah

melek teknologi terlebih dulu daripada Leon yang merepresentasikan orang menengah kelas bawah yang baru punya ponsel dan sombong dalam menggunakannya.

Penampilan Penanda



Gambar 7. Salah Satu Orang Yang Mengantri

Pertanda

Salah satu tokoh pria dalam antrean pada episode komik strip ini berpenampilan seperti Wanita. Hal itu tergambar dari mulutnya yang menggunakan *lipstick*, mata yang menggunakan *eyeliner* dan baju yang cukup ketat.

Seperti yang kita ketahui, *eyeliner* merupakan komponen dan dandanan perempuan untuk mempercantik wanita pada bagian mata. Sedangkan *lipstick* merupakan komponen untuk mempercantik bibir dengan warna-warna yang sesuai dan diinginkan. Hal itu sangat lumrah bagi Wanita. Namun pada objek kali ini, yang menggunakan hal-hal milik wanita tersebut adalah pria.

Dapat diketahui, Muhammad Misrad ingin memperlihatkan realita moderitas masyarakat. Bahwa adapula masyarakat yang menerapkan *cross dressing* pada dirinya. Di jaman sekarang masyarakat kita terbiasa mengkategorikan fashion karena ada perbedaan antara pakaian wanita dan pria. Namun, ketika identitas gender menjadi lebih cair, tren desainer mencerminkan bahwa maskulinitas juga beragam: kewanitaan dapat dianut oleh gender apa pun.

Tren busana pria feminin ini menjadi sorotan baru dalam koleksi busana pria tahun lalu, hingga akhirnya bermutasi ke kelasnya sendiri. Wanita yang memakai pakaian pria atau bergaya layaknya pria sangat mudah untuk diterima masyarakat, namun mengapa pria berpenampilan wanita sangat sulit diterima masyarakat. *Cross Dressing* merupakan aksi menggunakan busana atau pakaian yang tidak sesuai dengan jenis kelamin bawaan dari lahir. Kondisi ini kerap menimbulkan pandangan yang aneh bagi masyarakat karena hal tersebut tidak sesuai dengan seharusnya.



Gambar 8. Didik Nini Thowok, Penari Indonesia
Sumber : m.tribun.news

Banyak contoh seni dalam hiburan Indonesia yang menampilkan tampilan lintas gender, dengan laki-laki berdandan dan berpakaian perempuan. Ambil saja, Didik Nini Thowok, ada banyak pola, seperti Pawestren di Jawa Timur dan Tari Loadcihan di Bali.

Bisa di pastikan pula, mengapa Muhammad Misrad menggambarkan seseorang yang menganut *cross dressing* dalam karyanya, karena pada saat ini, banyak program televisi yang menerapkan *cross dressing* pada para artis yang diundangnya. Tidak hanya itu *cross dressing* menjadi hal yang sangat lumrah di dunia, hal itu bisa dilihat dari artis dunia yang tidak malu untuk menunjukkan bahwa dirinya menganut *cross dressing*. Contohnya Harry Styles dan Kanye West yang terang terangan menggunakan pakaian wanita dalam konser ataupun ajang penghargaan musik dunia.

PENUTUP

Simpulan

Maka dari hasil setelah penulis meneliti karya tersebut dapat dijelaskan bagaimana menjabarkan dan menemukan makna pesan modernitas dari satu strip Komik Mice Cartoon Indonesia Banget 3 dengan menggunakan teori semiotika dari dalam membaca sebuah gambar. Dalam dunia kemajuan era digitalisasi media ini yang penuh gambar maupun foto kita sebagai manusia dengan mempunyai pikiran dan nurani tidak bisa jika hanya mengandalkan penguasaan dan pemahaman saja namun juga harus mampu mencari sisi makna yang baik untuk kita jadikan contoh agar lebih baik.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah Ferdinand De Saussure mengemukakan keberadaan penanda dalam semiotika sebagai wujud fisik atau wujud yang dapat dikenali melalui wujud karya arsitektur. Makna tanda yang dapat diturunkan dari tujuh adegan yang dianalisis melalui adegan, dialog, dan latar belakang adalah gambaran seorang tokoh bernama Leon yang bangga dengan kebiasaan barunya menggunakan E-Money dalam transaksi sehari-hari.

Petanda yang ada pada kajian ini diungkapkan oleh Ferdinand De Saussure yang digambarkan sebagai sebuah makna yang terungkap pada sebuah fungsi serta suatu nilai-nilai yang ada di dalam karya atau pada satu media ini.

Representasi Modernitas dalam karya ini ditunjukkan oleh tiga hal yang di proyeksikan melalui adegan, dialog, dan penampilan tokoh.

Seperti dialog Leon yang sok namun bertolak belakang dengan pengetahuan mengenai E-Money dapat merepresentasikan kesenjangan digital. Dialog yang sama pula dapat menunjukkan dua makna lain seperti Gaya Hidup Modern dan budaya konsumtif yang dapat kita rasakan akibat maraknya gadget.

Namun tidak hanya berhenti disitu, ada pula tokoh pendukung lainnya yang menarik. Yaitu salah satu pria yang ikut mengantri namun bergaya atau berbusana layaknya seorang wanita. Fenomena tersebut merupakan hal yang mungkin dibilang wajar karena sudah banyak yang melakukan, tapi sedikit menyimpang, karena ketidaksesuaian padanan tampilan pada umumnya. Hal unik ini bisa kita sebut Cross Dressing.

Saran

Di masa ini, kemajuan era digitalisasi dan mediana membuat semua orang dipaksa untuk semakin kritis serta perlu lebih memperhatikan isu yang berkembang disekitar dengan baik. sebagai makhluk sosial, manusia memiliki berbagai kepentingannya masing-masing namun sebagai makhluk hidup yang paling sempurna manusia dituntut untuk memiliki akal sehat yang baik serta sikap yang sadar mengenai apa yang terjadi di sekitar kita, baik itu fenomena, tren maupun perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan maju.

Untuk Teman-teman yang memiliki keinginan besar untuk melanjutkan serta meneruskan penelitian ini atau melakukan penelitian dengan konten yang serupa, sangat diharapkan agar dapat mengembangkan berbagai diberbagai hal karena dalam sebuah konten seperti komik banyak fakta yang dapat kita lihat dengan berbagai makna serta pandangan yang lebih dalam yang mungkin juga dapat menambah serta memperbaiki informasi yang telah digunakan pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140-157.

Daryanto. 2013. Media Pembelajaran Perannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta:Gava Media.

Dermawan, Hikmat. 2012. How to Make Comic. Yogyakarta: Plotpoint.

Dewan Pers, (2017) . Bisnis Media dan Jurnalisme, di Persimpangan . Jakarta . *Jurnal Dewan Pers*

Fanani, F. (2013). Semiotika Strukturalisme Saussure. *Jurnal TheMessenger*, 5(1), 10-15

Gumelar, M. S. (2011). Comic Making: Membuat Komik. AnImage. Gumilar, G. (2017). Literasi media: Cerdas menggunakan media sosial dalam menanggulangi berita palsu (HOAX) Oleh Siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.

Hasibuan, A. (2016). Perbedaan Teori Linguistik Ferdinand De Saussure Dan Noam Chomsky. *MetamorfosaJournal*, 3(2).

Junaedi, Fajar (2019) Komunikasi dalam Media Digital . Yogyakarta : *Buku LiteraYogyakarta*

Juliswara, (2017) Mengembangkan Model Literasi Media yang Berkebhinnekaan dalam Menganalisis Informasi Berita Palsu (Hoax) di Media Sosial. Yogyakarta: *Universitas Gajah Mada*.

Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru.Jakarta: UIP.

McCloud, Scott. 1993. Understanding comics. New York: Harper Collins Publishers.

Nurgiyantoro, Burhan. 2013. Sastra Anak. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gajah MadaUniversity Press.

Patricia, F. D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi*, 2(2).

Pradopo, R. D. (1999). Semiotika: teori, metode, dan penerapannya dalam pemaknaan sastra. *Humaniora*, 11(1), 76- 84.

Rahmanto, B. 2004. Metode Pengajaran Sastra.Yogyakarta: Penerbit Kanisus.

Ratna, Nyoman Kutha. 2009. Teori, Metode, dan TeknikPenelitian Sastra dari Strukturalisme Hingga Postrukturalisme Perspektif Wacana Naratif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sudjana, N., & Rivai, A. (1989). Teknologi pengajaran.

Sudjana. 2002. Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja

Rosdakary Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pembelajaran. Bandung: SinarBaru Algesindo.

Sadiman, A.S., dkk. 2010. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafind

Utami, Lili .2011. Ko Put On Komik Strip Pertama di Indonesia .<https://nasional.kompas.com/read/2011/03/02/17385027/~Plesir>. (Diakses 14 Maret 2021, Pukul 09.13)

Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99-105.

Waluyanto, H. D. (2006). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Nirmana*, 7(1).

Wibowo, Wahyu (2013). SEMIOTIKA
KOMUNIKASIM Aplikasi Praktis Bagi Para
Penelitian Dan Metode Skripsi Komunikasi
edisi 2, Jakarta : Penerbit Mitra Wacana Media

