

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Informasi sudah menjadi kebutuhan utama setiap manusia, dengan informasi orang bisa mengetahui kejadian atau peristiwa yang terjadi di tempat lain. Media massa adalah salah satu sarana dalam mendapatkan informasi, media artinya alat komunikasi, sedangkan massa kependekan dari kata masyarakat (orang banyak), media massa berarti alat komunikasi yang boleh digunakan atau dimanfaatkan oleh semua orang seperti surat kabar, televisi, radio, tabloid dan sebagainya. Media massa itu sendiri terbagi dua yaitu media elektronik dan media cetak. Media elektronik terdiri atas televisi, radio, film, sedangkan media cetak terdiri atas surat kabar, majalah, tabloid dan sebagainya.

Pada zaman dimana informasi sudah menjadi unsur dominan dalam kehidupan saat ini, media massa memegang peranan penting dalam menyebarkan dan menyampaikan informasi kepada masyarakat, informasi yang disampaikan kepada masyarakat dikemas melalui berita. Setiap hari masyarakat disuguhkan dengan berbagai macam berita, dari masalah politik sampai ekonomi, orang juga bisa mengetahui kebudayaan masyarakat tertentu, baik dari luar negeri maupun dari dalam negeri.

Orang yang tinggal dipertanian dan mempunyai tingkat pendidikan yang tinggi, biasanya lebih membutuhkan informasi dibandingkan dengan masyarakat pedesaan, karena mereka sudah menjadikan informasi sebagai satu kebutuhan

yang harus dipenuhi, masyarakat di perkotaan juga lebih terbuka dalam menerima satu informasi baru, dan lebih mengikuti perkembangan zaman.

Media elektronik merupakan media audio visual, artinya media menampilkan gambar hidup dan mempunyai suara sehingga menarik minat masyarakat. Berbeda dengan media elektronik, media cetak hanya berupa tulisan dan gambar yang dicetak pada kertas tertentu, tetapi media cetak mempunyai kelebihan di dalam penyampaian informasi kepada khalayak, semua informasi yang didapatkan oleh media cetak tersebut disampaikan kepada masyarakat secara lengkap, selain itu media cetak lebih efisien, orang bisa membaca di mana saja dan kapan saja ketika membutuhkannya.

Media merupakan suatu alat untuk menyampaikan berita, penilaian, dan gambaran umum tentang banyak hal. Media mempunyai kemampuan untuk berperan sebagai institusi yang dapat membentuk opini publik, media juga dapat berkembang menjadi kelompok penekan atas suatu ide atau gagasan, dan bahkan suatu kepentingan golongan ataupun pribadi. Media sesungguhnya berada di tengah realitas sosial yang sarat dengan berbagai kepentingan, konflik dan fakta yang kompleks dan beragam.

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berbagai macam suku, agama, dan bahasa, sehingga sarat akan konflik tertentu. Media diharapkan bisa menjadi penengah sekaligus menjadi pereda konflik, melalui informasi-informasi yang bisa digunakan untuk acuan masyarakat maupun pemerintahan dalam mengambil suatu keputusan atau kebijakan dalam melihat suatu peristiwa.

Ketika media menuliskan suatu berita, media tersebut tidak memihak kepada satu golongan ataupun kelompok tertentu karena masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang heterogen, artinya masyarakat terdiri dari berbagai macam budaya, bahasa, dan agama yang berbeda. Jadi, ketika ada suatu berita yang mendeskreditkan budaya atau suku tertentu maka informasi tersebut bisa menimbulkan konflik.

Dari pemahaman seperti itu, terlihat bahwa media massa berperan untuk membentuk keragaman budaya yang dihasilkan sebagai salah satu akibat pengaruh media terhadap sistem nilai, pikir, dan tindakan manusia. Pada titik tertentu, masyarakat massa mengembangkan sistem budaya massa. Dalam konteks yang hampir sama, terlihat dua ragam budaya massa yang bisa dihasilkan oleh masyarakat. Di satu pihak, budaya dalam konteks masyarakat massa dengan didukung oleh media massa dilihat sebagai entitas cair dan mampu menghegemoni sebuah masyarakat (terlihat bagaimana media mampu membentuk selera masyarakat atau membentuk cara pandang tertentu terhadap sebuah realitas, dll). Tapi di lain pihak, budaya dalam konteks masyarakat harus dilihat sebagai entitas yang juga turut membentuk media massa. Hal-hal di atas yang membuat kita harus memahami masyarakat massa, fungsi media massa dan budaya massa sebagai proses timbal balik.

Media cetak menawarkan informasi kepada masyarakat yang berupa pesan verbal (tulisan) dan non verbal (gambar atau kartun). Pesan verbal pada media cetak sudah tidak asing lagi dan merupakan modal utama mereka dalam menawarkan informasi kepada masyarakat. Namun pesan non verbal belum

banyak diminati oleh media cetak. Karena mereka menganggap bahwa pesan nonverbal tidak begitu diminati oleh masyarakat dan juga gambar dianggap hanya sebagai selingan atau hiburan dari media cetak. Padahal, kalau orang mau berpikir lebih dalam pesan non verbal menarik untuk dikaji dan dipelajari sehingga seseorang dapat memaknai pesan dari non verbal tersebut.

Tabloid *BOLA* adalah salah satu dari banyaknya media cetak yang menyajikan informasi olahraga. Tabloid *BOLA* melihat kebutuhan masyarakat akan informasi-informasi dari dunia olah raga begitu tinggi, ini bisa dilihat dari makin banyaknya kegiatan-kegiatan olah raga dalam negeri maupun luar negeri, juga bisa dilihat dari masuknya kembali olah raga ke dalam Kabinet Indonesia Bersatu yang dipimpin oleh Susilo Bambang Yudhoyono, serta adanya program pemerintah untuk memasukan kembali olah raga ke dalam kurikulum sekolah.

Informasi yang disampaikan oleh Tabloid *BOLA* berupa pesan verbal yaitu tulisan kata-kata dan pesan non verbal yaitu gambar atau foto-foto serta karikatur. Kartun atau karikatur pada mulanya dianggap hanya sebagai gambar atau hiburan atau selingan pada media cetak, namun seiring dengan kemajuan zaman serta pola pikir manusia yang semakin maju, maka karikatur juga dijadikan sebagai sarana dalam penyampaian pesan kepada masyarakat, karikatur juga tidak langsung mempersepsikan seseorang itu baik atau jelek, tergantung pada orang yang melihat karikatur tersebut.

Seperti halnya karikatur dalam media lain, karikatur "nunk" dalam rubrik Forum Pembaca juga menampilkan kritik sosial. Rubrik Forum Pembaca di Tabloid *BOLA* selain menampilkan karikatur juga terdapat surat dari pembaca

Tabloid *BOLA* untuk memberikan masukan, gagasan, saran, atau kritik sebagai salah satu bentuk komunikasi verbal.

Seperti yang dijelaskan oleh Sobur bahwa media di Indonesia menampilkan komik, kartun, dan karikatur sebagai ungkapan kritis terhadap berbagai masalah yang berkembang secara tersamar dan tersembunyi (Sobur, 2003:104). Kritik yang diangkat di karikatur "nunk" dalam rubrik Forum Pembaca tidak hanya kritik terhadap sepak bola saja namun kritik juga dilontarkan dalam olah raga lainnya misalnya bulu tangkis, tinju, balap dll.

Kartun atau karikatur tidak hanya merupakan pernyataan rasa seni untuk kepentingan seni semata-mata, melainkan mempunyai maksud melucu, bahkan menyindir dan mengkritik. Karena ditampilkan dalam bentuk yang bersifat humor, kritik dalam kartun tidak terasa terlalu "pedas" namun tetap mengena kepada pihak yang dikritik. Kartun biasanya disajikan sebagai selingan setelah para pembaca menikmati rubrik-rubrik atau artikel-artikel yang lebih serius (Wijana, 2003: 4).

Dengan karikatur, para pembaca dibawa ke dalam situasi yang santai. Meskipun pesan-pesan di dalam beberapa karikatur sama seriusnya dengan pesan-pesan yang disampaikan lewat berita dan artikel, pesan-pesan karikatur sering lebih mudah dicerna atau dipahami sehubungan dengan sifatnya yang menghibur. Tambahan pula kritikan-kritikan yang disampaikan secara jenaka tidak begitu dirasakan melecehkan atau mempermalukan.

Dewasa ini karikatur telah berubah tidak hanya sekedar menjadi selingan tetapi juga sudah menjadi salah satu bentuk komunikasi modern. Banyak pesan-

pesan yang bersifat politis yang disampaikan melalui karikatur. Karikatur yang terbit dalam media massa Indonesia banyak yang melakukan kritik baik kritik kepada lingkungan masyarakat di mana karikatur itu diterbitkan maupun kritik kepada pemerintah, tentang kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah.

Ketika suatu media membuat karikatur, biasanya terkait suatu peristiwa yang sedang hangat dibicarakan oleh orang banyak atau lagi heboh-hebohnya di masyarakat. Sebuah karikatur pada sebuah media cetak bisa mempunyai banyak makna dan arti tergantung dari orang yang melihatnya, namun ada baiknya jika semua orang mempunyai pandangan yang sama tentang sebuah karikatur. Dalam membuat karikatur, Tabloid *BOLA* ingin menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada masyarakat agar masyarakat lebih kritis dalam melihat kejadian atau peristiwa yang diangkat oleh media cetak melalui karikatur.

Seperti halnya kritik PSSI karikatur "nunk" dalam rubrik Forum Pembaca. PSSI adalah sebuah organisasi olah raga sepak bola yang ketua umumnya dipenjara dalam kasus penggelapan import gula, akibatnya terjadi krisis kepemimpinan. Adanya krisis kepemimpinan di PSSI membuat Pengda-Pengda menuntut agar segera dilaksanakan MUNASLUB (Musyawarah Nasional Luar Biasa).

Sepak bola dalam negeri menjadi korban mulai dari banyaknya kasus penyuapan wasit, perkelahian antar pemain, sampai kerusuhan antar suporter. Pada tanggal 4 September 2006 terjadi kerusuhan di stadion Sepuluh November Tambaksari Surabaya antara Aremania (suporter Arema Malang) dengan

Bonekmania (suporter Persebaya) dalam perebutan tiket untuk menuju *semifinal* Copa Indonesia.

Kerusuhan bermula ketika Persebaya dalam laga pertama pada tanggal 1 September 2006 dikalahkan oleh Arema 0-1, padahal Persebaya membutuhkan skor 2-0 untuk dapat lolos ke semifinal. Mereka melempari pemain kedua kesebelasan kemudian merusak berbagai fasilitas dan prasarana yang tersedia di stadion serta menyerang polisi yang berusaha menenangkan mereka. Akibat dari kerusuhan tersebut tiga buah mobil termasuk mobil ANTV yang sedang meliput pertandingan rusak. Selain itu puluhan suporter dan polisi luka-luka. Di sepanjang perjalanan pulang para Bonek juga merusak dan melempari kendaraan. Aksi tersebut terjadi di jalan Dharmawangsa, Jalan Ngagel Jaya Selatan, dan Jalan Biliton. Peristiwa tersebut dikenal dengan sebutan amuk suporter empat September "asu semper" (Suyatna dkk, 2007: 7).

Menurut Junaedi dalam artikelnya "*Sepak Bola dan Isu Multikultur*" mengatakan;

Dilihat dari usia, Persebaya jauh lebih tua dari Arema karena klub ini telah berdiri sejak masa kolonialisme Belanda, sedangkan Arema baru berdiri tanggal 11 Agustus 1987. Namun jika kita melihat pada cerita fabel, pastilah raja hutan selalu dilekatkan pada singa bukan pada buaya atau ikan. Dari sini terlihat bahwa Arema secara tidak langsung melakukan klaim bahwa merekalah yang menjadi raja persepakbolaan, setidaknya di Jawa Timur, bukan Persebaya yang jauh lebih tua dan notabene berada di pusat kekuasaan propinsi di bagian timur Pulau Jawa ini. Yang semakin membuat konflik ini mengeras adalah kemunculan koalisi antar kelompok suporter. Perang simbol melalui media internet mengawali konflik yang semakin terbuka dan meluas. sepak bola yang telah menjadi sebuah industri budaya, ternyata memendam bara konflik multikultur yang telah mulai memantik konflik di antara pemain dan tentu yang paling sering adalah suporter. Konflik yang terjadi di berbagai liga sepak bola di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia yang berbhineka tunggal ika ini. Lebih mengerikan lagi adalah adanya koalisi antar kelompok

suporter yang menjadikan area konflik akan semakin meluas dan perseteruan juga bakal semakin mengganas (Junaedi, 2008: 7).

Sepak bola adalah sebuah permainan, dan hidup juga tak ubahnya sebagai sebuah aksi tarik ulur. Kekuatan pertandingan sepak bola begitu kuat dalam menyedot perhatian kita. Sebagai salah satu kegiatan olah raga tertua, sepak bola tampil sebagai peralihan waktu luang yang sempurna. Banyak aspek yang bisa dilihat yaitu menandakan identitas dan harga diri. Parade simbolik di mana berbagai kepentingan hadir di sana melalui berbagai tanda, dari logo para sponsor hingga bendera kesebelasan daerah atau nasional. Sepak bola sebagai bentuk demonstrasi simbolik yang kentara dan dominan, hingga orang rela membela mati-matian sebuah klub favoritnya sebagai suporter fanatik (Padang, 2008: 5).

Prestasi sepak bola Indonesia juga makin tidak menentu jika di bandingkan dengan negara di kawasan Asia, prestasi Tim Nasional Indonesia kalah jauh. Pada Asian Games tahun 1958 di Tokyo Indonesia berhasil meraih medali perunggu dan menembus *semifinal* Asian Games tahun 1986, meraih medali emas Sea Games 1987 dan 1991 dan tentunya momen indah Olimpiade di Melbourne Australia ketika timnas Indonesia berhasil menahan imbang 0-0 atas Uni Soviet (Suyatna dkk, 2007:8).

Prestasi tersebut sepertinya sulit terulang lagi setelah itu Indonesia jarang meraih Piala yang membanggakan lagi bahkan sekarang ini sulit untuk bersaing di tingkat Asia Tenggara. PSSI dianggap sebagai salah satu pemicu dari setiap kegagalan dalam prestasi sepak bola Indonesia dan kerusuhan antar suporter. Berbagai kecaman di tujukan mulai dari suporter hingga masyarakat pada

umumnya yaitu agar Ketua umum PSSI segera mundur dari jabatannya namun ”sang” ketua umum menolak untuk mundur.

Ketua Umum adalah roda penggerak suatu organisasi. Bila as roda terkunci, maka roda organisasi tak akan berjalan, inilah yang dialami oleh PSSI saat ini. Organisasi kelas nasional yang dipimpin oleh seseorang yang terbelenggu di bui dapat dipastikan akan memunculkan putusan-putusan yang kontroversial karena kurangnya informasi dari luar. Contohnya, sering terjadi pengurangan-pengurangan hukuman bagi pelaku *non-fair play* di lapangan dan peniadaan degradasi dalam kompetisi (Wahyulianto, 2007: 2).

**Gambar 1.1 Karikatur Nunk Rubrik Forum Pembaca**



Sumber: Tabloid *BOLA*, 2 September 2008: edisi 1858

Masyarakat sepak bola nasional telah melontarkan banyak pendapat agar ketua umum segera diganti, tapi PSSI selalu berpegang dengan peribahasa ”anjing menggonggong kafilah berlalu”. Suara-suara masyarakat sepak bola nasional tidak didengar oleh PSSI dan eksekutif komite (*Exco*), yang duduk sebagai penasihat

organisasi di lembaga itu. Bahkan anjuran dari badan sepak bola dunia FIFA agar ketua umum PSSI segera diganti sama sekali tidak digubris. Falsafah olah raga umumnya dan sepak bola khususnya adalah *sportivitas*. Apalagi sepak bola saat ini menjunjung tinggi *fair play*. Untuk itu, ketua umum PSSI dan jajaran pengurus haruslah *fair* dan *sportif* dalam menerima kesalahan dan kekalahan.

Dalam hal pemberitaannya tabloid *BOLA* selain sebagai media cetak yang menyajikan informasi olah raga, juga untuk mengangkat prestasi olah raga Indonesia yang begitu tertinggal dari negara lain. Dengan menyajikan informasi olah raga dari luar, masyarakat bisa menjadikan sebagai tolak ukur prestasi olah raga nasional, karena dengan prestasi olah raga bisa mengangkat harkat dan martabat negara. Orang luar negeri akan lebih mengenal nama Indonesia dengan prestasinya bukan sebagai negara yang paling tinggi tingkat korupsinya.

Pembaca yang biasanya disuguhi gaya pemberitaan *BOLA* yang terkenal *ngepop*, dengan kehadiran karikatur "nunk" dalam rubrik Forum Pembaca di Tabloid *BOLA* yang menggambarkan karakter suatu tokoh yang tidak seperti visualisasi aslinya, namun berupa simbol-simbol tertentu untuk menekankan isi dari berita yang hendak dikembangkan atau dimaknai dalam hal ini adalah karikatur.

Dengan dimuatnya karikatur "nunk" dalam rubrik Forum Pembaca pada Tabloid *BOLA* selama isu berlangsung mampu didokumentasikan dalam bentuk bahasa karikatur, maka untuk mengetahui makna di balik kehadiran karikatur dengan menggunakan simbol dan tanda agar dalam penafsirannya tidak terlalu subyektif, sehingga maksud dari tanda-tanda tersebut tidak menjadi kabur.

Tujuan dibuatnya karikatur "nunk" rubrik Forum Pembaca, kritik PSSI pada Tabloid *BOLA* selain sebagai salah satu unsur hiburan, juga sebagai masukan kepada para pencinta olah raga khususnya perkembangan sepak bola tanah air agar lebih kritis dalam melihat suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi di dalam organisasi PSSI sehingga masyarakat bisa melihat atau mengetahui perkembangan sepak bola Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, sangat menarik bila karikatur dijadikan sebagai bahan kajian dengan tema kritik PSSI dalam karikatur "nunk" rubrik Forum Pembaca di Tabloid *BOLA*. Karikatur yang diambil dari Tabloid *BOLA* di rubrik forum pembaca ini sangat kritis dalam mengkritik selama kasus dalam PSSI ini berlangsung. Penelitian ini diharapkan bisa mengungkapkan makna pesan yang terkandung dalam karikatur tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang di atas, dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut. "Bagaimanakah makna pesan dari kritik PSSI dalam karikatur "nunk" rubrik Forum Pembaca yang dimuat di Tabloid *BOLA*?"

## **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengungkap makna tanda-tanda dan simbol terhadap kritik PSSI yang dikemas dalam gambar karikatur.

#### **D. Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat teoritis: memberikan pengetahuan mengenai makna yang terdapat pada karikatur "nunk" dalam rubrik Forum Pembaca di Tabloid *BOLA*
- b. Manfaat praktis: hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi masyarakat secara umum, PSSI dan mahasiswa Ilmu Komunikasi pada khususnya untuk mengetahui makna kritik PSSI dalam karikatur "nunk" rubrik Forum Pembaca yang terdapat pada Tabloid *BOLA*.

#### **E. Kerangka Teori**

##### **1. Perspektif Interpretif dalam Ilmu Komunikasi**

Ilmu komunikasi dapat dikategorikan dalam ilmu pengetahuan yang mempunyai aktivitas penelitian yang bersifat multi paradigma. Ini berarti, ilmu komunikasi merupakan bidang ilmu yang menampilkan sejumlah paradigma atau perspektif dasar pada waktu bersamaan (Hidayat, 1999:431-446).

Perspektif atau paradigma, merupakan cara pandang yang digunakan untuk melihat sebuah realitas atau suatu fenomena tertentu dalam konteks yang lebih spesifik. Perspektif juga bisa dijadikan sebagai panduan bagi para ilmuwan untuk memecahkan permasalahan dengan penjelasan yang lebih terinci dan metodis. Istilah paradigma sendiri dapat didefinisikan sebagai:

“Kepercayaan yang mendasar atau metafisika bahwa berhubungan dengan prinsip-prinsip pertama/terakhir...,suatu pandangan yang belum bisa untuk menggambarkan pemiliknya sifat dunia yang alami...” (Guba, dalam Denzin & Lincoln, 1994:107).

Paradigma merupakan orientasi dasar untuk teori dan riset. Pada umumnya suatu paradigma keilmuan merupakan sistem keseluruhan dari berfikir. Paradigma terdiri dari asumsi dasar, teknik riset yang digunakan, dan contoh seperti apa seharusnya teknik riset yang baik (Neuman, 1997:62-63).

Perspektif *interpretif* pada dasarnya berkaitan dengan nilai-nilai dalam hubungannya dengan proses menemukan kebenaran ilmu, dalam hal ini pendekatan dalam proses kebenaran penelitian. Apakah sebuah penelitian bebas nilai atau tidak? Ada ilmuwan yang menjawab bebas nilai ada juga yang menjawab tidak.

Ilmuwan yang menjawab penelitian harus bebas nilai / netral (objektif) adalah ilmuwan yang menganut perspektif *positivisme / determinisme*. Mereka memandang bahwa perspektif dan riset itu bisa dan harus bebas nilai, oleh karena itu para ilmuwan dalam kelompok ini harus menjadi ilmuwan yang obyektif serta netral, tidak dipengaruhi oleh nilai-nilai (agama, norma dan lain sejenisnya) dalam proses kerja ilmiahnya. Jika tidak maka riset yang dilakukan tidak akan mendapatkan hasil yang valid.

Perspektif positif ini sangat dipengaruhi oleh pemikiran Agus Comte yang menyatakan bahwa istilah positif yang digunakan berarti "apa yang berdasarkan fakta objektif". *Positivisme* memisahkan antara "yang nyata" dengan "yang khayal", "yang pasti" dengan "yang meragukan", "yang berguna" dengan "yang sia-sia" (Hardiman, 1990 : 127). Fokus dari *positivisme* adalah peristiwa sebab-akibat dan memakai metode kuantitatif, penalaran deduktif dan pendekatan yang digunakan adalah nomotik. Sumber kebenaran semata-mata berasal dari realitas

empiris. Berangkat dari hukum-hukum alamiah, *positivisme* menekankan bahwa obyek yang dikaji harus berupa fakta, dan bahwa kajian harus mengarah kepada kepastian dan kecermatan. Menurut Comte, sarana yang dapat dilakukan untuk melakukan kajian ilmiah ialah: pengamatan, perbandingan, eksperimen, dan metode historis. Namun menurut Peursen, pendirian bahwa ilmu itu obyektif serta netral, sebetulnya merupakan alat untuk mempertahankan keadaan dan cara berfikir, pendirian yang dipengaruhi oleh ideologi konservatif (Peursen, 1985 : 4). Meskipun demikian, ada juga ilmuwan yang mengatakan bahwa teori dan penelitian itu tidak bebas nilai. Griffin menyebut kelompok ilmuwan ini dengan istilah interpretif atau humanis.

Ilmuwan dari kelompok *interpretif* sangat meyakini bahwa manusia itu memiliki kemauan bebas dan karenanya ilmuwan tidak bebas nilai dalam melakukan proses kerja ilmu. Griffin berpendapat, bahwa para sarjana tersebut menyebutkan diri mereka dengan variasi nama yang membingungkan. Ada yang menyebut *hermeneuticists*, *poststructuralis*, *deconstructivis*, *phenomenologis*, peneliti studi budaya, dan ada yang menyebutnya dengan ahli teori aksi sosial (Griffin, 2003 : 9-10).

Dari hal tersebut di atas, telah diketahui dua perspektif dalam cara memperoleh ilmu pengetahuan. Yaitu kelompok *scientific/objective/ positivistic* dan *interpretif/humanis/post-positivisme*, pemisahan pandangan sarjana *interpretif* dan ilmuwan *objective* ini mencerminkan asumsi yang kontras tentang bagaimana cara pemerolehan pengetahuan, inti dari sifat manusia, pertanyaan-pertanyaan mengenai nilai, tujuan utama teori, dan metode penelitian (Griffin, 2003 : 10).

Perbedaan perspektif yang kontras dari dua kelompok ilmuwan tadi, di sisi lain sekaligus juga dapat menjadi tolok ukur dalam mengevaluasi kualitas teori komunikasi. Dalam *scientific/objective theory*, tolok ukur yang membuatnya menjadi sebuah teori yang bagus terdiri dari lima standard; 1. penjelasan data; 2. Perkiraan terhadap peristiwa-peristiwa yang akan datang; 3. kesederhanaan relatif (*relative simplicity*); 4. Hipotesis yang dapat diuji, *a good objective theory is testable*; dan 5. Kegunaan praktis teori. *A good objective theory is useful*. Sementara dalam *interpretive/ humanistic theory*, ukuran kebagusannya adalah : 1. *New understanding of people*; 2. *Clarification of values*; 3. *Aesthetic appeal*; 4. *Community of Agreement and* 5. *Reform of Society* (Griffin, 2003 : 39-47).

Untuk memudahkan akademisi komunikasi dalam memahami perbedaan di antara kedua model tersebut, dalam bukunya, Griffin mencoba menganalogikan dua akademisi yang dimintanya menanggapi fenomena cita-cita anak mengenai pekerjaan dalam Iklan *Super bowl* itu, dengan dua perancang mode pakaian. Glenn yang *objective* mungkin akan menjahit suatu mantel yang pantas untuk semua orang pada berbagai kesempatan dengan baik, satu ukuran cocok untuk semua. Di pihak lain maka Marty yang *interpretif/humanis* mungkin mengaplikasikan prinsip dari desain *fashion*-nya ke gaya suatu mantel yang dibuat untuk perorangan, untuk klien tunggal - satu orang satu tipe pakaian, kreasi tertentu yang khas untuk seseorang. Glenn mengadopsi suatu teori dan kemudian mengujinya untuk melihat apakah itu bisa mencakup semua orang. Sementara Marty menggunakan teori untuk membuat perasaan yang unik dari event-event komunikasi.

”Ahli teori obyektif pada umumnya mengedepankan efektifitas dan partisipasi ditempatkan di belakang. Ahli teori interpretif cenderung memusatkan pada partisipasi dan mengurangi peran ke-efektivitas-an” (Griffin, 2003 : 14).

Pada dasarnya perspektif ini lahir karena munculnya perdebatan seputar anggapan bahwa positivisme terlalu terpaku pada tiga prinsip yang diperkenalkan Comte, yaitu: *teologi*, *metafisik*, dan *scientific* yang bersifat netral dan objektif. *Post-positivisme* memusatkan kajiannya pada tindakan-tindakan manusia sebagai ekspresi dari sebuah keputusan, dalam penggunaannya *post-positivisme* menggunakan metode kualitatif, melalui penalaran induktif, dan bersifat *interpretative* (Miller, 2001 : 32-72).

## **2. Tradisi Semiotika dalam Ilmu Komunikasi**

Tanda-tanda adalah basis dari seluruh komunikasi. Manusia dengan perantara tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri. Makna ialah hubungan antara suatu obyek atau ide dan suatu tanda. Konsep dasar ini mengikat bersama seperangkat teori yang amat luas hubungannya dengan simbol, bahasa, wacana dan bentuk-bentuk non verbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda disusun secara umum, studi tentang tanda merujuk kepada semiotika (Littlejohn, 1996: 64).

Semiotika didefinisikan sebagai pengkajian tanda-tanda (*the study of sign*). Pokok perhatian dari semiotika adalah tanda. Bagi semiotika, pesan merupakan tanda yang melalui interaksinya dengan penerimaan menghasilkan makna. Semiotika mempunyai tiga bidang studi utama, yaitu: tanda itu sendiri,

kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda, dan kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja (Fiske, 2004: 60).

Analisis semiotika modern dapat dikatakan dipelopori oleh dua orang seorang ahli berkebangsaan Swiss Ferdinand De Saussure dan seorang ahli matematika/ahli logika berkebangsaan Amerika Charles Saunders Pierce. Mereka mewakili 2 aliran pemikiran. De Saussure menyebutnya *Semiology* dan Pierce menyebutnya *Semiotic* (Berger, 2000:4).

Saussure membagi tanda menjadi dua komponen: penanda (*signifier*) citra suara dan petanda (*signified*) atau konsep. Pierce membagi tanda menjadi tiga aspek, yaitu ikon, indeks, dan simbol (Berger, 2000: 3).

Pierce mengemukakan lebih lanjut bahwa sebuah tanda itu mengacu pada acuan, dan representasi adalah fungsi utamanya. Hal ini sesuai dengan definisi dari tanda itu sendiri, yaitu sesuatu yang memiliki bentuk fisik dan harus menunjuk sesuatu yang lain dari tanda tersebut. Ketiga bentuk hubungan tanda dengan acuannya dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Ikon

Ikon sering disamakan dengan aspek piktorial citra. Ikon adalah suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang direpresentasikan. Representasi ini ditandai dengan kemiripan.

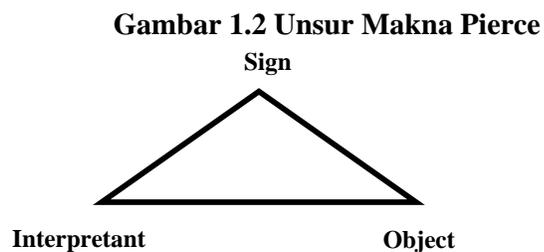
#### 2. Indeks

Dalam indeks, hubungan tanda dan acuan muncul karena adanya kedekatan eksistensi yang sifatnya kausal, misalnya asap yang menandakan api, sidik jari, lekukan pada gagang benda, dan sebagainya.

### 3. Simbol

Simbol adalah tanda di mana hubungan antara signifier dan signified semata-mata adalah masalah konvensi kesepakatan atau peraturan. Sebagai contoh adalah warna merah yang dikenal sebagai simbol untuk bahaya. Bendera putih dikenal sebagai simbol ada orang meninggal dan lain-lain.

Pierce membangun teori modern pertama tentang tanda, ia mendefinisikan *semiosis* sebagai hubungan antara tanda, objek, dan makna. Tanda mewakili obyek atau menunjukkan di dalam pikiran seseorang yang menafsirkan. Menurut Pierce *Sign* adalah sesuatu yang bagi seseorang memiliki yang lain, dalam beberapa hal atau kapasitas. Sesuatu yang lain itu dinamakan sebagai *interpretant* dari tanda yang pertama pada gilirannya mengacu kepada *object*. Dengan demikian, sebuah tanda memiliki relasi triadik langsung dengan *interpretant* dan obyeknya. Apa yang disebut sebagai proses semiosis merupakan suatu proses yang memadukan entitas yang disebut sebagai tanda tadi dengan entitas lain yang disebut sebagai obyek. Proses semiosis ini sering pula disebut sebagai *significations*. Hubungan ketiga elemen makna Pierce ditampilkan dalam gambar berikut:



Sumber: John Fiske, *Cultural and Communication Studies*, 2004, hlm. 63

Pembahasan dalam Teori dalam Segitiga Makna ini adalah bagaimana persoalan muncul dari sebuah tanda, ketika digunakan orang pada waktu berkomunikasi dan ketiga elemen makna ini saling berinteraksi maka dapat memunculkan makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda.

Pierce berpendapat bahwa penginterpretasi mensuplai bagian dari makna sebuah tanda. Menurutnya tanda adalah sesuatu yang berdiri untuk seseorang atau sesuatu yang mencerminkan suatu kapasitas atau kepentingan tertentu. Ia juga menyatakan bahwa semiotika penting karena alam ini ditandai dengan tanda-tanda ataupun terdiri dari tanda-tanda yang eksklusif.

Selain konsep tersebut terdapat lagi beberapa konsep tambahan mengenai hubungan tanda dengan acuannya adalah:

- a. Metafora, yaitu hubungan yang terjadi melalui pemindahan dari satu latar realitas ke dalam realitas lain. Metafora merupakan pengandaian, perumpamaan, atau kiasan akan suatu obyek. Misalnya "Cintaku seperti mawar merah" adalah metafora dimana cinta seseorang dan mawar merah adalah sama (Berger,2000:196)
- b. Metonimi, yaitu hubungan yang terjadi melalui perhubungan makna di dalam realitas yang sama. Metonimi merupakan proses dengan menggunakan suatu *image* untuk menciptakan suatu asosiasi di dalam pikiran si pengamat (Berger,2000:28). Misalnya gambar pantai di senja hari dengan terbenamnya matahari akan menciptakan suasana romantis

Apapun yang dilakukan setiap orang atau dikerjakan seseorang dapat dilihat sebagai suatu pesan atau dimasukkan sebagai sebuah tanda. sehingga kemudian semiotika menjadi sangat penting. Tanda dan hubungan-hubungannya adalah dua kunci ide tentang analisis semiotika. Dalam analisis semiotika, keputusan dan pemisahan (sementara), dibuat di antara isi dan bentuk, dan perhatian difokuskan pada sistem tanda yang menyusun teks. Salah satu pelopor semiotika, Ferdinand De Saussure, mengungkapkan bahwa:

"Bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mengeksplorasi ide-ide dan karenanya dapat kemudian dibandingkan di antara sistem penulisan, alfabetis/tanda bagi tuna rungu/wicara, simbol-simbol ritual/lambang-lambang militer dan sebagainya. Namun demikian yang lebih penting adalah sistemnya. Semiologi akan menunjukkan apa yang merupakan tanda, hukum-hukum apa yang mengaturnya." (Berger, 2000: 4).

Inilah pernyataan semiotika yang membuka kesempatan untuk mempelajari media dan tidak hanya mempelajari simbol ritual dan lambang-lambang tapi juga gambar/kartun/karikatur. Gambar merupakan sebuah simbol-simbol yang diciptakan sedemikian rupa yang semuanya merupakan sebuah "sistem tanda". Saussure berpendapat bahwa tanda, termasuk bahasa adalah bersifat sewenang-wenang. Ia mencatat bahwa bahasa yang berbeda dapat saja menggunakan kata yang sama dan umumnya tidak ada hubungan logis antara kata dengan hal yang diwakilkan. Kemudian, suatu tanda disetujui penentuannya berdasarkan aturan.

Hal ini tidak hanya mendukung pemikiran mengenai bahasa sebagai Struktur, tapi juga memperkuat pemikiran dasar bahwa bahasa terpisah dengan realitas. Saussure kemudian melihat bahasa sebagai sistem terstruktur yang mewakili kenyataan. Meskipun struktur bahasa bersifat sewenang-wenang, namun

penggunaan bahasa tidak sewenang-wenang sama sekali karena memerlukan satu kesepakatan yang tetap (Littlejohn, 1996: 73).

Menurut Roland Barthes, semiotika hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai dalam hal ini berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi yang hendak dikomunikasikan, tapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Barthes melihat signifikasi sebagai suatu proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur.

Signifikasi tersebut tidak terbatas pada bahasa, tetapi terdapat pula pada hal-hal lainnya yang terjadi di kehidupan sosial. Barthes pada akhirnya menganggap kehidupan sosial merupakan suatu bentuk dari signifikasi. Jadi kehidupan sosial, apapun bentuknya merupakan suatu sistem tanda yang tersendiri. Analisis semiotik menaruh perhatian pada makna teks dan bahwa makna berakar dari relasi-relasi, secara khusus relasi antar tanda. Tanda menurut Saussure adalah kombinasi dari konsep dan citra suara (*sound image*), kombinasi yang tidak dapat dipisahkan. Saussure kemudian memakai kata tanda untuk menggambarkan keseluruhan dan untuk mengganti konsep dan citra suara dengan petanda (*signified*) dan penanda (*signifier*) (Berger, 2000: 8).

Hubungan antara penanda dan petanda adalah kesewenang-wenangan (diadakan), tidak termotivasi, tidak alami, tidak ada hubungan logis antara kata dan konsep, penanda dan petanda. Untuk itu makna yang dimiliki penanda harus dipelajari, hal ini mengimplikasikan adanya kemungkinan asosiasi-asosiasi struktur atau kode yang bisa didapatkan untuk dapat membantu menginterpretasikan tanda-tanda (Berger, 2000:8).

### 3. Komunikasi Sebagai Proses Produksi Pesan

Komunikasi merupakan sebuah penyebaran informasi, yang dalam prosesnya melibatkan banyak komponen. Komponen tersebut terdiri dari: *source* (sumber), *message* (pesan), *channel* (media), *receiver* (penerima). Dalam berlangsungnya proses komunikasi, sumber menyusun pesan melalui media yang telah dipilih untuk mengirim pesan kepada penerima, dan pesan tersebut dikirim berdasarkan tujuan tertentu sedangkan respon atau jawaban dari penerima disebut *feedback*.

Secara sederhana proses komunikasi dipahami sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan tanda-tanda atau lambang sebagai media. Akan tetapi persoalan komunikasi tidaklah sederhana sebagai suatu pengiriman pesan saja, namun komunikan juga merupakan produksi dan pertukaran makna-makna. Bahkan Fiske mengatakan bahwa komunikan merupakan proses *generating of meaning* atau pembangkit makna (Fiske, 1990:59).

Tatkala saya berkomunikasi dengan anda, anda memahami apa maksud pesan saya, lebih kurang secara akurat. Agar komunikasi berlangsung, saya harus membuat pesan dalam bentuk tanda. Pesan-pesan itu mendorong anda untuk menciptakan makna untuk diri anda sendiri yang terkait dalam beberapa hal dengan makna yang saya buat dalam pesan saya. Makin banyak kita berbagi kode yang sama, maka makin dekatlah makna kita berdua atas pesan yang datang pada masing-masing kita (Fiske, 1990:59).

Ketika A berkomunikasi dengan B, agar terjadi komunikasi maka A akan menyusun suatu pesan yang terdiri dari tanda-tanda. Pesan ini menstimuli B untuk menyusun makna bagi dirinya sendiri yang berhubungan dengan makna yang dibangkitkan oleh A dalam pesan awalnya. Dalam hal ini B akan melakukan

interpretasi terhadap makna dari A. A dan B menggunakan kode-kode dan sistem tanda yang sama sehingga kedua pemaknaan terhadap pesan tersebut akan saling mendekati.

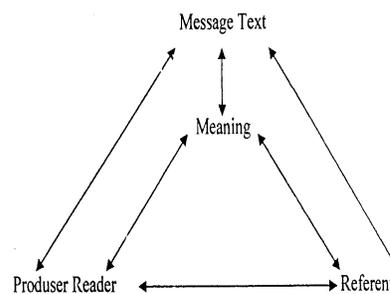
Inilah tempat bagi penekanan yang berbeda pada studi komunikasi, dan kita akan mengakrabkan diri kita sendiri dengan sejumlah istilah baru. Istilah-istilah ini seperti tanda, pertandaan, ikon, indeks, denotasi, konotasi yang semuanya mengacu pada berbagai cara menciptakan makna. Dengan demikian model ini akan berbeda dari model komunikasi sebagai proses penyampaian pesan, karena model ini tidaklah linier. Model ini tidak mengandung anak panah yang menunjukkan arus pesan. Namun model ini adalah model struktural, dan setiap anak panah menunjukkan relasi di antara unsur-unsur dalam penciptaan makna. Model ini tidak mengasumsikan adanya serangkaian tahap atau langkah yang dilalui pesan melainkan lebih memusatkan perhatian pada analisis serangkaian relasi struktural yang memungkinkan sebuah pesan menandai sesuatu.

Pesan sebagai kumpulan pola-pola, isyarat-isyarat, atau simbol-simbol. Baik pola, isyarat maupun simbol itu sendiri tidak mempunyai makna, karena hanya berupa perubahan-perubahan wujud perantara yang berguna untuk komunikasi. Namun terdapat kesepakatan di kalangan manusia sebagai pelaku komunikasi untuk memberikan makna pada simbol-simbol yang mereka pakai. Sedangkan seorang yang tidak mengenal sandi (kode) atau ketentuan-ketentuannya hanya akan menerka makna simbol-simbol tersebut. Orang-orang tidak akan mempunyai makna yang tepat sama untuk simbol-simbol atau tanda-tanda yang sama, tetapi masing-masing makna akan dimiliki oleh mereka akan

cukup mirip, dan mereka akan dapat menggunakan pesan yang sama itu bersama-sama untuk "berkomunikasi" (Kincaid dan Schramm, 1987:56). Tidaklah mudah untuk memahami makna, dan memang akan terus menjadi masalah manusia dalam berkomunikasi.

Proses tersebut bersifat struktural dan itu menunjukkan keterkaitan (*relationship*) antara elemen-elemen dalam pembentukan makna. Dari sini kemudian terjadi komunikasi, di mana komunikasi menyusun makna yang terdiri dari lambang-lambang (*sign*). Pesan merupakan susunan lambang-lambang, yang penerima (*receiver*) telah menghasilkan makna. Oleh karena itu, pesan bukanlah sekedar sesuatu yang dikirim dari komunikator dan komunikan, tetapi merupakan elemen-elemen di dalam struktur hubungan di antara elemen-elemen lain termasuk di dalamnya realitas eksternal seperti pada pengirim (*producer*) dan pembaca (*reader*) (Fiske, 1990:40). Hubungan antar elemen-elemen di atas lebih jelasnya dapat dilihat pada model John Fiske di bawah ini:

**Gambar 1.3 Model Hubungan Pesan dan Makna John Fiske**



Sumber: John Fiske, *Introduction To Communication Studies*, 1990, hlm.40

Tanda panah dalam model tersebut menunjukkan interaksi yang konstan, di mana struktur bersifat dinamis tidak statis. Dalam konteks yang sama, pembuatan dan pembacaan teks dilihat sebagai proses sejajar, jika tidak identik, maka

keduanya menduduki posisi yang sama di dalam struktur hubungan. Di sisi lain, dalam berkomunikasi pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan mengandung makna yang terletak pada persepsi komunikan mengandung makna yang terletak pada persepsi komunikan yang menerima pesan. Hal ini seperti yang ditegaskan oleh Brodbeck yang dikutip Jalaludin Rahmat bahwa makna tidak terletak pada lambang tetapi terletak pada pikiran setiap orang dan makna itu sendiri terbentuk dari pengalaman individu. Brodbeck membagi pengertian makna ke dalam tiga corak, yakni:

Makna yang pertama adalah Makna *inferensial*, yakni makna satu kata (lambang), adalah objek, pikiran, gagasan, konsep yang dirujuk oleh kata tersebut. Makna yang kedua menunjukkan arti *significance*, suatu istilah sejauh dihubungkan dengan konsep-konsep yang lain. Makna yang ketiga adalah makna *infensional*, yakni makna yang dapat divalidasi secara empiris atau dicari rujukannya. Makna ini hanya terdapat pada pikiran orang dan hanya dimiliki oleh dirinya sendiri (dalam Fiske, 1990:44).

Dalam komunikasi sendiri, makna hanya terjadi bila antara komunikator dan komunikan memiliki makna yang sama. Pada gilirannya makna yang sama hanya terjadi bila kita memiliki pengalaman yang sama. David K. Berlo mengungkapkan, orang-orang memiliki makna yang sama atau paling tidak dapat mengantifikasi pengalaman yang sama. Kesamaan yang sama inilah yang disebut dengan *isomorfisme* ( Berlo dalam :Fiske, 1990:44).

Istilah makna memang merupakan istilah yang membingungkan. Menurut para filsuf dan linguist, sehubungan dengan menjelaskan makna yaitu: (1) Menjelaskan makna secara ilmiah, (2) Mendiskripsikan kalimat secara ilmiah, (3) Menjelaskan makna dalam proses komunikasi (Sobur, 2003:256).

Brown membuat makna sebagai kecenderungan (disposisi) total untuk menggunakan atau bereaksi terhadap suatu bentuk bahasa. Wendell Jhonsosn

(1951) menambahkan tentang pandangan terhadap ihwal teori dalam konsep makna, yaitu :

1. Makna ada dalam diri manusia. Makna tidak terletak pada kata-kata melainkan pada manusia, dalam hal ini kita menggunakan kata-kata untuk mendekati makna yang ingin kita komunikasikan. Kata-kata tidak secara lengkap dan sempurna dalam menggambarkan makna yang kita maksud, demikian pula makna yang didapat pendengar dari pesan-pesan kita amat berbeda dengan makna yang ingin kita komunikasikan.
2. Makna berubah. Kata-kata relatif statis, makna dari kata-kata terus berubah, dan ini khususnya, terjadi pada dimensi emosional dari makna.
3. Makna membutuhkan acuan. Komunikasi mengacu pada dunia nyata, komunikasi hanya masuk akal bilamana ia mempunyai kaitan dengan dunia atau lingkungan eksternal.
4. Penyingkatan yang berlebihan akan mengubah makna. Berkaitan dengan gagasan bahwa makna membutuhkan acuan adalah masalah komunikasi yang timbul akibat penyingkatan berlebihan tanpa mengkaitkannya dengan acuan yang kongkret dan dapat diamati.
5. Makna tidak terbatas jumlahnya. Pada saat tertentu, jumlah kata dalam suatu bahasa terbatas, tetapi maknanya tidak terbatas, karena itu suatu kata mempunyai banyak makna. Hal ini dapat menimbulkan masalah bila sebuah kata diartikan secara berbeda oleh dua orang yang sedang berkomunikasi.
6. Makna komunikasikan hanya sebagian. Makna yang kita peroleh dari suatu kejadian bersifat multi efek dan sangat kompleks, tetapi hanya sebagian saja dari makna-makna ini yang benar-benar dapat dijelaskan (Sobur, 2003:256-259).

Interaksi merupakan proses pemindahan dari perilaku yang terlihat secara mental ke dalam posisi orang lain. Mereka mencoba mencari makna yang oleh orang lain diberikan kepada aksinya yang memungkinkan terjadinya komunikasi atau interaksi. Interaksi tidak hanya berlangsung melalui gerak-gerak secara fisik saja, melainkan melalui lambang-lambang yang maknanya perlu dipahami. Dalam interaksi simbolik, seseorang mengartikan dan menafsirkan gerak-gerak orang lain dan tidak bertindak sesuai makna yang dikandungnya.

#### 4. Konstruksi Realitas Media

Media massa mempunyai peranan besar dalam pembentukan konstruksi realitas sosial. Disadari atau tidak bahwa dibalik semua fungsi media massa yang tampaknya sangat komunikatif tersebut, sesungguhnya terdapat fungsi internal telah "serba menentukan" pemikiran, persepsi, opini, dan bahkan perilaku orang, hal ini menjadi mungkin tatkala media dipandang sebagai penyampaian imaji. Imaji juga tidak terbatas pada sesuatu yang konkret-visual (kasat mata), melainkan juga sesuatu yang "tampak" dan hadir pada batin. Inilah yang disebut Horowitz dalam "*Theory of Imagination*"-nya (Sobur, 2003:111).

Dalam kehidupan sosial, media massa seharusnya berada pada posisi yang netral dan jauh dari terkanan politik dan elit penguasa. Tetapi pada kenyataannya media massa tidak lagi menampilkan realitas yang obyektif. Realitas yang ditampilkan oleh media cenderung berpihak pada orang-orang yang memiliki kepentingan-kepentingan. Sehingga media dalam mengemas berita tidak hanya menampilkan realitasnya saja, tetapi juga mengkonstruksi realitas itu menjadi berita yang cenderung bermuatan.

Berger dan Lukcman menjelaskan realitas sosial dengan memisahkan pemahaman "Kenyataan" dan "Pengetahuan". Realitas yaitu kualitas yang ada di dalam realitas-realitas, yang memiliki keberadaan dan tidak tergantung terhadap kehendak sendiri (Bugin, 2001:10-14).

Pengetahuan memastikan bahwa realitas-realitas itu nyata (*real*), mempunyai karakteristik yang khusus. Masyarakat dan institusi sosial dibangun melalui interaksi yang dibangun, 1. eksternalisasi, yaitu penyesuaian diri dengan

sosiokultural sebagai produk manusia, 2. obyektifitas, yaitu interaksi sosial yang terjadi dalam dunia intersubyektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusional, 3. internalisasi, yaitu proses individu mengidentifikasikan dirinya dengan lembaga-lembaga sosial atau organisasi sosial, di mana individu menjadi anggota masyarakat. Singkatnya kenyataan sosial tidak lain adalah suatu konstruksi sosial buatan manusia sendiri dalam perjalanan sejarahnya dari masa silam ke masa kini menuju masa depan.

Ketiga tahapan di atas saling berkaitan misalnya melalui usaha manusia dalam mengekspresikan diri, manusia menghasilkan bahasa, kemudian bahasa yang telah dihasilkan tersebut kembali dipelajari dan digunakan oleh manusia. Dapat dikatakan di sini bahwa melalui eksternalisasi manusia mengekspresikan dirinya dengan membangun dunianya.

Dalam perspektif konstruksi sosial, Berger memandang bahwa realitas itu dibentuk dan dikonstruksi. Realitas bukanlah sesuatu yang diturunkan oleh Tuhan dan dibentuk secara alamiah. Oleh sebab itu setiap orang dapat mempunyai konstruksi yang berbeda-beda atas realitas yang sama. Pada konteks media cetak ada tiga tindakan dalam mengkonstruksi realitas, yang hasil akhirnya berpengaruh terhadap pembentukan citra suatu realitas *Pertama* adalah pemilihan kata atau simbol. Sekalipun media cetak hanya melaporkan, tetapi jika pemilihan kata istilah atau simbol yang secara konvensional memiliki arti tertentu di tengah masyarakat, tentu akan mengusik perhatian masyarakat tersebut. *Kedua* adalah pembingkaiannya suatu peristiwa. Pada media cetak selalu terdapat tuntutan teknis, seperti keterbatasan kolom dan halaman atas nama kaidah jurnalistik, berita selalu

disederhanakan melalui mekanisme pembingkaiian atau *framing*. *Ketiga* adalah penyediaan ruang. Semakin besar ruang yang diberikan maka akan semakin besar pula perhatian yang akan diberikan oleh khalayak (Sudibyo, 2001 :2-4).

Paul Watson berpendapat bahwa konsep kebenaran yang dianut media massa bukanlah kebenaran sejati, tetapi sesuatu yang dianggap masyarakat sebagai kebenaran. Intinya kebenaran ditentukan oleh media massa (Sobur, 2001:87). Realitas yang terbangun merupakan suatu konstruksi sosial yang dibangun berdasarkan pengalaman hidup yang dialami oleh masing-masing masyarakat.

Dalam hal ini, bagaimana masyarakat saling berinteraksi dengan lingkungan sosialnya sehingga menimbulkan apa yang disebut dengan realitas sosial. Media massa juga memiliki realitas yang disebut realitas media. Ketika suatu peristiwa direkap yang terlihat hanyalah potongan-potongan peristiwa dari peristiwa yang utuh dan berkerangka, kamera hanya mengambil salah satu sudut suatu peristiwa itu dan melepaskannya dari kerangka keseluruhan yang mengitarinya. Rekaman-rekaman itu kemudian diedit, dikemas, dan dijadikan jalan cerita baru yang mungkin untuk mendukung suatu kepentingan atau menghindari tekanan suatu kekuasaan.

Hasil dari keseluruhan proses panjang mulai dari peliputan, pemrosesan, dan penyajian berita tersebut menghasilkan suatu paket tontonan yang mengandung nilai jurnalistik dan artistik (*entertaint*).

Disatu pihak media massa mencerminkan realitas sosial, namun di lain pihak media memiliki kemampuan untuk membentuk realitas sosial melalui pemilihan atau selektifitas untuk mengangkat suatu permasalahan. Media massa memiliki kekuasaan untuk mengembangkan dan mengarahkan pemikiran-pemikiran yang saling bertentangan arah yang masih ada dalam

masyarakat khalayak yang heterogen terutama dalam sikap dan pemikiran lebih banyak dikendalikan oleh media (Alexis, 1981:253).

Karena adanya kekuatan media untuk membentuk suatu realitas sosial membuat media memiliki kontrol kuasa. Media dapat mengembangkan suatu pandangan yang berbeda dalam masyarakat baik itu sikap ataupun pemikiran. Asumsi dasarnya adalah media massa dapat menentukan persepsi individu tentang norma-norma, fakta dan nilai yang berlaku melalui pemilihan, penyajian dan penekanan suatu tema.

Realitas yang hadir dalam media bukan merupakan realitas yang terberi namun hadir melalui proses konstruksi. Pada dasarnya media tidak dapat memproduksi realitas namun media menentukan realitas-realitas yang ingin dihidirkannya melalui makna dan kata-kata yang dipilih sehingga menghasilkan bahasa. Keberadaan bahasa tidak lagi menentukan gambaran atau citra yang akan muncul di benak khalayak.

## **5. Kartun atau Karikatur sebagai Media Kritik Sosial**

Sebelum membahas tentang kartun atau karikatur sebagai media kritik, terlebih dahulu akan membahas definisi tentang kartun, karikatur, dan kritik. Kartun (*Cartoon*) berasal dari bahasa Italia *cartone* yang berarti kertas. Pada mulanya kartun adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau dinding. Namun pada saat ini kartun adalah gambar yang bersifat dan bertujuan sebagai humor satir (Antariksa et al. dalam Wijana 2003: 4).

Kartun adalah gambar yang bersifat dan bertujuan humor atau satir yang mengungkapkan cerita atau masalah-masalah aktual. Sebuah gambar kartun secara *refresentatif* atau simbolik menciptakan sebuah kelucuan dan bermaksud

sebagai humor. Gambar kartun bertujuan untuk membuat orang tertawa atau berpikir atau bahkan bisa keduanya. Obyek kartun tidak jarang adalah peristiwa yang sedang hangat (Siregar, 1996:25).

Pendapat senada juga dijelaskan oleh Arswendo Atmowiloto yang mengatakan bahwa gambar kartun adalah gambar humor yang menekankan pada kelucuan. Dapat terdiri dari satu babak (kotak) atau lebih. Istilah babak menunjukkan pada jumlah kejadian atau peristiwa dalam gambar kartun (Atmowiloto, 1981:25).

Pengertian di atas tidak jauh berbeda dengan apa yang terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang menjelaskan bahwa kartun adalah gambar dengan penampilan lucu, yang berkaitan dengan keadaan atau peristiwa yang berlaku (Penyusun, 1989:393). Dari pengertian tersebut di atas hampir semuanya memiliki pandangan yang sama terhadap gambar kartun dan ini menjadi gambar kartun yang menarik untuk dicermati.

Adapun pengertian karikatur adalah bila seseorang atau lebih digambarkan "lebih indah" dari aslinya. Artinya, kita mempletat-pletotkan wajah orang terkenal dengan menonjolkan karakter lahiriahnya (Sudarta, 1996:46). Karikatur (*caricature*) berasal dari bahasa Italia "*caricare*" yang memiliki arti "*to load*" atau *to surcharge* berarti memuat berlebihan. Disisi lain menurut Pramono bila kartun dan karikatur ibarat binatang dan gajah. Kartun menurutnya adalah binatang, sedangkan karikatur adalah gajah (Pramono, 1996:48). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian karikatur berarti gambar yang mengandung arti sindiran, maka dalam *Eyclopedia International* "karikatur" didefinisikan "a

*Caricatural is a satyre in pictorical and scuptural form*". Artinya, sebuah karikatur adalah satir dalam bentuk gambar atau patung. Secara lebih luas, *pictorical* berarti bisa dalam bentuk dua dimensi dan *scuptural* berarti tiga dimensi. Dalam bentuk dua dimensi misalnya lukisan atau gambar yang biasa dimuat di koran. Sedangkan tiga dimensi bisa berupa boneka, patung atau wayang kulit.

Dalam pengertian *Eyclopedia Britanica* mendefinisikan karikatur sebagai " *A caricature is the distorted presentation of a person, type or action, commonly a silent feature, is a seized upon the exaggerated, or pictures or animal, birds or vegetables are substituted for parts of human being or analogy is made to animal actions*". Karikatur adalah penyajian (penggambaran) seseorang, suatu tipe, atau suatu kegiatan dalam keadaan terdistorsi, biasanya suatu penyajian yang diam dibuat dengan berlebihan dari gambar-gambar binatang, burung, sayur-sayuran yang menggantikan bagian-bagian dari benda hidup atau yang persamaannya dengan kegiatan binatang.

Kartun atau karikatur merupakan sarana yang bermanfaat sebagai pemberi informasi juga sebagai media kontrol sosial. Kritik adalah bagian dari kontrol sosial yang ada di dalam pers sendiri berbunyi:

".....Kritik tidak perlu diragukan lagi, jelas merupakan bagian yang penting bagi kehidupan demokrasi dan kekuatan kemajuan yang hendak kita capai. Tanpa kritik kita tidak akan melihat kekurangan dan kesalahan kita sendiri"(T.Atmadi, 1985:92).

Dengan demikian kritik merupakan suatu sarana supaya orang yang dikritik menjadi mengerti dan dapat melihat kekurangan dan kesalahan sendiri.

Menyampaikan pendapat adalah hak setiap orang. Sikap kritis yang

digulirkan sebagai kritik sosial adalah perwujudan dari kemerdekaan menyampaikan pendapat di muka umum baik secara lisan maupun tulisan dan karya seni. Kritik sosial di kedepankan dalam sebuah media komunikasi adalah untuk menyampaikan rasa ketidakpuasan bahkan sebuah kegetiran yang dirasakan setelah mengalami sesuatu yang terjadi di kehidupan sosial. Kritik sosial merupakan sebuah jalan dalam melakukan sebuah penilaian. Sebelumnya perlu dimiliki sikap kritis yang mendasari timbulnya sebuah kritik. Setiap kritik yang diungkapkan tidak hanya sebagai bagian pelaksanaan kebebasan menyampaikan pendapat, melainkan juga merupakan sebuah pernyataan sikap yang ditujukan setelah merasakan adanya sesuatu yang menggerakkan nurani setiap individu dalam kehidupan sosial (Hendardi, 2004).

Dalam mengembangkan sikap kritis, setiap upaya menggerakkan kebebasan menyampaikan pendapat juga harus dilihat dari situasi dan kondisi di mana penyampaian sebuah kritik itu dilakukan. Kepentingan publik lebih ditekankan ketimbang kepentingan eksklusif segelintir orang. Pertama, kritik sepedas apa pun atas penilaian dari sebuah keadaan sosial harus dilancarkan secara terbuka. Dengan keterbukaan inilah suatu kritik yang disampaikan dapat diketahui publik, sehingga memungkinkan timbulnya respons tak hanya bagi yang menerima kritik, juga bagi orang lain yang mengetahuinya. Kedua, respons kalangan masyarakat atas kritik yang diketahuinya sangat berguna dalam membangkitkan partisipasi mereka. Suatu persoalan umum menjadi keprihatinan mereka. Akan berkembang dalam suatu diskusi, bergerak lebih jauh dengan menyampaikan atau menyuarakan pendapat di muka umum yang bergulir sebagai

protes. Kritik seperti ini banyak dilakukan oleh kalangan mahasiswa, buruh, orang-orang yang terdusur, dan pihak-pihak yang menaruh keprihatian atas persoalan umum (Djohar, 2007). Tidak menutup kemungkinan pula seorang kartunis membuat kritik melalui karya-karyanya.

Kartun sering kali disama-artikan dengan karikatur, bahkan karikatur dianggap mencakup seluruh kartun yang bersifat atau bertujuan mengkritik atau menyindir, sedangkan kartun sering dibatasi pada gambar yang bermuatan humor saja. Padahal sebenarnya karikatur hanyalah bagian dari kartun.

Humor yang ditampilkan melalui karikatur merupakan pelepas lelah setelah pembaca membaca berita-berita dan artikel yang "berat". Selain itu berfungsi sebagai media hiburan, karikatur juga mempunyai fungsi-fungsi sebagaimana fungsi berita dan artikel di media cetak, antara lain:

1. Fungsi menghibur, kartun akan menghibur pembaca setelah membaca berita-berita yang sifatnya serius dan menyerap banyak pilihan.
2. Fungsi pengawasan, dalam penciptaannya kartun maupun karikatur selain ditunjukkan untuk menghibur juga banyak difungsikan sebagai wahana kritik sosial terhadap segala ketimpangan yang terjadi di tengah masyarakat.
3. Fungsi pendidikan, kartun yang baik tidak sekedar menghibur tetapi juga mempunyai fungsi pendidikan, yaitu meningkatkan kemampuan berpikir dan perenungan bagi penikmatnya meskipun mediumnya adalah humor.
4. Fungsi informatif, kartun berfungsi sebagai wahana informasi bagi khalayak pembaca mengenai segala hal yang terjadi di masyarakat (Suparnadi dan Christina, 1996: 25).

Karikatur merupakan salah satu karya seni yang tidak hanya berfungsi sebagai pernyataan rasa seni semata melainkan mempunyai maksud melucu, bahkan menyindir dan mengkritik. Perkembangan kartun di dunia media massa mengalami kemajuan yang sangat pesat. Karikatur penuh dengan perlambangan-

perlambangan yang kaya akan makna. Oleh karena itu, selain dikaji sebagai "teks" secara kontekstual juga dilakukan pengkajian dengan menghubungkan karya seni tersebut dengan situasi yang menonjol di masyarakat. Langkah ini, dalam pandangan Setiawan, dimaksudkan untuk menjaga signifikansi permasalahan sekaligus menghindari pembiasan penafsiran (Setiawan dalam Sobur, 2003: 136).

Kartun atau karikatur yang ada di dalam media cetak lebih efektif dalam mengkomunikasikan pesan dibandingkan artikel. Hal ini dikarenakan oleh kelebihan kartun, seperti yang dituturkan T. Sutanto dalam artikelnya yang berjudul "*Pamflet Politik Sulit Dihindari*".

- a. Gambar lebih cepat ditangkap oleh pikiran orang, sedangkan artikel perlu dibaca lebih dahulu serta dipikirkan secara aktif
- b. Gambar langsung menjelaskan sedang artikel berproses secara bertahap masuk ke dalam pikiran orang
- c. Gambar memiliki nilai rangsangan yang kuat, lebih efektif dan efisien dalam merasuk ke dalam pikiran orang, sedangkan artikel hanya memiliki beberapa kriteria di atas (Prima No. 1 tahun XXX, Januari 1996: 39).

Walaupun banyak kelebihan karikatur tetap mempunyai kekurangan salah satunya adalah karikatur tidak bisa mengkomunikasikan pesan yang kompleks dan banyak. Tidak jarang karikatur hanya bisa memuat satu masalah saja. Media pers di Indonesia menampilkan kartun dan karikatur sebagai ungkapan kritis terhadap berbagai masalah yang berkembang secara tersamar dan tersembunyi. Dengan bahasa parodinya, kartun dan karikatur yang bagus berhasil menyampaikan amanat rakyat secara humoristis tidak selalu lucu sehingga masalah penting semakin menarik perhatian atau bahkan menjadi tanda bahaya bagi pihak yang disindir.

Karya karikatur yang marak di media-media massa mengandung sindiran yang disebut *Graphic Satire* yaitu karya satir yang dikemas dalam bentuk visual, seperti halnya satir tulisan, *Graphic satire* juga mempunyai beberapa teknik pengungkapan:

- a. *In cencreti*, yaitu teknik pengungkapan satir dengan menggunakan pengkajian yang ganjil, aneh, dan absurd. Teknik ini melecehkan logika, waktu, dan tempat
- b. *Distortion*, yaitu teknik melebih-lebihkan atau hiperbola. Teknik ini membuat deformasi pada satu karakter atau keadaan tertentu
- c. *Contrast*, yaitu menyajikan hal-hal yang berlawanan, paradoks maupun ironi
- d. *Indirrection*, yaitu penyajian dengan menggunakan simbol-simbol, idiom, metafora, parodi atau utopia.
- e. *Surprise*, yaitu penggunaan logika yang tidak terduga dan mengejutkan (Sudarta dalam Siregar, 1996:27).

Karikatur seperti halnya film dan advertensi, merupakan salah satu bentuk komunikasi politik modern. Biasanya karikatur diciptakan sebagai reaksi terhadap peristiwa sejarah tertentu sehingga memungkinkan digali atau dicari isi faktanya. Menurut Anderson aspek pertentangan dalam tradisi penciptaan karikatur sebenarnya bukanlah lebih mementingkan naluri untuk mengkritik, melainkan lebih menekankan fakta-fakta historis bahwa masyarakat telah memasuki bentuk komunikasi politik modern, dan tidak lagi mempergunakan kekuatan atau kekuasaan. Lebih lanjut lagi Anderson mengemukakan bahwa kartun adalah alat untuk menciptakan kesadaran kolektif tanpa harus memasuki birokrasi atau berbagai bentuk kekuatan politik (Anderson dalam Wijana 2003: 4-5).

Realitas sosial pada karikatur direpresentasikan dengan menggunakan simbolisasi atau pencitraan makna yang tidak pernah lepas dari konteks sosial budaya di mana karikatur itu berada. Tanda dan citra dalam karikatur tidak hanya

merefleksikan realitas sosial tetapi mengatakan sesuatu tentang realitas sosial. Kritik sosial pada kartun yang disalurkan melalui media massa merupakan salah satu bentuk informasi yang efektif terutama dalam mensosialisasikan ketidakpuasan kepada publik.

Munculnya kritik kepermukaan disebabkan oleh adanya ketidakpuasan dalam masyarakat baik ketidakpuasan yang bersumber dari pemerintah maupun lingkungan sekitarnya. Pesan simbolik karikatur umumnya menyuarakan ironi, kritik, maupun kecaman tetapi tetap dalam konteks humor. Selain membawa misi sebagai salah satu wahana kontrol sosial kartun juga berfungsi menghibur pembacanya. Kritik yang disampaikan secara humor dalam karikatur terkadang lebih mengena kepada pihak yang disindir dan tidak menjadikan pihak yang disindir menjadi sakit hati.

Hal tersebut dimungkinkan karena karikatur memang bukan hanya sekedar gambar, tetapi juga memandang opini. Kritik yang coba disampaikan melalui karikatur tidak hanya kritik pada masyarakat saja tetapi lebih banyak pada *public policy* yang dikeluarkan oleh pemerintah.

Di dalam masyarakat selama ini berkembang kesalahpahaman yang menganggap karikatur mencakup seluruh kartun yang bersifat atau bertujuan mengkritik atau menyindir, sedangkan pengertian kartun sering dibatasi hanya pada gambar yang bermuatan humor. Sebenarnya karikatur hanyalah bagian dari kartun dengan deformasi atau distorsi wajah, biasanya wajah manusia (tokoh) yang dijadikan sasaran (Wijana, 2003: 7).

Menurut Pramono R. Pramodjo kartun kritik merupakan desain yang keluar atau ditumpahkan dari pemikiran-pemikiran yang sudah merupakan suatu kesimpulan. Kesimpulan dari suatu pembahasan dari suatu masalah, entah itu didapat dari koran, majalah, atau media lain. Kemudian itu ditumpahkan ke dalam sebuah gambar, kartun ataupun karikatur. Semua itu pasti mengandung ide-ide, ada visi, ada misi, ada semangat, dan ada harapan. Walaupun ada kartunis menggambar seseorang dipletat-pletotkan, sehingga karakternya kelihatan, itu bukan suatu penghinaan. Sekali lagi, dia tidak menghina.

Kartun maupun karikatur menurut GM. Sudarta, otomatis merupakan cermin masyarakat pada zamannya. Perubahan seperti zaman sekarang ini sangat transparan, di mana keterbukaan sudah melewati antar bangsa. Kita sudah memasuki era internet dan tidak bisa bersembunyi lagi. Dan modal kartunis sebetulnya hanya sepekan terhadap lingkungan dan kekayaan batin dalam menerjemahkan peristiwa ke dalam simbol gambar. Disinilah seorang kartunis dituntut bertindak untuk berpikir dan berwawasan seperti wartawan (Sudarta, 1996:46). Jika sudah demikian, humor dalam berbagai wujudnya, termasuk dalam hal ini kartun atau karikatur, kini kehadirannya tidak semata-mata sebagai hiburan untuk melepaskan beban psikologis penikmatnya. Akan tetapi sudah berkembang sebagai wahana kritik sosial. Kritik yang disalurkan melalui media kartun atau karikatur cenderung dimaksudkan untuk memacu dan menggerakkan orang untuk berpikir.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli tentang mengenai fungsi kartun atau karikatur, dapat disimpulkan bahwa fungsi kartun atau

karikatur merupakan sesuatu yang khas, yaitu bertujuan utama menyindir atau memperingatkan. Tokohnya biasanya adalah manusia yang menjadi representasi dari rakyat. Karikatur "nunk" dalam rubrik Forum Pembaca yang mengkritik PSSI dan juga masyarakat (suporter) juga menggunakan tokoh karakter manusia yang merupakan representasi dari khalayak pembacanya.

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif maksudnya adalah penelitian ini memiliki karakteristik data yang dinyatakan dalam keadaan sewajarnya atau sebagaimana adanya dengan mempergunakan cara kerja yang bersifat sistematis, terarah, dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya (Nawawi, 1996:24). Sedangkan Rachmad mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya, jenis penelitian ini menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan (Rachmad, 2001:24). Data Kualitatif merupakan data yang dihimpun dan disajikan dalam bentuk verbal, yang menekankan pada bentuk kontekstual. Dalam penelitian ini menggunakan paradigma *interpretative* yaitu untuk memahami dan menemukan bagaimana orang mengkonstruksikan makna.

## **2. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotika yang mengacu pada model elemen makna menurut Charles Sanders Peirce. Menganalisis karikatur secara semiotika merupakan suatu usaha pemberian makna terhadap karikatur dengan meneliti simbol-simbol dan tanda-tanda yang ada di dalamnya. Simbol yang terdapat dalam kartun sangat beragam, baik dalam gambar maupun dalam tuturan verbal yang ada dalam karikatur. Di balik simbol-simbol tersebut ada makna yang ingin disampaikan kepada khalayak. Teks maupun gambar dalam karikatur tersusun dalam seperangkat tanda yang tidak pernah membawa makna tunggal. Oleh karena itu semiotika berusaha mengungkapkan makna dibalik tanda –tanda dan simbol-simbol karikatur tersebut.

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

### **a. Teknik Kepustakaan**

Teknik ini adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil/hukum-hukum dan lain-lain, yang berhubungan dengan masalah penyelidikan. Dalam penelitian kualitatif teknik studi kepustakaan berfungsi sebagai alat pengumpulan data utama, karena pembuktiannya dilakukan secara logis dan rasional melalui pendapat, teori atau hukum-hukum yang diterima kebenarannya, baik yang menolak maupun mendukung hal tersebut. Penelitian ini, studi kepustakaan dibutuhkan karena melalui teknik tersebut peneliti dapat

memperoleh data baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Literatur diperoleh hanya dari buku-buku mengenai ilmu komunikasi maupun ilmu sosial lainnya, tapi juga dari pemberitaan di surat kabar atau internet yang dapat memberikan gambaran mengenai kondisi sosial masyarakat Indonesia pada periode tertentu.

### **b. Dokumentasi**

Teknik ini merupakan teknik data sekunder mengenai obyek penelitian yang didapatkan dari sumber tertulis, seperti arsip, dokumen resmi, tulisan-tulisan yang ada pada situs internet dan sejenisnya, yang dapat mendukung analisa penelitian tentang simbol-simbol dan pesan yang terdapat pada sebuah karikatur.

Pada penelitian ini, materi karikatur diperoleh melalui Tabloid *BOLA* serta situs Tabloid *BOLA* yaitu: <http://www.bolanews.com>. Situs tersebut merupakan situs resmi yang dikeluarkan oleh Tabloid *BOLA* sebagai salah satu bentuk kesetiaan Tabloid *BOLA* kepada pembacanya untuk mendapatkan informasi-informasi olahraga baik edisi yang lama maupun yang baru, dan juga pembaca dapat menyalurkan aspirasinya kepada Tabloid *BOLA* maupun kepada para pembaca yang lain atau saling tukar informasi di bidang olah raga.

## **4. Obyek Penelitian**

Obyek kajian dalam penelitian ini adalah karikatur "nunk" dalam rubrik Forum Pembaca pada Tabloid *BOLA*. Penelitian ini akan mengungkapkan pesan yang terkandung dalam karikatur "nunk", baik dalam gambar maupun teks yang ada pada karikatur. Untuk memudahkan penelitian maka dipilih enam karikatur

yang mengkritik PSSI secara acak yang merepresentasikan karikatur yang terdapat dalam Tabloid *BOLA*, keenam karikatur ini dirasa mampu mewakili jumlah dan tema karikatur "nunk" dalam rubrik Forum Pembaca. Karikatur pada Tabloid *BOLA* merupakan sebuah gambar yang dibuat berdasarkan peristiwa atau kejadian di dalam dunia olah raga sebagai gambaran kepada masyarakat Indonesia tentang permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam dunia olah raga, sekaligus menjadi kritik yang membangun untuk semua pelaku di dalam dunia olah raga tersebut khususnya PSSI.

### **5. Teknik Analisis Data**

Teknik Analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah studi semiotika yang dalam pengertian ini adalah ilmu tentang tanda. Tanda yang terdapat dalam obyek ini bisa berupa teks atau gambar, di mana keduanya bisa tampil secara bersamaan. Selama ini penandaan pada tanda ini menjadi fokus perhatian, yang berarti salah satu dari tanda tersebut dapat diinterpretasikan secara lebih dahulu, untuk menginterpretasikan tanda tersebut, peneliti memfokuskan pada tanda-tanda yang timbul di mana tanda tersebut mengandung makna pesan yang kritis yang disampaikan melalui karikatur.

Metode analisis semiotika berusaha menggali hakekat sistem tanda yang beranjak kekar dari tata bahasa dan sintaksis dan mengatur arti teks yang rumit tersembunyi, dan bergantung pada kebudayaan, hal ini kemudian menghasilkan makna tambahan (*connotative*) dan arti penunjuk (*denotative*) atau kaitan kesan

yang ditimbulkan dan diungkapkan melalui penggunaan dan kombinasi tanda (Sobur, 2002:126-127).

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Pierce. Ia dikenal sebagai salah satu tokoh semiotika modern pertama tentang tanda dan berbasis logika. Sebagai seorang ahli filosof/ahli matematika/ahli logika berkebangsaan Amerika, dia dikenal karena uraiannya yang rinci dalam klarifikasi tanda. Ia lebih melihat kedekatan tanda dengan logika, bahkan menyamakan logika dengan ilmu itu sendiri. Sebagai salah satu Bapak Semiotika modern selain Saussure, Pierce memunculkan teori tentang tanda, yaitu Teori Segitiga Makna. Hal ini secara gradual barulah kemudian ia menyadari pentingnya semiotika sebagai tindakan *signifikasi*. Makna tanda menurut Pierce adalah mengemukakan sesuatu. Ia menyebut sebagai *representament*. Apa yang dikemukakan oleh tanda, apa yang diacunya, apa yang ditunjuknya disebut *object*.

Suatu tanda yang mengacu pada suatu acuan dan representasi seperti itu adalah fungsinya yang utama. Agar tanda dapat berfungsi harus menggunakan "sesuatu" yang disebut *ground*. *Ground* ini seringkali dianggap merupakan kode meski tidak selalu demikian. Kode adalah suatu peraturan dan bersifat transindividual (melampaui batas individu). Akan tetapi, banyak tanda yang bertitik tolak dan *ground* yang bersifat sangat individu. Selain itu tanda diinterpretasikan. Ini berarti bahwa setelah dihubungkan dengan acuan dari tanda yang orisinal berkembang suatu tanda baru yang disebut *interpretant*. Pengertian *interpretant* di sini tidak disamakan dengan *interpreteur* (penerima tanda). Jadi,

tanda selalu terdapat dalam hubungan triadik, yakni tanda dengan *ground*-nya, tanda dengan *interpretant*-nya, dan tanda dengan acuannya (Zoest, 1996:7-8).

Berdasarkan antara tanda dan *interpretant*, tanda dibagi menjadi *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign*, dan *argument*. *Rheme* adalah tanda yang memungkinkan orang menafsirkannya berdasarkan pilihan. Misalnya, orang yang merah matanya bisa berarti sakit mata, mengantuk, ataupun menangis. *Dicisign* adalah tanda sesuai kenyataan. Misalnya, jika pada suatu jalan sering terjadi kecelakaan maka dipasang rambu-rambu peringatan. *Argument* adalah tanda yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu (Sobur, 2003: 41).

Menurut Pierce, salah satu bentuk tanda adalah kata. Sedangkan obyek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara *interpretant* adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang obyek yang dirujuk sebuah tanda. Apabila ketiga elemen makna itu berinteraksi dalam benak seseorang, maka muncul makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut. Yang dikupas segitiga makna adalah persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda digunakan orang pada waktu berkomunikasi.

Teori segitiga makna menjelaskan bagaimana makna akan muncul ketika tanda digunakan oleh seseorang berkomunikasi. Oleh karena itu kehadiran sebuah makna tidak pernah terlepas dari elemen-elemen lain. Pierce mengatakan bahwa tanda itu sendiri merupakan contoh pertamaan, obyeknya adalah keduaan dan penafsirannya adalah ketigaan. Dengan demikian pula tanda baru bisa dinyatakan sebagai sebuah tanda bila mengalami proses penafsiran, dan untuk melakukan proses penafsiran membutuhkan adanya penafsir.

Obyek merupakan sebuah tanda yang mengacu pada sesuatu di luar dirinya sendiri. *Interpretant* merupakan obyek yang dipahami oleh seseorang yang akan memberikan efek di benak penggunanya. Kita perlu menyadari bahwa *interpretant* bukanlah pengguna tanda, namun Pierce menyebutkan di mana-mana sebagai "efek pertandaan yang tepat", yaitu konsep mental yang dihasilkan baik oleh tanda maupun pengalaman pengguna terhadap obyek (Fiske, 1990:61). Berdasarkan teori segitiga makna di atas, tanda yang dihasilkan dalam sebuah kartun dan karikatur dapat dikaji sebagai berikut:

- a. Gambar atau grafis merupakan sebuah bahasa yang disampaikan oleh pembuat kartun atau karikatur menjadi obyek yang dirujuk akan tanda. Kemudian dapat disimpulkan bahwa visualisasi dari pesan yang akan disampaikan, dalam hal ini merupakan obyek dari tanda berusaha ditampilkan sebagai sebuah opini atau membahasakan apa yang menjadi keinginannya.
- b. *Interpretant* adalah tanda yang terdapat dalam pikiran seseorang tentang obyek yang dirujuk. Gambaran tentang permasalahan yang ingin disampaikan terbentuk di lingkup ini. Sehingga ketika tanda hadir dan kemudian menjadi objek, lalu akhirnya dimaknai oleh si pembaca akan menghasilkan sesuatu pemahaman dari tanda itu sesuai dengan konteks yang disepakati.

Secara lebih sederhana salah satu cara untuk menganalisa gambar kartun atau karikatur adalah mengacu pada metode yang digunakan oleh Tommy Christomy yaitu perlu memperhatikan hal-hal seperti berikut :

- a. Kemampuan untuk mendiskripsikan jalinan tanda dalam gambar kartun
- b. Dalam hal ini bisa kita lihat pola gestur, komposisi ruang, dan hubungan antara obyek
- c. Mengamati aspek bahasa yang digunakan untuk memperkuat ilustrasi gambar
- d. Mendiskripsikan aspek bahasa dengan mempertimbangkan *sign*, *object*, dan *interpretant*.
- e. Menghubungkan dengan keadaan atau realitas sosial-politik yang tengah berkembang di masyarakat (Sobur, 2003:133).

Dalam tahap pertama untuk mendiskripsikan sebuah kartun dan karikatur dapat dengan melihat unsur-unsur grafis yang terdapat didalamnya adapun unsur-unsur tersebut meliputi komposisi, garis warna dan tekstur.

- a. Komposisi merupakan penyesuaian dari unsur-unsur seperti garis, tekstur warna dan bidang yang disusun dalam suatu kesatuan dan memberikan kesan yang berbeda. Komposisi sendiri dapat digunakan untuk melihat visi yang akan disampaikan oleh seniman terhadap pengamatan
- b. Garis merupakan tanda, secara penafsiran garis horizontal akan memberikan kesan kedamaian ketenangan. Garis vertikal akan menampilkan kesan kokoh, kestabilan, kemegahan. Garis diagonal memberi kesan tidak dalam keadaan seimbang, sehingga menunjukkan gerakan hidup dan dinamis.

- c. Warna, merupakan unsur seni visual yang mampu membawa suasana hingga mempengaruhi pengamatnya. Seperti contoh warna merah menunjukkan gairah, semangat, dan cinta. Warna biru bersifat lembut, ketenangan, dan lain-lain.
- d. Tekstur, yaitu hasil rabaan dari permukaan suatu benda. Misalnya tekstur kasar seperti pada batu, licin seperti pada tekstur kaca dan lain-lain (Sobur, 2003:133).

Selain konsep tersebut terdapat lagi beberapa konsep tambahan mengenai hubungan tanda dengan acuannya adalah:

- a. Metafora, yaitu hubungan yang terjadi melalui pemindahan dari satu latar realitas ke dalam realitas lain. Metafora merupakan pengandaian, perumpamaan, atau kiasan akan suatu obyek. Misalnya "Cintaku seperti mawar merah" adalah metafora dimana cinta seseorang dan mawar merah adalah sama (Berger,2000:196). Proses pembentukan metafora ini adalah dengan cara menganalogikan sesuatu hal dengan hal-hal lain yang belum diketahui ataupun tak berhubungan.
- b. Metonimi, yaitu hubungan yang terjadi melalui perhubungan makna di dalam realitas yang sama. Metonimi merupakan proses dengan menggunakan suatu *image* untuk menciptakan suatu asosiasi di dalam pikiran si pengamat (Berger,2000:28). Misalnya gambar pantai di senja hari dengan terbenamnya matahari akan menciptakan suasana romantis.

Mengacu pada unsur di atas, maka akan didapatkan diskripsi mengenai kartun atau karikatur. Namun ada hal lain yang cukup berperan yaitu adanya narasi penyerta gambar. Kehadiran narasi digunakan untuk menguatkan cerita dan mengajak para pembaca agar merasakan situasi yang ingin disampaikan oleh pembuat kartun. Narasi itu hadir dalam bentuk perkataan dari tokoh kartunnya ataupun sebagai ilustrasi untuk menggambarkan situasi, seperti suara desiran angin, bunyi benda jatuh, suara pukulan, dan lain-lain. Penokohan atau penggambaran pada karikatur maupun kartun dapat menggunakan dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis.

#### 1. Dimensi Fisiologis

Cara menggambarkan karakter merupakan petunjuk apakah kartun termasuk lelucon atau wacana serius. Kartun kebanyakan menggunakan gaya *realis*, sebagian lagi menggunakan variasi gaya yang menonjol bentuk-bentuk lucu, misalnya karakter tokoh digambarkan dengan bentuk hidung besar, telinga lebar, wajah yang lucu atau berkesan *bloon*. Eksagerasi yaitu, kelucuan dengan cara melebih-lebihkan fisikli, seperti hidung yang sangat panjang, badan dibuat tamblun dan sebagainya. Eksagerasi ini merupakan cara atau teknik standar yang digunakan untuk membuat lelucon dan dari bentuk- bentuk eksagrasi fisik tersebut dapat mencerminkan karakter psikis yang lucu. Misalnya pemimpin Inggris Wiston Churchil yang biasa menghisap cerutu digambarkan dengan segala garis dan proposi wajahnya yang didistorsi sesuai dengan ciri-ciri khas wajahnya, sedemikian rupa hingga yang tertonjolkan wataknya (Sibarani, 2001: 89).

## 2. Dimensi Psikologis

Di dalam karikatur maupun kartun ekspresi wajah bisa dipergunakan untuk menunjukkan perasaan atau pernyataan emosi dan berbagai karakter, terkadang para pembuat karikatur menyisipkan humor dengan membuat eksagrasi ekspresi wajah tokoh. Dalam ilustrasi kartun bentuk guratan garis wajah sangat berpengaruh terhadap kesan ekspresi wajah tokoh kartun sendiri. Letak perbedaan ekspresi wajah dalam karikatur maupun kartun terlihat dalam bentuk hidung, alis, mata, kelopak mata, garis bibir, dan untuk ekspresi tertentu biasanya digambarkan dengan kerutan-kerutan wajah atau berupa garis-garis tambahan di luar karakter.

## 3. Dimensi Sosiologis

Karikatur dan kartun penuh dengan perlambangan-perlambangan yang kaya akan makna. Oleh karena itu, selain dikaji sebagai "teks", secara kontekstual juga dilakukan, yakni dengan menghubungkan karya seni tersebut dengan situasi yang menonjol di masyarakat termasuk di dalamnya permasalahan mengenai masalah sosial politik yang berguna untuk signifikasi permasalahan dan sekaligus menghindari pembiasan penafsiran, juga akhirnya diperlukan data yang berfungsi untuk mempertajam interpretasi makna serta menjaga validitas kajian (Setiawan, 2002:91-93).

Dalam hal ini penulis mengambil hubungan antara tanda dengan acuannya. Hal ini dilakukan untuk memudahkan analisa permasalahan. Di samping itu, penelitian semiotika di bidang komunikasi dengan menggunakan pendekatan Pierce, pada umumnya mempergunakan tanda sebagai acuannya. Pierce

berpendapat, tanda adalah sesuatu yang ada pada seseorang untuk menyatakan sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Dan obyek yang diteliti adalah tanda-tanda simbol-simbol yang muncul dalam gambar karikatur yang bertujuan untuk mengetahui makna pesan yang terkandung dalam gambar karikatur sebagai media kritik terhadap permasalahan yang terjadi dalam organisasi PSSI kepada khalayak penikmat gambar karikatur tersebut. Tanda dan simbol ini merupakan hal yang dianggap sesuai dengan gambaran suatu realitas yang terjadi dalam masyarakat. Makna pesan yang terkandung dalam gambar karikatur tersebut akan terlihat jelas dengan sistem representasi yang dilakukan melalui simbol-simbol yang terdapat dalam karikatur.

## **6. Sistematika Penulisan**

Pada penelitian ini, peneliti akan membagi kedalam empat bab, di mana bab I akan menjelaskan kritik karikatur yang menyindir tentang *ketidakbecusan* PSSI dalam mengelola suatu badan organisasi sehingga banyak sekali pelanggaran. Masyarakat sepak bola nasional telah melontarkan banyak pendapat agar ketua umum segera diganti, tapi PSSI selalu berpegang dengan peribahasa "anjing menggonggong kafilah berlalu". Suara-suara masyarakat sepak bola nasional tidak didengar oleh PSSI dan eksekutif komite (*Exco*), yang duduk sebagai penasihat organisasi di lembaga itu. Bahkan anjuran dari badan sepak bola dunia FIFA agar ketua umum PSSI segera diganti sama sekali tidak digubris. Contoh lain dari *ketidakbecusan* PSSI misalnya sering terjadi pengurangan-pengurangan hukuman bagi pelaku *non-fair play* di lapangan.

Analisis semiotika model Pierce adalah perangkat teori yang diperlukan oleh peneliti untuk meninjau lebih dalam tentang makna pesan karikatur “nunk” dalam rubrik Forum Pembaca. Selanjutnya bab II mengenai gambaran umum mulai dari sejarah hingga perkembangan saat ini dan dilanjutkan pada bab III, akan memaparkan temuan data yang berupa enam gambar karikatur “nunk” rubrik Forum Pembaca yang fokus pada kritik PSSI yang kemudian diolah dan dianalisis. Terakhir adalah BAB IV yaitu penutup berupa paparan kesimpulan dan saran peneliti sebagai hasil analisis data.





