

**KOMIK STRIP ONLINE SI JUKI DI SITUS SIJUKI.COM
(KAJIAN SEMIOTIKA)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Seni Rupa



oleh
Dahina Bimanti
NIM 10206241031

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Komik Strip Online Si Juki di Situs SiJuki.com (Kajian Semiotika)* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 16 Agustus 2015

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'R. Kuncoro Wulan Dewojati', written over a horizontal line.

Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn

NIP: 19660320 199412 1001

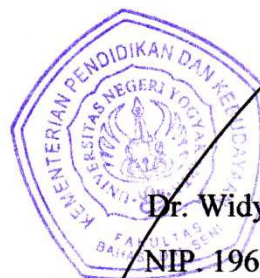
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Komik Strip Online Si Juki di Situs SiJuki.com (Kajian Semiotika)* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 8 September 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tandatangan | Tanggal |
|---------------------------------|--------------------|---|----------------|
| Drs. I Wayan Suardana, M.Sn. | Ketua Penguji |  | 6 Oktober 2015 |
| Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn. | Sekretaris Penguji |  | 6 Oktober 2015 |
| Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si. | Penguji I |  | 6 Oktober 2015 |
| Drs. R. Kuncoro Wulan D, M.Sn. | Penguji II |  | 6 Oktober 2015 |

Yogyakarta, 6 Oktober 2015
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Widyastuti Purbani, M.A
NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : **Dahina Bimanti**
NIM : 102062241031
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Tugas Akhir Skripsi : *Komik Strip Online Si Juki di Situs
SiJuki.com (Kajian Semiotika)*

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya, tidak berisi materi yang dipublikasikan atau tertulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di Perguruan Tinggi lain kecuali pada bagaian-bagaian yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 20 Agustus 2015

Yang menyatakan,



Dahina Bimanti

PERSEMBAHAN

**Teruntuk Bapak, Ibu dan Adik,
terimakasih untuk kesabaran serta doa kalian yang tidak pernah putus.**

MOTTO

“Allah tidak hendak menyulitkan kamu, tetapi Dia hendak membersihkan kamu dan menyempurnakan nikmat-Nya bagimu, supaya kamu bersyukur” [5:6]

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, petunjuk, dan kekuatan sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan Skripsi dengan judul *Komik Strip Online Si Juki Di Situs SiJuki.com (Kajian Semiotika)*.

Penulisan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pembimbing skripsi yaitu Drs. R. Kuncoro Wulan D., M. Sn yang penuh kesabaran, kearifan dan kebijaksanaan dalam memberikan bimbingan, arahan dan dorongan disela kesibukan beliau.

Rasa hormat dan terimakasih penulis sampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Bapak Prof. Dr Rochmat Wahab M. Pd, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Bapak Drs. Mardiyatmo, M. Pd yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada penulis.

Seiring dengan selesainya skripsi ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Faza Ubaidilah Salman (Fazza Meonk) selaku komikus dan nara sumber dalam penelitian penulis;
2. Terra Brajaghosa, selaku pakar ahli dalam Trianggulasi skripsi penulis;
3. Bapak, Ibu dan adik yang selalu memberikan semangat dan tidak pernah bosan memberikan doa dan restunya kepada penulis;
4. Teman-teman Kelas AB dan GH Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY Angkatan 2010

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini tentu terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya berikutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Penulis,


Dahina Bimani

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|----------------------------------|----------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| ABSTRAK | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Fokus Masalah | 3 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 4 |
| D. Manfaat Penelitian | 4 |
| | |
| BAB II KAJIAN TEORI | |
| A. Komik..... | 6 |
| B. Ilustrasi | 7 |
| C. Fenomena Sosial | 16 |
| D. Situs SiJuki.com..... | 19 |
| E. Analisis Semiotika | 22 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Pendekatan Penelitian | 27 |
| B. Data Penelitian | 28 |

| | |
|---------------------------------|----|
| C. Sumber Data..... | 29 |
| D. Teknik Pengumpulan Data..... | 29 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 31 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 33 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|-----|
| A. Hasil Penelitian | 36 |
| 1. Latar Belakang Komik Strip Si Juki | 36 |
| 2. Tampilan Komik Strip <i>Online</i> Si Juki di Situs SiJuki.com..... | 40 |
| B. Pembahasan..... | 46 |
| 1. Komik Strip Berjudul Pengamen | 46 |
| 2. Komik Strip Berjudul Banjir..... | 53 |
| 3. Komik Strip Berjudul Angkat Tangan | 62 |
| 4. Komik Strip Berjudul Reaksi Juki | 67 |
| 5. Komik Strip Berjudul Gempa | 72 |
| 6. Komik Strip Berjudul Perselingkuhan | 78 |
| 7. Komik Strip Berjudul Power..... | 86 |
| 8. Komik Strip Berjudul Udah Gede Kok..... | 90 |
| 9. Komik Strip Berjudul Makan..... | 96 |
| 10. Komik Strip Berjudul April Mop? | 100 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|-----|
| A. Kesimpulan | 105 |
| B. Saran..... | 105 |

| | |
|-----------------------------|------------|
| DAFTAR PUSTAKA | 107 |
|-----------------------------|------------|

| | |
|----------------------|------------|
| LAMPIRAN..... | 109 |
|----------------------|------------|

DAFTAR TABEL

| | halaman |
|--|----------------|
| Tabel 1 : Tim Kerja dan Divisi Pengelolaan di Situs SiJuki.com | 20 |
| Tabel 2 : Identifikasi Judul, Tanggal dan Keterangan Komik Strip Si Juki | 38 |
| Tabel 3 : Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Pengamen” | 47 |
| Tabel 4 : Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Banjir” | 54 |
| Tabel 5 : Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Angkat Tangan” | 63 |
| Tabel 6 : Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Reaksi Juki” | 68 |
| Tabel 7 : Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Gempa” | 73 |
| Tabel 8 : Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Perselingkuhan” | 79 |
| Tabel 9 : Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Power” | 87 |
| Tabel 10 : Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Udah Gede Kok” | 91 |
| Tabel 11 : Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Makan” | 97 |
| Tabel 12 : Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “April Mop?” | 101 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|----------------|
| Gambar 1 : Tampilan panel komik strip <i>online</i> Si Juki di situs SiJuki.com..... | 41 |
| Gambar 2 : Tampilan kop komik strip <i>online</i> Si Juki di situs Sijuki.com | 42 |
| Gambar 3 : Balon kata komik strip <i>online</i> Si Juki di situs Sijuki.com | 43 |
| Gambar 4 : Komik Strip berjudul “Pengamen”..... | 46 |
| Gambar 5 : Komik strip berjudul “Banjir”..... | 53 |
| Gambar 6 : Komik Strip berjudul “Angkat Tangan”..... | 62 |
| Gambar 7 : Komik Strip berjudul “Reaksi Juki” | 67 |
| Gambar 8 : Komik Strip berjudul “Gempa” | 72 |
| Gambar 9 : Komik Strip berjudul “Perselingkuhan?”..... | 78 |
| Gambar 10 : Komik Strip berjudul “Power”..... | 86 |
| Gambar 11 : Komik Strip berjudul “Udah Gede Kok”..... | 90 |
| Gambar 12 : Komik Strip berjudul “Makan” | 96 |
| Gambar 13 : Komik Strip berjudul “April Mop?” | 100 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|----------------|
| Tabel pedoman wawancara komikus | 109 |
| Pedoman wawancara dengan pakar ahli | 110 |
| Hasil wawancara dengan komikus | 112 |
| Hasil wawancara dengan pakar ahli | 119 |
| Tabel aktivitas komik dan kuratorisasi komik Terra Bajraghosa | 128 |
| Surat izin permohonan penelitian..... | 129 |
| Surat pernyataan wawancara dengan komikus | 130 |
| Surat pernyataan wawancara dengan pakar ahli | 131 |

KOMIK STRIP ONLINE SI JUKI DI SITUS SIJUKI.COM (KAJIAN SEMIOTIKA)

Oleh Dahina Bimanti
NIM 10206241031

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik serta fenomena sosial yang terdapat dalam komik strip *online* Si Juki di situs SiJuki.com melalui analisa semiotika.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah *file* komik strip yang telah diunggah di situs SiJuki.com, sedangkan obyek penelitiannya berupa obyek material (tampilan fisik komik strip) dan obyek formal (obyek yang non-fisik) yang dibahas dengan analisa semiotika. Data diperoleh dengan teknik dokumentasi dan wawancara. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif-kualitatif. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi dengan pakar ahli dibidang komik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Karakteristik komik strip online Si juki dan ditinjau melalui tampilan visual dan nonvisual komik. Tampilan visual dari komik strip Si Juki memiliki empat ciri khas yaitu jenis komiknya yang digolongkan dalam jenis komik berbentuk panel strip *online*, kop komik yang mencantumkan alamat situs dan media sosial berupa *twitter* dan *facebook*, serta bentuk balon kata berupa balon ucapan yang berbentuk bulat tidak beraturan, balon pikiran berupa teks, serta *caption* berupa kata peringatan, tagar dan bunyi/suara. Tampilan non-visual dari komik Si Juki berupa tema yang diangkat dari fenomena serta kejadian yang terdapat di lingkungan sekitar komikus serta konsistensi perwatakan tokoh bernama Juki yang selalu bersifat semanya sendiri dan cenderung bersifat protagonis (2) Fenomena sosial yang terdapat di dalam komik strip *online* dikemas dengan nuansa humor melalui sudut pandang dan gaya bahasa yang dekat dengan kehidupan anak muda. Secara garis besar komik strip *online* Si Juki di situs SiJuki.com berisi tentang respon atau tanggapan terhadap berbagai fenomena sosial yang sedang terjadi dan hangat diperbincangkan oleh masyarakat luas seperti fenomena pengamen, membuang sampah sembarangan, adab berdoa sebelum makan, keselamatan berlalu-lintas, gempa, konspirasi pejabat dan pengusaha, permasalahan mahasiswa, kebiasaan buruk merokok, polusi asap, ketergantungan terhadap *handphone* dan perilaku negatif anggota DPR.

Kata kunci: komik strip, kajian semiotika, Si Juki

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini komik telah berkembang sebagai media dalam mengkonstruksi wacana dan opini publik yang dapat menggambarkan bagaimana kehidupan masyarakat. Para komikus (sebutan bagi para pembuat komik) bisa mengembangkan berbagai kritik dan penyampaian informasi kepada masyarakat secara lugas dan jelas melalui media komik yang mereka buat. Media komik tersebut cenderung efektif untuk dapat diterima oleh masyarakat yang notabene menyukai hal-hal yang ringan dan mudah untuk dibaca tanpa harus berbelit-belit dengan teori. Komik strip sendiri sebenarnya memiliki beragam tema yang menjadi topik bahasan di dalamnya, mulai dari kisah kepahlawanan sampai dengan kisah cinta remaja sedikit banyak dijumpai di banyak komik strip yang beredar baik melalui media buku atau komik serial yang terdapat pada majalah dan koran, tetapi komik strip yang berisi parodi, komedi, sampai satire, merupakan tema-tema yang lebih banyak dijumpai dan biasa disuguhkan kepada masyarakat. Hal itu pula yang menjadi alasan mengapa komik lebih diminati oleh para pecinta komik yang sudah mengenal komik sejak lama, maupun khalayak awam yang belum begitu mengenal secara mendalam tentang komik sebelumnya.

Kata komik berasal dari bahasa Yunani *Komos 'revel'* yang secara harfiah berarti "lucu" atau "lelucon". Dari arti kata tersebut mengisyaratkan bahwa pada awalnya komik ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan

secara simbolis maupun tafsiran tentang hal-hal yang lucu. Pada sejarah awalnya bentuk komik yang pertamakali muncul adalah komik strip. Pada masa lalu Komik strip terdapat pada majalah dan koran-koran. Sedangkan komik strip yang pertama kali muncul pada zaman dahulu adalah *Yellow Kid* oleh Richard Felton Outcault pada tahun 1894 hingga 1896 di Amerika Serikat, yaitu komik yang dibuat dan ditujukan untuk segmentasi pembaca anak-anak. Karena pada masa tersebut anak-anak merupakan peminat komik yang dianggap paling potensial bagi para produsen dan pembuat komik.

Pada perkembangannya, komik tidak lagi dibuat secara komik strip, bentuk komik tidak lagi hanya satu judul kemudian tamat, tetapi mulai dibuat secara berseri dan berkelanjutan baik dalam bentuk buku serta majalah. Serta untuk *genre* dan jenisnya juga tidak lagi hanya sebatas berisi hal-hal yang lucu, tetapi juga mengangkat tema-tema seperti aksi, *horror* dan juga fiksi ilmiah. Tujuan pembacanya juga tidak lagi hanya sebatas segmentasi anak-anak saja, tetapi juga mulai merambah ke kalangan pembaca remaja dan dewasa.

Pada saat ini salah satu jenis komik strip yang telah mengalami transformasi ke dalam bentuk yang lebih baru baik dari jenis, media dan penyajiannya adalah komik strip Si Juki. Komik Si juki merupakan komik strip yang dapat diakses secara *online* di situs SiJuki.com. Selain mudah diakses oleh semua kalangan pecinta komik dengan cara membuka laman situs SiJuki.com di rubrik *#komikstrip*, komik ini juga dapat ditemui di situs jejaring sosial yang digemari oleh masyarakat khususnya anak muda seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Path* dan lain sebagainya. Kemudahan dalam mengakses komik strip

serta isi dari komik stripnya yang juga menarik di situs SiJuki.com dan tingginya intensitas kemunculan komik tersebut di beberapa situs jejaring sosial merupakan alasan utama mengapa komik tersebut menjadi dikenal dan digemari oleh banyak orang.

Sesuai dengan ciri khas yang lekat dengan komik strip selama ini yang berkesan ringan dan jenaka. Komik strip Si Juki juga berisi hal-hal konyol dan lucu yang jika diamati jalan ceritanya begitu dekat dengan cerita kehidupan masyarakat sehari-hari. Di dalam komik tersebut juga terdapat pesan dan kritik yang disampaikan dengan gaya khas komik, yaitu berkesan lucu dan ringan untuk dibaca walaupun terkadang begitu *satire* dalam penyampaiannya.

Untuk mengetahui karakteristik serta fenomena sosial dari komik strip Si Juki, peneliti menggunakan analisis semiotika sebagai pendekatan penelitian. Semiotika dimaksudkan sebagai alat untuk mengurai berbagai tanda-tanda visual sekaligus kata-kata yang ada di dalamnya. Melalui pendekatan tersebut peneliti berharap dapat mengetahui maksud serta pandangan dari apa yang komikus ingin sampaikan melalui karya komik strip miliknya.

Melalui beberapa hal tersebut, untuk mengetahui sejauh mana bentuk kritik yang disampaikan di dalamnya serta bagaimana karakteristik komik strip *online* Si Juki di situs SiJuki.com tersebut, maka peneliti bermaksud menyusun skripsi yang berjudul “*Komik Strip Online Si Juki Di Situs SiJuki.com (Kajian Semiotika)*”.

B. Fokus Masalah

Dari latar belakang belakang yang diuraikan diatas maka fokus masalah yang akan dikaji oleh peneliti adalah

Bagaimana karakteristik serta fenomena sosial yang terdapat dalam komik strip *online* Si Juki di situs SiJuki.com melalui analisa semiotika.

Jenis karya yang nantinya akan menjadi batasan penelitian adalah karya komik strip online Si Juki pada kurun waktu bulan desember tahun 2012 sampai dengan bulan april 2014, karena tidak semua komik strip yang di sajikan di dalam situs tersebut membahas dan membicarakan tentang fenomena sosial masyarakat yang nyata terjadi di keseharian masyarakat, maka komik yang akan dijadikan sebagai fokus penelitian adalah komik yang syarat dengan fenomena sosial masyarakat pada umumnya.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui karakteristik komik strip *online* Si Juki di situs SiJuki.com
2. Untuk mengetahui fenomena sosial yang terdapat dalam komik strip *online* Si Juki di situs SiJuki.com melalui analisa semiotika.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Memperkaya khazanah teoritis tentang karya seni rupa khususnya *genre* komik strip yang disajikan dengan media internet.

- b. Memperkaya khazanah teoritis mengenai kajian aspirasi seorang seniman melalui kritik sosial yang dapat disalurkan melalui media ilustrasi komik strip.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi mahasiswa UNY khususnya Pendidikan Seni Rupa, untuk mengembangkan kreativitas dan ide dalam ruang lingkup komik.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan atau referensi bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa dalam memperkenalkan atau belajar tentang komik khususnya jenis komik strip.
 - c. Memberikan tambahan referensi perpustakaan.
 3. Bagi Penulis, dapat menambah wawasan, mampu berkomunikasi dengan seniman dan masyarakat mengingat objek penelitian yang memberi kesempatan langsung untuk melihat perkembangan seni rupa khususnya komik strip melalui media internet.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Komik

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata *comic* yang kurang lebih secara semantik berarti “lucu”, “lelucon” atau kata *kōmikos* dari *kōmos* ‘revel’ bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16 (Gumelar,2011:2). Mengutip Kusrianto dalam Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:6) menjelaskan tentang pengertian komik sebagai berikut:

Komik adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. Oleh karena itu, di dalam bahasa Indonesia, komik disebut cerita bergambar. Selain gambar, sebagian dari komik juga dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog maupun sekedar keterangan gambar (caption). Pada umumnya, sebuah komik menampilkan pe-ranan seorang tokoh atau karakter.

Melalui pengertian diatas, komik dimaksudkan sebagai serangkaian gambar yang berurutan dan memiliki keterkaitan antara gambar yang satu dengan lainnya, terkadang dibantu dengan tulisan yang berfungsi untuk memperkuat gagasan yang ingin disampaikan. Sedangkan secara harfiah, komik yang berasal dari bahasa Yunani adalah cerita bergambar berbentuk dua dimensi yang bercerita bermacam-macam bahkan hal yang dianggap mustahil untuk terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Gumelar (2011:7) secara tahapan dan tujuan pembuatannya komik dijelaskan sebagai berikut:

Komik adalah urutan – urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan. Komik cenderung diberi *lettering* (kata/kalimat keterangan) yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

Dari definisi itu terlihat jelas bahwa medium komik juga tidak harus selalu berupa buku, bisa saja secara tradisional seperti batu, kayu, tanah, kanvas dan bahan-bahan tradisional lainnya seperti relief berurutan yang ada di Borobudur, dan tidak harus diberi *lettering*. Komik dapat pula tertuang dalam satu *frame*, pesan yang tersampaikan dengan teks tertentu. Misalnya secara *virtual* seperti di dalam internet hingga mampu merambah komputer maupun *mobile phone (handphone)* (Gumelar, 2011:7).

1. Komik Strip

Menurut Benefit, dikutip oleh Setiawan dalam Sobur (2009:137) menjelaskan tentang jenis dari komik sebagai berikut:

Berdasarkan jenisnya komik, komik dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *comic-strip* dan *comic-books*. *Comic-strip* atau *strip* merupakan komik bersambung yang dimuat pada surat kabar. Adapun *comic-books* adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema ceritanya, yang disebut komik atau buku komik.

Komik potongan (*Comic Strip*) adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian / sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung dan dibuat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Komik Potongan (*Comic Strip*) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius serta menarik untuk dibaca setiap episodenya hingga tamat ceritanya.

Sedangkan pada masa kini komik telah mengalami perkembangan dan modifikasi, mulai dari format, muatan isi, teknis pembuatan, hingga strategi pemasarannya. Menurut jenis serta isi ceritanya secara garis besar komik strip terdiri dari dua kategori yaitu:

a. Komik Strip Bersambung

Komik strip bersambung merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya (Maharsi, 2011:15-16). Cerita dan gambar yang menarik dari komik jenis ini menjadikan pembaca harus terus menerus membeli media massa itu untuk mengetahui kelanjutan ceritanya.

b. Kartun Komik

Komik strip kategori ini adalah komik yang hanya terdiri dari tiga atau empat panel yang merupakan alat protes dalam bentuk banyolan atau candaan. Kadang juga dijuluki sebagai petuah melalui gambar (Bonneff dalam Maharsi, 2011:16). Komik strip kategori ini disebut dengan *Comic Cartoon* atau kartun komik. Kartun komik merupakan susunan gambar biasanya terdiri dari tiga sampai empat panel berisi tentang komentar yang bersifat humor tentang peristiwa atau masalah yang sedang aktual (Maharsi, 2011:16).

Keduanya memiliki maksud yang sama namun istilah kartun komik ini tidak begitu populer dibanding istilah komik strip. Hal ini karena secara umum masyarakat kadang menyebutkan semua komik yang memiliki panel sedikit langsung disebut sebagai komik strip, padahal ada perbedaan yang mendasar antara komik strip bersambung dengan kartun komik. Kartun komik lebih

mengarah ke dalam perubahan bentuk manusia yang tidak lagi sesuai dengan bentuk manusia pada umumnya dan cenderung digubah kedalam tampilan yang lebih lucu dan kurang realis dalam penggambarannya, sedangkan komik strip bersambung tidak membatasi aturan dalam penggambaran karakter yang ada di dalamnya.

2. Pembuatan Komik

Komik menurut cara pembuatannya secara garis besar dibagi menjadi 3 teknik yaitu *traditional technique* (teknik tradisional), *hybrid technique* (gabungan antara cara tradisional dan digital), dan *digital technique* (teknik komputerisasi) (Gumelar,2011:92). Di dalam proses pembuatan karya, komikus memiliki pakem khusus yang saling berkaitan dan menjadi rangkaian yang menguatkan suatu alur cerita di dalam komik buatannya yaitu pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi, gestur, dan bermacam pilihan lainnya. Pilihan-pilihan itu terbagi menjadi lima tipe dasar:

a. Pilihan Momen dan Dinamika

Pemilihan momen adalah memilih momen-momen yang ingin ditampilkan kedalam panel dan momen-momen yang harus dibuang. Ditambah dengan pemilihan transisi panel yang baik, komikus dapat menghemat panel demi efisiensi, menambah panel demi penekanan, mengatur intensitas cerita, dan hal-hal lainnya. Sedangkan dalam pemilihan dinamika cerita biasanya melibatkan hal-hal seperti kesengsaraan, perjuangan, konflik dan ending dari perjalanan tokoh utama yang menjadi fokus sebuah cerita komik (Gumelar, 2011:41)

b. Pilihan Bingkai

Pemilihan bingkai atau panel adalah tahap ketika komikus menentukan seberapa dekat bingkai sebuah aksi untuk menunjukkan rincian yang pantas atau seberapa jauh bingkai agar pembaca dapat melihat tempat aksi berlangsung dan mungkin membangkitkan kesan berada di tempat kejadian (Gumelar,2011:2007). Proses ini ditentukan oleh faktor-faktor komposisi seperti *cropping* (tata pandang) *balance* (keseimbangan), dan *tilt* (kemiringan), yang memengaruhi tanggapan pembaca terhadap dunia di dalam komik serta posisi mereka di sana. Bentuk dari sebuah panel tidak harus kotak, tetapi dapat pula bervariasi sesuai dengan kreativitas masing-masing komikus, bentuk panel yang bervariasi dimaksudkan untuk memperkuat kesan cerita di dalam komik tersebut (Gumelar,2011:1008).

c. Pemilihan citra

Pemilihan citra adalah bagaimana komikus mengisi bingkai dengan gambar yang membawa dunia cerita yang ia buat ke dalam bentuk rupa yang terlihat hidup. Pemilihan citra untuk komik tentu saja berbeda-beda sesuai dengan "gaya" setiap komikus, ada yang realis-naturalis, ada yang kartun, dan lain-lain. Tentu saja apapun gaya yang dipilih masing-masing komikus, yang utama dan yang terpenting adalah bagaimana berkomunikasi dengan cepat, jelas, dan tepat kepada pembaca. Untuk komik ber-*genre* tertentu seperti *cartoon style*, *semi cartoon style*, *realism style* dan *fine art style* memiliki porsi berbeda dalam pemberian penekanan citra sesuai dengan kehendak komikus sendiri (Gumelar,2011:10-24). Pemilihan citra yang baik akan sangat mempengaruhi kesan pembaca terhadap dunia di dalam komik itu sendiri.

d. Pemilihan kata

Dalam komik, kata dapat berarti juga berfungsi sebagai bahasa dari komik, kata dapat berperan maksimal sebagai dialog atau percakapan dalam komik. Hal ini terwujud dalam bentuk balon kata atau sering disebut juga sebagai balon teks atau balon dialog.

Balon kata secara garis besar dibedakan menjadi tiga bentuk yaitu; balon ucapan, balon pikiran dan *caption*. Balon ucapan merupakan representasi dari ucapan tokoh yang ada didalam komik, balon pikiran merepresentasikan pemikiran atau kata hati dari tokoh dalam komik, sedangkan *caption* secara umum dipakai untuk pengisahan atau penjelasan naratif non-dialog dari ilustrasi yang muncul di dalam komik (Maharsi, 2011:89-90).

Kata juga dapat mengambil fungsi *sound effect* (efek suara) untuk membuat pembaca mengetahui bunyi yang terjadi dalam komik (Gumelar,2011:161).

e. Pemilihan Alur

Pemilihan alur dalam komik sangat berkaitan dengan tata panel. Tujuan utama pemilihan alur adalah untuk menuntun pembaca mengikuti jalan cerita komik dari awal sampai akhir. Dalam komik, alur baca yang baik ditentukan dengan pengaturan panel ke panel yang tepat, baik itu penempatan panel maupun jarak antar panel.

Di berbagai negara, alur baca yang disepakati oleh komikus dan pembaca melalui perjanjian tidak tertulis adalah dari kiri-kanan dan dari atas bawah. Dalam *manga* (komik dalam bahasa jepang), alur kiri-kanan menjadi kanan-kiri. Oleh

karena itu pengaturan alur yang baik dapat menuntun pembaca untuk menyusuri panel demi panel, dari awal sampai akhir, tanpa menyebabkan kebingungan, sesuai naluri alamiah setiap pembaca, entah yang menggunakan alur kiri-kanan ataupun sebaliknya (Gumelar,2011:42-45).

3. *Symbolia* Komik

Yang dimaksud dengan *symbolia* adalah representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun. *Symbolia* tervisual dalam benda-benda ataupun huruf (Maharsi,2011:103). Ada banyak *symbolia* dalam komik, diantaranya adalah *plewds*, *squeans*, *emanata*, *briffits* dan *gawlixes*.

- a. *Plewds* menunjukkan karakter dalam komik tersebut berkeringat karena sedang bekerja keras ataupun menunjukkan gejala stress pikiran.
- b. *Squeans* menunjukkan karakter tokoh komik sedang dalam keadaan pusing maupun sakit.
- c. *Emanata* menunjukkan karakter tokoh komik sedang dalam posisi kaget ataupun terkejut.
- d. *Briffits* merujuk pergeseran tempat secara mendadak dari karakter tokoh dari tempatnya semula berdiri.
- e. *Gawlixes* merujuk pada perasaan tidak hormat, tidak senang, kata-kata tidak karuan yang bernada kasar.

4. Komik Melalui Media Internet (*online*)

Pemasaran dan publikasi komik khususnya di Indonesia dewasa ini dapat dilakukan melalui media *online*. Media online tersebut berupa *website* khusus komik Indonesia, *website* tersebut antara lain; Makko.co dan Ngomik.com.

Melalui media tersebut, para komikus yang di dalamnya didominasi oleh komikus muda biasa mengunggah karya komik milik mereka. Untuk dapat membaca komik yang telah diunggah oleh para komikus, pembaca diwajibkan untuk mendaftarkan diri sebagai anggota forum terlebih dahulu, hal tersebut dimaksudkan agar para pembaca dapat melihat komik-komik Indonesia yang ada di *web* tersebut secara utuh. Keuntungan berpromosi melalui *web* adalah keluasan cakupan akses, kemudahanan, dan efisiensi biaya yang dikeluarkan.

B. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberikan penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto, 2007: 170). Ilustrasi sangat dekat sekali kaitanya dengan komik, bedanya ilustrasi hanya terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi dari suatu cerita, namun komik adalah gambar-gambar yang memvisualkan keseluruhan isi cerita. Ilustrasi juga dikatakan sebagai gambar pesan yang tidak terbaca, namun bisa mengurai cerita. Dengan ilustrasi ini maka pesan yang disampaikan akan lebih berkesan karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata (Danesi, 2011:92)

Terdapat dua buah bentuk ilustrasi dalam komik yaitu ilustrasi kartun dan realis. Ilustrasi kartun merujuk pada suatu bentuk tanggapan lucu dalam citra visual. Tokoh-tokoh kartun bersifat fiktif yang dikreasikan untuk menyajikan komedi-komedi bertema sosial serta visual yang jenaka. Ilustrasi kartun bisa dikatakan merupakan sebuah bentuk abstrak dan sederhana dari sebuah karakter manusia, hewan atau sebagainya yang dideformasi sehingga semakin jauh dari

citra foto yang asli. Sedangkan ilustrasi realis adalah merupakan gambar ikon yang paling mirip dengan manusia atau obyek aslinya (Danesi, 2011:92)

Ada banyak ragam gaya yang dipunyai para komikus dalam pengilustrasian komik yang dibuatnya. Bahkan bisa dikatakan setiap wilayah atau negara memiliki karakteristik ilustrasi tersendiri yang justru terkadang menjadi simbol dan identitas dari negara tersebut. Sebagai media visual komik cenderung membebaskan para komikusnya untuk menggunakan gaya ilustrasi seperti apapun.

1. Ilustrasi dan Teks pada Komik

Kolaborasi atau penggabungan antara ilustrasi dan teks di dalam sebuah komik menurut McCloud (2001:153-155) mengacu pada enam pola sebagai berikut.

a. Gabungan khusus kata-kata

Artinya ilustrasi hanya sebagai pendukung dan tidak menambah banyak makna karena teks yang ada sudah komplit.

b. Gabungan khusus gambar

Maksudnya adalah kata-kata hanya sebagai efek suara dari ilustrasi yang ada

c. Gabungan khusus dua

Kata-kata dan ilustrasi menempati kedudukan keduduakn yang sama karena keduanya menyampaikan pesan yang sama penting.

d. Gabungan aditif atau gabungan yang saling menguatkan

Artinya kata-kata memperkuat atau memperdalam makna ilustrasi dan demikian pula sebaliknya.

e. Gabungan paralel

Kata-kata dan ilustrasi mengikuti alur yang berbeda tanpa saling bersimpangan.

f. Gabungan *montase*

Disini kata-kata diperlakukan sebagai unsur yang paling penting dalam gambar.

g. Gabungan interdependen

Gabungan ini paling banyak digunakan karena antara kata-kata dan gambar sama-sama berperan dalam menyampaikan gagasan yang tidak dapat dilakukan oleh hanya salah satu dari keduanya.

2. Ilustarsi Komik *Online*

Hal yang paling menonjol dalam ilustrasi komik *online* adalah dari segi pembuatan dan penyajiannya. Dalam proses pembuatannya selain menggunakan alat-alat konvensional (kertas, pena, pensil, tinta,dll) komikus juga memerlukan alat-alat *digital*. Alat *digital* yang dimaksud terbagi menjadi 2, yaitu *software* (perangkat lunak) serta *hardwere* (perangkat keras).

a. Perangkat lunak (*software*)

Perangkat lunak dimaksudkan sebagai alat pengganti kertas, pena, pensil serta warna tinta. Hal tersebut dimaksudkan untuk keefisienan dalam pembuatan sebuah komik, melalui *software* seperti *Adobe Phtoshop*, *Comic Life*, *Corel Draw* dan *software* sejenis lainnya, komikus lebih cepat dan mudah dalam menyusun gambar, panel, *layout* dan warna (Gumelar, 2011:118-119)

b. Perangkat keras (*hardware*)

Perangkat keras merupakan alat yang digunakan dalam menjalankan program dari perangkat lunak (*software*). Jenis dari perangkat keras yang bisa

digunakan dalam pembuatan komik adalah seperangkat komputer (*monitor, CPU, keyboard, mouse*) yang digunakan untuk memproses gambar, selain itu dalam proses digitalisasi diperlukan alat untuk memindai gambar *sketch* di dalam kertas ke komputer berupa *Scanner*, serta *pen-table* yang berguna untuk mempermudah pewarnaan dan penegasan gambar setelah proses pemindaian gambar atau *scanning* (Gumelar,2011:119-120).

C. Fenomena Sosial

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (KBBI), fenomena diartikan sebagai hal-hal yang dinikmati oleh panca indra dan dapat ditinjau secara ilmiah (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia : 1997)

Fenomena juga diartikan sebagai berikut :

a. Fenomena adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah (seperti fenomena alam) atau gejala.

Contoh : Gerhana adalah salah satu fenomena sosial ilmu pengetahuan;

b. Fenomena diartikan sebagai sesuatu yg luar biasa atau keajaiban.

Contoh : Sementara masyarakat tidak percaya akan adanya pemimpin yg berwibawa, tokoh itu merupakan fenomena sosial tersendiri

c. Fenomena diartikan sebagai fakta dan kenyataan.

Contoh : Peristiwa itu merupakan fenomena sosial sejarah yg tidak dapat diabaikan

Kata fenomena juga diartikan sebagai keadaan yang sebenarnya dari suatu urusan atau perkara, keadaan atau kondisi khusus yg berhubungan dengan seseorang atau suatu hal, soal atau perkara. Sosial merupakan lingkungan yang di

dalamnya terdapat konflik-konflik dan suatu ketegangan dalam kehidupan (Mas'ood,1997:48).

Fenomena sosial adalah segala fenomena atau kejadian pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalam nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok masyarakat (Soekanto,2006:261).

1. Perubahan sosial

Fenomena sosial lekat sekali dengan perubahan sosial, perubahan sosial yang terjadi merupakan salah satu bentuk yang kongkrit dari sebuah fenomena sosial yang ada di masyarakat. Perubahan sosial adalah perubahan yang terjadi karena adanya ketidaksesuaian di antara unsur-unsur sosial yang berbeda di dalam kehidupan masyarakat, sehingga menghasilkan pola kehidupan yang baru (berbeda dengan pola kehidupan sebelumnya). Perubahan sosial mencakup perubahan dalam nilai - nilai sosial, norma-norma sosial, susunan lembaga kemasyarakatan, pelapisan sosial, kelompok sosial, interaksi sosial, pola-pola perilaku, kekuasaan dan wewenang, serta berbagai segi kehidupan masyarakat lainnya (Djazifah Nur,2012:3-4).

2. Permasalahan sosial

Tidak semua di dalam kehidupan masyarakat berlangsung secara normal, artinya sebagaimana dikehendaki oleh masyarakat yang bersangkutan. Gejala-gejala tersebut merupakan gejala-gejala abnormal atau gejala-gejala patologis, hal itu disebabkan karena unsur-unsur masyarakat tertentu tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya, sehingga menyebabkan kekecewaan dan bahkan penderitaan bagi para warga masyarakat. Fenomena sosial yang terjadi melalui gejala-gejala abnormal itu dinamakan masalah-masalah sosial. Masalah sosial

berbeda dengan problem yang ada di masyarakat, karena masalah sosial tersebut berhubungan erat dengan nilai-nilai sosial dan lembaga kemasyarakatan. Masalah tersebut bersifat sosial karena bersangkutan-paut dengan hubungan antar manusia dan di dalam kerangka bagian-bagian budaya yang normatif (Soekanto,2006:96)

a. Masalah kemiskinan

Kemiskinan diartikan sebagai suatu keadaan dimana seseorang tidak sanggup memelihara dirinya sendiri sesuai dengan taraf kehidupan kelompok dan juga tidak mampu memanfaatkan tenaga mental, maupun fisiknya dalam kelompok tersebut.

b. Masalah generasi muda dalam masyarakat modern

Masalah generasi muda dalam masyarakat modern pada umumnya ditandai dengan dua ciri yang berlawanan,yaitu keinginan untuk melawan dan rasa apatis. Rasa ingin melawan disebabkan oleh ketidak puasan akan kondisi sosial, sedangkan rasa apatis disebabkan karena kekecewaan akan kondisi sosial yang tidak kunjung berubah dan tidak sesuai dengan apa yang diinginkannya.

c. Masalah lingkungan hidup

Masalah lingkungan hidup merupakan segala sesuatu yang berada disekitar manusia yang tidak sesuai dengan apa yang seharusnya dapat berjalan dengan kehendak masyarakat, dalam hal ini masyarakat sebagai individu maupun dalam pergaulan hidup.

d. Masalah kependudukan

Masalah kependudukan disebabkan oleh ketidak mampuan Negara dalam meningkatkan kesejahteraan penduduk seiring dengan pembangunan yang tidak

dibarengi dengan tata ruang dan penempatan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan penduduk yang semakin lama semakin bertambah.

e. Masalah birokrasi

Birokrasi menunjuk pada suatu organisasi yang dimaksudkan untuk mengarahkan masyarakat dengan teratur dan terus menerus untuk suatu tujuan tertentu. Sedangkan permasalahan birokrasi biasanya timbul karena dalam pengordinasian yang bersifat administratif tidak sesuai dan tidak berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuannya.

D. Situs SiJuki.com

Situs SiJuki.com merupakan laman resmi (*official website*) dari karakter komik lokal Si Juki yang dibuat pada tanggal 19 July 2012. Tujuan dibuatnya situs tersebut pada awalnya adalah untuk pendokumentasian karya komik strip Si Suki yang telah dibuat oleh Faza Ibnu Ubaidillah Salman agar lebih runut dan teratur, karena sebelumnya sebagian karya komik strip tersebut hanya di unggah secara berkala di laman situs *Facebook* pribadi miliknya. Selain alasan tersebut, dibuatnya laman situs SiJuki.com juga untuk memudahkan para pembaca setia komik Si Juki yang menurut keterangan komikus kini telah mencapai rata-rata 40 ribu pengunjung per bulan dalam mengakses komik strip tersebut .

Didalam situs Sijuki.com komik strip yang diunggah selama kurun waktu 2010 sampai pada tahun 2014 terdapat kurang lebih sekitar 60 komik strip yang mungkin akan terus bertambah setiap harinya baik berupa komik komersil dan komik non komersil. Komik komersil merupakan komik yang dibuat untuk tujuan sebuah iklan komersil yang ditujukan untuk promosi produk dan jasa dari

perusahaan atau lembaga komersil yang bekerja sama dengan tim kerja situs *sijuki.com*, sedangkan komik non komersil adalah komik strip yang dibuat murni untuk tujuan menghibur para pembaca setianya

Didalam mengelola situs *SiJuki.com* Faza Ubaidillah Salman selaku komikus dan pencipta karakter *Si Juki* tidak bekerja sendiri. Selain sebagai ilustrator utama, pembuat komik serta karakter utama yang mengisi situs tersebut, Faza juga membentuk tim yang secara khusus mengelola situs *SiJuki.com*. Tim kerja yang dibentuk untuk mengelola situs tersebut biasa disebut dengan “TIM SUKSES JUKI “ yang terbagi melalui beberapa divisi pengelolaan sesuai dengan isi dari tampilan situs tersebut.

Tabel 1: Tim Kerja dan Divisi Pengelolaan di Situs *SiJuki.com*

| No. | Nama | Divisi Pengelolaan | Keterangan |
|-----|-------------------------|--|---|
| 1. | Fazza Ubaidillah Salman | KEVISUM (Kementerian Visual Umum) | Bertugas sebagai ilustrator utama serta bagian tata visual komik dan website. |
| 2. | Fauzy Zulfikar. F | KEVISUM (Kementerian Visual Umum) | Bertugas sebagai ilustrator utama serta bagian tata visualkomik dan website. |
| 3. | Pratama Damara. P | KEVISUM (Kementerian Visual Umum) | Bertugas sebagai illustrator utama serta bagian tata visual komik dan website. |
| 4. | Charles Yohanes | KEINJAK (Kementerian Bidang Penjualan dan Keuangan) | Bertugas dibidang penjualan dan pengelolaan merchandise dan komik di situs <i>sijuki.com</i> |
| 5. | Dimas Prasetya | KEJEPIT (Kementerian Jaringan dan Efektifitas Website) | Bertugas mengatur jaringan dan internet untuk kelangsungan website agar dapat diakses oleh pengunjung situs <i>sijuki.com</i> . |

| | | | |
|-----|----------------|---|---|
| 6. | Visien Vinesa | KEJEPIT (Kementerian Jaringan dan Efektifitas Website) | Bertugas mengatur jaringan dan internet untuk kelangsungan website agar dapat diakses oleh pengunjung situs SiJuki.com |
| 7. | Yahya Muhaimin | KEPLESET (Kementerian Penulisan, Sosial Media dan Internet) | Bertugas sebagai pengisi materi dan ide penulisan tentang apa saja yang akan dimuat di dalam situs SiJuki.com serta keperluan promosi melalui media sosial. |
| 8. | Nugraha Adi | KEPLESET (Kementerian Penulisan, Sosial Media dan Internet) | Bertugas sebagai pengisi materi dan ide penulisan tentang apa saja yang akan dimuat di dalam situs SiJuki.com serta keperluan promosi melalui media sosial. |
| 9. | Joy Prtiskila | KEPLESET (Kementerian Penulisan, Sosial Media dan Internet) | Bertugas sebagai pengisi materi dan ide penulisan tentang apa saja yang akan dimuat di dalam situs SiJuki.com serta keperluan promosi melalui media sosial. |
| 10. | Kevin Anggara | KEPLESET (Kementerian Penulisan, Sosial Media dan Internet) | Bertugas sebagai pengisi materi dan ide penulisan tentang apa saja yang akan dimuat di dalam situs SiJuki.com serta keperluan promosi melalui media sosial. |
| 11. | Fahrie | KEPLESET (Kementerian Penulisan, Sosial Media dan Internet) | Bertugas sebagai pengisi materi dan ide penulisan tentang apa saja yang akan dimuat di dalam situs SiJuki.com serta keperluan promosi melalui media sosial. |

| | | | |
|-----|--------------|--|--|
| 12. | Imas Lestari | KEBUKA (Kementerian Hubungan dan Komunikasi) | Bertugas sebagai responden dari para pengunjung situs SiJuki.com yang berkaitan dengan kritik saran. |
|-----|--------------|--|--|

E. Analisis Semiotika

Kehidupan intelektual dan sosial manusia didasarkan pada pembuatan, penggunaan, dan pertukaran tanda. Ketika kita memberi isyarat, berbicara, menulis, membaca, menonton acara televisi, mendengarkan musik, atau melihat lukisan, kita terlibat dalam perilaku yang didasarkan atas tanda.

Pakar bahasa Swiss bernama Ferdinand de Saussure dan filsuf Amerika Serikat bernama Charles Peirce mengusulkan disiplin yang bersifat otonom untuk mempelajari tentang perilaku yang didasarkan atas tanda. Yang disebutkan terdahulu menyebutnya *semiologi*; yang disebutkan kemudian menyebutnya ‘semiotik’ (Danesi, 2010:33).

Di dalam studi media visual seperti komik, semiotika tidak hanya sebatas dijadikan kerangka teori tetapi juga sekaligus dapat dijadikan sebagai metode analisis. Media seperti komik yang menjadi alat komunikasi antara pembaca dan komikus tidak serta merta diterima begitu saja oleh pembaca. Jika dikaji ulang setiap komikus setidaknya pasti memiliki motivasi dibalik karya komik yang dibuatnya. Melalui kajian Semiotika, dalam hal ini dapat menjadi salah satu alternatif bagi penikmat komik untuk mengetahui maksud dan tujuan dibalik pembuatan komik tersebut.

Semiotik atau ada yang menyebut dengan semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Istilah *semeion* tampaknya diturunkan dari

kedokteran hipokratik atau asklepiadik dengan perhatiannya pada simtomatologi dan diagnostik inferensial (Sobur, 2004:95).

Semiotika dilihat dari kaca mata desain grafis, adalah ilmu komunikasi yang berkenaan dengan pengertian tanda-tanda/symbol/isyarat serta penerapannya. Suatu studi tentang pemakaian semiotic menyangkut aspek-aspek budaya, adat istiadat, atau kebiasaan di masyarakat (Kusrianto, 2009:59).

Semiotika, atau Semiologi merupakan terminologi yang merujuk pada ilmu yang sama. Istilah “semiologi” lebih banyak digunakan di Eropa sedangkan semiotik lazim digunakan oleh ilmuan Amerika. Istilah yang berasal dari kata Yunani “*semeion*” yang berarti tanda atau “*sign*” (ing.) adalah ilmu yang mempelajari sistem tanda seperti: bahasa, kode, sinyal dan sebagainya (Susanto, 2012: 352).

Semiologi menurut Saussure seperti dikutip Hidayat, didasarkan pada anggapan bahwa selama perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau selama berfungsi sebagai tanda, di belakangnya harus ada sistem perbedaan dan konveksi yang memungkinkan makna itu. Dimana ada tanda, di sana ada sistem (Tinarbuko, 2013:12).

Adapun salah satu tokoh semiotika dunia adalah Charles Sanders Peirce. Charles Sanders Peirce merupakan seorang filsuf Amerika yang paling orisinal dan multidimensional. Pierces adalah seorang pemikir yang argumentatif dan terkenal dengan teori tandanya. Dalam lingkungan semiotika, Peirce sering kali mengulang-ulang bahwa bahwa secara umum tanda adalah yang mewakili sesuatu bagi seseorang. Upaya klasifikasi tanda yang dilakukan oleh Peirce terhadap tanda

memiliki kekhasan. Pierce membedakan tipe-tipe tanda menjadi: Ikon (*icon*), Indeks (*index*) dan Simbol (*symbol*) yang didasarkan atas relasi di antara representamen dan obyeknya. Berikut penggolongan tipe-tipe tanda tersebut:

1. Ikon

adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” sehingga tanda itu mudah dikenal oleh para pemakainya. Di dalam ikon hubungan antara representamen dan obyeknya terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas. Contohnya adalah potret dan peta (Wibowo, 2011:18).

2. Indeks

adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau ekstensial di antara representamen dan obyeknya. Di dalam indeks, hubungan antara tanda objeknya bersifat kongkret, aktual dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kasual. Contoh jejak telapak kaki dia atas permukaan tanah, misalnya, merupakan indeks dari seorang atau binatang yang telah lewat di sana, ketukan pintu merupakan indeks dari kehadiran seorang ‘tamu’ di rumah kita (Wibowo, 2011:18).

3. Simbol

Merupakan jenis tanda yang bersifat abriter dan konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol. Tak sedikit dari rambu lalu lintas yang bersifat simbolik. Contohnya adalah rambu lalu lintas bergambar garis melengkung/tanda panah ke kanan, sebagai simbol dari belokan atau jalan yang mengarah ke kanan. (Wibowo, 2011:18).

Ilmu semiotika tanda menjadi langkah awal untuk mengetahui makna yang terkandung dalam sebuah obyek yang ingin diungkapkan, seperti komik dalam hal ini. Sedangkan makna di dalam semiotika sendiri terdapat beberapa jenis didalamnya, salah satu cara yang digunakan untuk membahas lingkup makna itu sendiri adalah dengan membedakan dua buah makna yaitu makna denotatif dengan makna konotatif.

Makna denotatif pada dasarnya meliputi hal-hal yang ditunjukkan oleh kata-kata serta sesuatu yang jelas tertera di dalam sebuah obyek pemaknaan atau disebut juga sebagai makna referensial. Sedangkan makna konotatif adalah merupakan makna denotatif yang ditambahkan dengan segala gambaran, ingatan serta perasaan yang timbul (Sobur, 2004:263).

Makna denotatif merupakan makna yang obyektif yang timbul dalam sebuah tanda yang terlihat, dikatakan obyektif sebab makna denotatif ini berlaku umum. Sedangkan makna konotasi lebih bersifat subyektif atau emosional, dalam pengertian bahwa ada pergeseran dari makna umum (denotatif) yang telah mengalami penambahan rasa dan nilai tertentu. Bisa dikatakan jika makna denotatif merupakan makna yang bisa diketahui oleh umum, sedangkan makna konotatif hanya bisa dicerna dan dimaknai oleh beberapa orang karena sifatnya yang relatif lebih personal contohnya maksud/makna dari sebuah lukisan abstrak.

Menurut Rolan Barthes (dalam Sobur, 2004:213) makna denotasi merupakan hubungan yang digunakan di dalam tingkat pertama pada sebuah kata yang secara bebas memegang peranan penting dalam suatu ujaran. Makna denotasi bersifat langsung, yakni makna khusus yang terdapat dalam sebuah tanda

pada intinya dapat disebut sebagai gambaran sebuah pertanda. Sedangkan konotasi merupakan istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Dengan kata lain denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap obyek, sedangkan makna konotasi adalah bagaimana cara menggambarannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yaitu mengupas atau merinci secara obyektif-sistematis obyek penelitian. Jenis penelitian deskriptif-kualitatif merupakan jenis penelitian yang datanya berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (Moleong, 2002: 6). Dengan kata lain penelitian deskriptif bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan saat ini dan melihat kaitan antara variabel-variabel yang ada.

Melalui pendekatan kualitatif peneliti dapat mengenali subjek lebih dalam untuk memperoleh data penelitian. Menurut definisi tersebut penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif yang merupakan perincian dari apa yang diamati. Sedangkan penelitian deskriptif bermaksud memberikan gambaran tentang suatu gejala sosial tertentu, sudah ada informasi mengenai gejala sosial seperti yang dimaksudkan dalam suatu permasalahan penelitian namun belum memadai. Penelitian deskriptif juga dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan apa dengan penjelasan yang lebih terperinci mengenai gejala sosial seperti yang dimaksudkan dalam suatu permasalahan penelitian yang bersangkutan (Indiwan, 2013:163). Peneliti menggunakan berbagai strategi partisipasif yang bersifat interaktif seperti observasi, wawancara, dan lain sebagainya. Peneliti juga berfungsi sebagai pengontrol data karena hal-hal di lapangan dapat berkembang menurut fenomena-

fenomena yang ada. Fungsi kontrol dilakukan agar penelitian tidak melenceng dari tujuan utama.

Penelitian ini merupakan pendekatan penelitian yang memusatkan pada suatu unit penelitian saja sebagai suatu kasus yang diselidiki secara intensif yang nantinya menjadi sebuah kesimpulan data yang dihasilkan dari analisis dalam jangka waktu yang sudah ditentukan. Dalam hal ini data yang akan dianalisis untuk selanjutnya disimpulkan adalah komik strip yang telah diunggah di situs SiJuki.com untuk dapat dikaji bentuk tanda visual yang dimaksudkan untuk mengetahui karakteristik serta makna kritik sosial di dalamnya melalui pendekatan semiotika.

B. Data Penelitian

Menurut Lofland & Lofland, seperti yang dikutip oleh Moleong (2004:112), data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Data yang dikumpulkan bisa berasal dari data observasi, wawancara, catatan lapangan, naskah, foto, dokumen dan lainnya.

Dalam penelitian ini data diperoleh dari wawancara dengan Fazza Ubaidillah Salman (Faza Meonk) selaku komikus, Terra Bajraghosa selaku pakar ahli. Obyek penelitian adalah beberapa komik strip yang telah di upload di situs SiJuki.com yang terdapat pada *menubar* #KomikStrip selama kurun waktu tahun 2012-2014. Obyek penelitian berupa obyek material (tampilan fisik komik strip) dan obyek formal (obyek yang non-fisik) yang nantinya dibahas dengan semiotika.

C. Sumber Data

Metode penulisan ini menggunakan data sekunder sebagai data utama melalui teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data, Dalam penulisan ini data sekunder didapat dari dokumen resmi eksternal yaitu berupa komik strip yang telah di *upload* di situs SiJuki.com. Dokumen resmi eksternal menurut Moleong adalah dokumen yang berisi bahan-bahan informasi yang dihasilkan oleh suatu lembaga sosial misalnya bulletin, pernyataan dan berita yang disiarkan kepada media massa dan lain sebagainya (Moleong, 2002:163). Melalui penjelasan tersebut data sekunder yang diambil dapat digolongkan kedalam dokumen resmi yang bersifat eksternal karena telah disiarkan kepada masyarakat melalui situs SiJuki.com.

Data sekunder nantinya akan ditunjang dengan data primer yaitu data yang diperoleh melalui wawancara dengan komikus dan pakar ahli dibidang komik.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian Kualitatif dalam Sugiyono (2010: 309), merupakan penelitian yang dilakukan dengan *natural setting*, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak dengan wawancara dan dokumentasi. Maka dalam penelitian ini dalam pengambilan data dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang

lebih mendalam (Sugiyono, 2010: 317).

Dalam hal ini wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara berstruktur tetapi tetap memberi ruang bebas dalam pertanyaan yang sesuai dengan lapangan, karena dalam pengumpulan data dengan pertanyaan bisa diperluas tergantung dari tingkat pengetahuan responden selama tidak menyimpang dari pokok bahasan. Peneliti melakukan wawancara dengan Faza Ibnu Ubaydillah Salman (Faza Meonk) selaku komikus sebagai informan utama tentang komik strip yang telah diunggah secara berkala di situs SiJuki.com pada tanggal 15 November 2014 pukul 13.00 WIB sampai selesai di kompleks gedung Jogja National Museum (JNM) yang beralamat di Jl. Prof. Ki Amri Yahya No.1 Gampingan, Wirobrajan, Yogyakarta.

Wawancara juga dilakukan dengan Terra Bajraghosa selaku pakar ahli di bidang komik. Wawancara dengan pakar ahli bertujuan sebagai data acuan peneliti untuk keperluan triangulasi.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung melalui situs yang dijadikan sumber data utama yaitu situs SiJuki.com, peneliti mengamati dan mengambil data berupa komik strip yang telah diunggah secara berkala di situs tersebut. Komik strip yang telah diunggah terdapat pada *menubar* #KomikStrip selama kurun waktu tahun 2012-2014. Observasi juga dilakukan pada saat peneliti menemui komikus pada tanggal 15 November 2014, untuk keperluan perizinan secara resmi untuk mengunduh (*download*) *file* komik strip yang nantinya akan dijadikan bahan utama penelitian.

3. Dokumentasi.

Sugiyono (2010:329) menyatakan dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dengan teknik dokumentasi, peneliti berusaha mencari data-data pokok untuk melengkapi dan memperkuat hasil wawancara dan observasi. Data dokumentasi ini juga dipakai sebagai acuan dalam pembahasan mengenai bentuk kritik sosial serta tanggapan atau dampak bagi pembaca dan konsultan ahli mengenai komik strip.

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data. Melalui dokumentasi penelitian dapat menelaah, membaca serta mempelajari data dokumentasi yang terdapat pada situs SiJuki.com. Dokumentasi penelitian ini berupa gambar komik yang diunggah disitus SiJuki.com yaitu komik strip berupa *file* berformat JPG yang diunggah pada tanggal 8 Desember 2012, 19 January 2013, 28 January 2013, 11 September 2013, 15 September 2013, 23 September 2013, 22 Oktober 2013, 16 November 2013, 13 Maret 2014 dan 1 April 2014.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti adalah instrumen utama. Selain itu, dalam penelitian ini menggunakan pedoman wawancara narasumber, pedoman wawancara triangulasi, dan pedoman perekam dan penyimpan data yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Pedoman wawancara narasumber

Pedoman wawancara adalah alat pengumpul data melalui percakapan antara dua belah pihak dengan maksud tertentu yang berupa pertanyaan (Moleong, 2006:

186). Pedoman wawancara dalam penelitian berupa kisi-kisi atau daftar pertanyaan pertanyaan sekitar ruang lingkup penelitian yaitu tentang analisis semiotika dan kritik sosial dalam komik strip Si Juki di situs SiJuki.com.

Pertanyaan dalam wawancara meliputi masalah pokok yang akan diteliti, yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti yaitu tentang kritik sosial yang terdapat pada komik strip Si Juki yang telah diunggah secara *online* di situs SiJuki.com. Sebelum melakukan wawancara peneliti menyiapkan terlebih dahulu instrumen wawancara yang disebut pedoman wawancara (*interview guide*). Pedoman berisi sejumlah pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti yang nantinya akan dijawab atau ditanggapi oleh responden.

2. Pedoman wawancara triangulasi.

Pedoman wawancara triangulasi dimaksudkan untuk menelaah hasil kesimpulan yang nantinya didapat oleh peneliti, sebagai alat ukur serta pembandingan data dan validasi data yang diperoleh oleh peneliti tentang obyek yang telah diteliti setelah melalui langkah-langkah pengambilan data yang telah ditentukan sebelum dan sesudah penelitian dilakukan.

3. Alat perekam dan penyimpan data.

Alat perekam dan penyimpan data berfungsi sebagai alat penunjang penelitian, digunakan sebagai perangkat penyimpanan dokumen baik berupa file gambar komik strip Si Juki yang terdapat dalam situs SiJuki.com, bukti wawancara dengan komikus dan nara sumber ahli, maupun dokumen-dokumen yang berhubungan dengan subyek penelitian. Alat penyimpan dan perekam data

juga digunakan sebagai bahan klarifikasi data kepada informan dan responden penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data didalam penelitian ini sesuai dengan data yang didapat nantinya berupa data deskriptif maka analisis kualitatif akan dipakai sebagai kesimpulan yang didasarkan pada triangulasi data. Didalam penelitian ini proses analisis data meliputi:

1. Deskripsi data

Deskripsi data meliputi proses pemilihan, pemusatan perhatian dan penyederhanaan data yang terkumpul di lapangan. Data yang diambil dan di deskripsikan merupakan data hasil wawancara dengan komikus serta *file* dokumentasi komik strip yang terdapat pada situs SiJuki.com sebagai obyek utama penelitian.

2. Analisis data

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menurut klasifikasinya. Hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah proses selanjutnya yaitu interpretasi data.

3. Interpretasi data

Intepretasi atau penafsiran data adalah pemahaman mengenai berbagai kategori data yang telah disusun dan terklasifikasi sebelumnya. Dalam penelitian ini menggunakan penafsiran data secara semiotika sesuai dengan pendekatan penelitian yang telah ditentukan.

4. Teknik Pemeriksaan keabsahan data

Teknik pemeriksaan keabsahan data diawali dengan cara mengumpulkan semua data yang telah diperoleh melalui hasil pengambilan *file* komik di situs SiJuki.com dan wawancara dengan komikus yaitu Faza Ibnu Ubaydillah Salman (Faza Meonk) untuk kemudian data ditafsirkan melalui klasifikasi yang telah ditentukan.

Selanjutnya teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan menggunakan metode Triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sumber lainnya (M.D Ghony dan Fauzan,2012:322). Dalam penelitian ini metode triangulasi yang digunakan adalah dengan membandingkan hasil penelitian dengan pandangan dari sumber lain yaitu pakar ahli untuk menentukan obyektifitas data yang telah ditafsirkan dan disimpulkan oleh peneliti. Pelaksanaan uji validasi secara triangulasi di jelaskan sebagai berikut: (1)Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi, (2) Sumber data, yaitu komik strip Si Juki di situs SiJuki.com, (3) Hasil penafsiran data: penafsiran peneliti, teori yang ada dan pakar ahli.

Semua keabsahan data didasarkan pada triangulasi data sebagai evaluator data. Untuk memperkuat keabsahan data, dalam penelitian ini didukung dengan pihak lain atau ahli yang dianggap berpengalaman dan mengetahui tentang komik dan kritik sosial yang diharapkan dapat memberikan informasi yang mendukung dan menghindari kesalahan dalam penafsiran.

Untuk memperkuat keabsahan data, dalam penelitian ini didukung dengan pihak lain atau ahli, yaitu yang dianggap berpengalaman di bidang seni dalam hal ini komik, agar dapat memberi informasi yang mendukung serta bertujuan untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, wawancara triangulasi dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 18 Maret 2015, pukul 10.00 WIB sampai selesai dengan Terra Bajraghosa (Dosen, Komikus) di Kantor Jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data penelitian yang diambil dalam penelitian tentang semiotika kritik sosial komik strip *online* yang terdapat dalam situs SiJuki.com merupakan data primer. Data primer yang dimaksudkan adalah data yang berasal dari sumber data secara langsung. Data diperoleh dari teknik wawancara dengan komikus dan dokumentasi langsung melalui situs SiJuki.com. Pengambilan data wawancara berlangsung pada tanggal 15 November 2014 bertempat di kompleks gedung Jogja Nasional Museum (JNM) yang beralamat di jalan Prof. Ki Amri Yahya No.1 Gampingan, Wirobrajan, Yogyakarta. Data hasil wawancara meliputi keterangan tentang analisis semiotika dan teknis serta latar belakang karya komik strip *online* Si Juki di situs SiJuki.com, sedangkan data hasil pendokumentasian yang diunduh pada situs SiJuki.com adalah berupa data dalam bentuk *file* gambar komik strip.

1. Latar Belakang Komik Strip Si Juki

Karakter Juki diciptakan tanggal 15 September 2012 oleh komikus Fazza Ubaidillah Salman berawal dari kegelisahan akan kurangnya karakter fiksi lokal khususnya komik yang ada di Indonesia. Karakter Juki diciptakan sebagai karakter yang diidentikan dengan sifat yang jenaka, sederhana, serta berbeda dari orang-orang biasanya baik dari segi penampilan, tingkah laku serta cara pandang akan sesuatu atau lebih dikenal dengan jargon “*anti-mainstream*” miliknya.

Karakter Juki pertama kali dibuat untuk keperluan proyek komik kolaborasi komik DKV 4 bersama teman-temannya sesama mahasiswa jurusan

desain komunikasi visual (DKV) di Universitas BINUS, Jakarta Selatan. Komik strip tersebut menyajikan cerita kehidupan mahasiswa DKV dalam empat panel yang dipublikasikan melalui akun *facebook* pribadi Fazza Ubaidillah Salman pada bulan Februari 2010 sebelum akhirnya menyebar ke dalam *blog*, *fanspage* dan forum Kaskus.com. Menurut keterangan Fazza Ubaidillah Salman (dalam wawancara pada tanggal 15 November 2015 di komplek Jogja Nasional Museum) komik tersebut merupakan awal mula dirinya berkarya dalam bentuk komik dan juga untuk pertamakalinya memperkenalkan karakter Si Juki.

Nama Juki terinspirasi dari komik-komik DKV 4 yang membawa tema karakter yang selalu seenaknya sendiri. Melalui sifat tersebut munculah nama Juki yang merupakan singkatan dari “Juru Hoki”. Juki juga merupakan nama panggilan dari Muhammad Marjuki, yang diidentifikasi oleh komikus sendiri sebagai pemuda kampung yang penuh dengan kesederhanaan dan cara berfikir yang selalu berbeda dari cara pandang orang biasanya sesuai dengan jargon “*anti-mainstream*” yang selalu diangkat oleh karakter ini di berbagai media sosial miliknya.

Secara teknis pembuatan karakter serta komik strip Si Juki sendiri tidak jauh berbeda dari pembuatan komik pada umumnya. Salah satu hal yang membedakan adalah dalam pemilihan alat serta media yang digunakan. Dalam pembuatannya komikus tidak lagi menempuh cara manual melalui media kertas seperti biasa, melainkan langsung menggunakan media digital berupa *software* desain grafis pada komputer seperti *adobe photoshop*, *adobe illustrator* dan lain sebagainya menurut kebutuhan. Sedangkan alat gambar yang digunakan adalah

pen tabelt, menurut keterangan komikus sendiri pemilihan alat gambar seperti *pen tabelt* dan *software* grafis melalui media komputer dinilai cukup praktis dan efisien dalam pembuatan komik strip miliknya. Kemudahan dalam pembuatan komik yang dibantu dengan berbagai alat serta teknologi yang mendukung tersebut menjadi salah satu alasan mengapa komik Si Juki selalu cepat dalam merespon berbagai fenomena sosial di masyarakat yang kemudian diangkat melalui media komik strip miliknya.

Dari beberapa komik yang telah diunggah peneliti memilih beberapa komik yang diteliti dan dianalisis. Berikut ini beberapa komik yang dipilih oleh peneliti yang ditujukan sebagai bahan penelitian oleh peneliti yang kemudian dikonfirmasi kepada komikus untuk keperluan keterangan (panil, tokoh dan latar cerita) yang terdapat di dalam komik strip tersebut:

Tabel 2: Identifikasi Judul, Tanggal dan Keterangan Komik Strip Si Juki

| No | Judul | Tanggal | Keterangan |
|-----------|--------------|-----------------|---|
| 1. | Pengamen | 8 Desember 2012 | Terdiri dari 4 panel. Terdapat 2 tokoh didalam komik yaitu Juki dan pengamen. Latar cerita di sebuah warteg (warung tegal). |
| 2. | Banjir | 19 January 2013 | Terdiri dari 5 panel. Terdapat 3 tokoh utama yaitu Juki, Soni (teman juki berbadan gendut), Joko (teman juki berbadan kurus tegap). Latar cerita di sebuah jalan kampung. |

| | | | |
|----|----------------|-------------------|---|
| 3. | Angkat tangan | 28 January 2013 | Terdiri dari 4 panel, terdapat 2 tokoh utama yaitu tokoh berpeci putih (wak haji) dan tokoh Juki. Latar cerita tidak terdeskripsikan. |
| 4. | Ramalan Juki | 11 September 2013 | Terdiri dari 2 panel. Terdapat 1 tokoh utama yaitu Juki. Latar cerita di kamar Juki. |
| 5 | Gempa | 15 September 2013 | Terdiri dari 5 panel. terdapat 3 tokoh utama, yaitu tokoh bernama Tom, laki-laki berbaju putih (Joko) dan Juki. Latar di sebuah rumah dan halaman rumah. |
| 6 | Perselingkuhan | 23 September 2013 | Terdiri dari 5 panel. terdapat 4 tokoh utama. Tokoh Juki, laki-laki berkumis, perempuan dan laki-laki bertopi. Latar cerita, disebuah ruangan menonton TV. |
| 7. | Power | 22 Oktober 2013 | Terdiri dari 2 panel. Terdapat 1 tokoh utama yaitu Juki dan tokoh pendukung yaitu dosen dan teman-teman kuliah Juki. Latar cerita di depan TV dan ruang kelas. |
| 8. | Udah Gede Kok | 16 November 2013 | Terdiri dari 2 panel utama dan 1 panel tidak berbingkai. Terdapat 2 tokoh utama dalam cerita yaitu Juki dan Joko. Latar cerita tidak terdeskripsikan. |
| 9. | Asap | 13 Maret 2014 | Terdiri dari 3 panel. Terdapat 3 tokoh utama yaitu Juki, Konglomerat, Pejabat dan tokoh pendukung yaitu rakyat. Latar cerita tidak terdeskripsikan secara jelas oleh komikus. |

| | | | |
|-----|------------|--------------|---|
| 10. | April Mop? | 2 April 2014 | Terdapat 2 buah panel. terdiri dari 2 tokoh dalam cerita yaitu Juki dan Soni. Latar cerita tidak terdeskripsikan secara jelas oleh komikus. |
|-----|------------|--------------|---|

2. Tampilan Komik Strip Online Si Juki di Situs SiJuki.com

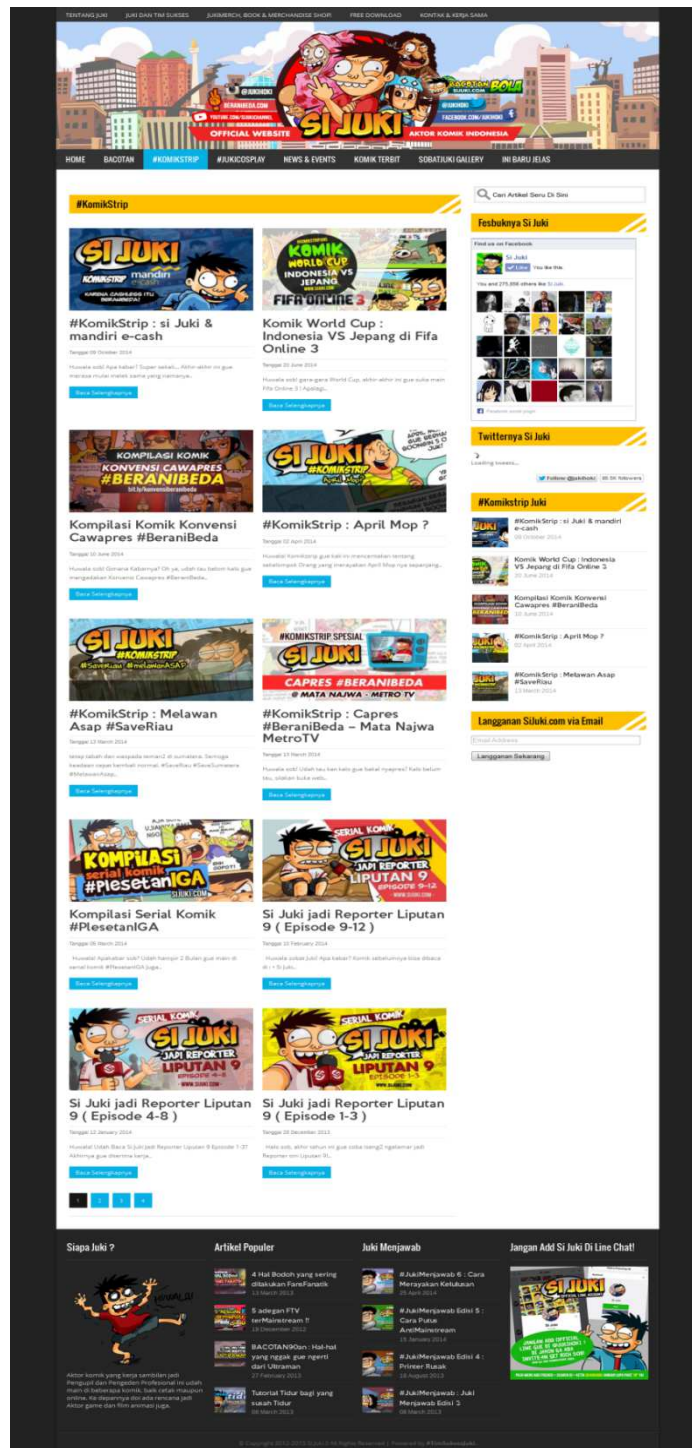
Komik strip yang dimuat di situs SiJuki.com terdapat di dalam *menubar* dengan tagar #komikstrip. Pada awal mulanya situs SiJuki.com hanya memuat karya komik strip saja, tetapi setelah beberapa bulan berjalan dari segi *content* (isi) laman situs si Juki tidak hanya memuat komik strip tetapi juga berfungsi sebagai tempat penjualan buku komik serta *merchandise* atau sering disebut #JukiMerch yang berupa topi, kaos, *wristband* (gelang karet), *pin*, *sticker*, *keychain* (gantungan kunci) yang dijual secara *online*.

Di laman situs tersebut juga memuat karya kolaborasi antara penggemar dan komikus yang disatukan dalam *menubar* dengan tagar #JukiCosplay. Di dalamnya memuat *Fans Art* berupa parodi dari tokoh Juki yang berpakaian/berpenampilan menyerupai tokoh-tokoh fiksi dalam bentuk kartun seperti gatot kaca, doraemon, naruto dan tokoh kartun terkenal lainnya.

a. Tampilan Visual Komik

Berdasarkan jenisnya bentuk tampilan halaman komik strip *online* Si Juki digolongkan dalam bentuk panel strip *online*, yaitu tampilan komiknya hanya satu lembar yang terdiri dari Judul komik di dalam halaman *windows browser* (Maharsi ,2011:155). Sedangkan untuk membuka setiap Judul atau halaman yang

lain pembaca harus meng-klik beberapa Judul komik yang ditampilkan melalui menubar #KomikStrip.



Gambar 1: Tampilan panel komik strip online Si Juki di situs SiJuki.com (Sumber: situs SiJuki.com, 2014)

Bentuk tampilan halaman komik si Juki yang terdapat dalam situs SiJuki.com sama dengan tampilan komik yang berbasis kertas, bedanya hanya dari segi media yang digunakan yaitu melalui media *internet browser*. Di dalam setiap Judul komik rata-rata menggunakan 2 sampai 5 panel yang dapat dibaca secara berurutan dari kiri ke kanan dan atas ke bawah.

Tampilan kop komik di dalam halaman komik strip Si Juki memiliki tampilan yang khas. Di dalam setiap halaman komik strip online Si Juki terdiri dari nama “Si Juki”, nama komikus yaitu “Faza Meonk”, judul komik , serta alamat situs “www.sijuki.com”, media sosial komik strip Si Juki yaitu *facebook* (<http://facebook.com/jukihoki>) dan *twitter* (@jukihoki).



Gambar 2: Tampilan kop komik strip online Si Juki di situs [sijuki.com](http://www.sijuki.com)
(Sumber: situs SiJuki.com, 2014)

Tampilan kop komik yang berisi alamat situs dan media sosial berupa *twitter* dan *facebook* menurut penjelasan komikus sengaja dimuat di dalam setiap halaman komik dimaksudkan selain memberikan informasi kepada pembaca komik, tetapi juga untuk bertujuan menambah jumlah pengunjung di setiap media

sosial dan situs SiJuki.com hal tersebut diharapkan menambah kepopuleran tokoh Si Juki dan komik strip Si Juki.

Bentuk balon kata atau teks dalam komik Si Juki juga memiliki karakteristik yang khas dan cenderung berbeda dengan komik strip lain. Komik strip Si Juki secara garis besar menggunakan tiga buah balon kata yaitu balon ucapan, balon pikiran dan *caption*. Balon ucapan cenderung berbentuk bulat dapat juga tidak beraturan. Balon pikiran cenderung tidak berada di dalam bentuk balon tetapi hanya berbentuk teks saja, hal tersebut untuk menunjukkan pikiran atau perasaan tokoh, sedangkan *caption* di dalam komik strip Si Juki cenderung lebih berupa kata peringatan, tagar, bunyi/suara yang berfungsi sebagai penjelas dari ilustrasi gambar di setiap panel.

balon ucapan



balon pikiran



caption



#MelawanAsap #SAVERIAU #SAVESUMATERA

Gambar 3: **balon kata komik strip online Si Juki di situs sijuki.com**
(Sumber: situs SiJuki.com, 2014)

b. Tampilan non-visual komik

Tampilan non-visual dalam komik strip Si Juki merupakan segala hal yang tidak dapat dilihat secara kasat mata, dalam hal ini adalah berupa pemilihan tema (*genre*), karakter/penokohan, latar cerita (*setting*) dari komik strip tersebut

Tema yang diangkat oleh komikus di dalam komik Si Juki menurut keterangan komikus melalui wawancara langsung menjelaskan bahwa biasanya dapat berupa keresahan komikus sendiri ataupun dari keadaan sekitar yang menurutnya penjelasan komikus permasalahan di sekitar yang Dia angkat lebih banyak digali dari berbagai realitas sosial yang terjadi di masyarakat seperti konflik antar individu atau kelompok, isu politik dan hal-hal yang sedang marak diperbincangkan dan menjadi perhatian di kalangan masyarakat. Melalui berbagai fenomena dan Permasalahan tersebut yang melatar belakangi mengapa komikus dapat dikatakan selalu produktif dan tidak pernah kehabisan ide dalam pembuatan komik miliknya.

Dalam segi tema dan ide pembuatan komik miliknya, komikus mengaku juga banyak dibantu dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang dalam kemudahan menerima informasi khususnya media internet yang membuatnya mudah untuk menyerap berbagai fenomena di masyarakat setiap saat, yang kemudian dapat diangkat melalui karya komik miliknya.

Penokohan atau perwatakan dalam komik strip Si Juki mempunyai tokoh tetap yaitu Si Juki dan berwatak konsisten yaitu tetap “selengekan” (semaunya sendiri) tetapi selalu beruntung dan berperan cenderung lebih protagonis. Tokoh pendukung yang selalu muncul dari kebanyakan komik strip Si Juki adalah tokoh

bernama Joko yaitu laki-laki kurus tinggi berambut keriting dan tokoh Soni atau Tom yaitu laki-laki berperawakan gendut yang di beberapa komik yang muncul selalu identik dengan media sosial dan *handphone*. Sementara itu untuk Latar belakang atau *setting* cerita selalu berganti-ganti sesuai dengan kebutuhan cerita, namun secara garis besar kebanyakan di setiap panelnya tidak menggambarkan secara jelas dimana latar belakang atau *setting* cerita komik strip tersebut.

B. PEMBAHASAN

1. Komik Strip Berjudul “Pengamen”



Gambar 4 : **Komik Strip Berjudul “Pengamen”**
(Sumber: Dokumentasi situs SiJuki.com, 2012)

a. Identifikasi Tanda dan Makna pada Komik Strip *Online Si Juki* melalui Analisis Semiotika

Tabel 3: Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Pengamen”

| Panel | Tanda | | | Makna | |
|-------|---|---|--|---|--|
| | Ikon | Indeks | Simbol | Sebenarnya | Kiasan |
| 1. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Juki - Gambar laki-laki pemegang gitar berambut kriting berkaos putih - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik wajah laki-laki berambut kribo - Posisi tangan tokoh Juki yang memegang piring - Mimik wajah tokoh Juki | <ul style="list-style-type: none"> - Gitar (alat musik petik) - Piring (alat makan) - Nasi (makanan pokok) - Duit (uang/alat transaksi pembayaran) - Balon ucapan bertuliskan ”dengar laraku, suara hati ini memanggil namamu” - Balon ucapan bertuliskan ”oh, lagu mainstream ini lagi” - Font teks (tidak terklasifikasi jenisnya) - Warteg (warung makan tegal) | <p>Ketika tokoh Juki sedang menikmati makanan berupa sepiring nasi di sebuah warteg terdapat seorang laki-laki yang membawa gitar dan bernyanyi disela-sela tokoh Juki menikmati makanan di warteg tempat tokoh Juki membeli makanan.</p> | <p>Pengamen seringkali mengamen di tempat-tempat yang biasa dikunjungi oleh banyak orang salah satunya tempat dimana orang biasa menjajakan makanan.</p> |
| 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar Tokoh Juki | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik wajah tokoh Juki (<i>grawlixes</i>) | <ul style="list-style-type: none"> - Plastik kemasan makanan (bekas | <p>Laki-laki berambut kriting mendekati tokoh</p> | <p>Laki-laki yang menyodorkan plastik kepada tokoh Juki</p> |

| | | | | | |
|----|---|---|--|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar laki laki berambut keriting - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik wajah laki-laki berambut keriting | <ul style="list-style-type: none"> - makanan ringan) - Balon ucapan bertuliskan “sori bang gak ada duit” - Font teks (tidak terklasifikasi jenisnya) | <ul style="list-style-type: none"> - Juki dan menyodorkan plastik bekas. Tokoh Juki berkata “maaf bang tidak ada duit”. | <ul style="list-style-type: none"> - mengisyaratkan untuk meminta imbalan setelah menyanyi. Hal tersebut biasa dilakukan oleh seorang pengamen setelah mengamen. |
| 3. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar Tokoh Juki - Gambar laki laki berambut keriting - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik wajah tokoh Juki (<i>Emanata</i>) - Mimik wajah laki-laki berambut keriting (mulut tersenyum lebar). | <ul style="list-style-type: none"> - Alat kredit /debit (dipegang oleh laki-laki berambut keriting) - Balon ucapan bertuliskan “tenang duit gede ada kembalian kok, kalo ga bawa duit juga bisa kredit/debit” - Kata “bang” (panggilan untuk seorang laki-laki yang lebih tua) - Font teks (tidak terklasifikasi jenisnya) | <ul style="list-style-type: none"> - Laki-laki berambut keriting menawarkan alat kredit/debit sebagai alternatif pembayaran imbalan menyanyi. | <ul style="list-style-type: none"> - Terkadang pengamen tidak selalu dikasifikasikan sebagai individu yang berpendapatan rendah. |
| 4. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar Tokoh Juki - Gambar Laki laki | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik wajah tokoh Juki (memejam -kan mata, mulut | <ul style="list-style-type: none"> - Balon ucapan (bertuliskan “duit gede juga ga ada bang! Sisa duit bulan ini abis buat | <ul style="list-style-type: none"> - Laki-laki berambut keriting berniat menyumbang -kan uang “goceng” | <ul style="list-style-type: none"> - Pengamen seringkali lebih mempunyai atau memiliki tingkat pendapatan yang lebih tinggi dari |

| | | | | | |
|--|-------------------|---|---|---|--|
| | berambut keriting | tersenyum lebar) | ngewarteg sekarang!")) | kepada tokoh Juki setelah tokoh Juki | pada orang yang dimintai uang jasa mengamen. |
| | Latar belakang | Mimik wajah laki-laki | Balon ucapan bertuliskan "kasian..ane bantu sumbang goceng deh" | mengaku tidak ada uang untuk memberikan upah menyanyi laki-laki tersebut. | |
| | Balon kata | berambut keriting (mulut terbuka, mengerutkan alis mata kebawah). | Kata "ane" (kata ganti aku/saya) Kata "goceng" (satuan uang 5000 rupiah) | | |

b. Fenomena Sosial Komik Strip *Online* Si Juki di Situs SiJuki.com melalui Analisa Semiotika.

Pada panel pertama tanda berupa ikon ditunjukkan dengan gambar dari kedua tokoh tersebut yaitu tokoh Juki dan sosok laki-laki berambut keriting membawa gitar, latar belakang serta balon kata. Gambar dari kedua tokoh tersebut mengisyaratkan interaksi di dalamnya, sedangkan latar belakang dan balon kata yang muncul menjadi sarana interaksi dari kedua tokoh tersebut. Sedangkan tanda berupa indeks ditunjukkan melalui mimik atau ekspresi wajah dari kedua tokoh tersebut. Mimik wajah dari pengamen yang mengisyaratkan sedang bernyanyi serta tangannya yang sedang memegang gitar, sementara mimik wajah tokoh Juki sendiri terlihat sedang memakan sesuatu.

Tanda simbol yang ditunjukkan pada panel pertama menjadi penjelas dari kedua tanda sebelumnya yaitu ikon dan indeks. Melalui simbol yang muncul seperti gitar, duit (uang), nasi, teks bertuliskan "warteg" serta balon kata di dalam panel tersebut menunjukkan keterangan tempat dan apa yang sedang dilakukan

oleh kedua tokoh didalamnya. Balon ucapan bertuliskan “dengar laraku sauara hati ini memanggil namamamu” yang muncul diucapkan oleh pengamen ketika bermain gitar, mengisyaratkan sebuah nyanyian, hal tersebut di kuatkan dengan balon ucapan yang diucapkan oleh tokoh Juki yaitu “oh, lagu mainstream ini lagi” sebagai respon dari balon ucapan yang diucapkan oleh pengamen. Sedangkan keterangan tempat di tunjukan oleh simbol berupa teks bertuliskan “warteg”. Warteg merupakan singkatan dari warung tegal yaitu tempat menjajakan makanan yang pemilik usahanya adalah orang yang berasal dari daerah Tegal, Jawa Tengah.

Pada panel kedua tanda yang muncul sama dengan panel pertama, yaitu gambar dari tokoh Juki dan pengamen. Tanda berupa indeks ditunjukkan dengan mimik wajah tokoh Juki yang mengisyaratkan kondisi sedang terheran dan kurang nyaman dengan keadaan sekitarnya ketika sedang makan, hal tersebut terlihat dari matanya yang melotot dan mulutnya yang terbuka. Kondisi tersebut disebabkan oleh bentuk tanda Indeks lain yang terlihat yaitu posisi tangan tokoh pengamen yang sedang menjulurkan sesuatu kepada tokoh Juki, sementara tanda berupa simbol menjadi penguat tentang ekspresi terkejut tokoh Juki yaitu berupa balon ucapan yang diucapkan oleh tokoh Juki bertuliskan “sori bang gak ada duit “ ketika tokoh pengamen menjulurkan kantong plastik bekas yang merupakan simbol dari alat penerima sumbangan hasil mengamen. Simbol lain yang menguatkan adanya permintaan imbalan hasil mengamen adalah kata “duit”. Duit atau uang merupakan simbol dari alat transaksi pembayaran yang dikenal luas

dan disepakati secara umum oleh masyarakat. Dalam hal ini duit/uang digunakan sebagai imbalan hasil mengamen.

Pada panel ketiga tanda berupa ikon yang muncul tidak berbeda dari panel 1 dan 2. Yang membedakan adalah tanda berupa indeks dan simbol. Indeks berupa mimik wajah tokoh Juki berupa *emanata*, yaitu posisi tokoh juki yang mengisyaratkan sedang dalam posisi terkejut ketika tokoh pengamen mengucapkan sesuatu melalui simbol berupa balon ucapan bertuliskan “tenang duit gede ada kembalian kok, kalo ga bawa duit juga bisa kredit/debit” sambil menunjukkan tanda simbol yang lain yaitu alat kredit debit yang digunakan pengamen untuk meminta uang jasa hasil mengamen.

Pada panel keempat tanda berupa ikon tidak mengalami perubahan. Tanda indeks pada panel empat ditunjukkan oleh mimik wajah dari setiap tokoh. Tokoh Juki menunjukkan mimik wajah tersenyum kepada tokoh pengamen, sedangkan mimik wajah pengamen menunjukkan ekspresi iba kepada tokoh Juki. Tanda berupa simbol yang muncul adalah berupa balon ucapan yang diucapkan oleh tokoh Juki bertuliskan “duit gede juga ga ada bang! Sisa duit bulan ini abis buat ngewarteg sekarang” dan balon ucapan yang diucapkan oleh pengamen bertuliskan “kasian..ane bantu sumbang goceng deh”. Selain itu kata-kata yang menjadi simbol antara lain adalah kata “ane” yang dimasyarakat dimaknai sebagai kata ganti “saya”, serta kata “goceng” yang sebagian masyarakat menyepakati sebagai kata sebutan untuk nominal uang sebesar lima ribu rupiah.

Berdasarkan Analisis semiotika melalui tanda serta makna di dalam komik strip berjudul “Pengamen”, dapat disimpulkan bahwa komik strip tersebut

menggambarkan interaksi antara tokoh Juki dengan sosok pengamen di sebuah warteg (warung makan tegal). Melalui keempat panel yang terdapat di dalam komik strip tersebut dapat menjelaskan karakteristik dari kedua tokoh tersebut. Makna sebenarnya yang terlihat dari komik tersebut adalah dari tokoh Juki digambarkan sebagai seorang pemuda yang cenderung memiliki sifat yang terbuka dan apa adanya. Dia tidak sungkan untuk menjelaskan keadaan dirinya kepada orang lain. Tokoh Juki juga terlihat begitu jujur, lugas dan kocak. Sedangkan si pengamen digambarkan sebagai sosok yang begitu simpati terhadap keadaan orang lain. Hal tersebut terlihat ketika si pengamen merasa iba dengan tokoh Juki yang tidak bisa memberikan sumbangan kepadanya sebagai upah mengamen. Dari keempat panel tersebut hal yang justru sangat menonjol dalam pemaknaannya secara kiasan dan dapat menjadi pelajaran adalah sifat dari kedua tokoh tersebut yaitu pesan moral akan pentingnya rasa saling menghargai dan menghormati antar sesama individu sebagai makhluk sosial.

2. Komik Strip Berjudul “Banjir”



Gambar 5 : Komik strip berjudul “Banjir”
(Sumber: Dokumentasi situs SiJuki.com, 2013)

a. Identifikasi Tanda dan Makna pada Komik Strip *Online* Si Juki melalui

Analisis Semiotika

Tabel 4: Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Banjir”

| Panel | Tanda | | | Makna | |
|-------|---|--|---|--|--|
| | Ikon | Indeks | Simbol | Sebenarnya | Kiasan |
| 1. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Juki - Gambar tokoh Soni (laki-laki berbadan gemuk) - Gambar tokoh Joko (laki-laki tinggi kurus) - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik /ekspresi wajah ketiga tokoh (mulut terbuka, mata melotot) - Posisi tangan setiap tokoh (menunjuk arah, memegang kantong plastik) | <ul style="list-style-type: none"> - Kantong Plastik (alat kemas) - Buset (kata yang mengeekspresikan ketidakpuasan akan sesuatu) - Balon ucapan bertuliskan “buset disini banjir juga” - Balon ucapan bertuliskan “mau balik kost aja ribet amat yak” - Balon ucapan bertuliskan ”lewat gang haji mi’un aja dah, muter-muter dah..” | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Juki bersama dua orang temanya terjebak banjir dijalan sebuah kampung ketika ingin pulang ke kost. | <ul style="list-style-type: none"> - Banjir diidentikan dengan kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan, juga bisa disebabkan pengelolaan saluran air yang kurang tepat. |
| 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Juki - Gambar tokoh Soni | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik /ekspresi wajah tokoh Joko (<i>Grawlixes</i>) - Posisi tangan tokoh Joko | <ul style="list-style-type: none"> - Roti (makanan) - <i>Handphone</i> (alat komunikasi) | <ul style="list-style-type: none"> - Joko teman Juki berkeluh kesah tentang banjir yang terjadi di kota Jakarta sambil memakan roti, dia merasa bahwa | <ul style="list-style-type: none"> - Kota Jakarta merupakan kota yang seringkali mengalami banjir, bagi sebagian masyarakat permasalahan |

| | | | | | |
|----|--|---|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - (laki-laki berbadan gemuk) - Gambar tokoh Joko (laki-laki tinggi kurus) - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - (memegang roti) - Posisi tangan tokoh Soni (memegang handphone) | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar burung tak berkaki (logo jejaring sosial twitter) - Jekate (kota Jakarta) - Balon ucapan bertuliskan "gimanasih ini gubernur jekate.. ternyata sama aja kayak yang sebelum-belomnya.. payah ah nyesel gue milihnya.." | <p>Gubernur Jakarta tidak bisa mengatasi banjir, sedang teman Juki yang lain bernama Soni sibuk memainkan handphone miliknya.</p> | <p>banjir lebih disebabkan kurangnya perhatian dan penanganan oleh pihak pemerintah sendiri dalam hal ini Gubernur selaku pengambil kebijakan.</p> |
| 3. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Joko - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik /ekspresi wajah tokoh Joko (menutup mulut) - Posisi tangan tokoh Joko (memegang roti) - Arah Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Balon ucapan bertuliskan " yalah bro..baru aja menjabat tuh gubernur" | <p>Diselal-sela perbincangan salah satu tokoh didalam komik berkata bahwa Gubernur yang menjabat baru saja dilantik.</p> | <p>Memalui beberapa Tanda tersebut mengisyaratkan bahwa baru saja terjadi pergantian Gubernur baru.</p> |
| 4. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Juki - Gambar tokoh Soni (laki-laki berbadan | <ul style="list-style-type: none"> - Posisi tangan tokoh Joko (melempar plastik kemasan roti) - Posisi tangan tokoh Soni | <ul style="list-style-type: none"> - Garis patah-patah lurus - Plastik kemasan roti - Gambar burung tidak berkaki (logo | <p>Teman Juki bernama Joko melempar kemasan roti ke jalan tempat mereka berdiri. Sedangkan teman Juki bernama Soni asik bermain twitter di <i>handphone</i></p> | <p>Membuang sampah sembarangan menjadi salah satu penyebab terjadinya banjir. Hal tersebut tercermin dari sikap tokoh Joko.</p> |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|
| | <p>gemuk)</p> <p>- Gambar tokoh Joko (laki-laki tinggi kurus)</p> <p>- Latar belakang</p> <p>- Balon kata</p> | <p>(memegang <i>handphone</i>)</p> <p>- Gestur badan tokoh Soni (merunduk)</p> <p>- Mimik wajah tokoh Juki (<i>Emanata</i>)</p> | <p>jejaring sosial twitter)</p> <p>- Balon ucapan bertuliskan “tetep aja broh liat aja Jakarta ga pernah sebanjir ini sebelum dipimpin sama mereka”</p> <p>- Balon ucapan bertuliskan “tweeps gimana banjir di daerah lo? Seru?”</p> <p>- Kata “tweeps” (sebutan bagi pengguna jejaring sosial twitter)</p> | <p>miliknya.</p> | |
| 5 | <p>- Gambar tokoh Juki</p> <p>- Latar belakang</p> <p>- Balon kata</p> | <p>- Mimik wajah tokoh Juki (<i>Grawlixes</i>)</p> | <p>- Balon pikiran bertuliskan “Lu becanda ya bro”</p> | <p>Tokoh Juki menegur tindakan Joko yang membuang sampah sembarangan.</p> | <p>Tokoh Joko mencerminkan pemuda yang tidak sejalan antara perbuatan dan perkataan.</p> |

b. Fenomena Sosial Komik Strip *Online Si Juki* di Situs *SiJuki.com* melalui Analisa Semiotika.

Pada panel pertama tanda yang muncul berupa ikon ditunjukkan melalui gambar ketiga pelaku utama yaitu tokoh Juki, tokoh Joko (laki-laki berbadan kurus tinggi) dan tokoh Soni (laki-laki berbadan gemuk) serta gambar latar belakang yang jika dilihat merupakan suasana jalanan dan gang sebuah kampung atau kompleks perumahan. Tanda ikon lain yang terdapat pada panel pertama adalah balon kata, sementara itu tanda berupa indeks pada panel pertama adalah mimik wajah ketiga tokoh yang terdapat dalam panel tersebut. Ekspresi ketiga tokoh tersebut menunjukkan ekspresi kaget akan keadaan disekitar mereka, hal tersebut diperkuat dengan gestur badan dan posisi tangan tokoh Joko yang menunjuk ke arah jalan dimana mereka berada serta tangan tokoh Joko dan Soni yang memegang kantong plastik.

Sedangkan tanda berupa simbol pada panel pertama ditunjukkan dengan benda berupa kantong plastik yang merupakan alat pembungkus/penyimpan barang, serta beberapa balon kata yang keluar dari ucapan beberapa tokoh. Yang pertama adalah berupa balon ucapan yang keluar dari tokoh Joko bertuliskan “buset.. disini banjir juga” balon ucapan kedua yang keluar dari tokoh Joko adalah yang bertuliskan “mau balik ke kost aja ribet amat yak” dari balon kata yang diucapkan oleh tokoh Joko tersebut menunjukkan adanya fenomena banjir di jalanan tempat mereka berada. Balon kata yang lain yang terdapat pada tanda simbol pada panel pertama adalah balon ucapan yang bertuliskan “lewat gang haji mi’un aja dah, muter-muter dah..” yang diucapkan oleh tokoh berbadan gemuk bernama Soni. Disini terlihat jelas maksud dan tujuan ketiga tokoh tersebut ketika

melewati jalan untuk pulang kerumah mereka tercegat banjir dan harus berpindah arah untuk pulang ke kost mereka. Selain itu simbol lain yang lebih spesifik berupa kata sebutan seperti “kost” yang menunjukkan tujuan kemana ketiga tokoh tersebut akan pergi.

Pada panel kedua tanda berupa ikon masih sama dengan panel pertama yaitu gambar dari ketiga tokoh didalamnya yaitu Juki, Soni dan Joko serta balon kata dan latar belakang sebuah jalan perkampungan. Sedangkan tanda berupa indeks yang muncul diantaranya adalah ekspresi atau mimik wajah dari ketiga tokoh tersebut. Pertama adalah ekspresi dari tokoh Joko yang mengepalkan tangan kanannya sambil memakan roti dengan tangan kirinya, ekspresi tokoh joko tersebut menunjukkan sebuah ketidakpuasan dan tidak senang akan sesuatu atau disebut dengan *grawlixes*, sementara tokoh Juki sendiri di dalam panel tersebut menunjukkan ekspresi yang cenderung kurang jelas untuk ditafsirkan karena terlihat dingin dan hanya diam saja. Sedangkan tokoh Soni di dalam panel kedua yang berbadan gendut terlihat sibuk bermain handphone miliknya sambil tersenyum.

Tanda simbol pada panel kedua dalam komik strip yang terlihat adalah simbol berupa makanan yaitu Roti yang dipegang oleh tokoh Joko, *handphone* yang dipegang oleh tokoh Soni, gambar burung tidak berkaki di samping atas *handphone* tokoh Soni yang merupakan logo dari situs jejaring sosial *twitter*. Serta simbol yang menunjukkan setting tempat dimana ketiga tokoh tersebut yaitu kata “jekate” yaitu kata sebutan yang disepakati bagi sebagian masyarakat yaitu kota Jakarta.

Selain itu simbol berupa balon kata juga terlihat yaitu berupa balon ucapan yang keluar dari tokoh Joko yang bertuliskan “gimanasih ini gubernur jekate.. ternyata sama aja kayak yang sebelum-belomnya, payah ah nyesel gue milihnya..”. Dari balon kata tersebut dapat ditafsirkan bahwa tokoh Joko merasa kurang puas dengan kinerja Gubernur Jakarta dan merasa menyesal telah memilihnya ketika pemilihan Gubernur.

Pada panel ketiga tanda berupa ikon yang terlihat adalah gambar tokoh Joko dan balon kata. Sedangkan tanda berupa indeks terlihat dari mimik wajah dari tokoh Joko tersebut, walaupun muka yang terlihat dari tokoh Joko di dalam panel hanya bagian mulut saja di dalamnya mengisyaratkan posisi terdiam karena menutup mulut. Tanda berupa simbol yang terlihat adalah balon ucapan yang bertuliskan “yaelah bro..baru aja menjabat tuh gubernur” sebagai tanggapan atas ucapan tokoh Joko di panel kedua.

Pada panel keempat tanda berupa ikon yang keluar adalah tokoh Joko , Juki dan Soni. Selain itu ikon yang lain adalah gambar latar belakang dan balon kata. Tanda berupa indeks diperlihatkan melalui posisi tangan dan gestur badan tokoh joko yang melempar sesuatu ke tanah, serta raut muka tokoh Juki yang melotot mengarah ke benda yang sengaja dilempar tokoh Joko menunjukkan indeks berupa *emanata*. Tanda berupa indeks yang lain adalah gestur badan tokoh Soni yang merunduk dan memegang *handphone*.

Tanda berupa simbol yang terlihat di dalam panel ketiga tersebut yang pertama adalah bentuk garis lurus patah-patah yang searah dengan pandangan mata tokoh Juki, selain itu adalah simbol berupa benda yang dilempar oleh tokoh

Joko ke tanah yaitu plastik bekas bungkus roti. Simbol yang lain adalah berupa gambar burung tak bersayap yang merupakan logo dari lini masa *twitter* yang di dalam panel keempat muncul dari *handphone* tokoh Soni.

Simbol berupa balon kata juga muncul di dalam panel keempat, diantaranya terdapat 2 buah balon kata dalam panel tersebut. Balon kata pertama yang muncul berupa balon ucapan dari tokoh Joko yang bertuliskan “tetep aja broh liat aja Jakarta ga pernah sebanjir ini sebelum dipimpin sama mereka”, dilihat dari ucapan di dalam balon kata yang keluar dari tokoh Joko mengisyaratkan akan adanya ketidakpuasan akan sesuatu yang dalam hal ini kinerja Gubernur, sedangkan simbol berupa balon kata yang kedua adalah balon ucapan yang muncul dari tokoh Soni yang bertuliskan “tweeps gimana banjir di daerah lo? Seru?” Merupakan perasaan tokoh Soni yang diutarakan melalui aplikasi *twitter* yang ada di dalam *handphone* miliknya, sedangkan kata “tweeps” sendiri merupakan simbol atau sebutan bagi para pengguna lini masa *twitter*.

Pada panel kelima, tanda berupa ikon yang muncul adalah gambar tokoh Juki, latar belakang dan balon kata. Tanda berupa indeks yang muncul adalah berupa *grawlixes* yaitu rasa tidak senang yang ditunjukkan dengan ekspresi mimik wajah tokoh Juki yang sedang memicingkan mata. Tanda berupa simbol diperlihatkan dengan balon kata berupa balon pikiran di samping tokoh Juki yang bertuliskan “ Lu becanda ya bro”.

Berdasarkan Analisis semiotika melalui tanda serta makna di dalam komik strip berjudul “Banjir”, terdapat beberapa kesimpulan dilihat dari segi latar cerita melalui tanda yang begitu dominan yaitu ikon dan simbol yang menguatkan

makna sebenarnya di dalamnya. Dari kedua tanda tersebut sebenarnya telah menunjukkan tentang apa yang sebenarnya ingin diceritakan yaitu permasalahan banjir. Tanda indeks lebih menonjolkan sifat dari ketiga tokoh di dalamnya, tokoh yang pertama adalah Joko yang digambarkan begitu kritis terhadap lingkungan walaupun antara perkataan dan tindakan tidak sesuai, hal tersebut terlihat pada panel keempat ketika tokoh Joko membuang sampah sembarangan di jalanan. Sedangkan tokoh Soni terlihat menjadi orang yang dinilai lebih nyaman ketika mengekspresikan keadaan lingkungan disekitarnya melalui aplikasi jejaring sosial di *handphone* miliknya, sementara itu tokoh Juki sendiri di dalam komik tersebut lebih bersifat sebagai penengah atas tindakan kedua temannya tersebut. Makna kiasan tergambarkan dari sifat ketiga tokoh dalam merespon keadaan lingkungan sekitar mereka, hal yang dapat diambil sebagai pelajaran adalah tentang pentingnya menyeimbangkan antara perbuatan dan perkataan serta ajakan untuk menjadi bagian dari solusi dan tidak menambah masalah atas apa yang sedang terjadi.

3. Komik Strip Berjudul “Angkat Tangan”



Gambar 6 : Komik Strip Berjudul “Angkat Tangan”
(Sumber: Dokumentasi situs SiJuki.com, 2013)

a. Identifikasi Tanda dan Makna pada Komik Strip *Online Si Juki* melalui Analisis Semiotika

Tabel 5: Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip *Si Juki* Berjudul “Angkat Tangan”

| Panel | Tanda | | | Makna | |
|-------|---|--|--|--|--|
| | Ikon | Indeks | Simbol | Sebenarnya | Kiasan |
| 1. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar potongan raut muka (kacamata) - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Alis mata yang melengkung ke bawah - Menggerut -kan dahi | <ul style="list-style-type: none"> - Kaca mata - Bintang - efek suara bertuliskan “jeng-jeng” | <ul style="list-style-type: none"> - Potongan sorot wajah yang sedang memakai kaca mata. | <ul style="list-style-type: none"> - Suasana menegangkan /menyeramkan. |
| 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar potongan raut wajah tokoh Juki (mata dan alis) - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Alis mata yang melengkung ke bawah - Tetes-tetes keringat di muka - Gerutan dahi. - <i>Plewds</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Keringat - efek suara bertuliskan “deg-deg-deg” | <ul style="list-style-type: none"> - Potongan sorot mata dan alis mata yang melengkung di barengi dengan tetesan –tetesan keringat di dahi. | <ul style="list-style-type: none"> - Suasana menegangkan /menyeramkan. |
| 3. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar potongan raut muka (kacamata, mulut) - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Mulut yang terbuka | <ul style="list-style-type: none"> - Balon ucapan bertuliskan “angkat tangan!!” | <ul style="list-style-type: none"> - Seorang laki-laki berkaca mata berteriak “angkat tangan!!” | <ul style="list-style-type: none"> - Isyarat atau perintah untuk menyerah. |
| 4. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh wak haji - Gambar tokoh Juki | <ul style="list-style-type: none"> - Tangan tokoh Juki dan laki-laki berbaju putih yang | <ul style="list-style-type: none"> - Balon ucapan bertuliskan “...dan ayo berdoa sebelum | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Juki dan laki-laki tua berpeci putih sedang berbincang di | <ul style="list-style-type: none"> - Kebiasaan berdoa sebelum makan sering kali di lupakan oleh sebagian orang. |

| | | | | | |
|--|--|---|---|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> menengadahkan Mulut kedua tokoh yang terbuka | <ul style="list-style-type: none"> makan” Balon ucapan bertuliskan “oke wak haji” - <i>Caption</i> bertuliskan “ada unta ada bekantan, jangan lupa berdoa sebelum makan, mari bersyukur - 2 buah kantong berwarna coklat. | <ul style="list-style-type: none"> dekat meja yang di atas nya terdapat dua buah kantong berwarna coklat . -Laki-laki tua berpeci putih mengajak tokoh juki untuk berdoa. | |
|--|--|---|---|---|--|

b. Fenomena Sosial Komik Strip *Online Si Juki* di Situs *SiJuki.com* melalui Analisa Semiotika.

Panel pertama komik berjudul “Angkat Tangan” tanda berupa ikon terlihat dari gambar potongan raut muka (kacamata), latar belakang dan balon kata. Sedangkan tanda berupa indeks terlihat dari bentuk raut muka di dalam panel yaitu alis mata yang melengkung ke bawah dan gerutkan dahi. Sedangkan tanda berupa simbol di perlihatkan dengan benda seperti; kaca mata, bentuk bintang serta efek suara bertuliskan “jeng-jeng”.

Panel kedua tanda berupa ikon terlihat dari gambar potongan raut wajah tokoh Juki berupa mata dan alis, latar belakang serta balon kata, sementara tanda berupa indeks di dalam komik tersebut yang terlihat diantaranya adalah alis mata yang melengkung ke bawah, tetes-tetes keringat di muka dan gerutan dahi yang

mengisyaratkan ekspresi *Pleuds* (karakter sedang berkeringat karena bekerja keras ataupun menunjukkan gejala stress pikiran). Tanda yang lain berupa simbol yang terlihat meliputi bulir-bulir atau tetesan keringat dan efek suara bertuliskan “deg-deg-deg” di sekitar tokoh Juki yang menisyaratkan bunyi jantung atau suasana tegang di dalam komik tersebut.

Panel ketiga tanda berupa ikon terlihat dari Gambar potongan raut muka (kacamata,mulut), Latar belakang dan Balon kata. Tanda berupa indeks berupa Mulut yang terbuka. Sedangkan tanda berupa simbol terlihat dari Balon ucapan bertuliskan “angkat tangan!!”.

Panel keempat tanda berupa ikon terlihat dari gambar tokoh Wak Haji, gambar tokoh Juki, latar belakang dan balon kata. Tanda berupa indeks yang muncul adalah tangan tokoh Juki dan laki-laki berbaju putih yang menengadahkan dan mulut kedua tokoh yang terbuka. Tanda berupa ikon terlihat dari balon ucapan yang muncul dari tokoh wak haji bertuliskan “...dan ayo berdoa sebelum makan”, balon ucapan yang muncul dari tokoh Juki bertuliskan “oke wak haji”, serta *caption* bertuliskan “ada unta ada bekantan, jangan lupa berdoa sebelum makan, mari bersyukur dan 2 buah kantong berwarna coklat.

Berdasarkan Analisis semiotika melalui tanda serta makna pada komik strip berjudul “Angkat Tangan” tersebut menggambarkan suasana makan bersama antara kedua tokoh yang ada di dalamnya yaitu tokoh yang dipanggil sebagai Wak Haji dan tokoh Juki. Makna kiasan yang terdapat pada komik tersebut digambarkan melalui suasana dramatis yang diisyaratkan melalui sorot mata dan ekspresi muka pada panel pertama dan kedua, sementara pada panel ketiga

mempertlihatkan ajakan berdoa sebelum makan oleh Wak Haji kepada Juki. *Caption* yang terdapat pada panel ketiga berupa pantun bertuliskan “ada unta ada bekantan, jangan lupa berdoa sebelum makan, mari bersyukur”, secara konotasi merupakan kunci dari semua panel dalam komik yang menyisyaratkan adanya pesan moral yang terkandung di dalamnya, yaitu tentang pentingnya bersyukur atas makanan yang kita dapat serta adab berdoa sebelum makan.

4. Komik Strip Berjudul “Reaksi Juki”



Gambar 7 : Komik Strip Berjudul “Reaksi Juki”
(Sumber: Dokumentasi situs SiJuki.com, 2013)

a. Identifikasi Tanda dan Makna pada Komik Strip *Online Si Juki* melalui Analisis Semiotika

Tabel 6: Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Reaksi Juki”

| Panel | Tanda | | | Makna | |
|-------|---|--|--|--|---|
| | Ikon | Indeks | Simbol | Sebenarnya | Kiasan |
| 1. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Juki - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik wajah Juki (mata melotot, mulut terbuka, menjulurkan lidah) - Posisi tangan Juki (menunjuk ke laptop) | <ul style="list-style-type: none"> - Laptop - <i>Emoticon Smile</i> berwarna kuning - Balon ucapan bertulisan “wih zaman makin canggih aja ! anak 13 taun udah bisa kebu-tkebutan di tol anti mainstream!” | <ul style="list-style-type: none"> - Dilihat dari posisi tangan Juki terlihat sedang menunjuk pada sebuah laptop. - Dilihat dari raut wajah/mimik wajah Juki sedang menjulurkan lidah dan melotot ke laptop.. - Dilihat dari Balon kata terlihat Juki sedang membaca berita tentang anak 13 taun yang piawai berbalapan di jalan tol. | <ul style="list-style-type: none"> - Melalui Tanda ikon, indeks dan symbol terlihat Juki sedang melalui sebuah laptop tentang anak berusia 13 tahun yang senang mengendarai mobil dengan kencang di jalan tol, hal tersebut mengisyaratkan kondidi remaja pada zaman sekarang. |
| 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Juki - Latar belakang | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik wajah Juki (bola mata mengarah ke atas, mulut tertutup menggigit mulut bagian bawah,) - Posisi tangan Juki(menem-pelkan jari telunjuk ke mulut) | <ul style="list-style-type: none"> - pesawat jet - latar belakang awan dan langit - efek suara (<i>sound lettering</i>) bertuliskan “Wusshh” - Balon pikiran bertuliskan”ga kebayang, 50 tahun lagi, mungkin | <ul style="list-style-type: none"> - Dilihat dari gestur badan dan latar belakang pesawat jet tokoh Juki sedang membayangkan sesuatu - Teks bertuliskan “wusshh”mengisyaratkan kecepatan pesawat jet di latar belakang. - Teks disamping tokoh Juki merupakan isi | <ul style="list-style-type: none"> - Didalam panel 2 tokoh Juki mencoba memberikan padangan/asumsi tentang apa yang akan terjadi di 50 tahun kedepan tentang keadaan anak-anak yang notabeneya masih berusia 3 tahun tetapi sudah dapat menerbangkan pesawat. |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | bocah 3 taun udah bisa nerbangin jet.. waaaww! seru bangeeett!!” | pikiran atau kata hati dari tokoh Juki yang menegaskan reaksi Juki yang ketika membayangkan kondisi 50 tahun kedepan tentang anak berusia 3 tahun yang dapat menerbangkan pesawat jet. | |
|--|--|--|--|--|--|

b. Fenomena Sosial Komik Strip *Online Si Juki* di Situs *SiJuki.com* melalui Analisa Semiotika.

Pada panel pertama komik berjudul “Reaksi Juki” tanda berupa indeks yang muncul adalah gambar dari tokoh Juki yang merupakan satu-satunya tokoh yang ada di dalam panel tersebut, selanjutnya adalah latar belakang yang ada di dalam panel pertama yang secara visual hanya berwarna biru kehijauan dan tidak terdeskripsikan keterangan tempat tokoh Juki berada secara jelas. Sedangkan tanda berupa indeks ditunjukkan dari gestur badan dan mimik wajah dari tokoh Juki, secara indeksial mimik wajah dari tokoh Juki menunjukkan sikap antusias. Sedangkan indeks yang lain adalah posisi tangan si Juki yang menunjuk ke laptop, hal tersebut mengisyaratkan perhatian Juki dengan laptop yang ada di depannya.

Tanda berupa simbol yang muncul pada panel pertama adalah laptop. Laptop merupakan perangkat keras yang mengolah data secara digital, laptop juga merupakan alat untuk mengakses informasi yang berkesinambungan dengan jaringan internet. Tanda simbol yang lain adalah *emoticon smile* atau tanda tersenyum yang mengarah kesamping yang muncul di laptop milik Juki pada panel pertama. *Emoticon* tersebut dapat diasumsikan sebagai logo merk dari

produk laptop yang digunakan Juki. Sedangkan tanda simbol yang lain adalah balon ucapan yang diucapkan oleh Juki yang bertuliskan "wih zaman makin canggih aja ! anak 13 taun udah bisa kebutkebutan di tol anti mainstream!", dilihat dari teks yaang ada di balon kata tersebut mengisyaratkan tanggapan Juki atas kejadian anak berumur 13 tahun yang sudah bisa kebut-kebutan di jalan tol.

Pada panel kedua tanda berupa ikon sama dengan panel pertama yaitu gambar tokoh Juki. Tanda berupa indeks yang muncul diantaranya adalah mimik wajah Juki yaitu bola mata mengarah ke atas, mulut tertutup menggigit mulut bagian bawah, serta posisi tangan dari tokoh Juki yang menempelkan jari telunjuk ke mulut. Dari kedua indeks yang muncul mengisyaratkan arti dari Juki yang sedang membayangkan atau memikirkan sesuatu.

Tanda berupa simbol pada panel kedua yang muncul menjadi pelengkap dan penguat intepretasi dari kedua tanda sebelumnya berupa ikon dan indeks. Simbol yang muncul adalah pesawat jet, awan dan langit berwarna biru, efek suara atau *sound lettering* bertuliskan "WUSSHH" di sebelah tokoh Juki. Latar belakang berupa ikon pesawat Jet dan langit berwarna biru yang disebelahnya terdapat efek suara bertuliskan "WUSSHH" mengisyaratkan pesawat yang sedang terbang di udara.

Simbol berupa kata berupa balon pikiran yang berada disebelah Juki yang bertuliskan "ga kebayang, 50 tahun lagi, mungkin bocah 3 taun udah bisa nerbangin jet.. waaaww! seru bangeett!!" merupakan isi pikiran atau juga bisa diartikan sebagai kata-kata yang muncul ketika tokoh Juki membayangkan sesuatu.. Di dalam panel komik si Juki bentuk balon pikiran merupakan isi hati

atau kata hati dari setiap tokoh yang ada di dalamnya ditandai dengan teks yang tidak terdapat di dalam balon.

Berdasarkan Analisis semiotika melalui tanda serta makna dapat disimpulkan bahwa pada komik strip berjudul “Reaksi Juki” tokoh Juki yang menjadi satu-satunya tokoh utama di dalam komik tersebut mencoba mengungkapkan perasaan pribadinya tentang keadaan di sekitarnya. Makna sebenarnya di dalam komik tersebut dijelaskan melalui beberapa tanda seperti ikon, indeks serta simbol yang menjelaskan tentang topik bahasan yang sedang dipikirkan oleh tokoh Juki yaitu tentang perilaku anak berusia 13 tahun yang sudah piawai mengendarai mobil di jalan Tol. Hal tersebut yang melatarbelakangi Juki untuk berasumsi tentang keadaan remaja pada 50 tahun kedepan, yaitu anak berusia 3 tahun yang sudah bisa menerbangkan pesawat jet

Makna kiasan yang tersirat melalui komik tersebut adalah tentang kondisi serta kecenderungan perilaku anak-anak pada masa kini yang mempunyai kebiasaan yang kurang lazim dari anak seumurannya. Jika di lihat dari contoh kasus anak yang kebut-kebutan di jalan Tol pada komik tersebut, anak tersebut sebenarnya telah melakukan pelanggaran dalam berkendara, selain karena usianya masih terhitung dibawah umur, anak tersebut juga akan membahayakan dirinya sendiri dan pengguna jalan lain karena tidakan kebut-kebutan yang di lakukannya.

5. Komik Strip Berjudul “Gempa”



Gambar 8 : Komik Strip Berjudul “Gempa”
(Sumber: Dokumentasi situs SiJuki.com, 2014)

a. Identifikasi Tanda dan Makna pada Komik Strip *Online* Si Juki melalui Analisis Semiotika

Tabel 7: Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Gempa”

| Panel | Tanda | | | Makna | |
|-------|--|--|--|---|---|
| | Ikon | Indeks | Simbol | Sebenarnya | Kiasan |
| 1. | <ul style="list-style-type: none"> - Sebuah rumah - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Garis – garis efek gerak di sekitar gambar rumah | <ul style="list-style-type: none"> - <i>Caption</i> bertuliskan “suatu hari di kos dan gempa bumi tiba-tiba” - Efek suara bertuliskan “Brrrr..” - Efek suara bertuliskan “deg..deg..” | <ul style="list-style-type: none"> - Di sebuah kost terjadi gempa secara tiba-tiba. | |
| 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Juki - Gambar tokoh bernama Tom - Gambar tokoh Joko - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Ekpresi wajah tokoh Juki (<i>Emanata</i>) - Ekpresi tokoh laki-laki berbaju putih (<i>Emanata</i>) - Ekpresi wajah tokoh Tom (tersenyum, memegang <i>hanphone</i>) | <ul style="list-style-type: none"> - Balon ucapan bertuliskan “begh! gempa ya nih!, cabut!!” - Balon ucapan bertuliskan “woi gempa Tom!” - <i>handphone</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Juki dan kedua orang temanya terkejut ketika terjadi gempa. - Tokoh Tom sibuk memainkan <i>handphone</i> ketika terjadi gempa. | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Juki dan Joko khawatir dengan gempa yang sedang terjadi. Sebaliknya dengan tokoh Tom yang malah sibuk bermain <i>handphone</i>. |
| 3. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh bernama Tom - Gambar tokoh Juki | <ul style="list-style-type: none"> - Ekpresi wajah tokoh Juki (mata melotot, mulut terbuka) | <ul style="list-style-type: none"> - Balon ucapan bertuliskan “mending keluar dari pada ini kos rubuh, lo jadi dendeng rasa alay..” | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Juki mengajak temanya bernama Tom untuk keluar kost karena terjadi gempa. | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Juki khawatir dengan keselamatan temanya bernama Tom yang sibuk memainkan <i>Handphone</i> ketika terjadi gempa. |

| | | | | | |
|----|--|--|---|---|--|
| | - Balon teks | - Gestur badan tokoh Tom, memegang Handphone ,menunduk - Gestur badan tokoh Juki, (berlari) | - Balon ucapan bertuliskan “bentar juk! Gue harus ngetwit tentang gempa dulu biar update” - Balon ucapan bertuliskan “serah lu dah ampas combro” - Ngetwit - Ampas combro | - Tokoh Tom melakukan update status ketika terjadi gempa. | |
| 4. | - Gambar tokoh bernama Tom - Gambar tokoh Juki - Gambar tokoh Joko - Balon teks - Latar belakang | - Ekpresi tokoh Juki dan Joko (lega, menutup mata, menghela nafas) - Ekpresi wajah tokoh Tom (<i>Emanata</i>) | - <i>Caption</i> bertuliskan “pasca gempa” - Balon ucapan bertuliskan “fuh..untung bentar doang” - Balon ucapan bertuliskan “gyaa!! Gawat” - Balon ucapan bertuliskan”kenapa lagi tuh anak?” - <i>handphone</i> | - Tokoh Juki merasa lega karena gempa sudah berakhir dan hanya sebentar. - Tokoh Tom panik | - Gempa yang terjadi berskala rendah dan berintensitas rendah. - Tokoh Tom merasa tidak nyaman. |
| 5. | - Gambar tokoh bernama Tom - Gambar tokoh Juki | - Ekpresi wajah tokoh Tom (<i>Emanata</i>) - Gestur badan tokoh Tom (<i>Briffits</i>) | - <i>Caption</i> bertuliskan “gyaaa!! - Balon ucapan bertuliskan “hp gue low batt!! Charger mana charger!! | - Tokoh Tom panik ketika handphone miliknya mengalami “low bat”. - Tokoh juki dan Joko | - Tokoh Tom mengalami ketergantungan /kecanduan dengan perangkat <i>hanphone</i> . |

| | | | |
|---------------------|--|---|---|
| - Gambar tokoh Joko | | Colokan mana colokan!!” | merasa heran dan jengkel dengan tokoh Tom |
| - Balon teks | | - <i>Caption</i> bertuliskan “beberapa orang lebih panik ketika hp low batt ketimbang gempa bumi” | |
| - Latar belakang | | - Efek suara” doeengg” | |

b. Fenomena Sosial Komik Strip *Online Si Juki* di Situs *SiJuki.com* melalui

Analisa Semiotika

Pada panel pertama tanda berupa ikon yang muncul berupa sebuah rumah ,Latar belakang dan balon kata. Tanda berupa indeks yang muncul adalah garis – garis efek gerak di sekitar gambar rumah. Sedangkan tanda berupa simbol yang muncul adalah *caption* bertuliskan “suatu hari di kos dan gempa bumi tiba-tiba”, efek suara bertuliskan “Brrrr..” dan efek suara bertuliskan “deg..deg...”.

Pada panel kedua tanda berupa ikon yang muncul adalah berupa gambar tokoh Juki, gambar tokoh bernama Tom, gambar tokoh Joko, latar belakang dan Balon kata. Tanda berupa indeks yang muncul adalah wajah tokoh Juki berupa ekspresi kaget atau emanata ditunjukkan dengan mata melotot dan mulut terbuka. Indeks yang lain adalah dari tokoh laki-laki berbaju putih berupa ekspresi emanata yang ditandai dengan mulut terbuka, mata melotot serta indeks yang muncul dari ekspresi wajah tokoh Tom yang tersenyum sembari memperlihatkan *gesture* badan yang sedang memegang *handphon*, sedangkan tanda berupa simbol yang muncul adalah berupa balon ucapan yang diucapkan oleh tokoh laki-laki berbaju putih

bertuliskan “ begh! gempa ya nih!, cabut!!”, dan balon ucapan yang diucapkan oleh tokoh Juki bertuliskan “woi gempa Tom!” serta berupa benda berbentuk *handphone*.

Pada panel ketiga tanda berupa ikon yang terlihat berupa gambar tokoh bernama Tom, gambar tokoh Juki dan Balon teks. Tanda berupa indeks yang muncul adalah Ekpresi wajah tokoh Juki (mata melotot, mulut terbuka, Gestur badan tokoh Tom, memegang *Handphone*, menunduk dan Gestur badan tokoh Juki (berlari). Tanda berupa simbol yang muncul berupa Balon ucapan bertuliskan “mending keluar dari pada ini kos rubuh, lo jadi dendeng rasa alay..”, Balon ucapan bertuliskan “bentar juk! Gue harus ngetwit tentang gempa dulu biar update”, Balon ucapan bertuliskan “serah lu dah ampas combro”. Simbol lain yang muncul berupa kata “Ngetwit” dan “Ampas combro”.

Pada panel keempat tanda berupa ikon yang terlihat berupa gambar tokoh bernama Tom, gambar tokoh Juki, gambar tokoh berbaju putih, balon teks dan Latar belakang. Tanda berupa indeks yang terlihat adalah kpresi tokoh Juki dan Joko (lega, menutup mata, menghela nafas) dan Ekpresi berupa *emanata* atau ekspresi kaget dan panik dari tokoh Tom, sementara tanda berupa simbol adalah *Caption* bertuliskan “pasca gempa”, balon ucapan yang diucapkan oleh tokoh laki-laki berbaju putih bertuliskan “fuh..untung bentar doang”, balon ucapan yang diucapkan oleh tokoh Tom bertuliskan “gyaa!! Gawat”, balon ucapan yang diucapkan oleh tokoh Juki bertuliskan”kenapa lagi tuh anak?” dan benda yang dipegang oleh tokoh Tom berupa *handphone*.

Pada panel kelima tanda berupa ikon yang terlihat berupa gambar tokoh bernama Tom, gambar tokoh Juki, gambar tokoh Joko, balon teks dan latar belakang. Tanda berupa indeks yang terlihat adalah ekspresi emana atau kaget dari tokoh Tom ditandai dengan mata melotot dan gestur badan tokoh Tom berupa *briefs* ditandai dengan efek gerak dan lari. Tanda berupa simbol yang muncul adalah *Caption* bertuliskan “gyaaa!”, balon ucapan yang diucapkan oleh tokoh Tom bertuliskan “hp gue low batt!! Charger mana charger!! Colokan mana colokan!!”, *Caption* bertuliskan “beberapa orang lebih panik ketika hp low batt ketimbang gempa bumi” dan Efek suara” doeengg”.

Berdasarkan Analisis semiotika melalui tanda serta makna pada komik strip berjudul “Gempa”. Makna sebenarnya yang terlihat di dalam komik tersebut menjelaskan tentang kejadian gempa yang dialami tokoh Juki dan kedua temanya yaitu tokoh laki-laki berbaju putih dan tokoh bernama Tom, sedangkan makna kiasan yang tersirat menjelaskan adanya perilaku ketergantungan terhadap handphone dan media sosial. Hal tersebut tergambar jelas oleh sifat tokoh Tom yang tetap sibuk bermain *handphone* ketika terjadi gempa, dan lebih khawatir ketika handphone miliknya mengalami habis batre (*low bath*) daripada keselamatan dirinya ketika terjadi gempa.

6. Komik Strip Berjudul “Perselingkuhan”



Gambar 9 : Komik Strip Berjudul “Perselingkuhan?”
(Sumber: Dokumentasi situs SiJuki.com, 2013)

a. Identifikasi Tanda dan Makna pada Komik Strip *Online Si Juki* melalui Analisis Semiotika

Tabel 8: Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Perselingkuhan”

| Panel | Tanda | | | Makna | |
|-------|---|--|---|---|---|
| | Ikon | Indeks | Simbol | Sebenarnya | Kiasan |
| 1. | <p>Gambar laki-laki berkumis memakai peci</p> <p>Gambar perempuan yang di wajahnya terdapat tulisan rakyat</p> <p>Gambar tiga orang manusia berkepala bulat</p> | <p>Ekpresi wajah laki-laki berkumis memakai peci (tersenyum lebar, menutup mata, alis melengkung ke atas)</p> <p>Ekpresi wajah perempuan (membuka mulut)</p> <p>Gestur badan tiga orang manusia berkepala bulat (berjingkrak, tertawa, mengepal tangan, mengangkat kedua tangan)</p> | <p>Balon ucapan bertuliskan “halo sayang..liat nih papa punya proyek baru demi keluarga kita..tuh anak-anak pada suka..”</p> <p>Tulisan “proyek mobil murah”</p> <p>Efek suara “yaaa”</p> <p>Tulisan “rakyat”</p> | <p>Seorang laki-laki berkumis dan memakai topi menunjukan proyek mobil murah pada seorang perempuan yang dipanggilnya sayang.</p> | <p>Laki-laki menyimbolkan seorang pejabat/penguasa dan wanita yang di wajahnya bertuliskan rakyat mengisyaratkan rakyat.</p> <p>Tulisan yang dibawa laki-laki mengisyaratkan kebijakan (dalam hal ini proyek mobil murah)</p> |
| 2. | <p>Gambar laki-laki berkumis memakai</p> | <p>Ekpresi wajah laki-laki berkumis</p> | <p>Balon ucapan bertuliskan “apa-apaan nih? yang kita</p> | <p>Perempuan yang kurang setuju degan rencana proyek</p> | <p>Rakyat lebih menyukai kendaraan umum yang murah dan</p> |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| | <p>peci</p> <p>- Gambar perempuan yang diwajahnya terdapat tulisan rakyat</p> | <p>memakai peci (terkejut, ketakutan, membuka mulut, alis melangkung ke bawah)</p> <p>- Ekpresi wajah perempuan (<i>Grawlixes</i>)</p> | <p>butuhin tuh kendaraan umum yang murah dan nyaman! Bukan kayak gini! Ini mah bikin anak-anak makin boros aja!”</p> <p>- Tulisan “rakyat”</p> | <p>mobil murah laki-laki berkumis dan memakai topi.</p> | <p>nyaman dripada mobil yang murah.</p> |
| 3. | <p>- Gambar laki-laki berkumis memakai peci</p> <p>- Gambar perempuan yang diwajahnya terdapat tulisan rakyat</p> | <p>- Ekpresi wajah laki-laki berkumis memakai peci (<i>Emanata</i>)</p> <p>- Ekpresi wajah perempuan (<i>Grawlixes</i>)</p> | <p>- Balon ucapan bertuliskan “belum lagi bakal makin macet! konsumsi BBM makin tinggi! polusi makin meningkat! Konsumerisme anak-anak meningkat! Kredit sana-sini! Papa mikir ngak sih!?”</p> <p>- Balon ucapan “hiii bodo amat ah”</p> | <p>- Proyek mobil murah hanya membuat macet, konsumsi BBM tinggi, polusi makin meningkat seta konsumerisme anak-anak meningkat</p> <p>- Laki-laki berkumis tidak ambil pusing dengan pendapat si perempuan</p> | <p>Proyek pengadaan mobil murah dikawatirkan hanya akan membuat macet, polusi udara serta konsumsi bahan bakar minyak meningkat.</p> |
| 4. | <p>- Gambar laki-laki berkumis memakai peci</p> <p>- Gambar laki-laki</p> | <p>- Ekpresi wajah laki-laki berkumis memakai peci (tersenyum lebar,</p> | <p>- Balon ucapan bertuliskan “gimana sayang? Perselingkuhan kita ngak ketahuan kan?”</p> | <p>- Laki-laki bertopi dan laki-laki berkumis saling berpelukan dan memanggil sayang</p> | <p>Proyek mobil murah merupakan konspirasi/perselingkuhan antara industri kapitalis dan pejabat untuk meraih keuntungan.</p> |

| | | | | | |
|----|---|--|---|--|---|
| | <p>memakai topi bertulisan industri kapitalis</p> | <p>menutup mata, alis melengkung ke atas)</p> <p>Ekpresi wajah tokoh laki-laki memakai topi bertulisan industri kapitalis (tersenyum)</p> <p>Gestur badan kedua tokoh (berpelukan)</p> | <p>Balon ucapan bertuliskan “ngak ketahuan sih tapi istriku gak suka...gapapa sih cuekin aja, yang penting anak-anak suka. Dan kita makin mesra..”</p> <p>Bentuk hati</p> | <p>dimaksudkan sedang terjadi perselingkuhan antara keduanya</p> <p>Perselingkuhan antara kedua orang tersebut tidak ketahuan dan makin mesra</p> | |
| 5. | <p>Gambar laki-laki berkumis memakai peci</p> <p>Gambar perempuan yang diwajahnya terdapat tulisan rakyat</p> <p>Gambar laki-laki memakai topi bertulisan industri kapitalis</p> <p>Gambar tokoh juki</p> | <p>Ekpresi tokoh Juki (<i>Plewds</i>)</p> <p>Gestur badan tokoh laki-laki berkumis dan bertopi (berpelukan)</p> <p>Gestur bada perempuan (<i>Plewds</i>)</p> | <p>Balon ucapan bertuliskan “sinetron jaman sekarang..mak in anaeh-anaeh dan menjijikan”</p> <p><i>Caption</i> bertuliskan “perselingkuhan, konspirasi kemakmuran, the series”</p> <p><i>Caption</i> bertuliskan “negara maju bukan yang penduduknya bermobil semua, tapi yang transportasi</p> | <p>Tokoh juki sedang menonton sinetron melalui layar televisi miliknya dan merasa heran dengan jalan cerita sinetron tersebut.</p> <p>Negara maju adalah negara yang mempunyai transportasi masal yang layak, bukan yang penduduknya bermobil semua.</p> | <p>Negara maju adalah negara yang mempunyai transportasi masal yang layak, bukan yang penduduknya bermobil semua.</p> |

| | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|
| | | | masalahnya layak” Caption bertuliskan “jreng ..jreng, akan kembali setelah pesan- pesan berikut” Televisi | | |
|--|--|--|---|--|--|

b. Fenomena Sosial Komik Strip *Online* Si Juki di Situs SiJuki.com melalui

Analisa Semiotika

Pada panel pertama tanda berupa ikon yang muncul adalah gambar laki-laki berkumis memakai peci, gambar perempuan yang diwajahnya terdapat tulisan rakyat dan gambar tiga orang manusia berkepala bulat. Tanda berupa indeks yang muncul adalah ekspresi wajah laki-laki berkumis memakai peci (tersenyum lebar, menutup mata, alis melengkung ke atas), ekspresi wajah perempuan (membuka mulut) dan gestur badan tiga orang manusia berkepala bulat (berjingkrak, tertawa, mengepal tangan, mengangkat kedua tangan). Sedangkan tanda berupa simbol terlihat diantaranya adalah balon ucapan bertuliskan “halo sayang..liat nih papa punya proyek baru demi keluarga kita..tuh anak-anak pada suka..”, Tulisan “proyek mobil murah”, Efek suara “yaaa” dan Tulisan “rakyat”.

Pada panel kedua tanda berupa ikon yang muncul adalah gambar laki-laki berkumis memakai peci, gambar perempuan yang diwajahnya terdapat tulisan rakyat. Tanda berupa indeks yang muncul adalah ekspresi wajah laki-laki berkumis

memakai peci (terkejut, ketakutan, membuka mulut, alis melengkung ke bawah), ekspresi perempuan berupa *grawlixes* yaitu perasaan tidak senang dan kurang setuju dengan ditandai mulut terbuka dan alis menurun kebawah. Tanda berupa simbol diantaranya adalah balon ucapan yang di ucapkan oleh perempuan bertuliskan “apa-apaan nih? yang kita butuhin tuh kendaraan umum yang murah dan nyaman! Bukan kayak gini! Ini mah bikin anak-anak makin boros aja!”, sertasimbol berupa tulisan “rakyat” yang ada di wajah tokoh perempuan.

Pada panel ketiga tanda berupa ikon yang muncul adalah gambar laki-laki berkumis memakai pec dan gambar perempuan yang di wajahnya terdapat tulisan “rakyat”. Tanda berupa indeks yang muncul adalah ekspresi wajah laki-laki berkumis memakai peci (terkejut, ketakutan, membuka mulut, alis melengkung ke bawah), dan ekspresi perempuan marah dan tidak nyaman atau *grawlixes*. Tanda berupa simbol adalah balon ucapan yang diucapkan oleh sosok perempuan bertuliskan “belum lagi bakal makin macet! konsumsi BBM makin tinggi!polusi makin meningkat! Konsumerisme anak-anak meningkat! Kredit sana-sini! Papa mikir ngak sih!?”, serta balon ucapan dari laki-laki berkumis bertuliskan “hiii bodo amat ah”.

Pada panel keempat tanda berupa ikon yang muncul adalah gambar laki-laki berkumis memakai peci dan gambar laki-laki memakai topi bertuliskan “industri kapitalis”. Tanda berupa indeks yang muncul adalah ekspresi wajah laki-laki berkumis memakai peci (tersenyum lebar, menutup mata, alis melengkung ke atas), ekspresi wajah tokoh laki-laki memakai topi bertuliskan “industri kapitalis” (tersenyum) dan gestur badan kedua tokoh di dalam panel tersebut yang saling

merangkul satu sama lain menunjukkan keintiman. Tanda berupa simbol yang muncul adalah balon ucapan dari tokoh laki-laki yang memakai topi bertuliskan “industri kapitalis” bertuliskan “gimana sayang? Perselingkuhan kita ngak ketahuan kan?”, dan balon ucapan dari laki-laki berkumis dan memakai peci bertuliskan “ngak ketahuan sih tapi istriku gak suka...gapapa sih cuekin aja, yang penting anak-anak suka. Dan kita makin mesra..” serta gambar berbentuk hati di sekitar kedua tokoh tersebut.

Pada panel kelima tanda berupa ikon yang muncul adalah gambar laki-laki berkumis memakai peci, gambar perempuan yang di wajahnya terdapat tulisan “rakyat”, gambar laki-laki memakai topi bertuliskan “industri kapitalis” dan Gambar tokoh Juki. Tanda berupa indeks adalah ekspresi *plewds* dari tokoh Juki ditandai dengan mata sayu, berkeringat dan dahinya yang berkerut. Indeks yang lain adalah berupa gestur badan dari tokoh laki-laki berkumis dan bertopi (berangkulan) dan Gestur badan perempuan (membungkukan badan, lesu dan sayu), sementara tanda berupa simbol yang muncul adalah balon ucapan dari tokoh Juki bertuliskan “sinetron jaman sekarang..makin anaeh-anaeh dan menjijikan”, *caption* bertuliskan “perselingkuhan, konspirasi kemakmuran, the series”. *Caption* bertuliskan “negara maju bukan yang penduduknya bermobil semua, tapi yang transportasi masalnya layak”, *caption* bertuliskan “jreng ..jreng, akan kembali setelah pesan-pesan berikut” dan benda berupa televisi.

Berdasarkan Analisis semiotika melalui tanda serta makna pada komik strip berjudul “Perselingkuhan”. Dapat diambil kesimpulan melalui makna sebenarnya komik strip tersebut yaitu tentang percakapan antara suami dan istri

tentang rencana proyek untuk keluarga mereka. Tetapi sang istri tidak menyetujui rencana tersebut, sedangkan makna kiasan yang dapat disimpulkan adalah adanya persekongkolan antara laki-laki berkumis yang menisyratkan sebagai pengambil kebijakan dengan laki-laki bertopi bertuliskan “industri kapitalis” tentang rencana pengadaan mobil murah untuk rakyat yang disimbolkan sebagai perempuan yang dimukanya tertulis kata “rakyat”, melalui perlambangan tersebut komik strip berjudul perselingkuhan mencoba menggambarkan dampak buruk dari perselingkuhan atau persekongkolan antara pengambil kebijakan dengan industri kapitalis yang nantinya justru menyengsarakan rakyat.

7. Komik Strip Berjudul “Power”



Gambar 10 : Komik Strip Berjudul “Power”
(Sumber: Dokumentasi situs SiJuki.com, 2013)

a. Identifikasi Tanda dan Makna Pada Komik Strip *Online Si Juki* melalui Analisis Semiotika

Tabel 9: Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip Si Juki Berjudul “Power”

| Panel | Tanda | | | Makna | |
|-------|---|--|--|--|--|
| | Ikon | Indeks | Simbol | Sebenarnya | Kiasan |
| 1. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Juki - Gambar kelima tokoh didalam televisi (power ranger) | <ul style="list-style-type: none"> - Hidung tokoh juki - Mata tokoh Juki - Garis-garis disekitar televisi. | <ul style="list-style-type: none"> - <i>Caption</i> bertuliskan “kalo waktu kecil power ranger bikin melek dan semangat bangun pagi..” - Efek suara berbunyi “jreengg!!” - Televisi | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Juki sedang ,menonton tayangan power ranger di televisi. | <ul style="list-style-type: none"> - Power Ranger merupakan acara televisi kegemaran anak-anak. |
| 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Juki - Gambar laki-laki yang berdiri memegang buku - Gambar laki-laki dan perempuan yang sedang duduk di depan tokoh juki. - Latar belakang | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik wajah tokoh laki-laki yang sedang berdiri (mulut terbuka) - <i>gesture</i> badan laki-laki yang sedang berdiri (memegang buku, berdiri tegak) - <i>gesture</i> badan laki-laki dan | <ul style="list-style-type: none"> - Efek suara bertuliskan “bla bla bla bla” - Efek suara bertuliskan “groomk... groomk...” - <i>Caption</i> bertuliskan “waktu kuliah power point slide nya dosen malah paling bikin ngantuk” | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Juki tertidur di sebuah ruang kuliah ketika seorang laki-laki sedang berbicara di depan kelas. | <ul style="list-style-type: none"> - Dosen ketika mengadakan perkuliahan terkadang kurang menarik dan membosankan sehingga beberapa mahasiswa lebih memilih tidur ketika mengikuti perkuliahan. |

| | | | | | |
|--|------------|---|----------------------------------|--|--|
| | balon kata | perempuan yang ada di depan tokoh Juki. | Layar proyektor Kursi Buku | | |
|--|------------|---|----------------------------------|--|--|

b. Fenomena Sosial Komik Strip *Online Si Juki* di Situs *SiJuki.com* melalui Analisa Semiotika

Pada panel pertama tanda berupa ikon yang terlihat adalah gambar tokoh Juki dan gambar kelima tokoh di dalam televisi (*power ranger*). Tanda berupa indeks yang terlihat adalah hidung tokoh juki, mata tokoh Juki dan garis-garis disekitar televisi, sedangkan tanda berupa simbol yang terlihat adalah *Caption* bertuliskan “kalo waktu kecil power ranger bikin melek dan semangat bangun pagi..”, efek suara berbunyi “jreengg!!” dan benda berupa televisi.

Pada panel pertama tanda berupa ikon yang muncul adalah gambar tokoh Juki, gambar laki-laki yang berdiri memegang buku. Gambar laki-laki dan perempuan yang sedang duduk di depan tokoh juki, Latar belakang dan balon kata. Tanda berupa indeks yang muncul adalah mimik wajah tokoh laki-laki yang sedang berdiri (mulut terbuka), *gesture* badan laki-laki yang sedang berdiri (memegang buku, berdiri tegak) dan *gesture* badan laki-laki dan perempuan yang ada di depan tokoh Juki. Tanda berupa simbol yang muncul adalah efek suara bertuliskan “bla bla bla bla”, efek suara bertuliskan “grookk... grookk...”, *caption* bertuliskan “waktu kuliah *power point slide*-nya dosen malah paling bikin ngantuk”, serta benda berupa layar proyektor, kursi dan buku.

Berdasarkan Analisis semiotika melalui tanda serta makna pada komik strip berjudul "*Power*". Dapat disimpulkan jika komik strip tersebut menceritakan tentang komperasi atau perbandingan antara situasi pada panel pertama dan kedua. Makna sebenarnya panel pertama menceritakan situasi dimana tokoh Juki yang sedang menonton acara televisi yaitu *power ranger* di pagi hari, sementara pada panel kedua tokoh Juki terlihat mengantuk ketika mengikuti pelajaran dosen melalui media *power point* di kelas. Makna kiasan yang dapat disimpulkan melalui panel pertama dan kedua adalah tentang pentingnya konsentrasi dan perhatian ketika mengikuti perkuliahan bagi mahasiswa.

8. Komik Strip Berjudul “Udah Gede Kok”



Gambar 11 : Komik Strip Berjudul “Udah Gede Kok”
(Sumber: Dokumentasi situs SiJuki.com, 2013)

a. Identifikasi Tanda dan Makna pada Komik Strip *Online Si Juki* melalui Analisis Semiotika

Tabel 10: Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip *Si Juki* Berjudul “Udah Gede Kok”

| Panel | Tanda | | | Makna | |
|-------|--|--|--|--|--|
| | Ikon | Indeks | Simbol | Sebenarnya | Kiasan |
| 1. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Juki - Gambar tokoh Joko - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik wajah Joko (mata melirik kearah tokoh Juki) - Mimik wajah Juki (memicing -kan mata, mulut terbuka) - Posisi tangan tokoh joko (memegang rokok) | <ul style="list-style-type: none"> - Rokok - Asap - Balon ucapan bertuliskan “bro,lo gak malu apa/ udah gede kok ngrokok..?” - Balon ucapan bertuliskan “lah..bukanya wajar?” | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Juki menegur tokoh Joko yang sedang merokok. Dia bertanya apakah dia tidak malu dengan kebiasaan merokok nya padahal usianya sudah dewasa. - Tokoh Joko merasa orang dewasa sudah sewajarnya merokok. | <ul style="list-style-type: none"> - Sebagai orang yang berusia dewasa seharusnya tokoh Joko dapat memilih mana yang baik dan mana yang kurang baik bagi dirinya, termasuk kebiasaan merokok. |
| 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Juk - Gambar tokoh Joko - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Mimik wajah Joko (mata melirik kearah tokoh Juki) - Mimik wajah Juki (memicing -kan mata, mulut terbuka) - Posisi tangan | <ul style="list-style-type: none"> - Rokok - Asap - Balon ucapan bertuliskan “justru karna udah gede harusnya bisa bedain mana yang baik dan yang buruk” - Balon ucapan bertuliskan “i..ya..sih mo | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Juki member saran kepada tokoh Joko agar bisa membedakan mana yang baik dan yang buruk, karena usianya sudah dewasa. - Tokoh Joko sudah kecanduan rokok. | <ul style="list-style-type: none"> - Perokok biasanya susah untuk berhenti dari kebiasaannya merokok apabila sudah kecanduan, hal tersebut didisyaratkan oleh tokoh Joko melalui panel 2. |

| | | | | | |
|----|--|--|--|---|---|
| | | tokoh joko (memegang rokok) | gimana lagi udah nyandu?" | | |
| 3. | - Gambar tokoh Juki - Gambar tokoh Joko | - Gestur badan, gerak gerak dan ekpresi tokoh Juki yang menghadap tokoh Joko (<i>Emanata</i>). - Mulut tokoh Juki yang terbuka (<i>Emanata</i>) - Garis -garis disamping atas tokoh Juki (<i>Emanata</i>) | - Teks tebal di dalam kotak warna merah bertuliskan "MEROKOK HANYA UNTUK ORANG YANG GAK TAU MALU" - Balon ucapan bertuliskan "jadi kalo anak-anak boleh gitu ngerokok?" - Balon kata bertuliskan "menurut loh?" | - Teks tebal memberikan penegasan bahwa merokok hanya untuk orang-orang yang tidak tau malu. - Tokoh Joko merasa bahwa anak-anak diperbolehkan merokok. - Tokoh Juki menyanggah pernyataan tokoh Joko, jika anak-anak diperbolehkan merokok. | Merokok menjadi kebiasaan buruk dan dianggap bagi sebagian orang sebagai tindakan yang memalukan karena dapat merugikan kesehatan diri sendiri dan oranglain. |

b. Fenomena Sosial Komik Strip *Online* Si Juki di Situs SiJuki.com melalui

Analisa Semiotika

Pada panel pertama karya komik berjudul "udah Gede Kok" tanda berupa ikon yang muncul adalah gambar dari tokoh Joko (laki-laki berambut jabrik yang berkaus putih) dengan tokoh Juki. Tanda ikon yang lainnya adalah latar belakang serta balon kata. Tanda berupa indeks pada panel pertama yang muncul adalah mimik wajah tokoh Joko yang melirik ke arah tokoh Juki serta posisi tangannya yang sedang memegang rokok, sementara itu mimik wajah tokoh Juki yang

memicingkan mata serta menggerutkan dahi mengisyaratkan ketidaknyamanan akan perilaku tokoh Joko.

Tanda berupa simbol pada panel pertama yang muncul adalah benda berupa rokok, asap, serta balon kata. Balon kata yang pertama berupa balon ucapan yang muncul dari tokoh Juki yang bertuliskan “bro,lo gak malu apa/ udah gede kok ngrok..?”, kemudian balon ucapan kedua keluar dari tokoh Joko bertuliskan “lah..bukannya wajar?” sebagai respon akan pertanyaan tokoh Juki.

Pada panel kedua tanda berupa ikon yang muncul masih sama dengan panel pertama yaitu gambar dari tokoh Joko, tokoh Juki serta latar belakang dan balon kata. Tanda berupa indeks yang muncul pada panel kedua juga tidak jauh berbeda dengan panel pertama, terlihat masih serupa baik gestur badan serta posisi setiap tokoh di dalam panel tersebut. Yang membedakan adalah mimik wajah dari kedua tokoh tersebut, tokoh Joko memejamkan mata sedangkan tokoh Juki membuka kelopak mata atas miliknya.

Tanda berupa simbol juga tidak jauh berbeda yang membedakan adalah balon kata yang keluar dari percakapan kedua tokoh di dalamnya saja. Balon kata pertama berupa balon ucapan bertuliskan “justru karna udah gede harusnya bisa bedain mana yang baik dan yang buruk” yang diucapkan oleh tokoh Juki. Sedangkan balon ucapan yang kedua bertuliskan “i..ya..sih mo gimana lagi udah nyandu?” yang diucapkan oleh tokoh Joko. Percakapan di atas yang terdapat di dalam balon kata mengisyaratkan susahny tokoh Joko untuk berhenti merokok karena efek candu dari rokok.

Panel ketiga tanda berupa ikon masih sama dengan kedua panel di atas yaitu gambar dari tokoh Juki dan Joko yang merupakan tokoh utama di dalam komik tersebut. Tanda yang muncul berupa indeks ditunjukkan dengan posisi badan dan gestur badan yang dilakukan dari masing - masing tokoh di dalamnya. Yang pertama adalah gestur badan tokoh Joko yang tidak menghadap lawan bicaranya yaitu tokoh Juki, sementara tokoh Juki sendiri begitu tampak gerak-geriknya yang diperlihatkan melalui ekspresi wajahnya yang cenderung kurang senang ketika menatap lawan bicaranya yaitu tokoh Joko, mulut Juki yang terbuka mengesankan *emanata* yaitu ekspresi kaget atau terkejut dengan apa yang dilakukan oleh lawan bicaranya. Ditandai juga indeks berupa efek gerak yang ada di atas kepala tokoh Juki yang mengisyaratkan gerakan kepala tokoh tersebut.

Tanda berupa simbol yang muncul pada panel ke 3 adalah yang pertama adalah teks tebal yang berada di dalam kotak persegi panjang berwarna merah yang bertuliskan “MEROKOK HANYA UNTUK ORANG YANG GAK TAU MALU”. Dilihat dari warna kotak tersebut tulisan tersebut mengisyaratkan sesuatu. Warna merah biasanya berkesan berani, tegas, lugas, panas dan lain sebagainya. Di dalam hal ini dapat juga mengisyaratkan penegasan, himbauan keras, atau penekanan ketika dipadupadankan dengan tulisan tebal yang ada di dalam kotak tersebut.

Tanda berupa simbol yang lain adalah balon kata berupa balon ucapan yang muncul dari kedua tokoh di dalamnya, yang pertama adalah balon ucapan bertuliskan “jadi kalo anak-anak boleh gitu merokok?” yang diucapkan oleh tokoh

Joko, serta yang kedua adalah balon ucapan yang diucapkan oleh tokoh Juki bertuliskan “menurut loh?”.

Berdasarkan Analisis semiotika yaitu tanda dan makna pada komik strip berjudul “udah gede kok” dapat disimpulkan bahwa komik tersebut melalui pemakaian yang sebenarnya menjelaskan tentang perdebatan tokoh Juki dan tokoh Joko tentang bagaimana sikap dan kebiasaan merokok tokoh Joko. Makna kiasan di dalam komik tersebut mengisyaratkan akan ketidaksetujuan orang-orang yang kurang nyaman dengan perilaku merokok seseorang yang digambarkan melalui tokoh Juki yang menganggap bahwa kebiasaan merokok tokoh Joko tidak baik dan tidak pantas jika dinilai dari usia tokoh Joko yang menurutnya sudah dewasa.

9. Komik Strip Berjudul “Makan”



#MelawanAsap #SAVERIAU #SAVESUMATERA

Gambar 12 : Komik Strip Berjudul “Makan”
 (Sumber: Dokumentasi situs SiJuki.com, 2014)

a. Identifikasi Tanda dan Makna pada Komik Strip *Online Si Juki* melalui Analisis Semiotika

Tabel 11: Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip *Si Juki* Berjudul “Makan”

| Panel | Tanda | | | Makna | |
|-------|--|--|---|---|--|
| | Ikon | Indeks | Simbol | Sebenarnya | Kiasan |
| 1. | - Gambar Laki-laki memakai peci dan jas. (pejabat) | - Mulut pejabat yang terbuka - Lengan tangan (memegang sendok berisi uang). | - Sendok - Uang - Jas - Tangan - Kursi <i>Caption</i> bertuliskan “Pejabat makan suap” | - Lengan tangan yang memegang sendok berisikan uang menyuapi seorang laki-laki yang mengenakan setelan jas dan peci yang sedang duduk di kursi. | Melalui petanda yang muncul didalam komik tersebut mengisyaratkan seorang pejabat yang sedang disuap. Selama ini seorang pemangku kekuasaan dalam hal ini pejabat memang sering diidentik dengan kasus suap dan korupsi. |
| 2. | - Gambar sosok Konglomerat. | - Mulut konglomerat yang terbuka. - Tangan konglomerat yang memegang sendok dan garpu serta mengenakan celemek. | - Sendok - Garpu <i>Caption</i> bertuliskan “Konglomerat makan kakap” - Kakap (ikan besar) | - Seorang laki-laki yang sedang menikmati makanan lengkap dengan sendok-garpu piring serta celemek. | Melalui petanda yang muncul, dapat mengisyaratkan laki-laki tersebut sebagai seorang konglomerat, hal itu terlihat dari cara makan dan peralatan makan yang lengkap. |
| 3. | - Gambar Tokoh Juki - Gambar Rakyat | - Wajah tokoh Juki yang memakai masker (<i>grawlixes</i>) - Wajah | - Kacamata - Masker mulut dan wajah <i>Caption</i> bertuliskan “rakyat makan asap” | - Tokoh juki dan orang-orang yang berbaris dibelakangnya yang sedang mengenakan kaca mata dan masker | Tokoh Juki dan rakyat yang merasa terganggu dengan polusi asap yang sedang terjadi di daerah Riau, Sumatra. |

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| | | rakyat yang memakai masker pelindung muka. | Tagar bertuliskan “#MelawanAsap, #SAVERIAU, #SAVESUM ATRA” | peeling udara. Teks bertuliskan #MelawanAsap, #SAVERIAU, #SAVESUMATRA, menandakan keadaan serta tindakan orang-orang yang berada di daerah Riau dan Sumatra. | |
|--|--|--|--|---|--|

b. Fenomena Sosial Komik Strip *Online* Si Juki di Situs SiJuki.com melalui

Analisa Semiotika

Pada panel pertama komik berjudul “Makan” tanda berupa ikon yang muncul diantaranya adalah gambar dari laki-laki memakai peci dan jas. Sedangkan tanda berupa indeks yang terlihat adalah Mulut pejabat yang terbuka, posisi lengan tangan (memegang sendok berisi uang). Kedua indeks tersebut memperlihatkan sedang melakukan gerak menyuapi si laki-laki yang memakai peci dan stelan jas. sedangkan tanda berupa ikon di dalam panel komik pertama yaitu, Sendok, Uang, Jas, Tangan, Kursi dan *caption* bertuliskan “Pejabat makan suap”.

Pada panel kedua tanda berupa ikon ditunjukkan oleh laki-laki yang memakai kain celemek, yang berambut bergelombang, bertahi lalat dan berbaju hijau. Tanda berupa indeks ditunjukkan oleh mulut konglomerat yang terbuka dan tangan konglomerat yang memegang sendok dan garpu serta mengenakan celemek. Tanda berupa simbol yang muncul diantaranya adalah Sendok, Garpu, *caption* bertuliskan ”Konglomerat makan kakap” serta Kakap (ikan besar).

Pada panel ketiga tanda berupa ikon ditunjukkan oleh gambar tokoh Juki dan gambar orang-orang yang sedang berbaris di belakang tokoh Juki yang diasumsikan sebagai rakyat. Tanda berupa indeks yang muncul pada panel ketiga adalah raut wajah tokoh Juki yang memakai masker menunjukkan ekspresi ketidaksukaan serta ketidakpuasan akan keadaan sekitar atau *grawlixes*. Terlihat dari isyarat mata tokoh Juki yang dipicingkan. Indeks yang lain adalah raut muka orang-orang yang berbaris dibelakang tokoh Juki yang memakai masker dan pelindung muka. Tanda terakhir yang muncul adalah tanda berupa simbol yaitu diantaranya adalah berupa kacamata, masker mulut dan wajah, caption bertuliskan “rakyat makan asap” dan tagar bertuliskan #MelawanAsap, #SAVERIAU dan #SAVESUMATRA.

Berdasarkan Analisis semiotika melalui tanda serta makna pada komik strip berjudul “Makan” dapat disimpulkan bahwa komik strip tersebut secara kiasan merupakan suatu komperasi atau perbandingan antara tiga golongan yang mempunyai status sosial yang berbeda, yaitu laki-laki pada panel pertama yang menggambarkan seorang pejabat, pada panel kedua yang menggambarkan seorang konglomerat dan pada panel ketiga yaitu tokoh Juki dan orang-orang dibelakangnya yang mewakili penggambaran rakyat. Makna sebenarnya pada komik tersebut digambarkan melalui sifat dari tiap - tiap tokoh serta keadaan dari ketiga tokoh tersebut, dari ketiganya terlihat adanya ketimpangan status sosial. Ketimpangan yang coba digambarkan melalui komik berjudul “makan” tersebut adalah pejabat yang diidentikan dengan kasus suap, konglomerat yang selama ini selalu diidentikan dengan kehidupan mewah dan berkecukupan, serta rakyat yang

selalu menderita akibat bencana atau musibah yang di dalam komik tersebut digambarkan dengan tokoh Juki dan orang-orang yang memakai masker ketika terkena dampak polusi asap yang terjadi di pulau Sumatra yaitu provinsi Riau.

10. **Komik Strip Berjudul “April Mop?”**



Gambar 13 : **Komik Strip Berjudul “April Mop?”**
(Sumber: Dokumentasi situs SiJuki.com, 2014)

a. Identifikasi Tanda dan Makna pada Komik Strip *Online Si Juki* melalui Analisis Semiotika

Tabel 12: Identifikasi Tanda dan Makna Komik Strip *Si Juki* Berjudul “April Mop?”

| Panel | Tanda | | | Makna | |
|-------|---|--|--|---|---|
| | Ikon | Indeks | Simbol | Sebenarnya | Kiasan |
| 1. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Juki - Gambar tokoh Soni - Latar belakang - Balon kata | <ul style="list-style-type: none"> - Ekpresi wajah tokoh Soni (tertawa, membuka mulut) - Tangan tokoh soni yang memegang perut - Ekspresi wajah tokoh juki (memicing -kan mata) | <ul style="list-style-type: none"> - Balon ucapan bertuliskan “hehehe..di april mop ini gue berhasil boongin 5 orang juk!” - Balon ucapan bertuliskan“ Yaelah gitu aja..” | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Soni menjelaskan kepada tokoh Juki jika di bulan april ini dia telah membohongi 5 orang dalam budaya april mop - Tokoh juki menggumam dengan pernyataan tokoh Soni | <p>April mop merupakan budaya untuk saling membohongi di bulan april, budaya tersebut banyak dilakukan oleh remaja di Indonesia, salah satunya seperti yang dilakukan oleh Tokoh Soni di dalam panel 1.</p> |
| 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar tokoh Juki - Gambar tokoh Soni - Gambar gedung DPR - Gambar laki-laki berkumis - Gambar kepala laki-laki | <ul style="list-style-type: none"> - Ekpresi wajah tokoh Soni (<i>emanata</i>) - Tangan tokoh Juki yang menunjuk dengan jepolnya kearah 3 laki-laki yang berada dibelakang tokoh Juki. | <ul style="list-style-type: none"> - Gedung DPR - Balon ucapan bertuliskan “sebagian besar penghuni bangunan itu udah boongin 1 Indonesia pake janji palsu biasa aja tuh!” | <p>Tokoh Juki menjelaskan kepada tokoh Soni jika ketiga tokoh di depan gedung DPR (pejabat) telah membohongi 1 Indonesia.</p> | <p>Pejabat seringkali dinilai tidak dapat memenuhi janjinya untuk mensejahterakan rakyat.</p> |

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|
| | dibelakang laki-laki berkumis - Gambar separuh laki-laki di belakang laki-laki berkumis (separuh wajah) - Balon teks | - Ekspresi wajah tokoh juki (<i>gawlixes</i>) | - Balon ucapan bertuliskan “hehehe pilih kami lagi yaa..!” - Tulisan “busyet!” | | |
|--|--|---|---|--|--|

b. Fenomena Sosial Komik Strip *Online Si Juki* di Situs *SiJuki.com* melalui

Analisa Semiotika

Pada panel pertama komik berjudul “April Mop” tanda berupa ikon ditunjukkan dengan gambar dari tokoh Juki, tokoh Soni, latar belakang serta balon kata. Tanda berupa indeks yang muncul adalah Ekpresi wajah tokoh Soni (tertawa, membuka mulut), Tangan tokoh soni yang memegang perut, Ekspresi wajah tokoh juki (memicing-kan mata), sementara itu tanda berupa simbol yang muncul adalah balon kata berupa balon ucapan bertuliskan “hehehe..di april mop ini gue berhasil boongin 5 orang juk!” dan Balon ucapan bertuliskan “Yaelah gitu aja”.

Pada panel kedua tanda ikon yang muncul adalah, Gambar tokoh Juki, tokoh Soni, laki-laki berkumis, dan kepala kedua orang disamping laki-laki berkumis. Tanda berupa indeks diperlihatkan dari beberapa ekspresi para tokoh yang ada di dalam panel tersebut, indeks yang pertama adalah ekspresi wajah tokoh Soni berupa *emanata* yaitu ekspresi terkejut atau kaget, indeks yang kedua

adalah tangan tokoh Juki yang menunjuk dengan jempolnya kearah tiga laki-laki yang berada di belakang tokoh Juki dan yang ketiga adalah ekspresi wajah tokoh Juki berupa *grawlixes* yang menunjukkan ketidaksukaan atau ketidaksenangan dengan para anggota DPR .

Tanda berupa simbol ditunjukkan dengan bangunan gedung DPR yang ada di dalam panel kedua, serta balon ucapan bertuliskan “sebagian besar penghuni bangunan itu udah boongin 1 Indonesia pake janji palsu biasa aja tuh!” yang diucapkan oleh tokoh Juki. Yang kedua adalah balon ucapan yang bertuliskan “hehehe pilih kami lagi yaa..!” yang diucapkan oleh anggota DPR yang dimaksud oleh tokoh Juki.

Berdasarkan Analisis semiotika melalui tanda serta makna pada komik strip berjudul “April Mop” dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari ide cerita yang ingin disampaikan adalah tentang fenomena perayaan April Mop. Perayaan tersebut merupakan budaya yang berasal dari negara barat yang berupa tindakan untuk saling membohongi antara satu sama lain selama satu bulan penuh pada bulan April. Melalui fenomena tersebut secara tersirat komikus ingin memberikan komparasi atau perbandingan antara teman tokoh Juki bernama Soni dengan para wakil rakyat yang ada di gedung DPR. Tokoh Soni merasa bangga karena telah berbohong kepada 5 orang selama april mop, sedangkan Juki mencoba membandingkan kelakuan temannya tersebut dengan para anggota DPR yang menurutnya sebagian besar telah membohongi rakyat Indonesia namun bersikap biasa saja. Dari perbandingan yang dilakukan tokoh Juki tersebut jika dilihat makna sebenarnya mengisyaratkan akan perilaku para anggota DPR yang dinilai

belum bisa memenuhi janjinya kepada seluruh masyarakat Indonesia untuk dapat mengabdikan dengan jujur serta menjalankan tugas-tugasnya sebagai anggota dewan dengan baik.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Karakteristik komik strip online Si juki dan ditinjau melalui tampilan visual dan non-visual komik. Tampilan visual dari komik strip Si Juki memiliki empat ciri khas yaitu jenis komiknya yang digolongkan dalam jenis komik berbentuk panel strip *online*, kop komik yang mencantumkan alamat situs dan media sosial berupa twitter dan facebook, serta bentuk balon kata berupa balon ucapan yang berbentuk bulat tidak beraturan, balon pikiran berupa teks, serta *caption* berupa kata peringatan, tagar dan bunyi/suara. Tampilan non-visual dari komik Si Juki berupa tema yang diangkat dari fenomena serta kejadian yang terdapat di lingkungan sekitar komikus serta konsistensi perwatakan tokoh bernama Juki yang selalu bersifat semanya sendiri dan cenderung bersifat protagonis.
2. Fenomena sosial yang terdapat di dalam komik strip *online* dikemas dengan nuansa humor melalui sudut pandang dan gaya bahasa yang dekat dengan kehidupan anak muda. Secara garis besar komik strip *online* Si Juki di situs SiJuki.com berisi tentang respon atau tanggapan terhadap berbagai fenomena sosial yang sedang terjadi dan hangat diperbincangkan oleh masyarakat luas seperti fenomena pengamen, membuang sampah sembarangan, adab berdoa sebelum makan, keselamatan berlalu-lintas, gempa, konspirasi pejabat dan pengusaha, permasalahan mahasiswa, kebiasaan buruk merokok, polusi asap, ketergantungan terhadap *handphone* dan perilaku negatif anggota DPR.

B.Saran

Saran bagi komikus dan komik strip Si Juki di situs SiJuki.com agar lebih meningkatkan kualitas dan kuantitas komik yang di unggah di situs SiJuki.com untuk lebih meningkatkan jumlah pengunjung dan pembaca komik strip Si Juki. Selain itu komikus juga diharapkan untuk lebih jeli dan pandai dalam memberikan atau menyisipkan tanda serta penyimbolan dalam komik miliknya, agar cerita komik lebih menarik untuk dikaji dan ditafsirkan oleh para pembaca ataupun peneliti. Komik strip Si Juki juga perlu memperhatikan konsistensi dan perwatakan dari setiap karakter serta tokoh yang diciptakan. Dalam hal pengkajian jumlah pengunjung dan pembaca komik secara *online* situs Sijuki.com diharapkan dapat juga menambah panel atau *widget* khusus yang dapat menampilkan banyaknya pengunjung yang telah mengakses situs tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Danesi, Marcel. 2012. *Pesan, Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make Comic: Menurut Para Master Komik Dunia*. Jakarta: Plotpoint Publishing
- Djazifah, Nur ER.2012. *Modul: Proses Perubahan Sosial di Masyarakat*. Yogyakarta: UNY
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Maharsi, Indira. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Mas' oed, Mohtar. 1997. *Kriti sosial Dalam Wacana Pembangunan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miles, Matthew B dan A. Michael, Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjejep Rohendi. Jakarta: Universitas Indonesia Press
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- M.S Gumelar. 2011. *Comic making (cara membuat komik)*. Jakarta: PT indeks
- Pardosi, Mico. 2004. *Uraian Lengkap Internet*. Surabaya: Indah Surabaya
- Setiawan, Natsir. 2002. *Menakar Panji Koming*. Jakarta: Kompas.
- Soekanto, Soerjono.2000. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Mieke. 2004. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah-Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sobur, Alex. 2016. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: P.T Remaja Rosdakarya.
- Tosin, R & Meiwanto, C. 2001. *Internet, Serba serbi pendidikan dan riset*. Dinastindo:Jakarta

Tinar Buko, Sumbo. 2011. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Wibowo, Indiwana S. W. 2011. *Semiotika Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Website

Media Komik (e-book). <http://www.file.upi.edu.html> (diakses pada 20 januari 2013)

Komik di Indonesia: Sebuah Studi Perbandingan Antara Komik Lokal Dengan Komik Asing. <http://www.gerlongger@yahoo.com>. (diakses pada 20 januari 2013)

<http://Sijuki.com/komikstrip.html> (diakses pada 2010-2015)

LAMPIRAN

Pedoman Wawancara

1. Pedoman Wawancara Dengan Faza Ibnu Ubaydillah Salman (Faza Meonk)

Table 1: Pedoman Wawancara Dengan Faza Ibnu Ubaydillah Salman

| No. | Aspek | Tujuan |
|-----|---|--|
| 1. | Latar belakang komik strip <i>online</i> Si Juki | Mengetahui <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian komik strip online b. Sejarah dan perkembangan komik strip online c. Sejarah komik strip online Si Juki d. Karakteristik tokoh Komik Si Juki |
| 2. | Konsep fenomena sosial di dalam komik strip <i>online</i> Si Juki | Mengetahui <ol style="list-style-type: none"> a. Konsep fenomena sosial yang ingin disampaikan b. Ilustrasi yang mendukung fenomena sosial di dalam komik strip Si Juki |
| 3. | Penciptaan karya komik strip <i>online</i> Si Juki | Mengetahui <ol style="list-style-type: none"> a. Proses pembuatan komik strip online Si Juki b. Unsur komik dalam komik strip online Si Juki |
| 4. | Media internet dalam Komik Strip <i>Online</i> | Mengetahui <ol style="list-style-type: none"> a. Alasan media internet sebagai latar belakang <i>display</i> komik |

| | | |
|--|------------|--|
| | SiJuki.com | b. Respon pengunjung/pengakses komik strip online Si Juki. |
|--|------------|--|

2. Pertanyaan Wawancara

- a. Bagaimana pendapat anda tentang pengertian komik strip *online*?
- b. Bagaimana sejarah komik strip *online*, khususnya di Indonesia?
- c. Bagaimana sejarah awal komik strip *online* Si Juki?
- d. Apa tujuan dibuatnya komik strip Si Juki?
- e. Apa yang membedakan komik Juki dengan komik strip lain?
- f. Bagaimana pendapat anda tentang fenomena sosial?
- g. Bagaimana hubungan antara komik strip dengan fenomena sosial?
- h. Bagaimana bentuk fenomena sosial dalam komik strip Si Juki?
- i. Apa alasan media online (internet) sebagai display komik strip Si Juki?
- j. Bagaimana respon pembaca di situs Si Juki.com tentang komik strip Si Juki?

3. Pedoman Wawancara Triangulasi (Terra Bajraghosa)

- a. Bagaimana pendapat anda mengenai pengertian komik?
- b. Bagaimana sejarah dan perkembangan komik di indonesia ?
- c. Bagaimana pendapat anda mengenai mengenai pengertian komik strip?
- d. Bagaimana sejarah dan perkembangan komik/komik strip di indonesia?
- e. Bagaimana pendapat anda tentang internet sebagai media display komik strip?
- f. Bagaimana pendapat anda tentang karya komik strip Si Juki di situs SiJuki.com

- g. Dari semua komik strip siJuki yang telah di upload ke situs SiJuki.com apa karakteristik yang paling menonjol dari komik tersebut?
- h. Bagaimana pendapat anda mengenai kajian/teknik analisis semiotika pada karya komik strip?
- i. Bagaimana pendapat anda dengan fenomena sosial pada komik/komik strip?
- j. Bagaimana bentuk fenomena sosial yang ingin disampaikan melalui komik strip Si Juki di situs SiJuki.com?

Hasil Wawancara

1. Wawancara Dengan Faza Ibnu Ubaydillah Salman (Faza Meonk)



Gambar 12: Wawancara dengan Faza Ibnu Ubaydillah Salman (Faza Meonk)

(Sumber : dokumentasi pribadi, 2014)



Gambar 13: Wawancara dengan Faza Ibnu Ubaydillah Salman (Faza Meonk)

(Sumber : dokumentasi pribadi, 2014)

Wawancara dengan Fazza Ubaidilah Salman

Di kompleks gedung Jogja National Museum (JNM), Jl. Prof. Ki Amri Yahya

No.1 Gampingan, Wirobrajan, Yogyakarta.

(Sabtu, 15 November 2014 pukul 13.00 WIB – selesai)

PE : Bagaimana pendapat anda tentang pengertian komik strip *online*?

K : Menurut saya komik strip online adalah komik strip yang medianya secara online atau berbasis internet dan sosial media. Sebenarnya ngak beda jauhlah sama komik strip konvensional (biasa) yang berbasis buku atau majalah, yang ngebedain cuma cara *nge-share* nya aja ke orang-orang, yaitu lewat internet atau media *online*.

PE : Bagaimana sejarah komik strip *online*, khususnya di Indonesia?

K : Kalo setau saya dulu pertama kali komik strip yang coba dikemas ke blog itu Masdimboy, kebetulan dia juga blogger (orang yang aktif mengelola blog) komikusnya namanya Adimas Bayu. Setelah itu baru banyak komik serupa yang coba memanfaatkan media *online*, terus ada media yang khusus menyediakan tempat untuk para komikus buat memamerkan karyanya contohnya ngomik.com (saya juga sering upload kaya saya di situs itu dulu) baru facebook, twitter dan banyak sekarang di instagram yang sering *nge-share* komik-komik mereka.

PE : Bagaimana sejarah awal komik strip *online* Si Juki?

K : Awalnya saya mau fokus gimana kalo saya coba nge-*branding* karakter fiksi karna di indonesia karakter fiksi itu masih jarang banget, kebanyakan kita nerima karakter dari luar, akhirnya 2012 awal mulai mikir oke saya coba *start* untuk ngebangun *branding* lewat sosial media seperti facebook dan twitter, sampai pada akhirnya saya coba kembangkan lewat *website* (SiJuki.com) juga, tujuannya agar mudah aja orang-orang mengakses komik strip saya selain itu juga untuk keperluan penjuala merchandise, buku komik, dan lainnya dari karakter Juki itu sendiri.

PE : Sebenarnya siapa karakter Si Juki?

K : Juki itu diawal karirnya sebelum komik ngampus pertamakalinya, saya kan bikin komik tuh di facebook namanya DKV IV yang issinya nyeritain kehidupan anak-anak mahasiswa Dekave (Desain Komunikasi Visual) dalam empat panel, nah Si Juki tuh awalnya belom ada namanya tapi muncul terus, orang-orang (teman-teman faza) pada suka gitu, mereka bilang ini orang nyebelin banget sih tapi dia beruntung terus, nilainya bagus padahal dia males-malesan, akhirnya kepikir kalo ini orang (karakter Juki) kok hoki mulu nih, saya berfikir siapa ya namanya, oh ini anak betawi juga ya udah kita kasih nama Juki, yang sebenannya akronim dari “Juru hoki” karena dia beruntung terus, sampai pada akhirnya namanya jadi Muhammad Marzuki namanya panjangnya, secara asal saja seperti itu. Sampai kedenpannya juga Juki itu Juga nyapres secara fiktif

tahun 2014 kemarin pas ada pilpres di negara kita, Juki itu juga berarti “jalan untuk kejayaan indonesia”.

PE : Apa tujuan dibuatnya komik strip Si Juki?

K : Jadi sebenarnya Si Juki ini adalah sebuah projek pengembangan karakter fiksi lokal yang nantinya akan masuk ke berbagai media kreatif, Selain komik dan sosial media Si Juki juga dikembangkan ke berbagai media lainnya seperti website (siJuki.com) yang menampilkan isi-isi tulisan dan pemikiran Si Juki lalu ada *mobile games* yang nantinya bisa dimainkan secara gratis dan berbagai *mechaindise-merchaindise* yang sudah di jual banyak, selain itu kedepanya kita juga akan membuat Juki versi serial animasinya. Harapanya sih Si Juki ini bisa diapresiasi oleh banyak orang, terutama masyarakat indonesia sehingga dapat menginspirasi anak-anak mudanya dan membangun indonesia secara lebih kreatif.

P : Siapa saja sasaran pembaca komik strip *online* Si Juki?

K : Target pembacanya awalnya sih remaja sampai dewasa, karena kontennya berbau sosial yang mungkin akan lebih mudah dimengerti sama anak muda dan dewasa. Selain itu juga karena komik strip Juki sering nyelipin lelucon-lelucon sarkhasme gitu yang mungkin lebih dimengerti oleh kalangan menengah ke atas dan pengguna sosial media. Tapi banyak juga anak-anak kecil yang baca, tapi untungya belum ada konten-konten yang terlalu dewasa banget jadi masih aman buat dibaca mereka. Mungkin mereka tertarik sebatas karakter yang lucu dalam komik, visual warna dan

lainya saja. Nah kalo untuk animasi nantinya memang ditujukan untuk anak-anak, dan nantinya karakter Juki ini akan di gambarkan sebagai seorang anak kecil usia sekolah SD yang memang diidentikan dengan anak-anak tahun 90an.

PE : Apa yang membedakan komik Juki dengan komik strip lain?

K : Yang membuat Si Juki ini berbeda dengan karakter fiksi lainnya adalah interaksainya terhadap para penggemar dan pembacanya lewat sosial media sehingga seakan-akan Si Juki ini ada dan menjadi bagian keseharian dari para pembaca dan penggemarnya.

PE : Bagaimana pembuatan komik strip *online* Si Juki?

K : Secara teknis sih biasanya bikin ceritanya dulu sih sebenarnya, mikir dulu kalo perlu ditulis berupa sinopsisnya atau *outline* istilahnya ya sampai akhir gimana ceritanya, kalo udah gitu bikin sketsanya, coret-corejanya, kalo saya sih sekarang sudah digital semua jadi bikin sketsanya langsung di komputer pake media gambar *pen tablet* dan *software photoshop* jadi ngak pake kertas lagi, kalo udah oke baru ditebalkan atau diperjelas baru kasih *shading* (bayangan) setelah itu baru di kasih teks atau balon teks, sebenarnya kalo teknis sih gitu aja ya. Baru kemudian saya *upload* di sosmed (sosial media) dan *website* (SiJuki.com).

PE : Bagaimana pendapat anda tentang fenomena sosial?

K : fenomena sosial kalo menurut saya sih, kaslo dalam komik selalu mengacu pada kritik ya, jadi bisa dikatakan cara kita untuk

mengungkapkan apa saja hal-hal yang menurut kita kurang sesuai dengan apa yang seharusnya terjadi di lingkungan sosial kita. Misal jalanan yang rusak atau pejabat yang korup gitu ya kita kritisi aja. Kalo saya lewat komik strip, kalo orang lain bisa dengan cara mereka sendiri misal demo atau apalah. Ya gitu sih gampangnya.

PE : Bagaimana hubungan antara komik strip dengan fenomena sosial?

K : Hubungan antara komik dengan fenomena sosial sih ya sebatas media penyampaian kritik sosial itu sendiri ya, karena fenomena sosial kalo di komik strip sih banyak yang bilang termasuk masuk ke *genre* komik politik. Komik jenis ini biasanya masuk di komik strip di media-media. Awalnya kan identik dengan komik editorial di koran atau majalah gitu ya, tapi kalo sekarang sih ngak sebtas di koran aja, bisa juga di sosial media atau *website*.

PE : Bagaimana bentuk fenomena sosial dalam komik strip Si Juki?

K : Saya biasanya mengambil ide atau cerita dari sekitar aja atau hal-hal yang *nge-hits* di televisi atau sosmed (media sosial) dan jadi perhatian orang banyak, contohnya misal ada artis ini lagi ada masalah apa, atau bisa juga karena pejabat ini sedang kena kasus apa trus coba saya buat komiknya dan masukin karakter Juki dan teman-temanya, Juki biasanya sebagai karakter utama, pendukung atau cuma figuran.

PE : Apa alasan media online (internet) sebagai display komik strip Si Juki?

K : Seperti tujuan awalnya, biar mudah dikenal orang banyak dan lebih efisien sih sebenarnya.

PE : Bagaimana respon pembaca di situs SiJuki.com tentang komik strip Si Juki?

K : Respon pembaca, ngomong gitu aja , ini lucu banyak , kadang2 juga mereka bilang “wah ini inspiratif banget “, jadi mereka tuh ngerasa lucu aja gitu ketawa-ketawa, tapi kadang ada juga yang sadar juga ternyata oh.. Si Juki ternyata di balik konten-konten komiknya atau konten-konten artikelnya ternyata Juki juga nyelipin hal-hal yang inspiratif, hal-hal seperti pesan-pesan moral gitu, walaupun tidak secara jelas ya.

Keterangan:

PE : Peneliti

K : Komikus

2. Wawancara Dengan Pakar Ahli

a. Biografi Terra Bajraghosa



**Gambar 13: Wawancara dengan Terra Bajraghosa
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2015)**

Terra Bajragosa lahir di Yogyakarta tanggal 12 April 1981, beliau tinggal di Jalan Suryodiningratan No. 68 Yogyakarta. Terra brajagosa meraih pendidikanya strata satu di Jurusan Seni Rupa Institue Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta (1999 – 2005) dan strata dua di kampus yang sama pada tahun 2012. Beliau sekarang berprofesi sebagai Dosen pengajar mata kuliah Desain komunikasi Visual (DKV) di Jurusan Seni Rupa Institue Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, serta aktif sebagai komikus, kurator komik di DGTMB studio dan pembicara di berbagai seminar komik dan desain.

b. Hasil wawancara dengan Terra Bajraghosa

Wawancara dengan Terra Bajraghosa

Di Kantor Jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia (ISI)

Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta.

(Rabu, 18 Maret 2015, pukul 10.00 WIB – selesai)

PE : Bagaimana pendapat anda mengenai pengertian komik?

PA : Komik menurut saya lebih kepada sekuensi gambar, tapi gambar tidak hanya gambar tapi juga simbol, saya lebih percaya definisi scooth mc cloud tentang pengertian komik karena sementara ini itu sudah cukup menampung tentang definisi komik menurut saya.

PE : Bagaimana pendapat anda mengenai mengenai pengertian komik strip?

PA : Komik strip lebih kepada di koran awalnya, terus komik baris jadi dia singkat, lebih simpel, tapi menurut saya kenikmatan komik strip adalah ketika dia bisa dinikmati dengan cepat dan tidak tergantung harus halaman berikutnya atau strip berikutnya tapi satu strip dalam artian satu paket gitu, nah itu tujuannya strip itu seperti itu.

PE : Bagaimana sejarah dan perkembangan komik/komik strip di indonesia?

PA : Kalo di bukunya boneff (marcel bonnef) tahun 30an komik berjudul “*put on*” yang sifatnya sudah strip karena cuma terdiri dari 3 panel habis satu halaman habis, tapi sekarang sudah dibukukan tapi sayangnya ketika pembukuan tidak disertai dengan angka tahun yang pasti oleh penerbit ulangnya itu dianggap sebagai komik strip pertama di indonesia, tapi saya

pernah menemukan data walaupun lagi-lagi tanpa angka tahun yang jelas disitu komik indonesia cuma terdiri dari tiga panel dan mungkin kenapa justru komik indonesia sendiri pada awalnya malah komik strip daripada komik buku. Kalo kita lihat memang di Amerika pun atau Eropa justru memang komik nempel di koran dan sifatnya strip lebih dulu dan hanya muncul setiap hari minggu. Kalo disini sampai sekarang koran Kompas masih mentradisikannya juga tiap hari minggu. Kalo di Jogja sendiri komik strip pertama tahun 50an ada komik buku berjudul Kisah Pendudukan Jogja karya Pak Abdul Salam yang sebenarnya merupakan kumpulan komik strip yang ditampilkan di KR (Koran Kedaulatan Rakyat) yang memuat tentang cerita serangan umum 1 maret.

- PE : Bagaimana pendapat anda internet sebagai media display komik strip?
- PA : Kalo mau melihat sebelum Si Juki kebelakang lagi sebenarnya sudah ada masdimboy karya adimas bayu, waktu itu sudah mengunggah komik strip di *Devian Art* sebelum *facebook* meraja lela, terus kalo mau kebelakang lagi kalo mau ditelaah tahun 2001 itu sudah ada Wisnu Lee dengan komik segi *book* nya yang lebihnya malah tanpa teks (komik bisu) dan bersifat strip juga.
- PE : Bagaimana pendapat anda tentang karya komik strip Si Juki di situs Si Juki.com?

PA : Kalo komik strip Si Juki ini menurut saya lebihnya adalah ketika dia menyentuh kehidupan kampus awalnya, yaitu tugasnya dia kalo ngak salah si faza itu. Trus mungkin banyak orang merasa senasib entah dari jurusan manapun merasa senasib dengan kehidupan kampus itu nah mungkin itu yang membuat komik itu *ngangkat* (mendapat perhatian banyak orang). Dan setau saya si faza ini dalam treatmen bisnisnya lebih dalam salah satunya dengan situs yang dia punya tersebut (siJuki.com). Tapi kelemahanya komik-komik *online* di indonesia atau komik web seperti ngomik (ngomik.com) atau mako sekalipun itu Cuma seperti tempat menampung scan-scanan atau seperti “aku ngak punya penerbit, aku ngak punya saluran penerbit” karna komik kan harusnya diterbitkan ya, nah maka “aku upload aja” maka jatuhnya seperti Cuma gambar biasa yang dipindah di monitor, beda dengan komik2 web korea yang lebih sesuai medianya, seperti di *scrool* untuk membacanya, seperti wisnu dengan segi book nya sebenarnya sudah seperti itu tidak hanya seperti kertas dipindah ke layar tapi dia sudah memanfaatkan scrool dan layar. Nah kalo Si Juki,masdimboy dan beberapa komik serupa kebanyakan Cuma seperti itu cuma seperti memindahkan kertas ke layar.

PE : Bagaiman pendapat anda tentang media komik digital apakah suatu kemajuan atau meninggalkan budaya komik manual sendiri?

PA : Menurut saya sama aja, teknik itu penting tapi tidak harus dijadikan patokan. misalnya penggunaan tablet mungkin lebih dinilai lebih efisien, lebih cepet, lebih irit kertas tapi kan pake listrik juga, jadi sama aja menurut saya tidak ada masalah. Ada komikus terkenal yang masih mempertahankan kertas ada juga komikus terkenal (scoot Mccloud) yang dia ikut-ikutan perkembangan jaman dengan pake tablet. Jadi nggak begitu masalah dengan teknis.

PE : Dari semua komik strip Si Juki yang telah di *upload* ke situs SiJuki.com apa karakteristik yang paling menonjol dari komik tersebut?

PA : Secara tampilan visual komik nya sih sama ya dengan komik strip pada umumnya, unsur dari komik semua ada (panel, balon kata, kop komik, ilustrasi, dll) nanti anda bisa dikaji dan lihat sendiri secara lebih rinci ya tentang ciri khas yang membedakan dengan komik lain seperti kop nya mungkin, karena memang setiap komikus mempunyai ciri sendiri. Menurut saya mungkin yang paling menonjol dari komik Juki tersebut lebih kepada ide cerita, sifat dari tokoh, apa yang ingin disampaikan serta hal-hal tersirat yang tidak nampak secara kasat mata. Lagi-lagi peng gayaan humor yang diangkat dari kejadian sekitar atau mungkin juga pengalaman si komikus sendiri yang diangkat menurut saya lebih menarik, apa lagi anda bilang komik ini sangat “anak muda” sekali mulai dari istilah kata yang biasa digunakan serta gaya tutur anak muda jaman sekarang ya.

PE : Jika dilihat dari *style* penggambarannya komik strip Si Juki tersebut lebih khas kemana apakah jepang (manga), amerika, atau indonesia?

PA : Saya rasa hal-hal pengayaan ilustrasi tersebut tidak perlu dikotakan ya, karena menurut saya sebenarnya setiap negara pasti saling terpengaruh dengan gaya atau style gambar dari negara lain. Untuk komik Juki saya tidak dapat menyimpulkan pengayaan gambarnya lebih khas kemana karena sepertinya komikus juga terpengaruh dengan banyak gaya khas ilustrasi komik.

PA : Bagaimana tentang kritik sosial di dalam komik strip Si Juki?

PE : Kalo menurut saya pribadi, Si Juki dalam hal kritik memang sudah bagus dan karena sifatnya humor jadi lebih bersifat kritik satir atau *nyiyir* ya, secara isi sih memang menarik ya tapi kadang ini terlalu cepat menyimpulkan, seperti istilahnya *nyiyir* atau satir tapi terlalu cepat menyimpulkan, seperti karya berjudul “ngamen” ini, dia tidak jelas dalam hal *reasoning* atau alasannya dari sifat tokohnya ya, kenapa si tokoh ini ngamen, atau si tokoh ini makan dan lainnya. Tapi secara keseluruhan kalo dalam kritik terhadap keadaan disekitar atau sosialnya sih bagus karena mampu mengangkat hal-hal atau permasalahan sosial yang ada ke dalam komik stripnya tersebut.

PE : Bagaimana pendapat anda mengenai kajian/teknik analisis semiotika secara ikon, indeks dan simbol pada karya komik strip?

PA : Jadi gini kembali ke karya komik, secara umum seharusnya komikus harus pandai-pandai menyisipkan tanda atau pengkodean di dalam karya komik nya, kalo komik strip Juki ini lebih indeksikal menurut saya, dan

memang lebih membuat menarik nantinya untuk diteliti. Kalo secara ikon ya memang kelihatan di setiap panil, sedangkan simbol yang memang muncul dari kesepakatan dan teks bertutur di dalam komik nya juga cukup mudah untuk ditemukan. Menurut saya ini justru jadi sebuah tantangan bagi peneliti (anda) untuk mencari pengkodean di dalam komik strip. Dan sejauh ini menurut saya penelitian yang menggunakan semiotika sendiri memang cocok untuk apa saja untuk mengkaji sebuah karya visual salah satunya komik strip yang anda teliti.

PE : Bagaimana pendapat anda dengan fenomena sosial pada komik/komik strip?

PA : Mungkin karena dia (faza) nguliknya lebih ke bisnis jadi nguliknya jadi kemana-mana ya, jadi mau tidak mau dia harus memunculkan hal-hal yang membuat orang merasa senasib dan sepenangungan untuk mendapat keuntungan dari komiknya tersebut entah jumlah *followers* atau lainnya. Dan tidak fokus dengan satu hal saja, ya itu semua mungkin karena dia lebih membuat karya yang nantinya akan menjadi perbincangan banyak orang dan laku tentu saja. Secara karakter Si Juki sendiri antara kehidupan dia menjadi anak muda dengan fenomena sosial di sekitarnya mungkin jadi lebih terkesan untuk dipaksakan untuk kritis. Walaupun memang dia lebih berbicara kritik dengan gaya dan kata khas anak muda atau mungkin juga sengaja dicirikan dengan serba-serbi anak muda juga untuk mengejar kelucuan di komiknya.

- PE : Bagaimana pengaruh media online dengan komik strip dan pembacanya sendiri?
- PA : Kalo menurut saya pengaruhnya untuk pembaca selain dimudahkan dan gampang untuk diakses, media online selain juga bersifat praktis karena si pembaca tidak harus capek-capek untuk pergi ke perpustakaan atau toko buku hanya untuk sekedar membaca komik. Karena tidak di pungkiri media sosial dan *website* memang kini sudah menjadi *trend* bagi kalangan anak muda dan lainnya mungkin itu juga alasan kenapa komik seperti Juki tersebut dapat menjadi *hits* dan mendapat perhatian orang banyak. Tetapi ada dampak negatifnya juga menurut saya untuk komik sendiri, salah satunya membuat rilisan fisik jadi menurun bagi beberapa komik yang mungkin belum sepintar dan sekuat komik Juki dalam hal bisnis.
- PE : Apakah ada saran atau pendapat dari anda mengenai skripsi yang sedang saya kerjakan?
- PA : Untuk saran, analisa atau kajian tentang semiotika mungkin termasuk jarang dilakukan, khususnya komik. Karena semiotika menurut saya bisa menunjukkan kepada pembaca tentang hal-hal lain yang tersirat di dalam sebuah gambar komik strip melalui relasi antar tanda-tanda di dalamnya. Menurut saya, seharusnya komik memang harus selalu ditelaah dan dikaji secara intelektual khususnya di lingkungan kampus dan seni rupa pada umumnya. Agar tidak menjadi sebatas bahan hiburan semata yang muncul lalu kemudian hilang begitu saja. Pendokumentasian dan pengkajian

seperti yang anda lakukan saya rasa nantinya akan sangat berguna di masa depan, karena dapat menjadi bahan referensi atau bahan bacaan khususnya komik *online*, yang menarik karena bisa dikatakan mengikuti perkembangan jaman yang sudah maju dengan fasilitas internet yang sudah sedemikian mudahnya diakses semua orang.

Keterangan:

PE : Peneliti

PA : Pakar Ahli

Tabel 2: Aktivitas Komik dan Kuratorisasi Komik **Terra Bajraghosa**

| No | Aktifitas dan Kuratorisasi Komik | Lokasi | Tahun |
|----|---|------------|-------|
| 1 | Komplikasi nomor Nol, compilation comic with Komplikasi Group (<i>karya komik</i>) | Yogyakarta | 2001 |
| 2 | Kompilasi komik Daging Tumbuh” no. 4,6,7,8,9,10, (<i>karya komik</i>) | Yogyakarta | 2002 |
| 3 | Me and My Toy,” short comik, Tabloid Komran “Komplikasi Nol koma Lima,” compilation comic with Komplikasi Group (<i>karya komik</i>) | Yogyakarta | 2002 |
| 4 | Awas, penguasa tipu rakyat (Seri komik) Yogyakarta : Resist Book, Didistribusikan oleh Langit Aksara, 2006 (<i>karya komik</i>) | Yogyakarta | 2006 |
| 5 | Perusahaan rokok untung besar : jangan tanya mengapa (Seri komik) Yogyakarta : Resist Book Didistribusikan oleh Langit Aksara, 2007 (<i>karya komik</i>) | Yogyakarta | 2007 |
| 6 | ART JOG 10: Indonesian Art Now:The Strategies of Being (<i>kurator</i>) | Yogyakarta | 2010 |
| 7 | Comig magz edisi#11, Cendana Art Media (<i>Kurator</i>) | Jakarta | 2011 |

| | | | |
|----|---|------------|------|
| 8 | Festival Kimik Nasional 2012 Launching Komik "Sang Sayur" <i>(nara sumber dan kurator)</i> | Yogyakarta | 2012 |
| 9 | Workshop dan Sosialisasi Kompetisi Komik Indonesia di Yogyakarta, Prakarsa Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif serta Akademi Samali Jakarta <i>(nara sumber)</i> | Yogyakarta | 2012 |
| 10 | Lomba Komik dan Festival Komik Fotokopi, Festival Equator Biennale Jogja XII <i>(kurator)</i> | Yogyakarta | 2013 |
| 11 | Rumah IVAA Diskusi Komik: 9 Ciri Negatif Manusia Indonesia # dalam Komik <i>(nara sumber dan kurator)</i> | Yogyakarta | 2013 |
| 12 | Lokakarya dan Konsultasi Naskah Buku Pintar, Komik, Poster, dan Film <i>(nara sumber)</i> | Denpasar | 2013 |
| 13 | Workshop "Membuat Komik ala Daging Tumbuh" di DGTMB shop <i>(nara sumber dan kurator)</i> | Yogyakarta | 2013 |
| 14 | Mereka bunuh Munir" Kontras komik, karya bersama Eko Prasetyo. <i>(karya komik)</i> | Jakarta | 2014 |
| 15 | Diskusi Komik The Boxer dan Sejarah dalam Komik di RumahIVAA <i>(nara sumber dan kurator)</i> | Yogyakarta | 2014 |
| 16 | Peluncuran dan Bedah Komik "Rampokan Jawa dan Selebes". Bersama sang komikus Peter van Dongen, Terra Bajraghosa dan Farah Wardani. <i>(nara sumber dan kurator)</i> | Yogyakarta | 2014 |
| 17 | Diskusi: With or Without Words Danes Art Veranda Jl. Hayam Wuruk No. 159 Denpasar <i>(nara sumber)</i> | Denpasar | 2015 |
| 18 | Kencan Rahasia Pembukaan Pameran&Diskusi Komik Bersama Terra Bajraghosa <i>(nara sumber dan kurator)</i> | Yogyakarta | 2015 |



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
 http: //www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 1110b/UN.34.12/DT/IX/2014
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

24 September 2014

Kepada Yth.

Komikus di Situs Sijuki.Com
Di Kec. Cilincing Jakarta Utara

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

ANALISIS SEMIOTIKA KRITIK SOSIAL KOMIK STRIP ONLINE SI JUKI DI SITUS SIJUKI.COM

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : DAHINA BIMANTI
 NIM : 10206241031
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Waktu Pelaksanaan : September - Oktober 2014
 Lokasi Penelitian : Situs Sijuki.Com di Kec. Cilincing Jakarta Utara

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
 Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.

NIP 19670704 199312 2 001



SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faza Ibnu Ubaydillah Salman (Faza Meonk)
Alamat : Jln. Rawa Pule 1 No.5b Kukusan, Depok, Jawa Barat.
Profesi : Komikus / Freelance Illustrator

Menerangkan bahwa :

Nama : Dahina Bimanti
NIM : 10206241031
Program studi : Pendidikan Seni Rupa
Instansi / PT : Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Telah melaksanakan penelitian pada komik strip Si Juki yang terdapat dalam situs Sijuki.com guna penyusunan skripsi dengan judul *Analisis Semiotika Kritik Sosial Komik Strip Online Si Juki Di Situs SiJuki.com*. Demikian Surat ini dapat dibuat, harap dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 November 2014



Faza Ibnu Ubaydillah Salman

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Terra Bajraghosa, M.Sn
Profesi : Pengajar DKV ISI, Komikus
Alamat : Jl. Suryodiningratan no.68 Yogyakarta

Menerangkan bahwa :

Nama : Dahina Bimanti

NIM : 10206241031

Program studi : Pendidikan Seni Rupa

Instansi / PT : Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Telah melaksanakan wawancara untuk keperluan triangulasi dan penelitian pada tanggal 18 Maret 2015 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul *Analisis Semiotika Kritik Sosial Komik Strip Online Si Juki Di Situs SiJuki.com*. Demikian Surat ini dapat dibuat, harap dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Maret 2015

(.....TERRA BAJRAGHOSA.....)