

BAB I

PENDAHULUAN

A. JUDUL

Televisi Indonesia di Mata *Sukribo*: Analisis Komik *Sukribo* di Harian *Kompas* dengan pendekatan Semiotika Peirce

B. LATAR BELAKANG

Sejak tahun 1989, dunia pertelevisian Indonesia tumbuh berkembang cukup semarak (Siregar, 2001:vi). Tahun itu, menurut Tommy Suprpto, adalah tonggak perkembangan penyiaran (*broadcasting*) di Indonesia. Hal ini benar saja mengingat sebelumnya, dalam kurun waktu 37 tahun, hanya Televisi Republik Indonesia (TVRI) yang menjadi satu-satunya stasiun televisi yang mengudara secara nasional.

Peluang bagi pihak swasta untuk beroperasi terbuka setelah ada Keputusan Menteri Penerangan No. 190A/Kep/Menpen/1987. Di bulan Agustus, Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI) untuk pertama kali muncul dan beroperasi sebagai stasiun tivi swasta dengan wilayah siaran terbatas. (Suprpto, 2006:21)

Kehadiran siaran RCTI tersebut praktis mendapat sambutan hangat dari masyarakat dalam wilayah yang terjangkau. Kehadirannya pun diikuti dengan munculnya stasiun-stasiun swasta yang lain, yakni SCTV (1990), TPI 1991, ANTV (1993), Indosiar (1995), Metro TV (2000), Trans TV (2001), LaTV

(2002)—dan kini menjadi TVONE, TV7 (kini Trans7), dan Global TV. (Suprpto, 2006:22) Selain itu, stasiun-stasiun tivi lokal juga lahir dan berkembang di beberapa kota.

Kini, terdapat 11 saluran televisi nasional dan belasan stasiun berskala regional maupun lokal hadir ke tengah masyarakat dengan pelbagai program siarannya. Masyarakat bebas memilih siaran mana yang ingin ditonton. Murah akses dan kemudahan mengkonsumsi sebagai sarana hiburan membuatnya senantiasa hadir di hampir setiap rumah dan ruang pribadi. Hal ini adalah sebuah perkembangan mengingat selama 37 tahun tersebut berlaku sistem televisi tunggal. (Siregar, 2001:70) Dalam periode waktu tersebut masyarakat hanya disugahi satu saluran informasi dari media televisi yang sarat dengan pesan pemerintah.

Kehadiran stasiun-stasiun swasta menjadikan informasi yang hadir dalam masyarakat lebih plural. Berbagai macam dan jenis informasi yang diinginkan masyarakat terpenuhi. Begitu banyak program-program program audio visual hadir dalam kehidupan sehari-hari.

Wuryanto dan Jatmiko (2007:21) menyatakan bahwa televisi telah membius kita. Rasanya, ada yang kurang jika dalam satu hari tidak menonton televisi. Selama 24 jam dalam sehari 7 hari dalam seminggu kotak ajaib itu menyuguhkan pelbagai tontonan. Ia berubah menjadi ‘teman’ dalam setiap aktivitas. Setiap saat, televisi selalu ada untuk menemani. Terlepas apakah bermanfaat ataukah tidak.

Kebiasaan menonton tivi, menurut Wuryanto dan Djatmiko, bukan karena ada sesuatu yang ingin dilihat atau bermanfaat bagi kehidupan. Televisi mampu mengalihkan perhatian terhadap hal penting dan bahkan mendesak dalam kehidupan masyarakat. Bahkan, televisi juga mampu mempengaruhi eksistensi suatu kebudayaan. Bukan hanya merusak, tetapi juga mematikan.

Suku Gwinch'in di Alaska Utara adalah sebuah suku yang telah ribuan terisolasi dari budaya luar. Suku ini mengalami apa yang disebut sebagai kecanduan televisi. Kehadiran televisi berdampak pada pengabaian adat istiadat mereka. Seorang anggota suku mengaku bahwa adat istiadat mereka telah hilang tercerabut sejak kehadiran televisi di tengah kehidupan mereka. Televisi 'mendorong' mereka untuk menjadi sesuatu yang lain dan mengajarkan ketamakan dan kesia-siaan. (Wuryanto dan Djatmiko, 2007:23)

Lantas, bagaimana dengan televisi Indonesia? Apa yang televisi ajarkan bagi masyarakat?

Realitas di Indonesia menunjukkan bahwa televisi telah menjadi bagian dari *basic need* kehidupan masyarakat. Hasil survei Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI) pada tahun 2002 menyebutkan bahwa dalam seminggu anak-anak Indonesia rata-rata menghabiskan 30-35 jam untuk mengkonsumsinya. Ironisnya, tidak banyak orangtua yang menemani anaknya, atau membiarkan mereka tanpa ada panduan tayangan mana yang sepatutnya mereka saksikan. Artinya, anak-anak pun dibiarkan menyaksikan dan menyerap tontonan untuk orang dewasa, tanpa kontrol. (Wuryanto dan Djatmiko, 2007:65)

Kualitas tayangan televisi Indonesia pun belum begitu memenuhi harapan awal, khususnya dalam fungsi informasi dan pendidikan. Harapan itu menurut Agus M Irkham (2005), hanyalah tinggal harapan saja. Siaran televisi Indonesia masih didominasi pada berita kriminal, dangdut, sinetron (cinta) remaja, "bisnis SMS" lewat beragam idol, tayangan misteri, dan belakangan direvisi menjadi sinetron (misteri) Islami. Berdasarkan survei media yang dilakukannya, durasi rata-rata per hari tayangan misteri di stasiun televisi (minus Metro TV dan Global TV) di atas 4 jam atau 33,5 jam per minggu, dangdut, 566,5 menit per hari atau 3.965,5 menit per minggu dan berita kriminal, 540,6 menit per hari (3.785 menit dalam sepekan). (*Suara Merdeka*, 18 Juli 2005)

Salah satu yang banyak disukai masyarakat adalah sinetron (sinema elektronik). Hampir semua stasiun televisi menayangkan dengan bermacam judul. Namun, sebagian besar hanya menonjolkan pada sisi cerita dan rating saja. Sinetron Indonesia kurang bahkan tidak memperdulikan efek yang ditimbulkan.

Pada umumnya sinetron Indonesia bercirikan cerita tentang seseorang yang penuh penderitaan lahir batin (lemah daya), adanya tokoh antagonis yang sadis dengan akting yang berlebihan dan tidak wajar selayaknya penjahat normal, biasanya bahagia di akhir cerita (*happy ending*), semakin tokohnya menderita penuh tangisan semakin bagus, terkadang kalau cerita habis dibuat cerita tambahan yang justru terlihat memaksa, tokoh utamanya selalu ganteng dan cantik saja, tidak sesuai dengan perilaku dan gaya hidup di daerah mana pun di Indonesia, memperlihatkan dan mengumbar kemewahan duniawi, kurang isi pesan/makna positif di balik cerita, cerita berseri dengan akhir yang mengambang

sehingga penonton menjadi gemas dan penasaran, dan cerita selanjutnya bersambung minggu depan terasa sangat lama sekali sehingga yang ketagihan nonton sering teringat terus. (<http://organisasi.org/sinetron-berseri-tv-indonesia-banyak-yang-tidak-mendidik-bikin-ketagihan>, diakses pada 8 Mei 2010)

Beberapa kasus sebagai efek tayangan tivi telah mengakibatkan jatuhnya korban, yakni ‘*Smack Down*’. Seorang siswa kelas III SD Cingcin I Katapang, Kabupaten Bandung meninggal. Ia dan enam temannya semula hanya bermain-main dengan menirukan adegan gulat yang mereka tonton dalam siaran televisi, *Smack Down*.

‘*Smack Down*’ adalah acara gulat profesional yang dikemas dengan ‘lebih menghibur’, seru, keras, dramatis, dan bisa dibilang tanpa aturan. Para petarung seolah melakukan gulat. Padahal sebenarnya itu semua adalah hanya adegan, pura-pura. Namun, bagi mereka (anak-anak), tayangan tersebut mereka anggap sebagai realita. Tak khayal, adegan-adegan tersebut mengilhami banyak anak-anak untuk meniru gaya-gaya para petarung itu. (<http://www.detiknews.com/index.php/detik.read/tahun/2006/bulan/11/tgl/23/time/153111/idnews/711885/idkanal/10>, diakses 6 Mei 2009)

Realitas yang tersebut di atas sepertinya menarik bagi Ahmad Faisal Ismail. Melalui “*Sukribo*” – salah satu komik-strip yang hadir di *Harian Kompas Minggu* – ia merefleksikan dan menggambarkan kembali peristiwa, isu, dan realitas yang terjadi dalam masyarakat. Dan di antaranya adalah refleksi tentang praktik pertelevisian di Indonesia.

Komik adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, maupun berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna. Komik dapat dikelompokkan dalam 2 jenis; komik strip (*comic-strips*) dan buku komik (*comic books*). Komik-strip yaitu komik bersambung yang dimuat di surat kabar, sedangkan komik buku adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita. Hingga sekarang komik mengalami perkembangan dan modifikasi, baik dalam format, muatan isi, teknis pembuatan, hingga strategi pemasarannya. (Setiawan, 2002:22-24)

Selain itu, komik merupakan wacana visual yang sarat tanda – pictorial maupun teks – dan berhubungan dengan apa peristiwa maupun konteks sosial sehingga mampu dimakna-asosiatif oleh pembacanya. Dalam buku *Menakar Panji Koming*, Muhammad Nasir Setiawan menafsirkan komik karya Dwi Koen, *Panji Koming* yang berbicara tentang dengan realitas sosial politik Indonesia di tahun 1998.

Sebagai sebuah karya seni, komik-strip memiliki ciri-ciri antara lain adanya karakter yang tetap, adanya penggunaan bingkai (*frame*) untuk menunjukkan (tahap) aksi, dan terdapat balon kata (teks). Meski demikian, kehadiran teks bukanlah ‘harga mati’ sebuah cerita disebut sebagai komik-strip. Komik-strip “Fred’nand”, karya Reir Mik, adalah salah satu contoh komik yang benar-benar mengedepankan visualnya. Komik-strip berbeda dengan kartun. Kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik, yang mengandung unsur sindiran, lelucon atau humor. Kartun terdiri dari satu bingkai (*frame*) dan meski memiliki karakter tetap, namun karakter tersebut tidaklah

dihadirkan secara terus-menerus. Untuk teks, kartun tidak menggunakan balon kata, namun diberikan keterangan (*caption*) untuk menunjukkan permasalahan yang diangkat. (Setiawan 2002:28-34)

Kebanyakan media cetak (khususnya surat kabar) memiliki ruang kartun. Isi dan fungsinya juga sama dengan tajuk atau editorial. Sebagaimana sebuah “Tajuk”– yang biasanya ditulis oleh Pemimpin Redaksi atau Wartawan Senior –, kartun dibuat oleh seorang kartunis, juga merupakan mempresentasikan pandangan, pendapat dan sikapnya terhadap persoalan aktual yang terjadi dalam masyarakat. Selain kartun, beberapa media juga menampilkan komik-strip, yang juga menyorot persoalan aktual dalam cerita gambar berbingkai. Harian Kompas hingga saat ini paling tidak terdapat 6 judul komik-strip yang hadir dan ditampilkan di hari Minggu. Dan salah satunya adalah *Sukribo*.

Sejak 2003, komik-strip *Sukribo* telah merepresentasikan pelbagai realitas yang terjadi. Dengan tokoh sentral yakni seorang pemuda berambut keriting-kribo, ia berbicara dan berpendapat tentang peristiwa maupun isu aktual dan faktual. Dan pada beberapa kali, *Sukribo* bicara tentang televisi Indonesia.

Dari pemahaman di atas maka penulis ingin menganalisis-deskripsikan makna gambar komik-strip tersebut dalam merepresentasikan tayangan televisi Indonesia. Sebagai satu bentuk media massa, televisi memiliki 4 fungsi, yaitu sebagai media berita dan penerangan, media pendidikan, media hiburan, dan media promosi. Memang dalam praktiknya, keempatnya fungsi tersebut tidak terpisahkan. Keempatnya akan saling terkait. Materi yang disajikan, baik media elektronik maupun cetak, akan mengandung keempat fungsi tersebut. Hanya saja,

bobotnya yang berbeda. Bisa saja satu fungsi tersebut diberikan bobot lebih ketimbang yang lain. (Darwanto, 2007:34)

Lantas, mana yang dominan dalam pertelevisian Indonesia? Adakah proses mendidik dan mencerdaskan masyarakat pemirsa sudah dilakukan? *Sukribo* telah menjawab.

C. PERUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang di atas maka penelitian ini akan dilakukan untuk menjawab permasalahan: “*Bagaimanakah komik-strip Sukribo merepresentasikan tayangan televisi Indonesia?*”

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membaca bagaimana komik-strip *Sukribo* merepresentasikan tayangan televisi Indonesia.
2. Mengetahui bagaimana karakter pertelevisian di Indonesia melalui penggambaran dalam komik-strip *Sukribo*.
3. Menjelaskan karakter televisi Indonesia melalui makna dalam komik-strip *Sukribo*.

E. KERANGKA KONSEP

Dalam tahap analisis ini, pendekatan semiotika dari Peirce digunakan untuk menginterpretasikan realitas yang digambarkan dalam komik-strip *Sukribo*. Simbolisasi yang dibentuk adalah ekspresi dari maksud dan tujuan yang

digambarkan dalam bentuk karakter tokoh, gerak tubuh, ekspresi mimik dan kata-kata penyerta. Interpretasi dengan semiotika ini dilakukan untuk menelusuri makna tanda dari *Sukribo* yang menggambarkan realitas pertelevisian Indonesia.

Untuk menjelaskan menggunakan konsep. Konsep-konsep dalam penelitian ini yaitu:

1. Tanda

Menurut Charles S. Peirce, tanda atau *representamen*, adalah sesuatu yang menggantikan sesuatu bagi orang dalam beberapa hal atau kapasitasnya. (Budiman, 2004:25)

2. Komik

Menurut Marcell Boneff (Setiawan, 2002:24), komik adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, maupun berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna. Komik memiliki karakter tetap, adanya penggunaan bingkai (*frame*) untuk menunjukkan (tahap) aksi, dan biasanya terdapat balon kata (teks). Komik dapat dikelompokkan dalam 2 jenis, (1) komik strip (*comic-strips*), yaitu komik bersambung yang dimuat di surat kabar dan (2) buku komik (*comic books*), yaitu kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita.

3. Pendidikan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 (yang ditetapkan pada tanggal 27 Maret 1989) Pasal 1 (1) pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan

bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

4. Medium Televisi

Menurut Darwanto (2007:34), sebagai satu bentuk media massa, televisi memiliki 4 fungsi, yaitu sebagai: media berita dan penerangan, media pendidikan, media hiburan, dan sebagai media promosi. Dalam praktiknya, keempatnya fungsi tersebut tidak terpisahkan. Keempatnya saling terkait. Materi yang disajikan, baik media elektronik maupun cetak, akan mengandung keempat fungsi tersebut. Hanya saja, bobotnya yang berbeda. Bisa saja satu fungsi tersebut diberikan bobot lebih ketimbang yang lain.

F. METODE PENELITIAN

F.1. JENIS PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika. Penggunaan semiotika adalah sebagai alat untuk mempelajari tentang tanda atau ilmu tentang tanda. Awalnya, pendekatan ini banyak digunakan untuk mentelaah masalah linguistik. Dalam perkembangannya, disiplin ilmu lainnya seperti; seperti sosiologi, antropologi, psikologi dan juga komunikasi, menggunakan pendekatan ini.

Istilah “semiotika” atau “semiotik”, dimunculkan pada akhir abad XIX oleh Charles Sanders Peirce (Sobur, 2003:13). Peirce merujuk tentang tanda yang menjadi dasar konsep semiotika. Konsep tentang tanda tidak terbatas hanya pada bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda, melainkan dunia itu

sendiri beserta pikiran manusia yang menjalin hubungan dengan realitasnya. Bahasa merupakan sistem tanda yang paling fundamental bagi manusia. Sedangkan tanda nonverbal, seperti gerak-gerik, bentuk pakaian, dan beraneka ragam praktek sosial, dapat sebagai sejenis bahasa yang tersusun dari tanda-tanda bermakna yang dikomunikasikan berdasarkan relasi-relasi.

Dalam penelitian ini penulis ingin melihat bagaimanakah pertelevisian Indonesia digambarkan dalam bentuk visual *Sukribo* yang sarat dengan tanda. Tanda-tanda tersebutlah yang membentuk pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh Ahmad Faisal Ismail sebagai seorang kartunis. Realitas sosial tersebut oleh seorang kartunis dipaparkan secara eksplisit dalam pemilihan gambar dan kata-kata. Serta kejadian-kejadian dari suatu peristiwa dimetamorfosakan dalam bentuk cerita dan tokoh karakter dilibatkan di dalamnya.

Untuk mengetahui bagaimana kartunis *Sukribo* melihat dan merepresentasikan tayangan televisi Indonesia, maka perlu media sebagai penghubung antara tanda-tanda yang digunakan kartunis dalam karyanya dengan peristiwa yang melatar belakangi kartun tersebut. Peirce menyebutnya sebagai *obyek*.

Karena itulah, penelitian ini menggunakan model semiotik dari Peirce yang sesuai untuk menghubungkan terjadinya tanda dengan obyeknya. Penelitian tentang sistem tanda ini juga ingin melihat bagaimana kartunis Ahmad Faisal Ismail menggambarkan peristiwa dan memberikan opininya atas tayangan-tayangan televisi Indonesia. Untuk menjelaskan penelitian ini maka diuraikan dengan bentuk kualitatif.

F.2. SUMBER DATA

Data-data yang diperoleh sebagai bahan penelitian ini adalah komik-strip *Sukribo* yang terbit di Harian *Kompas Edisi Minggu* yang terkait dengan tema/topik pertelevisian Indonesia.

F.3. ANALISIS DATA

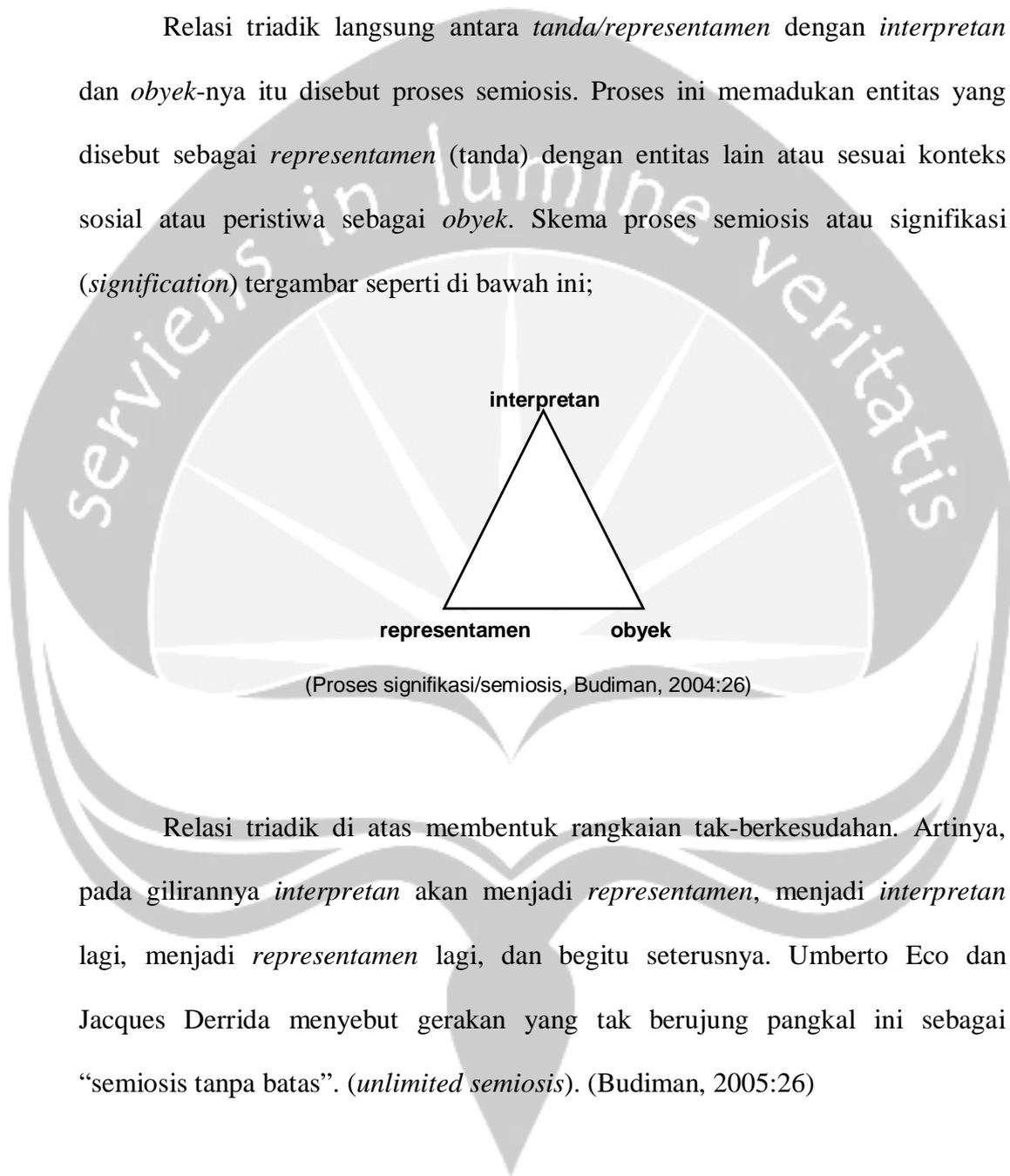
Untuk menganalisis data, penulis menggunakan pendekatan semiotika dari Charles S. Peirce. Menurutnya, sebuah tanda, atau *representamen*, adalah sesuatu yang menggantikan sesuatu bagi orang dalam beberapa hal atau kapasitas. (Budiman, 2004:25)

Menurut Kris Budiman, semiotika Peirce berpangkal pada sebuah trikotomi dasar mengenai relasi “menggantikan” (*stands for*) di antara *tanda* dengan *obyek-nya* melalui *interpretan*. *Representamen* adalah sesuatu yang bersifat inderawi (*perceptible*) atau material yang berfungsi sebagai tanda. Kehadiran *representamen* membangkitkan *interpretan*. *Interpretan* adalah sesuatu tanda lain yang ekuivalen yang ada dalam benak seseorang (*interpreter*). Dengan begitu maka, hakikat dari *representamen* dan *interpretan* adalah tanda, yakni sesuatu yang menggantikan sesuatu yang lain. *Representamen* hadir terlebih dulu dan *interpretan* dihadirkan oleh *representamen*. (Budiman, 2005:50)

‘Pembacaan’ atas sebuah tanda, menurut Kris Budiman, akan tertuju kepada seseorang sesuai dengan kapasitas dan pengalaman kulturalnya. Artinya, di dalam benak seseorang, satu tanda akan menciptakan tanda lain yang ekuivalen menurut seseorang tersebut. Selain itu, hal itu dimungkinkan akan lebih

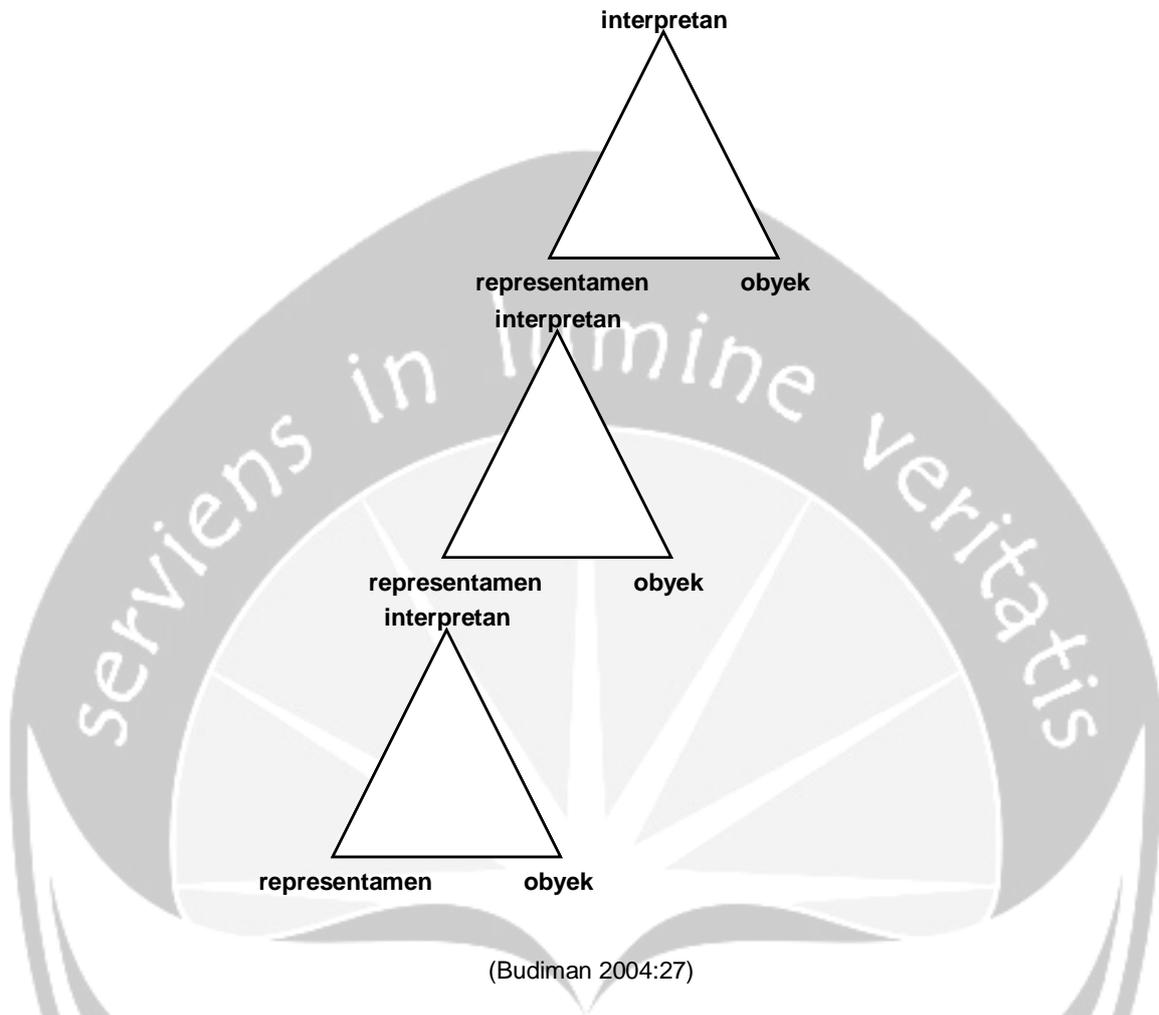
terkembang. Tanda yang tercipta itu oleh Peirce disebut sebagai *interpretan* dari tanda yang pertama. (Budiman, 2005:49)

Relasi triadik langsung antara *tanda/representamen* dengan *interpretan* dan *obyek*-nya itu disebut proses semiosis. Proses ini memadukan entitas yang disebut sebagai *representamen* (tanda) dengan entitas lain atau sesuai konteks sosial atau peristiwa sebagai *obyek*. Skema proses semiosis atau signifikasi (*signification*) tergambar seperti di bawah ini;



(Proses signifikasi/semiosis, Budiman, 2004:26)

Relasi triadik di atas membentuk rangkaian tak-berkesudahan. Artinya, pada gilirannya *interpretan* akan menjadi *representamen*, menjadi *interpretan* lagi, menjadi *representamen* lagi, dan begitu seterusnya. Umberto Eco dan Jacques Derrida menyebut gerakan yang tak berujung pangkal ini sebagai “semiosis tanpa batas”. (*unlimited semiosis*). (Budiman, 2005:26)



Gambar di atas adalah skema proses semiosis yang tak-berkesudahan (tanpa batas). Dalam penjelasannya, Budiman menunjuk sebuah gambar *telepon* pada rambu lalu-lintas sebagai *representamen*. Gambar tersebut secara potensial dapat berhubungan dengan tanda-tanda lain sebagai



intrepretan-nya, yaitu *telepon*, yang pada gilirannya akan mengacu pada benda yang merupakan suatu alat komunikasi: *telepon sungguhan*. Selanjutnya, kata “*telepon*” tersebut akan berkedudukan sebagai *representamen* yang berhubungan

dengan sederetan kata-kata lain, misalnya, *alat komunikasi jarak jauh*. Frase “*alat komunikasi jarak jauh*” inipun selanjutnya menjadi sebuah *representamen* yang akan menjalin relasi dengan *interpretan* baru: *ponsel* atau *handphone*. Dan berikutnya, *ponsel* atau *handphone* sebagai *representamen* dan ber-relasi dengan *interpretan* lain, misalnya iklan *ponsel*, dan seterusnya. Sambung-sinambung tanpa pernah selesai. (Budiman 2004:29)

Untuk melihat relasi *representamen* dan obyek, Peirce mengklasifikasikan tanda-tanda ke dalam 3 tipe: ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang didasari pada kemiripan “rupa” (*resemblance*) sebagaimana telah dikenali oleh para pembacanya. Relasi ikonik ini terwujud sebagai “kesamaan dalam beberapa kualitas”. Sedangkan, indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial. Relasi indeksial bersifat konkret, actual, dan umumnya melalui secara sekuensial atau kausal. Dan terakhir adalah simbol. Relasi simbolik memiliki sifat arbitrer dan konvensional dan biasanya digunakan dalam tanda-tanda kebahasaan. (Budiman, 2004:29-33)

Selanjutnya, dalam analisis ini, tanda-tanda dalam komik-strip *Sukribo* disebut sebagai obyek. Obyek tersebut menunjuk pada konteks sosial yang diangkat dan kesesuaian dengan peristiwa yang terjadi. Sehingga untuk menjelaskan dan menerangkan rangkaian proses semiosis yang tidak berkesudahan, sistem tanda yang digunakan dapat menunjukkan hubungan dengan suatu peristiwa (obyek) yang terjadi. Peristiwa yang diangkat oleh *Sukribo* merupakan bentuk representasi dari sebuah realitas.

Selanjutnya adalah interpretasi/menafsirkan (*interpretating*) dari tanda-tanda. Interpretasi ini tidak terlepas dari peristiwa yang sedang/terjadi. Tanda dan obyek tersebut diharapkan dapat menjelaskan dan juga sebagai perantara untuk menafsirkan sebuah topik yang dianalisis. Dengan interpretasi tersebut, sikap, pandangan, dan pendapat tentang pertelevisian Indonesia dari *Sukribo* akan terungkap.

