

REPRESENTASI KARAKTERISTIK ORANG SUNDA DALAM KOMIKLIEUR (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA KOMIKLIEUR EPISODE “MENANTI MAGRIB”, “PETOT”, DAN “ALASAN”)

Patra Aditia¹

¹ Staf Pengajar di Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Peminatan Manajemen Desain.

Abstrak

Karakter lokal dalam komik Indonesia selalu berusaha dimunculkan sejak masa awal perkembangannya sejak tahun 1930-an hingga sekarang. Tidak terkecuali komik-komik yang bermunculan di media sosial instagram seperti KomikLieur yang menonjolkan karakter lokal dalam hal ini orang Sunda. Penelitian ini menggunakan metode semiotika dari Roland Barthes dengan memilih tiga komik strip dari *KomikLieur* yang berjudul *Menanti Maghrib*, *Petot*, dan *Alasan*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam tingkat denotatif, oleh KomikLieur digambarkan bahwa orang Sunda adalah orang dengan karakter tidak sabar, terlampau santai, dan kurang taat pada aturan; secara konotasi, oleh KomikLieur digambarkan bahwa orang Sunda adalah orang dengan karakter kritis, berorientasi pada waktu luang, dan punya kemampuan berkelit pada aturan; sedangkan secara mitos, *KomikLieur* mencoba mengonstruksikan orang Sunda sebagai orang dengan karakter jenaka, reflektif, dan kreatif.

Kata Kunci: Komik, Orang Sunda, Karakteristik, Semiotika, KomikLieur

Latar Belakang

Komunikasi yang bersifat visual-naratif sebagai cikal bakal komik sebenarnya sudah berlangsung sejak berabad-abad yang lampau. Pada tahun 110, terdapat pilar Trajan (*Trajan's column*) yang bercerita tentang pertempuran antara Bangsa Romawi melawan Bangsa Dacia. Jika merunut lebih jauh lagi, maka huruf hieroglif yang digunakan Bangsa Mesir di dinding Piramida juga dapat dianggap sebagai sebuah komunikasi visual naratif yang lebih purba. Namun baik pilar maupun Piramida, keduanya tidak beredar menemui pembaca. Komunikasi visual-naratif mulai menjadi embrio komik ketika ditemukan mesin cetak di sekitar abad ke-15. Sejak itu, mulai terlihat cetakan yang bisa dikategorikan sebagai komik seperti yang dikenal sekarang. Misalnya, karya William Hogarth (1697 - 1764) berjudul *A Rake's Progress* yang berisi delapan karya lukis menceritakan apa yang dilakukan oleh Tom Rakewell dalam kunjungannya ke London. Tom menghamburkan uangnya di meja judi dan prostitusi yang malah berujung pada penjara dan rumah sakit jiwa.

Komik, karena punya kekuatan dari segi visual dan narasi, maka sering digunakan untuk memuat pesan tertentu, termasuk persoalan identitas serta kelokalan. Misalnya, contoh paling sederhana, pada komik yang dikeluarkan oleh Amerika Serikat dan komik yang dikeluarkan oleh Jepang, keduanya memuat latar belakang dan isu yang berbeda - disesuaikan dengan masing-masing karakteristiknya-. Hal tersebut tidak terkecuali juga di Indonesia.

Karakter lokal dalam komik Indonesia selalu berusaha dimunculkan sejak masa awal perkembangannya. Pada tahun 1930-an, komik strip *Put-On* yang dimuat di harian *Sin Po* bercerita tentang keseharian etnis Tionghoa di Indonesia. Dilanjutkan pada tahun 1950-an, komik bertema wayang meraih popularitas karena dekat dengan budaya Indonesia serta membawa nilai-nilai positif.

Pada tahun 1960-an, komik roman mulai digemari oleh pembaca muda, namun cerita tentang romansa muda-mudi ini menuai reaksi keras dari para orang tua karena kerap berisi seksualitas dan kekerasan. Komik yang dianggap membawa pengaruh negatif ini seolah-olah dihalau oleh kehadiran komik bertema silat dan *superhero* pada tahun 1970-an. Komik bertema silat dan *superhero* ini mendapat respons positif karena memiliki nilai-nilai kelokalan. Misalnya, latar tempat di Indonesia dan nilai kesantunan dari para tokoh yang muncul di komik itu pun, khas Indonesia. Komik Indonesia pada periode tahun 80-an lebih banyak mengadaptasi karakter-karakter Jepang yang saat itu tengah populer di Indonesia lewat video Betamax seperti Voltus, God Sigma, dan Megaloman. Namun komikus Indonesia periode itu tetap memasukkan unsur kelokalan Indonesia, seperti cara bicara sampai onomatope.

Pada periode 1990-an, produksi komik lokal dapat dikatakan lebih minim dibanding periode-periode sebelumnya. Disini, pembaca komik lebih banyak membaca komik terjemahan dari terutama dari Jepang, Komik Indonesia mendapatkan angin segar pada Pasar Seni ITB tahun 1995, lewat kemunculan Caroq volume 0. Komik Caroq karya Thoriq ini berlatar tempat di kota fiktif bernama Braga dengan dialog-dialog informal, cenderung kasar, dan gambar yang terpengaruh oleh komik Amerika. Komik Indonesia berkembang terus lewat sampai muncul majalah yang mengulas tentang komik seperti *Sequen* hingga omnibus berisi karya komikus-komikus lokal seperti *Re:On* dan *Kosmik*. Format komik yang umumnya berupa buku fisik kini berkembang dengan format digital seperti web toon. Kemunculan sosial media punya pengaruh sangat besar dalam estetika, bertutur, dan distribusi komik. Instagram masih tercatat sebagai penyedia komik daring (*online*) yang terbesar, banyak judul-judul yang mempunyai pengikut (*followers*) puluhan ribu dengan konten yang secara rutin diperbaharui.

Identifikasi Masalah

Salah satu komik yang cukup populer lewat media sosial instagram adalah *KomikLieur* karya Sagus. Komik ini bercerita tentang kehidupan sehari-hari anak-anak SD Cijangar beserta karakter-karakter di sekitarnya. Cerita di *KomikLieur* menggunakan dialog Bahasa Sunda. *KomikLieur* mempunyai *followers* hingga 19 ribu dan masih aktif diperbaharui. Selain di instagram, *KomikLieur* juga muncul dua kali seminggu di Ciayo Comics.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk memaknai *KomikLieur* dan kaitannya dengan karakteristik orang Sunda dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Pertanyaan penelitian yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana denotasi yang dimunculkan dalam *KomikLieur* mengenai karakter-karakter orang Sunda?
2. Bagaimana konotasi yang dimunculkan dalam *KomikLieur* mengenai karakter-karakter orang Sunda?
3. Bagaimana mitos yang dimunculkan dalam *KomikLieur* mengenai karakter-karakter orang Sunda?

KAJIAN PUSTAKA

Komik

Menurut Will Eisner (1990), komik adalah “*sequential art*”, seni bertutur lewat gambar. Sementara itu, Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics* (1994) mendefinisikan komik sebagai: “Gambar yang tersusun dalam urutan tertentu dan berfungsi untuk menghasilkan respon estetik dari pembacanya”. Definisi komik oleh Eisner dan McCloud disini menekankan pada gambar yang bertutur, tidak ada penekanan mengenai dialog dan format media sebagai bentuk utuh dari komik, jadi komik intinya berorientasi pada gambar yang bercerita, dimana kata-kata adalah elemen sekunder dalam komik dan media presentasi bisa beragam bentuknya. Melalui pemahaman ini, pengalaman membaca komik bisa beragam dan luas sekali, dari mulai tutorial membuat mie instan, komik strip, komik digital, buku komik, hingga karya-karya seni yang merespon komik. Apapun formatnya, konsep dasar komik adalah bertutur lewat gambar

Carl Potts dalam *DC Comics Guide to Creating Comic* (2013), memberikan rumus bertutur komik sebagai berikut:

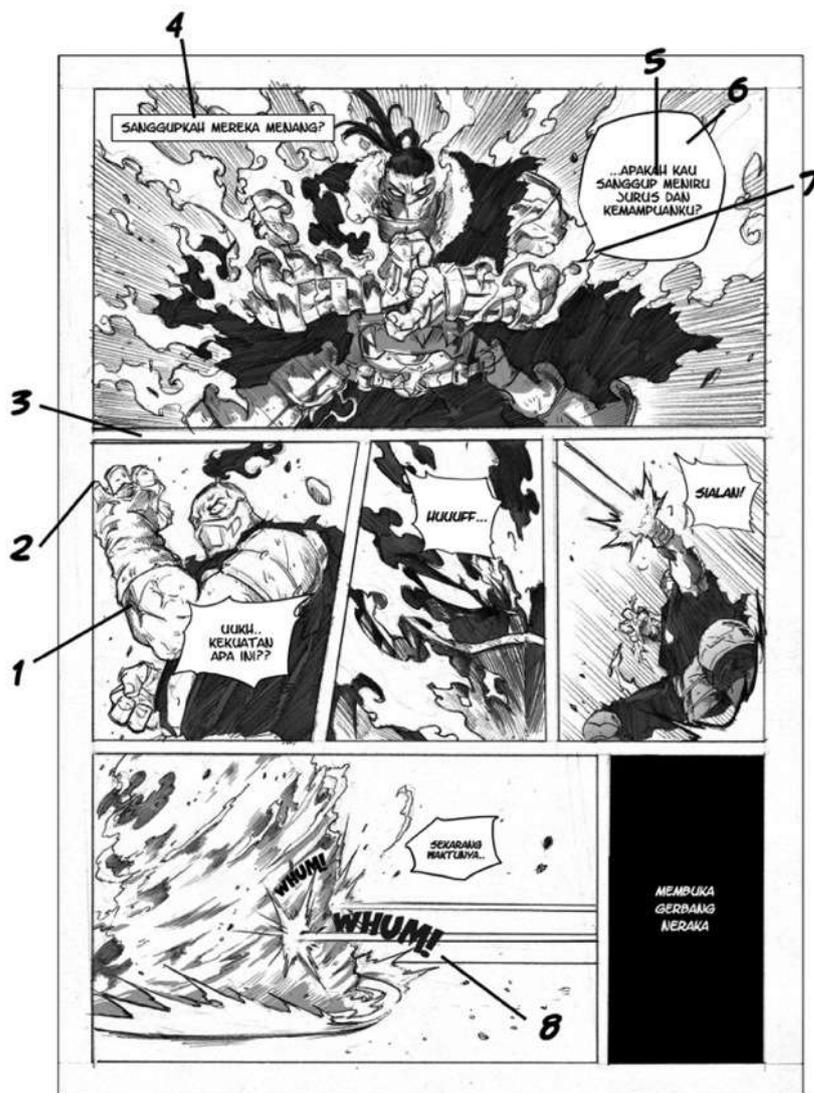
Gambar + Narasi + *Sequential Visual Storytelling* = Komik

Narasi: adalah cerita, dasar bagi komik.

Gambar: presentasi utama dalam komik, biasanya berupa ilustrasi, fotografi, atau apapun yang berbentuk visual

Sequential Visual Storytelling: Bisa dibilang, ini adalah jiwa dari sebuah komik, karena terkait kemampuan komikus untuk memilih apa yang ditampilkan (dan tidak), pengolahan visual (pemilihan sudut kamera, *rendering*, tata letak, *framing*), penyusunan (kemampuan mengatur alur elemen-elemen visual), dan keterkaitan antara satu elemen visual dengan yang lainnya.

Secara umum, komik terdiri dari dua bagian, sampul dan halaman dalam (*interior pages*). Stan Lee dalam buku *How To Draw Comic Marvel Way* (1984) menuturkan secara anatomis bahwa sebuah halaman komik terdiri dari elemen sebagai berikut :



1. Ilustrasi: Gambar, berfungsi menjelaskan adegan secara naratif
2. Panel: Batas antara tiap ilustrasi. Ada panel terbuka dan panel tertutup. Cara kerja panel adalah menangkap adegan yang dianggap penting dalam sebuah kejadian.
3. Parit (*Gutter*): Ruang kosong antar panel. Menurut McCloud, ruang kosong ini memancing pembaca membayangkan waktu dan adegan ransisi antar panel.
4. Keterangan (*Caption*): Keterangan di luar dialog. *Caption* biasa dipakai untuk menunjukkan lokasi, waktu, atau pikiran karakter
5. Teks (*Text*): dialog yang diucapkan oleh tokoh. Bentuk teks ini bisa beragam, tergantung karakter seperti apa yang ingin ditampilkan.
6. Balon Kata (*Words Balloon*) : Bidang untuk mengisi teks. *Words Balloon* juga mempunyai beragam bentuk seperti balon untuk berpikir, berteriak, berbisik, dan sebagainya.
7. Ekor (*Tails*) : ekor dari *words balloon*. Fungsinya untuk menunjukkan siapa yang berbicara.
8. Efek Suara (*Sound Effect/SFX*) : Berfungsi memberikan penekanan dalam bentuk teks pada kejadian. Salah satu hal yang menarik dari efek suara ini adalah objek yang sama

punya efek suara berbeda di tiap tempat, misal; kucing di Jepang bunyinya “nyaan”, sementara di Indonesia “meong”.

METODOLOGI

Semiotika

Semiotika atau semiologi merupakan istilah yang merujuk kepada ilmu yang mempelajari sistem tanda seperti bahasa, kode, sinyal, dan sebagainya. Secara sederhana semiotika adalah ilmu tentang tanda, diambil dari kata Yunani *semioin* yang berarti tanda. Sebagaimana telah disebutkan manusia dalam kehidupannya memiliki kemampuan untuk menghasilkan dan memproses berbagai simbol. Larry Samovar dalam bukunya yang berjudul *Komunikasi Antar Budaya* (2010) menyebutkan kemampuan ini mencakup menerima, menyimpan, mengolah, dan menyebarkan simbol-simbol yang membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya. Semiotika menelaah simbol atau tanda, mempelajari fungsi tanda dalam sebuah teks dimana sistem tanda yang terkandung dalam sebuah teks memiliki kandungan pesan yang mengarahkan pembacanya dalam menangkap isi pesan tersebut. Teks dalam hal ini mencakup apa yang disampaikan Daniel Chandler dalam buku *Semiotics for Beginners* (2006) sebagai kumpulan tanda-tanda (seperti kata-kata, gambar, suara dan atau gerakan) yang dikonstruksikan (dan diinterpretasikan) dengan mengacu pada konvensi yang terkait dengan genre dan media komunikasi tertentu.

Konsep ini diawali oleh pemikiran Ferdinand Saussure sebagai seorang ahli linguistik yang melihat semiotika sebagai ilmu untuk mengkaji tanda, proses menanda, dan menandai, melalui sistem tanda yang dikelompokkan menjadi dua yaitu: penanda dan petanda, sebuah model yang dikembangkan oleh Saussure melihat bagaimana penanda sebagai sebuah bentuk persepsi dari sebuah tanda atau citra tanda. Sedangkan petanda adalah bentuk konsep mental terkait dengan tanda tersebut. Hubungan diadik antara penanda dan petanda bersifat arbitrer, sebuah hubungan suka-suka bukan sebuah hubungan yang terpolakan dengan baku. Meski demikian Saussure menegaskan bahwa relasi yang terbentuk antara penanda dan petanda tidak berarti bersifat pribadi melainkan sebuah bentuk dari kesepakatan sosial.

Hubungan antara penanda dan petanda merupakan sebuah kesatuan dari komponen tanda dimana hubungan antara keduanya sebagaimana disebutkan oleh Saussure sebagai makna. Misalnya kata “hot” sebagai sebuah penanda ketika disematkan dalam petanda kompor maka akan menjadi pemaknaan mengenai panas kompor ketika menyala dan berbahaya dipegang tangan secara langsung. Tetapi ketika disematkan dalam petanda lain misalnya *chicken wing* – menjadi *hot chicken wing* – maka makna yang dihasilkan menjadi tingkat kepedasan dari sebuah makanan.

Hasil pemikiran Saussure ini yang kemudian menjadi sebuah pondasi bagi Roland Barthes untuk mengembangkan lebih lanjut mengenai penerapan semiotika atau semiologi sebagai sebuah ilmu. Berbeda dengan Saussure yang fokus pada hubungan kesatuan antara penanda dan petanda, dan makna yang diungkap dalam hubungan diadik tersebut, Barthes dalam bukunya yang berjudul *Elemen-Elemen Semiologi* (2012) dan *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa* (2007) melihat lebih jauh mengenai konsep penandaan pada tataran yang lebih dalam (konotatif), dimana sebelumnya Saussure melihat terutama pada tataran denotatif. Roland Barthes melihat bahasa sebagai sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2003 : 63).

Sebagaimana pandangan Saussure, Barthes juga meyakini bahwa antara penanda dan petanda tidak terbentuk secara alamiah, melainkan bersifat arbitrer. Bila Saussure hanya menekankan pada penandaan dalam tataran denotatif, maka Barthes menyempurnakan semiologi Saussure dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu mitos yang menandai suatu masyarakat.

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (tanda denotatif)	
2. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotatif)	3. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotatif)
4. <i>Connotative Sign</i> (tanda konotatif)	

Tabel 1. Peta Tanda Barthes (Sobur, 2003 : 69)

Dalam peta tanda yang dikembangkan Barthes maka dapat dilihat bagaimana tanda denotatif (3) terbentuk dari relasi antara penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif juga menjadi sebuah penanda konotatif (4). Denotasi dalam pandangan Barthes merupakan tataran pertama yang maknanya bersifat tertutup. Tataran denotasi menghasilkan makna yang lugas, langsung, dan pasti. Denotasi merupakan makna yang sebenar-benarnya atau harfiah, yang disepakati bersama secara sosial, yang rujukannya pada realitas.

Tanda konotatif merupakan sebuah tanda yang dibangun melalui relasi dimana penandanya mempunyai makna yang implisit (tersamar), tidak langsung, dan tidak pasti, artinya terbuka kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran baru. Dalam semiologi Barthes, relasi dalam tanda denotatif dijelaskan sebagai sistem signifikansi tingkat pertama, sedangkan tanda konotatif merupakan sistem signifikansi tingkat kedua. Denotasi dapat dikatakan merupakan makna objektif yang tetap, sedangkan konotasi merupakan makna subjektif dan bervariasi.

Barthes menambahkan pemikiran mengenai makna tanda, melalui signifikansi tahap kedua yang mengungkap makna konotasi yaitu makna bermakna subjektif atau paling tidak intersubjektif, yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos yang merupakan lapisan Petanda dan makna yang paling dalam. Kembali ke tanda "hot" sebagaimana diungkap di atas, penyematan penanda dalam petanda "kompot" akan memunculkan makna tanda denotatif panas kompor ketika menyala, tetapi makna baru – secara konotatif – dapat muncul ketika penanda "hot" disematkan pada petanda "wanita dan atau sensualitas" ketika makna konotatifnya menjadi seorang wanita yang seksi dan "membakar" nafsu.

Terdapat perbedaan antara memaknai denotasi dan konotasi ala Barthes dengan arti denotasi dan konotasi pada umumnya. Secara umum denotasi diartikan sebagai sebuah makna harfiah sebuah objek, sebuah proses signifikansi tradisional, biasanya mengacu kepada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap. Akan tetapi, di dalam semiologi Barthes denotasi merupakan sebuah sistem signifikansi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi adalah ketertutupan makna atau ditutupi (represi) dalam makna politis, khas kritik Barthes. Sebagai reaksi yang paling ekstrem melawan keharfiahan denotasi yang bersifat opresif ini, Barthes mencoba menyingkirkan dan

menolaknyanya, bagi Barthes yang ada hanyalah konotasi semata-mata. Lebih lanjut, dalam kerangka Barthes konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutkannya sebagai mitos dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Mitos menurut Barthes juga merupakan sebuah sistem pemaknaan tataran kedua.

Mitos dalam pandangan Barthes berbeda dengan konsep mitos dalam arti umum. Barthes mengemukakan mitos adalah bahasa, maka mitos adalah sebuah sistem komunikasi dan mitos adalah sebuah pesan. Dalam uraiannya, ia mengemukakan bahwa mitos dalam pengertian khusus ini merupakan perkembangan dari konotasi. Konotasi yang sudah terbentuk lama di masyarakat itulah mitos. Barthes mengatakan bahwa mitos merupakan sistem semiologis, yakni sistem tanda-tanda yang dimaknai manusia. Mitos dapat dikatakan sebagai produk kelas sosial yang sudah memiliki suatu dominasi. Mitos Barthes dengan sendirinya berbeda dengan mitos yang kita anggap tahayul, tidak masuk akal, ahistoris, dan lain-lain, tetapi mitos menurut Barthes sebagai *type of speech* seseorang. Dalam mitos memungkinkan untuk sebuah Petanda memiliki banyak Penanda, misalnya "sensualitas" dapat memiliki banyak penanda mulai dari penyematan kata *hot* pada objek tertentu, poster Marilyn Monroe, hingga seekor kuda jantan.

Karakteristik Orang Sunda

Suku Sunda adalah kelompok etnis yang berasal dari bagian barat pulau Jawa, Indonesia, dengan istilah Tatar Pasundan yang mencakup wilayah administrasi provinsi Jawa Barat, Banten, Lampung dan wilayah barat Jawa Tengah (Banyumasan). Orang Sunda tersebar di berbagai wilayah Indonesia, dengan provinsi Banten dan Jawa Barat sebagai wilayah utamanya.

Jati diri yang mempersatukan orang Sunda adalah bahasanya dan budayanya. Orang Sunda dikenal memiliki sifat oprimistis, ramah, sopan, riang dan bersahaja. Orang Portugas mencatat dalam Suma Oriental bahwa orang Sunda bersifat jujur dan pemberani. Orang Sunda juga adalah yang pertama kali melakukan hubungan diplomatik secara sejajar dengan bangsa lain. Sang Hyang Surawisesa atau Raja Samian adalah raja pertama di Nusantara yang melakukan hubungan diplomatik dengan bangsa lain pada abad ke-15 dengan orang Portugis di Malaka. Hasil dari diplomasinya dituangkan dalam Prasasti Perjanjian Sunda - Portugal.

Kata Sunda berasal dari akar kata *sund* atau kata *suddha* dalam bahasa Sansekerta yang mempunyai pengertian bersinar, terang, berkilau, putih. Dalam bahasa Jawa Kuno (Kawi) dan bahasa Bali pun terdapat kata Sunda, dengan pengertian: bersih, suci, murni, tak tercela/bernoda, air, tumpukan, pangkat, waspada. Karakter orang Sunda sering digambarkan sebagai *cageur* (sehat), *bageur* (baik), *bener* (benar), *singer* (mawas diri), *wanter* (berani) dan *pinter* (cerdas). Karakter ini dijalankan oleh masyarakat Sunda sejak zaman Kerajaan Salakanagara, Kerajaan Tarumanagara, Kerajaan Sunda-Galuh, Kerajaan Pajajaran hingga sekarang.

Hubungan antara manusia dengan sesama manusia dalam masyarakat Sunda pada dasarnya harus dilandasi oleh sikap "silih asah, silih asih, dan silih asuh", artinya harus saling mengasah atau mengajari, saling mengasuh atau membimbing dan saling mengasihi sehingga tercipta suasana kehidupan masyarakat yang diwarnai keakraban, kerukunan, kedamaian, ketentraman dan kekeluargaan.

Objek Penelitian

KomikLieur dibuat oleh Agus Hendiansyah dari komunitas Bandung Strip Art. Kata *lieur* sendiri berasal dari bahasa Sunda yang artinya *pusing*. *Komiklieur* pertama kali muncul pada 5 Desember 2015 lewat sosial media Facebook, bertepatan dengan Pilkada, sehingga pada awal-awal kemunculannya, komik Lieur banyak menyinggung isu-isu politik. Seiring perkembangannya, *Komiklieur* banyak mengangkat tema sehari-hari bertema urban atau mengambil karakter-karakter yang sudah populer seperti Naruto, Captain Tsubasa, dan Sailor Moon. Dialog-dialog dalam *Komiklieur* singkat dan sesuai judulnya, kerap diisi dengan dialog bahasa Sunda. Idiom-idiom yang dipakai juga dekat dengan orang Sunda, atau secara spesifik, orang Bandung.



KomikLieur mempunyai format komik strip berisi tiga hingga empat panel dan kerap berkolaborasi dengan komikus lain, seperti Buttman. Jargon “Sepenggal Kisah *Lieur* dari Masyarakat *Lieur*” menggambarkan *genre* komedi yang diusung oleh Agus. Saat ini *Komiklieur* muncul secara berkala di situs ciayo.com. Beberapa karakter yang kerap muncul di *Komiklieur* adalah :

Aki Bagja

Bagja dalam bahasa Sunda berarti bahagia. Aki Bagja digambar sebagai sosok kakek-kakek yang usil dan gemar *heureuy* (bercanda).



HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menajamkan pembahasan, maka *KomikLieur* yang dibahas adalah tiga komik yang sekiranya paling merepresentasikan komik tersebut dari segi penokohan. *KomikLieur* yang dibahas adalah yang berjudul *Menanti Maghrib*, *Petot*, dan *Alasan*.

Denotasi

Menanti Maghrib

Pada komik *Menanti Maghrib*, terdapat percakapan antara Aki Bagja dengan anak kecil yang kemungkinan adalah cucunya. Latar waktunya adalah bulan Ramadhan karena temanya terkait dengan adzan Maghrib dan bertalian dengan buka puasa. Sang cucu berkali-kali salah mengenali adzan dan menganggap setiap adzan merupakan adzan Maghrib yang berarti waktunya berbuka puasa. Aki Bagja meralatnya tiga kali dengan mengatakan bahwa yang pertama adalah adzan Dhuhur (dalam bahasa Sunda disebut dengan "*lohor*"), yang kedua adalah adzan Ashar, dan yang terakhir adalah bunyi adzan yang berasal dari ponselnya. Cucu menangis karena menyadari bahwa adzan Maghrib ternyata masih lama.

Petot

Pada komik *Petot*, digambarkan bagaimana tokoh Sebatman yang habis pulang bertarung dengan musuh bebuyutannya, Bane, merasa lelah dan ingin mengisap sebatang rokok sambil beristirahat. Sayang, rokok satu-satunya yang tersisa ternyata bengkok (dalam bahasa Sunda diistilahkan dengan *petot*) dan menyebabkan tidak bisa dihisap.

Alasan

Pada komik *Alasan*, digambarkan seorang guru SD yang berulang kali melakukan presensi atas nama Ujang Jaka Gumilar. Tapi dalam empat kali kesempatan, Ujang Jaka Gumilar selalu tidak dapat hadir di kelas dengan berbagai macam alasan. Tiga kali kesempatan Ujang Jaka Gumilar dinyatakan sakit, sementara yang keempat, Ujang Jaka Gumilar harus merawat bapaknya yang sakit. Seringnya Ujang sakit ini membuat guru sekolahnya tampak tidak percaya dengan alasan-alasan Ujang yang terkesan dibuat-buat.

Konotasi

Menanti Maghrib

Pada komik *Menanti Maghrib*, secara konotatif digambarkan bagaimana kultur masyarakat Indonesia (dalam hal ini Sunda) dalam memandang adzan Maghrib di bulan Ramadhan atau bulan puasa. Puasa di bulan Ramadhan adalah ibadah wajib bagi umat beragama Islam. Namun tidak semua orang menjalankan ibadah ini dengan bersukacita. Ada juga yang melakukannya karena kewajiban saja dan maka itu kurang menikmati kegiatan puasa itu sendiri. Walhasil, menanti adzan Maghrib adalah kegiatan yang lebih diutamakan ketimbang ibadah puasa itu sendiri. Puasa menjadi sekadar ibadah "menanti adzan Maghrib" daripada penghayatan asketik yang ditimbulkannya.

Petot

Pada komik *Petot*, secara konotatif digambarkan bagaimana kultur masyarakat Indonesia (dalam hal ini Sunda) yang memandang kegiatan merokok sebagai kegiatan yang berkaitan dengan waktu luang. Merokok adalah hal yang dilakukan sebelum melakukan aktivitas, di sela-sela aktivitas, dan pasca aktivitas. Rokok yang patah atau bengkok karena terduduki oleh diri sendiri membuat Sebatman gagal memanfaatkan waktu luangnya.

Alasan

Pada komik *Alasan*, secara konotatif digambarkan bahwa Ujang Jaka Gumilar merupakan orang yang kreatif. Meski ia tidak masuk sekolah empat kali, namun ia tidak melanggar aturan. Ia tetap melampirkan surat dan alasan yang dapat diterima secara aturan oleh sekolah. Itu sebabnya, guru sekolah Ujang Jaka Gumilar kesal karena meskipun anak didiknya itu sakit, ia tetap tidak bisa menghukumnya karena Ujang Jaka Gumilar tidak melanggar aturan manapun.

Mitos

Menanti Maghrib

Berdasarkan pembacaan terhadap aspek denotasi dan konotasi di atas, maka dapat dianalisis bahwa *KomikLieur* tengah mengonstruksi suatu mitos tentang orang Sunda yang senang bercanda tapi dalam konteks semantik yang cerdas. Aki Bagja hendak menunjukkan bahwa meski cucunya keliru mengenali adzan berkali-kali, namun sebenarnya itu tidak lepas dari kenyataan bahwa seluruh adzan, dari waktu Subuh hingga waktu Isya, pada dasarnya kelimanya punya kesamaan isi. Ini menunjukkan karakter orang Sunda yang jenaka, seperti halnya sosok Si Kabayan, yang kerap melontarkan humor tanpa kesan merendahkan orang lain. Humor dibangun hanya berdasarkan permainan kata-kata dan logika semata-mata.

Petot

Berdasarkan pembacaan terhadap aspek denotasi dan konotasi di atas, maka dapat dianalisis bahwa *KomikLieur* tengah mengonstruksi suatu mitos tentang orang Sunda yang sangat menikmati waktu luang. Waktu luang itu, bagi orang Sunda, harus terus diciptakan dalam segala keadaan. Cerita *Sebatman* yang baru selesai bertarung dan langsung berpikir untuk mengisap rokok merupakan simbol bagaimana waktu luang terus direproduksi orang Sunda sebagai cara mereka merefleksikan hidup. Hal tersebut mencerminkan keseimbangan yang baik antara hidup yang penuh kegiatan dan hidup yang penuh reflektivitas dalam waktu luang.

Alasan

Berdasarkan pembacaan terhadap aspek denotasi dan konotasi di atas, maka dapat dianalisis bahwa *KomikLieur* tengah mengonstruksi suatu mitos tentang orang Sunda yang kreatif melalui sosok Ujang Jaka Gumelar. Meski absen empat kali berturut-turut dalam kacamata moral pada umumnya dianggap sebagai kelalaian dalam menjalankan kewajiban sebagai siswa sekolah, namun di sisi lain, alasan yang dikemukakan Ujang Jaka Gumelar tidak dapat dikatakan melanggar aturan sehingga dapat dikatakan pula orang Sunda merupakan orang yang kreatif.

Jika dijabarkan dalam bentuk tabel, maka pembahasan di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

	<i>Menanti Adzan</i>	<i>Petot</i>	<i>Alasan</i>
Denotasi	Cucu salah mengenali adzan dan berkali-kali diralat oleh Aki Bagja.	<i>Sebatman</i> ingin mengisap rokok pasca bertarung dengan Bane, tapi rokok tersebut bengkok / <i>petot</i> .	Murid SD Cijangar Ujang Jaka Gumilar selalu mencari alasan agar tidak masuk sekolah. Hingga akhirnya guru sekolahnya tidak percaya lagi dengan berbagai alasan.

Konotasi	Menanti adzan Maghrib menjadi kegiatan yang lebih penting dari ibadah puasa.	Kultur masyarakat Sunda yang melihat rokok sebagai kegiatan yang berkaitan dengan waktu luang.	Meski Ujang Jaka Gumilar berkali-kali tidak masuk sekolah, ia bisa mengemukakan alasan yang tidak melanggar aturan manapun.
Mitos	Karakter orang Sunda yang jenaka, yang melakukan humor dengan mengandalkan permainan logika dan bahasa tanpa merendahkan orang lain.	Representasi makna orang Sunda sebagai orang yang seimbang antara hidup yang produktif dan hidup yang reflektif.	Representasi orang Sunda sebagai orang yang penuh kreativitas.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan hasil sebagai berikut:

1. Secara denotasi, oleh *KomikLieur* digambarkan bahwa orang Sunda adalah orang dengan karakter tidak sabar, terlampau santai, dan kurang taat pada aturan.
2. Secara konotasi, oleh *KomikLieur* digambarkan bahwa orang Sunda adalah orang dengan karakter kritis, berorientasi pada waktu luang, dan punya kemampuan berkelit pada aturan.
3. Secara mitos, *KomikLieur* mencoba mengonstruksikan orang Sunda sebagai orang dengan karakter jenaka, reflektif, dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, Roland 2012. *Elemen-elemen Semiologi*. Yogyakarta: Jalasutra
- Barthes, Roland. 2007. *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol, dan Representasi*. Yogyakarta: Jalasutra
- Baudrillard, Jean. 2006. *Ekstasi Komunikasi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Chandler, Daniel. 2006. *Semiotics for Beginner*. University of Wales.
- Eisner, Will. 1994. *Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press.
- Lee, Stan. 1984. *How to Draw Comics The Marvel Way*. Simon and Schuster.
- McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comics*. HarperCollins.
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Myers, Kathy. 2012. *Membongkar Sensasi dalam Godaan Iklan*. Yogyakarta: Jalasutra
- Nasution, Prof. Dr. S. 2003. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Potts, Carl. 2013. *The DC Comics Guide to Creating Comics*. Watson-Guptill Publications.
- Samovar, Larry. 2010. *Komunikasi Antar Budaya*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Vera, Nawiroh. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.