

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tahun 2024 menjadi saksi dari berbagai fenomena politik yang memperlihatkan gejala kemunduran demokrasi di banyak negara, termasuk di Indonesia. Fenomena seperti manipulasi proses pemilu, pelemahan lembaga-lembaga independen, meningkatnya politik identitas, serta maraknya penyebaran disinformasi menunjukkan adanya kemunduran dalam praktik demokrasi yang ideal. Di beberapa kasus, elit politik menggunakan kekuasaan untuk mempersempit ruang partisipasi publik, menekan oposisi, dan membatasi kebebasan berpendapat melalui regulasi yang represif. Selain itu, munculnya kecenderungan oligarki politik, di mana kepentingan segelintir kelompok lebih diutamakan daripada aspirasi rakyat, turut memperparah situasi.

Kondisi ini menciptakan ketidakpercayaan masyarakat terhadap sistem demokrasi yang ada, memperlihatkan bahwa demokrasi bukan hanya stagnan, tetapi mundur dari prinsip-prinsip dasar seperti transparansi, akuntabilitas, dan kesetaraan politik. Fenomena-fenomena tersebut menjadi tantangan serius bagi masa depan demokrasi, menuntut adanya kesadaran dan perlawanan dari masyarakat sipil untuk mengembalikan nilai-nilai demokratis yang sejati.

Pun pada tahun 2024 merupakan momentum penting bagi Indonesia dengan pelaksanaan pemilu serentak yang mencakup pemilihan presiden, legislatif, dan kepala daerah. Menurut data dari LM Psikologi UGM (2024), tingkat partisipasi

pemilih sangat tinggi, terutama dari generasi muda seperti Gen Z dan milenial yang mendominasi sekitar 55% pemilih. Keterlibatan mereka tidak hanya terlihat di TPS, tetapi juga aktif di media sosial, menjadi motor kampanye digital dan penyebaran aspirasi politik. Namun, dominasi media sosial juga memicu polarisasi tajam di masyarakat, memperuncing perbedaan pilihan politik hingga menimbulkan konflik, baik secara virtual maupun langsung. Sentimen politik identitas turut memperkuat perpecahan sosial.

Dalam arena politik, terpilihnya Prabowo Subianto sebagai Presiden membawa perubahan signifikan. Latar belakang militernya serta hubungan masa lalu dengan rezim Orde Baru menimbulkan kekhawatiran atas potensi kembalinya dominasi militer dalam pemerintahan sipil. Kebijakan pemotongan anggaran besar-besaran yang diterapkan demi mendanai program ambisius juga memantik protes publik, karena dianggap mengganggu layanan publik dan membuka celah korupsi. Situasi ini memperlihatkan dinamika politik Indonesia yang sarat tantangan dalam menjaga stabilitas demokrasi dan kohesi sosial.

Indonesia juga sempat mengalami dinamika hukum yang signifikan terkait penyelenggaraan Pilpres dan Pilkada. Mahkamah Konstitusi (MK) dan Mahkamah Agung (MA) mengeluarkan putusan-putusan yang mengubah beberapa ketentuan penting dalam proses pemilihan tersebut. Menjelang pendaftaran calon presiden dan wakil presiden, MK mengeluarkan putusan yang mengubah syarat usia minimum bagi calon tersebut. Perubahan ini memungkinkan individu yang sebelumnya tidak memenuhi syarat usia untuk mencalonkan diri, termasuk figur-figur muda yang memiliki basis dukungan signifikan. Perubahan mendadak ini

menimbulkan perdebatan publik mengenai kesiapan dan kelayakan calon yang lebih muda dalam memimpin negara.

Namun, hal tersebut diwarnai oleh pencalonan Gibran Rakabuming dan Kaesang Pangarep, dua putra Presiden Joko Widodo. Keputusan Mahkamah Konstitusi (MK) yang melonggarkan syarat usia calon presiden dan wakil presiden memungkinkan Gibran maju di Pilpres, sementara putusan Mahkamah Agung (MA) terkait batas usia kepala daerah membuka jalan bagi Kaesang di Pilkada. Perubahan aturan ini menuai kritik karena dianggap mengakomodasi kepentingan politik keluarga Jokowi, memicu kekhawatiran akan praktik politik dinasti dan melemahnya prinsip demokrasi. Tuai pro dan kontra, berbagai argumen oleh tokoh masyarakat, content creator, seniman, pengamat politik, dan jaringan masyarakat lainnya terjalin melalui utas di sosial media dan berbagai platform digital yang majemuk.

Tak lain karena demokrasi, digitalisasi di Indonesia yang membebaskan setiap individu untuk menyuarakan pendapat mereka di platform digital seperti Instagram. Formulasi gagasan demokrasi digital oleh Diana Saco, ia berargumen bahwa iklim demokrasi di Indonesia semakin sehat karena adanya kanal-kanal informasi alternatif sebagai ruang beradu argumen dan berpendapat yang dilindungi sehingga tercipta partisipasi warga yang tidak bersekat. Ruang alternatif ini digunakan oleh pengguna internet di Indonesia untuk mendiskusikan isu-isu politik yang jarang muncul di percakapan *offline* (Zainal Fatah, 2019). Di tahun 2024, berbagai dinamika politik memiliki potensi akan banyaknya pemicu berbagai pesan politik yang diutarakan. Mengingat ruang digital yang semakin terbuka, masyarakat

yang kritis berbondong-bondong menggagas argumennya tentang fenomena politik yang sedang terjadi di tahun 2024.

Fenomena politik yang terjadi pada tahun 2024, terutama terkait dengan dinamika pemilu, pilkada, polarisasi sosial, dan krisis kepercayaan terhadap konstitusi dan institusi negara, turut mendorong munculnya berbagai bentuk ekspresi protes dan kritik dari masyarakat, salah satunya melalui gerakan demokrasi yang digerakkan oleh para seniman. Di antara para seniman tersebut, komikus memainkan peran yang cukup signifikan. Dengan medium visual yang mudah diakses dan narasi yang tajam, para komikus menggunakan karya mereka untuk menyuarakan keresahan publik, mengkritik ketidakadilan, serta mengajak masyarakat untuk lebih sadar akan pentingnya partisipasi demokratis.

Melalui komik-komik satir, strip digital, hingga kampanye visual di media sosial, mereka tidak hanya menciptakan ruang alternatif untuk diskusi politik, tetapi juga menjadi bagian dari gerakan perlawanan terhadap praktik-praktik otoriter, disinformasi, dan korupsi yang mencuat di tengah situasi politik 2024. Gerakan ini memperlihatkan bagaimana seni, khususnya komik, menjadi alat demokratisasi yang efektif dalam memperkuat suara rakyat di Indonesia.

Perkembangan komik di Indonesia sudah berawal sejak tahun 1930-an, yakni muncul pada komik-komik strip di Indonesia. Komik yang terkenal pada zaman tersebut yakni komik yang bertemakan superhero seperti Sri Asih karya R.A. Kosasih, salah satu pelopor komik di Indonesia. Sampai saat ini, artinya sudah lebih dari 90 tahun komik telah hadir di Indonesia. Menilik kemajuan teknologi yang

mumpuni, orang yang membuat komik atau yang dikenal sebagai komikus mulai mempublikasikan karyanya di akun media sosial pribadi mereka. Melalui platform online, komikus mengindahkan karya-karyanya dengan berbagai tema yang mereka angkat seperti komedi, aksi, fiksi, *slice of life*, dan bahkan tema politik. Inovasi ini dimanfaatkan para komikus untuk mempertahankan esensi komik di Indonesia. Era inilah yang dinamakan dengan era komik digital (Nursidik, 2020).

Komik didefinisikan sebagai kumpulan gambar dan lambang yang disusun secara berdekatan sehingga membentuk suatu urutan dengan tujuan untuk menyampaikan cerita dan gagasan guna mendapatkan tanggapan bagi pembacanya (McCloud, 1993:9). Media komik biasa digunakan oleh para komikus untuk mengkomunikasikan pesannya melalui elemen-elemen visual. Di dalam komik sendiri sudah terkandung pesan sosial yang dikonstruksi oleh komikus secara disengaja maupun tidak disengaja, seperti pesan sosial, budaya, politik, dan lainnya (Dwiantoro, 2021). Cara penyampaian pesan melalui komik berupa visual adalah cara yang cukup efektif karena pada hakikatnya, manusia lebih mudah menangkap memori yang berbentuk visual.

Dinamika perkembangan komik di Indonesia memiliki catatan yang beragam, mulai dari kemunculannya, perubahan genre, dan perubahan media yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa komik merupakan media sekaligus budaya Indonesia yang harus dilestarikan. Selain itu, komik juga menjadi salah satu bahan bakar demokrasi kebebasan pendapat di Indonesia. Melalui komik, para komikus bebas untuk menyuarakan aspirasi mereka melalui komiknya. Komik juga dapat dipergunakan untuk media penyampaian pesan yang efektif karena sifat visualisasi

yang dimiliki komik dapat dengan mudah ditangkap oleh indra manusia yang lebih mudah mengingat dan memahami sesuatu melalui visualisasi. Didukung dengan kemajuan teknologi pula, komik berbentuk digital dapat digunakan sebagai media yang efektif dan efisien untuk media pendidikan di Indonesia.

Menilik perkembangan teknologi di atas, para komikus mulai mengeluti karyanya melalui media digital. Tentunya dengan tema yang semakin beragam. Salah satunya yaitu politik. Media digital seperti *Instagram* digunakan para penggiat komik untuk menyampaikan pesannya melalui laman *Instagram* pribadi mereka masing-masing. Adapun pesan yang terkandung ialah pesan politik hingga sindiran-sindirian yang ditujukan kepada pemangku jabatan politik yang sedang *trend*. Platform digital seperti *Instagram* nampaknya adalah tempat terlaris bagi komikus untuk menyampaikan pesan politiknya melalui komik.

Tabel 1: Pengguna Instagram Masing-masing Negara di Dunia Tahun 2023

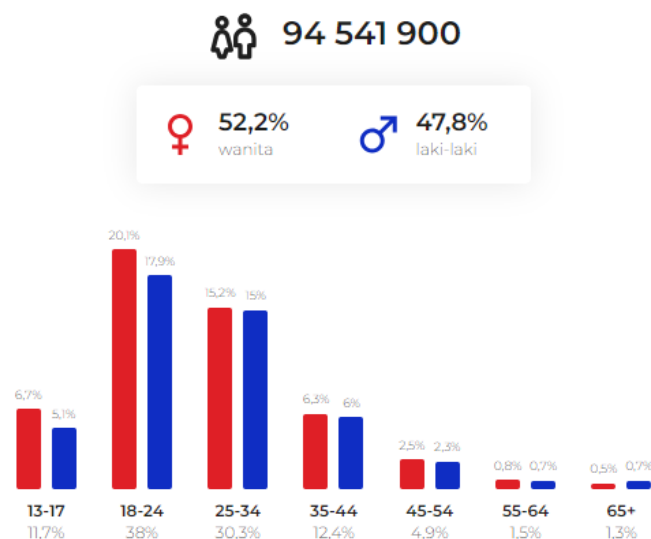
No.	Nama Data	Nilai/Pengguna
1	India	358.550.000
2	Amerika Serikat	158.450.000
3	Brazil	122.900.000
4	Indonesia	104.800.000
5	Turki	56.700.000
6	Jepang	54.950.000
7	Meksiko	45.800.000
8	Jerman	31.550.000
9	Inggris	31.300.000
10	Italia	28.900.000

(Sumber: databox.katadata.co.id)

Menurut laporan dari Databoks, sebuah media data infografik, pengguna *Instagram* di Indonesia mencapai 104 juta orang per Oktober 2023. Angka ini menempatkan Indonesia sebagai negara dengan pengguna *Instagram* terbanyak ke-4 di dunia disusul oleh Turki dan Jepang. Adapun media sosial Instagram menjadi platform media sosial dengan pengguna terbanyak keempat di dunia, berada di bawah Facebook, Youtube, dan Whatsapp.

Data ini didukung dengan statistik oleh NapoleonCat, sebuah perusahaan analisis media sosial di Polandia di bawah Lisensi *International Creative Commons Attribution 4.0*. Pengguna *Instagram* di Indonesia per Januari 2023 adalah sebanyak 94,5 juta yang merupakan 33,6% dari populasi Indonesia, dengan rentang usia 18-24 tahun menjadi cluster pengguna paling besar di Indonesia dengan presentase 38% atau sejumlah 35 juta pengguna.

Gambar 1 : Grafik Intensitas Pengguna Instagram di Indonesia Tahun 2023



(Sumber: NapoleonCat.com)

Berdasarkan jumlah pengguna *Instagram* yang tergolong banyak, para komikus menggunakan kesempatan ini untuk memberikan pesan politik tentang keresahan mereka yang ingin mereka komunikasikan di ruang publik. Tentunya melalui komik politik digital ini. Dalam penyampaian opininya, komikus perlu mengemasnya dengan pesan. Adapun pesan dalam proses komunikasi adalah proses transmisi dari pengirim dan penerima dan dapat dimediumisasi secara langsung/tatap muka maupun secara digital (Cangara, 2005).

Dalam sebuah komunikasi politik, terdapat salah satu unsur yang tidak dapat ditinggalkan yakni pesan. Pesan merupakan inti dari komunikasi yang harus disampaikan oleh komunikator kepada komunikan agar tercapai persamaan pemahaman dan menciptakan kesamaan makna bagi tiap individu yang terlibat dalam proses komunikasi. Istilah politik didefinisikan sebagai pembicaraan-pembicaraan politikus yang memiliki kewenangan dan kekuasaan dalam membentuk proses kebijakan yang akan diambil. Proses politik ini diartikan sebagai mekanisme pertukaran pendapat dan keputusan yang diambil dalam suatu kebijakan yang melibatkan politikus, orang-orang yang terlibat dalam politik, dan masyarakat majemuk.

Pelaksanaan proses-proses politik pastinya berpotensi memunculkan konflik, baik itu antar sesama pemangku kebijakan maupun antara pejabat dengan masyarakat berdaulat. Dalam konflik ini, pesan politik bisa diibaratkan sebagai mediator untuk menilai dan memandang konflik secara kritis. Pesan politik yang disampaikan oleh tokoh publik dapat memberikan wawasan politik bagi khalayak muda terutama di *Instagram* untuk menciptakan iklim pemikiran politik yang kritis.

Atas apa-apa saja yang dilakukan pemerintah dalam memformulasikan kebijakan, pesan politik dapat menjadi informan penting kepada masyarakat dalam mendapatkan informasi fenomena politik yang sedang terjadi. Apalagi pada momen-momen Pemilu dan Pilkada) di tahun 2024.

Salah satu jalur pesan politik yang tergolong unik adalah melalui media komik. Ruang digital bebas berpendapat tersebut pun dimanfaatkan oleh para komikus, salah satunya Mice, komikus Mice *Cartoon* Indonesia yang menggeluti karya seni di bidang komik untuk menyuarakan argumen atau pesan politik mereka melalui panel komik yang padu. Di tahun 2024 ini, Mice mulai gencar dalam mengindahkan karyanya yang mengandung pesan politik terutama di media *Instagram*. Adapun Mice menunjukkan aktivitasnya di Instagram dengan cukup baik, ditunjukkan dengan jumlah unggahan dan jumlah *followers* yang ia kait.

Tabel 2: Rincian Insight Akun Instagram @micecartoon.co.id

<i>Upload Media</i>	1 Konten/Hari
<i>Followers/Pengikut</i>	236.199 Pengikut
<i>Following/Mengikuti</i>	667 Diikuti
<i>Engagement Rate/Tingkat Keterlibatan</i>	1,71%
Rata-rata <i>Likes</i> /Suka	3.900 <i>Likes</i>
Rata-rata <i>Comments</i> /Komentar	79 Komentar

(Sumber: socialblade.com pada 15 Januari 2025)

Mice memulai aktivitas digitalnya di Instagram pada bulan Januari 2020. Sampai sekarang, jumlah pengikut Mice *Cartoon* yang tergolong banyak yakni 236 ribu pengikut menjadi kelebihan tersendiri untuk mendorong responsibilitas khalayak terhadap komiknya. Jumlah respon netizen terhadap isu yang diangkat

Mice pun bisa dilihat dari kolom komentar. Berdasarkan data melalui analisis *socialblade.com*, rata-rata jumlah komentar di unggahan *Instagram* Mice yakni 79 komentar, bahkan adapula beberapa postingan yang memiliki lebih dari 100 komentar hingga. Fenomena ini peneliti gunakan untuk menganalisis bagaimana *Mice Cartoon* menyampaikan pesan politik melalui komik di *platform Instagram* pada tahun 2024.

Tabel 3: Sebaran Media/Postingan *Mice Cartoon* Indonesia di Instagram

Bulan	Jumlah Postingan	Jumlah Postingan yang Berkaitan dengan Politik
Januari	11	5
Februari	15	6
Maret	16	2
April	9	2
Mei	12	6
Juni	14	5
Juli	9	0
Agustus	13	4
September	11	4
Oktober	11	6
November	9	6
Desember	19	7
Total	149	53

(Sumber: Analisis peneliti dalam laman *Instagram @micecartoon.co.id* pada 15 Januari 2024)

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas Mice di Instagram pada tahun 2024 cukup masif mengingat terdapat agenda 5 tahunan yakni Pemilu dan Pilkada pada tahun ini. Berdasarkan analisis data, selama tahun 2024, *Mice Cartoon* Indonesia

telah melakukan publikasi sebanyak 149 postingan. Adapun media yang tercantum dalam laman instagram Mice adalah berupa komik dan dokumentasi pribadi. Berkaitan dengan penelitian ini, jumlah media yang berkaitan dengan komik politik yakni berjumlah 53 postingan.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menjadikan komik sebagai salah satu media penyampaian pesan politik. Salah satunya adalah penelitian mengenai strategi kampanye pasangan calon Jokowi-Amin yang memanfaatkan komik sebagai sarana untuk mempengaruhi orientasi politik kaum milenial. Penelitian tersebut menggunakan teknik uji korelasi Product Moment dan uji regresi linier sederhana guna mengukur sejauh mana efektivitas komik dalam mengubah atau membentuk preferensi politik generasi muda. Meski demikian, penelitian ini mengambil pendekatan yang berbeda. Peneliti lebih menekankan bagaimana komik digital berperan sebagai alat komunikasi politik yang tidak hanya bersifat persuasif, tetapi juga membentuk kesadaran kritis audiens terhadap isu-isu sosial dan politik yang sedang berkembang.

Untuk mencapai tujuan tersebut, metode analisis wacana kritis digunakan guna mengungkap makna tersembunyi, ideologi, serta kepentingan di balik narasi dan visual yang disajikan dalam komik. Fokus penelitian ini secara spesifik diarahkan pada karya satu komikus, yakni Mice Cartoon Indonesia yang digarap oleh Muhammad Misrad. Pemilihan Mice Cartoon Indonesia dilandasi oleh karakteristik khas komiknya yang satir, lugas, serta mampu merefleksikan fenomena sosial politik dengan cara yang dekat dengan masyarakat urban, khususnya pengguna media sosial. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk

melakukan analisis terhadap bagaimana pesan-pesan politik dikonstruksikan dan disampaikan melalui komik-komik yang diunggah oleh Mice Cartoon Indonesia di platform Instagram sepanjang tahun 2024. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam kajian komunikasi politik digital, khususnya dalam konteks penggunaan komik sebagai medium penyampaian gagasan politik secara efektif dan kritis di era media sosial.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara komikus Mice *Cartoon* menyampaikan Pesan Politik melalui komik di Instagram selama tahun 2024?
2. Seperti apa jenis pesan politik yang disampaikan oleh komikus Mice *Cartoon* di Instagram selama tahun 2024?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplanasi proses penyampaian pesan politik oleh komikus Mice *Cartoon* melalui Instagram selama tahun 2024 dengan perspektif Analisis Wacana Kritis.
2. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui seperti apa jenis pesan politik yang disampaikan oleh komikus Mice *Cartoon* melalui Instagram selama tahun 2024 dengan perspektif Analisis Wacana Kritis.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan *insight* baru bagi pembaca tentang komik digital yang dibuat oleh komikus Mice *Cartoon* Indonesia di *Instagram* serta proses penyampaian pesan politik

oleh komikus melalui komiknya. Penelitian ini juga memberikan wacana dan referensi bagi pembaca bahwa pesan politik dapat didapatkan melalui komik.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu agar pembaca dapat memahami fenomena-fenomena sosial-politik yang disampaikan melalui pesan sosial-politik dalam komik. Kemudian mengaplikasikannya dalam memberikan *feedback* yang kritis bagi pemerintah dan jajarannya. Selain itu, penegakan demokrasi bisa dimaksimalkan menggunakan media komik sebagai penyalur pesan yang berupa kritik dan sindiran bagi pemerintah.

1.5. Tinjauan Pustaka

1.5.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti dalam membandingkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian serupa yang pernah terbit, dengan tema yang hampir mirip dan/atau sama. Pada bagian ini, peneliti berniat untuk menjelaskan orisinalitas penelitian yang dilakukan. Pada bagian ini pula, peneliti bermaksud untuk mencantumkan penelitian yang relevan, serta merangkumnya. Berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan tema yang peneliti lakukan.

Penelitian pertama berjudul “Pengaruh Komik Digital Di *Instagram* Sebagai Media Kampanye Politik Pasangan Jokowi-Amin Terhadap Orientasi Politik Kaum Milenial” yang ditulis oleh Astaria (2019). Metode

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif dengan Komik Kampanye Jokowi-Amin di *Instagram* sebagai variabel independen dan Orientasi Politik Pemilih Milenial sebagai variabel dependen. Teori yang digunakan yaitu kampanye pemilu, orientasi politik, dan teori komunikasi 5W + 1H. Data diperoleh dengan cara menyebarkan kuesioner dan mengolahnya menggunakan teknik uji korelasi *Product Moment* dan uji regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa kualitas Komik Kampanye Jokowi-Amin dan hasil orientasi politik dari responden yang dipengaruhi oleh komik kampanye menunjukkan indikator “Cukup”. Dapat diklasifikasikan bahwa sifat orientasi politik yang dihasilkan adalah orientasi yang positif, yaitu mendapatkan pengetahuan yang tinggi, perasaan, dan penilaian yang baik terhadap objek politik. Jadi hasil yang didapatkan yaitu terdapat pengaruh positif tingkat keterkenaan komik kampanye Jokowi-Amin terhadap orientasi politik milenial.

Adapun persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang peneliti kaji adalah sebagai berikut:

1. Objek yang diteliti adalah komik,
2. Tema yang diangkat yakni tema politik,
3. Mengangkat momen waktu yang sama yakni kontestasi Pemilihan di Indonesia.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang peneliti kaji adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang peneliti kaji berfokus kepada proses penyampaian pesan politik lewat komik di *Instagram* pada tahun 2024, sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada meneliti pengaruh komik politik kampanye Jokowi – Amin dan terhadap orientasi pemilih muda dalam kontestasi Pemilu 2019.
2. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan operasionalisasi konsep AWK (Analisis Wacana Kritis) dengan mempertimbangkan 3 dimensi yaitu dimensi teks, dimensi praktik kewacanaan, dan dimensi sosiokultural. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan operasionalisasi konsep 5W+1H yang terdiri dari *What*, *Who*, *Why*, *Where*, *When*, dan *How*.
3. Teori yang digunakan dalam penelitian yang peneliti lakukan yaitu teori Komunikasi Politik, sedangkan teori yang digunakan dalam penelitian sebelumnya yaitu teori Kampanye Politik, Orientasi Politik, dan Metode Komunikasi “5W+1H”.
4. Lingkup waktu yang digunakan oleh penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada tahun 2024, sedangkan lingkup waktu yang digunakan oleh penelitian sebelumnya yaitu menjelang Pemilu 2019.

Penelitian kedua yang serupa diteliti oleh Zpalanzani (2012) berjudul “Komik Digital Interaktif Bertema Politik dan Pemilu: *Coronation*”. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan proses studi kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk menggabungkan media komik, game, dan internet dalam

sebuah tema yakni politik. Konsep dasar karya ini ditujukan untuk memberikan wawasan tentang kondisi politik yang sedang terjadi di Indonesia serta ajakan untuk memberikan suara dalam Pemilu 2014 yang dikemas dalam bentuk yang menyenangkan dan fantasy. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa politik dapat dikenalkan kepada generasi muda melalui cara yang interaktif, salah satunya lewat komik. Melalui implementasi visual, informasi politik dan pemilu yang disuguhkan dapat ditangkap dan dipahami lebih mudah. Pemanfaatan social media network dan mobile game yang digemari remaja dapat memberikan wawasan bahwa memilih bukanlah hal yang sepele dan harus diperhatikan secara matang.

Persamaan penelitian yang peneliti kaji dengan penelitian sebelumnya adalah:

1. Memiliki persamaan tema, yakni politik dan pemilihan di Indonesia,
2. Memiliki metode yang sama, yakni kualitatif,
3. Sama-sama membahas komik sebagai media penyampaian komunikasi politik.

Sedangkan perbedaan antara penelitian yang peneliti kaji dengan penelitian sebelumnya ini adalah:

1. Penelitian yang peneliti kaji berfokus pada salah satu objek yaitu komik sebagai penyalur pesan politik, sedangkan penelitian sebelumnya lebih berfokus kepada *comic & mobile game* interaktif yang bertema politik.
2. Penelitian sebelumnya memiliki output berupa *programming game*, yang mana peneliti sebelumnya memanfaatkan dialog interaktif komik

dalam game. Sedangkan output yang dikeluarkan oleh penelitian yang peneliti kaji yakni berupa studi penelitian.

3. Tema yang difokuskan dalam penelitian yang peneliti kaji adalah pesan politik, sedangkan tema yang diterapkan pada penelitian sebelumnya lebih fokus kepada partisipasi remaja dalam pemilu.

1.5.2 Landasan Teori

1.5.2.1 Komik

Scott McCloud dalam bukunya Memahami Komik (2001) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang yang lain yang terjuxtaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Histori komik sendiri bermula jauh sebelum peradaban sekarang, yakni mesir kuno. Gambar-gambar yang berurutan yang ditemui di ukiran batu-batu kokoh tersebut termasuk ke dalam jenis komik. Tak sedikit komik-komik itu menceritakan tentang runtutan terjadinya peristiwa. Karena belum ada bahasa yang bersifat pasti, masyarakat kuno lebih mudah paham ketika mereka menggunakan simbol dalam berkomunikasi.

Kerumitan cerita itu terus berkembang, hingga peradaban Eropa di tangan William Hogarth, seorang seniman yang menciptakan 6 lembar cerita bergambar yang berjudul *A Harlot's Progress*. Terbit tahun 1731 dan bercerita tentang kisah yang detail akan keprihatinan sosial. Setelah itu, sekitar tahun 1800 muncul seniman yang kini dikenal sebagai Bapak Komik Modern, yakni Rudolphe Topffer. Ia dikenal atas cerita bergambarnya yang

satir dan menggunakan panel-panel dan kartun. Namun, karya itu hanya dianggap oleh Topffer sebagai hobi dan hiburan saja.

Muncul sebagai karya-karya yang dikenal dengan satir, komik dipandang sebagai karya seni yang negatif. Jadi seniman yang bergelut di bidang komik saat itu lebih sering dikenal sebagai kartunis sehingga sering dianggap bahwa kartun dan komik itu adalah sama. Namun pada kenyataannya, kartun dan komik itu berbeda. Komik merupakan pendekatan ketika membuat film atau sebuah gaya, sedangkan kartun adalah media yang sering menggunakan pendekatan tersebut (McCloud, 2001:21).

Trajektori komik sebagai pendekatan sering mengangkat tema yang relevan sesuai dengan fenomena yang terjadi pada masa-masa tertentu. Misalnya pada era 1930-an di mana komik diluncurkan sebagai media hiburan gambar bercerita super hero. Latar belakang komik ini diciptakan oleh R.A. Kosasih karena pada zaman itu Indonesia masih berjuang untuk mendapatkan kemerdekaan, maka ia mengangkat tema kepahlawanan melalui super hero yang didesain oleh ia sendiri seperti Gundala, Sri Asih, dan super hero lainnya sebagai representasi perjuangan pahlawan Indonesia melawan penjajah.

Komik kemudian bergilir menceritakan kritik politik yakni pada tahun 1966-1998 atau pada rezim Soeharto. Manakala Indonesia waktu itu diduduki dengan model pemerintahan yang terpusat, terkontrol, dan mengarah kepada kediktatoran. Pada masa itu sangat sulit untuk mengutarakan pendapatnya tentang pemerintah. Komik pada masa ini pun

sempat membeku dan hanya berputar pada tema yang jenaka atau membahas tentang kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia.

Perjalanan komik dalam perkembangannya bersifat evolusioner, dari ukiran di tembok piramida, goresan-goresan di kertas setengah jadi, hingga saat ini komik menjelajahi ruang digital yang luas. Berbagai tema komik juga telah mengalami perkembangan hingga merambat ke ranah politik. Tak sedikit pula komik digunakan sebagai sarana penegakan demokrasi, yakni penyampaian kritik politik lewat komik. Media yang digunakan komik dalam menyampaikan kritik politik pun memiliki berbagai perkembangan. Dari kertas yang disusun, koran, majalah, hingga saat ini komik merambat ke ranah digital yaitu media sosial. Komik secara singkat didefinisikan oleh McCloud (2001), bahwa komik adalah gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa untuk menyampaikan informasi dan mendapatkan tanggapan dari pembacanya. Sedangkan politik adalah segala tindakan atau kebijaksanaan mengenai pemerintahan suatu negara kepada negara lain, tipu muslihat atau kelecikan, dan juga dipergunakan sebagai disiplin ilmu (WJS Poerwadarmita dalam Nambo, 2005:263).

Dinamika komik terus berjalan hingga hari ini, teknologi yang mumpuni membuat komik lebih mudah untuk disebar ke masyarakat luas. Kemajemukan tema yang diangkat komik saat ini pun semakin bertambah banyak. Namun, dalam hubungannya dalam politik, komik masih menjadi salah satu pendekatan yang digunakan oleh para komikus dalam menyampaikan kritiknya. Tentunya dengan memanfaatkan ruang digital

yang ada. Komik yang disampaikan melalui ruang digital ini kemudian disebut sebagai komik digital dan komik digital yang mengangkat isu perpolitikan di Indonesia kemudian disebut dengan komik politik digital.

Dalam menyampaikan informasi, perpolitikan di Indonesia menggunakan berbagai media dan pendekatan untuk mendapatkan jangkauan penerimaan informasi yang lebih luas dan bervariasi. Maka dari itu, berbagai pihak menggunakan pendekatan komik untuk menyampaikan informasi dan pesan-pesan politiknya. Jadi komik politik dapat berarti sebuah pendekatan yang digunakan oleh pihak-pihak, baik politisi maupun non politisi untuk menyampaikan komunikasinya tentang politik seperti kritik politik, informasi politik, pesan politik, dan komunikasi politik lainnya dalam bentuk gambar panel bercerita.

Pemilihan media sosial sebagai ruang penyebaran informasi yang efektif digunakan oleh para komikus untuk menyampaikan kritik mereka terhadap perpolitikan di Indonesia. Tentunya dengan dikemas melalui komik. Muhammad Misrad dalam komiknnya *Mice Cartoon* menggunakan konsep komik politik digital dan mengunggah kritik politiknya lewat komik di *Instagram* pribadinya. Hingga saat ini, komik politik melalui platform digital terus digunakannya sebagai penyaluran pesan politik di Indonesia.

1.5.2.2 Komunikasi Politik

Aktivitas Mice di *Instagram* tidak terpisah dari komunikasinya kepada khalayak maya. Mice sebagai komunikator dan netizen sebagai komunikan serta komik politik adalah pesannya. Permasalahannya yakni terletak pada

ketersampaian pesan oleh Mice kepada netizen, tentang apakah pesan yang disampaikan Mice tentang perpolitikan melalui komiknya sejalan dengan yang ditangkap oleh netizen.

Definisi komunikasi politik menurut Kantaprawira, komunikasi politik bergantung pada kegunaannya, yakni untuk menghubungkan pandangan politik yang ada di dalam masyarakat, baik pandangan intra dan antar golongan, institusi, asosiasi, maupun sektor kehidupan politik pemerintah. Dengan demikian segala pola pandangan, pengetahuan, wawasan, dan gagasan yang tumbuh dalam pikiran masyarakat dapat dicapai melalui komunikasi, karena hakikatnya segala ide dan kebijakan pemerintah bisa dirumuskan berkat adanya komunikasi.

Menurut paradigma Harold Laswell, komunikasi diibaratkan seperti *“Who Says What in Which Channel To Whom With What Effects”* yang berarti “Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui media apa disampaikan, kepada siapa pesan itu disampaikan, dan apa efeknya.” Singkatnya, Laswell mendefinisikan komunikasi adalah sebuah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media tertentu dan menimbulkan efek tertentu. Ciri-ciri komunikasi menurut Laswell adalah memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

a. Sumber (*source*)

Sumber bisa didefinisikan sebagai asal dari pesan yang akan disampaikan, dalam kata lain komunikator atau pengirim. Sumber merupakan pihak yang memiliki kebutuhan dan tujuan untuk

berkomunikasi. Sumber dapat berupa individu, kelompok, organisasi, perusahaan, maupun negara.

b. Pesan (*says what*)

Merupakan apa-apa saja yang disampaikan oleh komunikator, dalam kata lain isi dari pesan yang disampaikan. Merupakan simbol berupa verbal maupun non verbal yang mewakili gagasan, ide, perasaan, dan tujuan.

c. Saluran (*in which channel*)

Merupakan medium/alat/sarana yang digunakan dalam menyampaikan pesan agar tersampaikan ke komunikan. Baik secara langsung maupun tidak langsung.

d. Penerima (*to whom*)

Adalah orang yang menerima pesan dari sumber/komunikator. Disebut juga sebagai komunikan/pendengar/khalayak.

e. Efek (*with what effect*)

Adalah dampak/efek/pengaruh yang ditimbulkan dari penyampaian pesan tersebut.

Paradigma Laswell dalam mengindahkan teori komunikasi peneliti terapkan untuk menganalisis bagaimana komikus dalam mengkomunikasikan karyanya melalui komik yang bertema politik. Teori ini kemudian peneliti terapkan untuk menganalisis konten komikus seperti dari siapa sumbernya, apa pesan di dalamnya, melalui platform apa, kepada siapa, dan bagaimana efeknya. Melalui teori ini, analisis yang peneliti

lakukan bisa dijelaskan secara detail dan komprehensif. Kelima poin komunikasi menurut Harold Laswell tersebut kemudian akan dianalisis menggunakan teori-teori lainnya, terutama pada poin *say what* dan *with what effect*.

Memandang lewat orientasinya, Laswell menjadikan komunikasi politik menjadi dua hal: pertama bahwa komunikasi politik selalu berorientasi pada pencapaian tujuan dan suatu nilai; dan kedua bahwa komunikasi politik bertujuan untuk mengantisipasi dan memprediksi masa depan serta hubungannya dengan masa lampau dalam melihat nasib politik. Komponen-komponen tersebut menjadi dasar bagi terjadinya suatu proses komunikasi politik di masyarakat. Komunikasi politik dapat diformulasikan sebagai bidang kajian ilmu, komunikasi politik merupakan bidang atau disiplin yang meneliti dan menelaah kegiatan maupun perilaku komunikasi yang bersifat politik, mempunyai dampak politik, dan mempunyai pengaruh terhadap perilaku politik (Dahlan, 1990).

Rush dan Althoff (1997) mendeskripsikan komunikasi politik sebagai alur ketika informasi politik yang relevan ditentukan dari suatu bagian sistem politik ke bagian lainnya, salah satunya sistem politik ke sistem sosial. Sedangkan menurut Miriam Budiardjo (1982), komunikasi politik merupakan salah satu fungsi partai politik, yakni menyalurkan berbagai pendapat dan aspirasi masyarakat lalu mengatur dan memperjuangkannya sehingga menjadi kebijakan publik.

Untuk memahami lebih dalam mengenai komunikasi politik, Maswadi Rauf (1993) memahami bahwa komunikasi politik merupakan kajian ilmu politik karena pesan-pesan yang disampaikan dalam komunikasi memiliki tema politik, yaitu berkaitan dengan kekuasaan politik negara, pemerintah, dan aktivitas komunikasi dalam kedudukannya sebagai pelaku komunikasi politik.

McQuail dalam Swanson (1990) menerangkan bahwa komunikasi politik merupakan studi yang dibangun atas bermacam-macam ilmu terutama dalam hubungan komunikasi dengan politik itu sendiri. Persaingan teori, pendekatan, agenda dan konsep dalam membangun komunikasi merupakan cakupan dalam komunikasi politik. Tidak jarang komunikasi politik diklaim sebagai studi tentang elemen-elemen politik dari komunikasi publik. Komunikasi politik juga dapat dicontohkan dengan agenda kampanye Pemilu dan Pilkada karena mencakup nilai persuasif terhadap pemilih, saat debat calon kandidat, dan penggunaan media massa sebagai *platform* berkampanye.

Terdapat dua ahli menganggap bahwa komunikasi dan politik merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan. Luciana Pye dan Glanoor, mereka beranggapan bahwa politik tidak akan ada tanpa adanya komunikasi. Menurut Luciana Pye, komunikasi dan politik memiliki koneksi yang erat. Jika ditempatkan pada domain politik, maka komunikasi adalah hal yang fundamental. Glanoor juga menjelaskan bahwa tanpa komunikasi maka tidak akan ada agenda politik dan tidak ada usaha

bersama. Didukung pula oleh pendapat Luciana Pye bahwa tanpa suatu jaringan komunikasi yang mampu memperbesar dan memperbanyak pilihan individu, maka tidak akan ada politik.

Wawasan bisa didapatkan di mana saja, dan melalui apa saja. Sama halnya dengan komik digital, pesan edukatif yang tervisualisasikan melalui sebuah gambar bisa didapatkan dengan kemasan cerita yang menarik dan informatif. Mengerucut ke politik, pesan juga memiliki paradigmanya sendiri dalam aspek politik. Pesan ini sering disebut dengan pesan politik. Hakikat pesan politik dalam penyampaiannya adalah oleh politisi. Mereka menggunakan sebuah wadah untuk mengkomunikasikan pesan politik mereka kepada masyarakat. Menurut Hamad (2014), proses konstruksi komunikasi melalui pesan politik di media massa cenderung membahas ke peristiwa (*event*) ketimbang program partai.

Dalam penyampaian pesan politik di Indonesia masyarakat perlu memandang hal ini melalui pemikiran yang kritis. Pemikiran-pemikiran ini kemudian dilakukan sebagai kontrol atas kegiatan politik yang dilakukan oleh politisi. Sering disebut sebagai kritik politik, diberikan oleh siapapun yang memiliki *concern* terhadap fenomena-fenomena politik yang terindikasi terdapat penyelewengan atau penyalahgunaan kekuasaan. Kritik ini kemudian bertujuan untuk menyadarkan khalayak bahwa terdapat ketidaksesuaian penyelenggaraan politik pemerintahan di Indonesia serta memberikan iklim demokrasi yang kritis akan fenomena politik yang sedang terjadi.

Komikus lokal Indonesia, *Mice Cartoon*, merupakan seniman aktif yang sering mengunggah karya komiknya melalui platform digital, salah satunya *Instagram*. Di dalam lamannya, ia sering membagikan komiknya yang bertema *slice of life* atau kehidupan sehari-hari. Namun tidak jarang juga Mice menggunakan tema politik yang konkret, serupa atau memiliki hubungan dengan realitas politik dan berbagai fenomenanya di Indonesia. Kartun komik yang digambarkan oleh Mice mengandung pesan-pesan dan informasi politik. Sering kali Mice menggunakan karikatur untuk menggambarkan tokoh-tokoh politik yang sedang “panas” dan berhubungan dengan fenomena politik yang sedang terjadi. Khususnya menjelang pada tahun 2024 yang memiliki sumber fenomena politik yang besar karena terdapat agenda Pemilu dan Pilkada. Sindiran, kritikan, dan pesan yang dikemas Mice bisa saja memiliki nilai edukatif, yakni untuk sarana pengetahuan praktis politik yang sedang terjadi di Indonesia.

1.5.2.3 Ruang Politik Digital

Mendewasanya teknologi memberikan dampak yang cukup banyak kepada masyarakat, khususnya dalam aspek politik. Kebebasan berpolitik masyarakat Indonesia dapat diikuti oleh siapapun secara bebas dan dilindungi oleh konstitusi negara khususnya di UUD 1945 Pasal 27 Ayat 1 tentang kesamaan kedudukan warga negara terhadap hukum dan pemerintahan, Pasal 28 tentang kebebasan berpendapat, serta Pasal 31 Ayat 1 tentang hak setiap warga negara dalam mendapatkan pendidikan.

Perkembangan teknologi ini membawa politik menuju ruang-ruang yang dapat diformalkan di mana saja dan kapan saja. Ruang digital ini kemudian tidak mengharuskan forum politik yang harus hadir secara fisik dan tidak mengharuskan kehadiran aktor politik secara langsung. Konteks ruang politik digital membawa makna bagaimana aktor-aktor politik terlibat dalam komunikasi melalui media-media digital. Formulasi ruang politik digital juga mencoba menjelaskan bagaimana masyarakat turut berpartisipasi dan berkomunikasi dengan aktor-aktor politik melalui media digital.

Esensi ruang politik digital sendiri menarik perhatian dalam penyampaian komunikasi masyarakat yang bebas mengemukakan apapun berkaitan politik di Indonesia melalui media digital seperti kritik politik, pendidikan politik, kampanye, dan lain sebagainya. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam ruang politik digital tersebut kemudian menjelaskan bagaimana revolusi politik yang terus berkembang melalui teknologi informasi dan komunikasi.

Marcuse dalam Rohmah (2023:5) menceritakan revolusi politik yang dipandang dalam teori Karl Marx, bahwa dalam menciptakan transisi paham kapitalis menuju ke sosialis, kaum proletar menggunakan teknologi untuk berusaha menghancurkan alat-alat politisi yang juga menggunakan teknologi. Marcuse kemudian menjelaskan bahwa perubahan yang dibawa oleh teknologi dalam revolusi politik dapat menciptakan bentuk masyarakat

baru karena teknologi yang bersifat bebas dari pembatasan dan destruksi irasional.

Perkembangan masyarakat di era digital ini yang cukup bergantung pada teknologi, mereka berusaha untuk memecahkan berbagai permasalahan kehidupan sehingga mendorong mereka untuk berbondong-bondong memiliki kemampuan literasi yang cukup baik dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Rohmah, 2023:5). Sebagai representasi revolusi politik di Indonesia, ruang politik digital kini dapat diakses oleh siapapun tanpa batasan ruang dan waktu, bahkan bahasa. Khalayak maya dapat menyaksikan bagaimana tokoh-tokoh politik mengkomunikasikan pesannya melalui ruang digital ini. Setiap politisi dapat secara bebas membangun personal branding mereka, membangun citra, menunjukkan sikap politik, berkampanye, dan berkontestasi dengan politisi lainnya. Begitu juga dengan masyarakat, masyarakat juga memiliki kesempatan untuk mengemukakan argumennya tentang respon, penilaian, juga kritik atas perilaku politisi di media digital.

Ruang politik digital berarti mengusung ruang publik. Dalam perspektif Habermas dalam Rochmah (2023), ruang publik diartikan sebagai ruang dimana individu dapat turut serta dan berpartisipasi dalam percakapan, tanpa adanya tekanan dari orang lain. Filsuf asal Jerman ini kemudian menggagas konsep *public sphere* yang merujuk pada ruang publik atau ruang bersama dimana semua orang bebas untuk saling berargumen dan mengutarakan gagasannya, terlebih tentang politik.

Kekuatan baru ini diharapkan dapat menjadi manifestasi penggantian kekuasaan masa lalu yang bersifat sentralistik, terpusat, dan terkontrol sehingga ruang digital dapat menjadi instrumen untuk membangun suatu keseimbangan baru. Konsep keseimbangan dalam politik digital tentunya direalisasikan pula melalui demokrasi digital. Kemudahan akses yang dimiliki oleh media digital menunjang nilai-nilai demokrasi yang unggul. Media digital ini kemudian memberikan ruang diskusi politik. Informasi yang disebarkan melalui media digital juga mencakup akses yang sama. Dalam arti kalangan yang sebelumnya jauh dari informasi politik kini memiliki akses untuk mengetahuinya.

Ruang digital ini kemudian dimanfaatkan oleh para tokoh-tokoh publik non politisi yang memiliki kecenderungan untuk membahas fenomena-fenomena politik yang terjadi di Indonesia. Terutama seniman, yang mengutarakan ekspresi dan kritik politik mereka melalui karyanya. Salah satunya adalah Muhammad Misrad atau yang bernama pena Mice. Mice adalah komikus lokal. Buku komiknya banyak membahas mengenai dinamika perpolitikan di Indonesia seperti yang berjudul Politik Santun dalam Kartun dan Indonesia 1998. Selain itu, Mice juga turut aktif memanfaatkan ruang digital dengan mengunggah komik digitalnya melalui akun *Instagram* pribadinya yakni @micecartoon.co.id. Ia sering mengunggah komik yang bercerita tentang praktis perpolitikan di Indonesia. Dalam menyampaikan kritik politiknya, ia menggunakan

perspektif masyarakat dalam menilai kebijakan pemerintah dan proses politik yang terjadi.

Tak sedikit pula respon masyarakat kepada komik politik yang diunggah oleh Mice. Mereka menggunakan fasilitas kolom komentar untuk mengutarakan argumen mereka. Baik itu sepaham, sependapat, atau bahkan kontra terhadap kritik politik yang disampaikan Mice. Representasi ini mencerminkan komunikasi politik dua arah yang terjadi secara tidak langsung melalui media digital dan komik politik. Konsepsi ruang politik digital melalui Mice terbentuk dengan adanya partisipasi Mice sebagai pemantik diskusi dan khalayak maya sebagai peserta diskusi melalui komentar. Komentar tidak hanya dikemukakan kepada redaksi, tetapi juga sebagai ekspresi politik yang disampaikan kepada masyarakat luas, khususnya dalam dunia politik dimana masyarakat lebih cepat untuk merespon informasi yang mereka butuhkan (Wahyudi, 2018).

1.5.2.4 Analisis Wacana Kritis

Analisis Wacana Kritis (AWK) adalah analisis bahasa dalam penggunaannya menggunakan paradigma kritis. Analisis Wacana Kritis merupakan teori yang digunakan untuk menganalisis dan mengkaji kajian empiris tentang hubungan antara wacana-wacana yang ada dengan fenomena sosial budaya dan domain sosial dalam dimensi linguistik (Erawati, dkk, 2022). Penelitian ini berfungsi untuk memberikan wawasan dan membentuk pengetahuan dalam konteks yang spesifik. Selain itu,

penelitian ini juga menghasilkan interpretasi dengan memandang efek dari praktik tertentu dari wacana-wacana kritis yang ada.

Van Dijk dalam Eriyanto (2001) menitikberatkan AWK (Analisis Wacana Kritis) pada kekuatan dan ketidaksetaraan yang dibuat pada fenomena sosial. Menurutnya, atas dasar itulah AWK digunakan untuk menganalisis wacana terhadap ilmu lain yang terdapat pada domain politik, ras, gender, hegemoni, budaya, kelas sosial. Ranah kajian AWK tersebut berpusat pada prinsip analisis wacana kritis yakni: tindakan, konteks, historis, kekuasaan, dan ideologi.

Analisis Wacana Kritis merupakan salah satu teknik analisis untuk menemukan ideologi apa yang terkandung di dalam suatu teks atau karya sastra. Ideologi tersebut dapat ditemukan melalui penggunaan kosakata, kalimat, dan tata bahasa. Van Dijk membuat kerangkanya bahwa wacana dipahami melalui berbagai tingkatan yang saling mendukung. Terdapat tiga tingkatan yang dirangkai oleh Van Dijk, yakni (1) Struktur Makro, (2) Suprastruktur, dan (3) Struktur Mikro (Aisyah dalam Syah, 2024).

Menurut Van Dijk, struktur makro adalah makna umum dari suatu teks yang dapat dipahami melalui topiknya, mencakup isi dan sisi tertentu peristiwa, memungkinkan untuk memahami masalah dan tindakan yang diambil oleh komunikator.

Suprastruktur merupakan suatu skema atau alur yang menampilkan keseluruhan isi wacana (Van Dijk dalam Eriyanto, 2001). Suprastruktur adalah kerangka utama teks yang mencakup cara struktur dan elemen

wacana disusun dalam teks secara komprehensif dengan metode yang skematik atau mengikuti alur. Komponen suprastruktur meliputi pendahuluan, isi, dan akhir wacana (Aisyah dalam Syah, 2024). Melalui suprastruktur, pembuat teks dapat secara strategis mengatur bagaimana pesan disampaikan agar mencapai efek tertentu pada pembaca atau audiens. Pendahuluan digunakan untuk menarik perhatian dan membangun konteks, isi berfungsi mengembangkan argumen atau narasi utama, sedangkan bagian akhir dimanfaatkan untuk menguatkan kesimpulan atau ajakan. Susunan ini tidak sekadar teknis, melainkan mencerminkan kepentingan ideologis tertentu. Misalnya, dalam wacana politik, bagian pendahuluan sering digunakan untuk membingkai isu secara positif, sementara isi mengarahkan opini publik, dan bagian akhir menegaskan legitimasi kekuasaan atau kebijakan tertentu. Dengan demikian, suprastruktur memiliki peran penting dalam membentuk alur berpikir pembaca sesuai kepentingan pembuat teks.

Struktur Mikro adalah makna dalam wacana yang terlihat melalui analisis pilihan kata, kalimat, proposisi, anak kalimat, parafrase, gambar dan gaya bahasa yang digunakan oleh pembuat teks. Menurut Van Dijk, pemakaian kata-kata tertentu, kalimat, gaya bahasa tertentu yang digunakan penulis bukan semata-mata dipandang sebagai cara berkomunikasi, tetapi dipandang sebagai politik berkomunikasi, yakni suatu cara untuk mempengaruhi pendapat umum, menciptakan dukungan, memperkuat legitimasi, dan menyingkirkan lawan atau penentang. Struktur wacana

adalah cara yang efektif untuk melihat proses retorika dan persuasi yang dijalankan ketika seseorang menyampaikan pesan. Kata-kata tertentu yang terkandung dalam teks mungkin dipilih untuk mempertegas sikap dan pilihan, membentuk kesadaran politik, dan lain sebagainya (Eriyanto, 2001). Adapun elemen wacana menurut Van Dijk dikategorikan menjadi:

Tabel 4: Rincian Struktur Wacana menurut Van Dijk

Struktur Wacana	Hal yang Diamati	Elemen
Struktur Makro	Tematik: Tema atau topik yang dikedepankan dalam suatu teks	Topik yang dibawa oleh penulis. Didapatkan melalui wawancara.
Suprastruktur	Skematik: Proses bagaimana teks dan urutannya diskemakan dalam suatu teks yang utuh.	Skema atau alur, seperti pembukaan, isi, penutup.
Struktur Mikro	Semantik: Makna yang ingin ditekankan dalam suatu teks. Dapat dilakukan dengan memberi detail pada satu sisi dan mengurangi detail sisi lain.	Latar, Detil, Maksud, Pra-anggapan, Nominalisasi.
	Sintaksis: Bagaimana kalimat (bentuk, susunan) yang dipilih.	Bentuk kalimat, koherensi, kata ganti.
	Stilistik: Bagaimana diksi yang digunakan dalam teks.	Leksikon; pemilihan kata yang menunjukkan sikap dan ideologi tertentu.
	Retoris: Bagaimana penekanan dilakukan.	Grafis, metafora, ekspresi.

(Sumber: Van Dijk dalam Eriyanto, 2001)

Analisis Wacana Kritis model Van Dijk ini kemudian digunakan sebagai penyajian data atau *display data*. Penyajian ini ditujukan untuk mempermudah dalam proses penafsiran data. Dalam penelitian ini, bentuk *display data* akan berbentuk gambar dan uraian yang mana dihasilkan dari proses pengumpulan data.

Operasionalisasi metode analisis wacana milik Van Dijk diformulasikan menjadi 3 bagian yang padu, yakni struktur makro, suprastruktur, dan struktur mikro.

a. Struktur Makro: Tematik

Elemen tematik merujuk pada gambaran umum pada suatu wacana. Bisa berupa tema, topik, gagasan, atau ringkasan utama yang dikedepankan dalam suatu wacana. Elemen tematik utamanya adalah apa topik yang dibawakan oleh penulis. Gagasan penting dari Teun Van Dijk, wacana tidak hanya didefinisikan dalam pandangan ataupun topik tertentu, tapi juga pada suatu pandangan atau topik yang koheren. Van Dijk kemudian menyebutnya dengan *global coherence*, yakni bagian-bagian dalam teks yang jika teks tersebut dirunut menunjuk pada suatu titik gagasan umum, dan bagian-bagian itu saling mendukung satu sama lain untuk merepresentasikan satu topik umum tersebut (Van Dijk dalam Eriyanto, 2001).

b. Suprastruktur: Skematik

Pada umumnya, teks atau wacana memiliki skema atau alur dari pendahuluan hingga akhir. Alur tersebut menggambarkan bagaimana

partisi-partisi dalam teks dirakit dan diruntutkan sehingga membentuk satu-kesatuan arti. Ringkasnya menurut Van Dijk, skematik adalah strategi penulis dalam mendukung topik tertentu yang ingin disampaikan dengan menyusun bagian-bagian dengan urutan tertentu (Eriyanto, 2001).

c. Struktur Mikro

1) Semantik

Semantik adalah makna yang ingin ditekankan dalam suatu teks. Dapat dilakukan dengan memberi detail pada satu sisi dan mengurangi detail sisi lain. Latar, Pra-anggapan, dan Maksud. Latar ialah bagian wacana yang dapat mempengaruhi arti (semantik) yang ingin ditampilkan. Seorang penulis ketika menulis teks atau wacana pasti menggunakan latar belakang atau peristiwa yang ditulis. Latar dipakai di awal sebelum pendapat pembaca yang sebenarnya muncul dengan maksud mempengaruhi dan memberi kesan bahwa pendapat dari pembaca memiliki alasan serta menjadi pembenar atas gagasan yang diajukan dalam suatu teks.

Selain, latar, wacana juga dapat dimulai dengan praanggapan. Praanggapan merupakan elemen semantik berupa preposisi yang digunakan untuk mendukung makna suatu teks. Jika latar adalah upaya untuk mendukung pendapat dengan jalan memberi latar, maka praanggapan adalah upaya mendukung pendapat dengan memberikan premis yang dipercaya kebenarannya.

Sedangkan elemen maksud merupakan lanjutan dari latar atau praanggapan, yakni menggali bagaimana penulis memberikan informasi yang menguntungkan dirinya secara eksplisit dan jelas. Pun sebaliknya penulis memberikan informasi yang berpotensi merugikan dirinya secara implisit, tersamar, dan tersembunyi. Dalam konteks media, elemen maksud menunjukkan bagaimana penulis menggunakan praktik bahasa tertentu untuk menonjolkan basis kebenarannya secara eksplisit dan menyingkirkan kebenaran lain secara implisit

2) Sintaksis

Bagaimana kalimat (bentuk, susunan) yang dipilih. Terdiri dari bentuk kalimat dan koherensi. Bentuk kalimat merupakan segi sintaksis yang berhubungan dengan pemikiran logis, yakni prinsip kausalitas. Kausalitas ini menguraikan subjek (yang menjelaskan) dengan predikat (yang dijelaskan). Bentuk kalimat juga menentukan apakah subjek diekspresikan secara implisit atau eksplisit dalam wacana. Sebagai contoh, kalimat aktif digunakan agar seseorang terlihat sebagai subjek dari tanggapannya. Sebaliknya, kalimat pasif menempatkan seseorang sebagai objeknya. Termasuk pula pada elemen bentuk kalimat ini adalah bentuk deduktif dan induktif. Deduktif ialah bentuk penulisan kalimat di mana induk kalimat berada pada awal wacana, sedangkan bentuk induktif menempatkan induk kalimat di akhir wacana. Dalam bentuk kalimat deduktif,

penonolannya lebih kentara atau eksplisit. Sedangkan dalam bentuk kalimat induktif, inti kalimat bersifat tersembunyi atau implisit.

Koherensi, merupakan elemen pertalian atau jalinan antarkata dan kalimat dalam wacana. Koherensi merupakan elemen wacana untuk melihat bagaimana penulis secara strategis menggunakan wacana untuk menjelaskan suatu fakta atau peristiwa. Apakah peristiwa itu dipandang secara terpisah, berhubungan, atau berupa sebab akibat. Pilihan ini ditentukan sejauh mana kepentingan penulis terhadap peristiwa tersebut. Koherensi ditandai dengan adanya anak kalimat sebagai penjelas. Koherensi ini tidak selalu ada dalam kalimat, karena keberadaannya tidak mempengaruhi arti kalimat ini. Koherensi digunakan untuk memperjelas mengenai bagaimana maksud tersembunyi dieskpresikan dalam kalimat. Koherensi ini menggambarkan bagaimana sikap penulis terhadap peristiwa, kelompok, atau seseorang yang ditulis melalui perbandingan.

3) Stilistik

Pada dasarnya, stilistik menandakan bagaimana seseorang memilih kata atas berbagai kemungkinan kata yang tersedia serta bagaimana diksi yang digunakan dalam teks. Elemen pada stilistik tersebut disebut juga sebagai Leksikon; pemilihan kata yang menunjukkan sikap dan ideologi tertentu. Sebagai contoh, kata “mati” dapat terdiri atas beberapa ketersediaan kata seperti: meninggal, tewas, gugur,

terbunuh, menghembuskan napas terakhir, dan sebagainya. Pemilihan kata-kata tersebut tidak semata-mata dipakai secara kebetulan, tetapi juga secara ideologis menunjukkan bagaimana pemaknaan seseorang terhadap fakta tersebut.

4) Retoris

Retoris berbicara tentang bagaimana penekanan dilakukan. Bisa berupa grafis ataupun metafora. Elemen grafis merupakan bagian untuk meneliti apa yang ditonjolkan atau yang dianggap penting oleh penulis. Jika dalam wacana, grafis bisa diamati melalui lewat tulisan yang dicetak tebal, huruf miring, pemakaian garis bawah, huruf yang dicetak lebih besar, pemakaian gambar, grafik, angka, *capslock*, dan elemen grafis lainnya yang digunakan untuk mendukung arti penting suatu pesan.

Seorang penulis tidak hanya menyampaikan pesan lewat teks saja, namun juga melalui ungkapan, kiasan, dan metafora yang dimaksudkan sebagai perisa dari suatu berita. Pemakaian metafora juga bisa menjadi petunjuk utama untuk mengerti makna suatu teks. Penulis menggunakan metafora secara strategis sebagai landasan berpikir dan alasan pembenar atas gagasan tertentu kepada publik. Menggunakan kepercayaan masyarakat, ungkapan sehari-hari, peribahasa, pepatah, petuah, kata-kata kuno, kata-kata gaul, dan ungkapan yang diambil dari ayat-ayat suci untuk memperkuat pesan utama.

1.6. Operasionalisasi Konsep

1.6.1 Komik Politik Digital

Perkembangan komik tidak bisa dilepaskan dari sifat evolusionernya yang adaptif terhadap perubahan zaman, mulai dari ukiran di piramida hingga kehadirannya di ruang digital seperti media sosial. Transformasi ini menunjukkan bahwa komik bukan sekadar hiburan visual, melainkan juga alat komunikasi yang efektif dan relevan. Secara khusus, komik politik memiliki peran strategis dalam mengkritisi kebijakan dan perilaku politik, sekaligus mendorong partisipasi demokratis masyarakat. McCloud (2001) menegaskan bahwa komik adalah susunan gambar yang bertujuan menyampaikan informasi, sedangkan WJS Poerwadarmita (2005) menyebutkan bahwa politik berkaitan erat dengan kebijakan dan tindakan pemerintah. Oleh karena itu, penggunaan komik sebagai media kritik politik adalah sinergi ideal antara bentuk visual yang menarik dan substansi politik yang kritis.

Di Indonesia, komik politik terbukti menjadi sarana yang efektif untuk menjangkau audiens yang lebih luas, terutama generasi muda yang akrab dengan media sosial. Politisi maupun masyarakat umum memanfaatkan komik untuk mengemas isu-isu politik dalam bentuk yang mudah dicerna namun tetap tajam. Contoh nyata adalah karya Muhammad Misrad melalui Mice Cartoon, yang konsisten memanfaatkan platform Instagram untuk menyuarakan kritik politik secara kreatif. Fakta ini menunjukkan bahwa di era digital, komik politik bukan hanya sekadar

pelengkap wacana politik, melainkan telah menjadi medium utama dalam menyampaikan kritik dan membangun kesadaran politik publik. Dengan demikian, komik politik digital memiliki kontribusi signifikan dalam mengawal demokrasi di Indonesia.

1.6.2 Analisis Wacana Kritis (Van Dijk)

Analisis Wacana Kritis (AWK) merupakan pendekatan yang menempatkan wacana bukan sekadar sebagai sarana komunikasi, melainkan sebagai alat yang sarat muatan kekuasaan dan ideologi. Dalam konteks sosial, politik, ras, gender, budaya, maupun kelas, wacana sering kali digunakan untuk mempertahankan ketidaksetaraan dan hegemoni kelompok tertentu. Prinsip utama AWK menekankan pentingnya memahami bagaimana teks diproduksi, bagaimana makna dibentuk, serta bagaimana kekuasaan bekerja melalui bahasa. Pendekatan ini melihat wacana dari tiga dimensi utama: struktur teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Struktur teks memperlihatkan bagaimana strategi tertentu digunakan untuk menonjolkan isu-isu atau topik tertentu, sedangkan kognisi sosial menyoroti bagaimana pemikiran, pengalaman, dan kepentingan pembuat teks memengaruhi produksi wacana. Di sisi lain, konteks sosial menunjukkan bagaimana kondisi sosial dan relasi kekuasaan membingkai wacana yang dihasilkan.

Selain itu, AWK juga mengkaji wacana melalui tiga tingkatan analisis: struktur makro, suprastruktur, dan struktur mikro. Struktur makro berfokus pada tema utama yang ingin disampaikan, suprastruktur mengatur alur penyampaian ide, dan struktur mikro menelaah penggunaan kosakata,

gaya bahasa, serta elemen retorik. Melalui ketiga tingkatan ini, terlihat bahwa setiap pilihan kata, bentuk kalimat, hingga gaya penulisan bukanlah hal yang netral, melainkan sarat dengan kepentingan tertentu. Oleh karena itu, wacana memiliki kekuatan untuk membentuk opini publik, mengarahkan pola pikir masyarakat, dan bahkan mempengaruhi kesadaran politik. Dengan kata lain, bahasa yang digunakan dalam wacana tidak bisa dipisahkan dari upaya strategis untuk mempertahankan atau mengubah struktur kekuasaan yang ada. Inilah mengapa analisis wacana kritis menjadi alat penting untuk mengungkap ideologi tersembunyi di balik teks yang tampak biasa.

Dalam konteks politik Indonesia tahun 2024, pendekatan Analisis Wacana Kritis sangat relevan untuk mengkaji bagaimana wacana-wacana politik dibentuk dan digunakan oleh aktor-aktor tertentu. Misalnya, wacana mengenai regenerasi kepemimpinan dan keterlibatan anak muda dalam politik sering diangkat oleh media dan politisi untuk membingkai pencalonan tokoh-tokoh muda seperti Gibran Rakabuming Raka dan Kaesang Pangarep. Narasi ini seolah memberikan kesan adanya pembaharuan politik, namun jika dianalisis lebih dalam, terdapat kepentingan ideologis untuk mempertahankan dominasi kekuasaan oleh kelompok tertentu, dalam hal ini keluarga Presiden Joko Widodo.

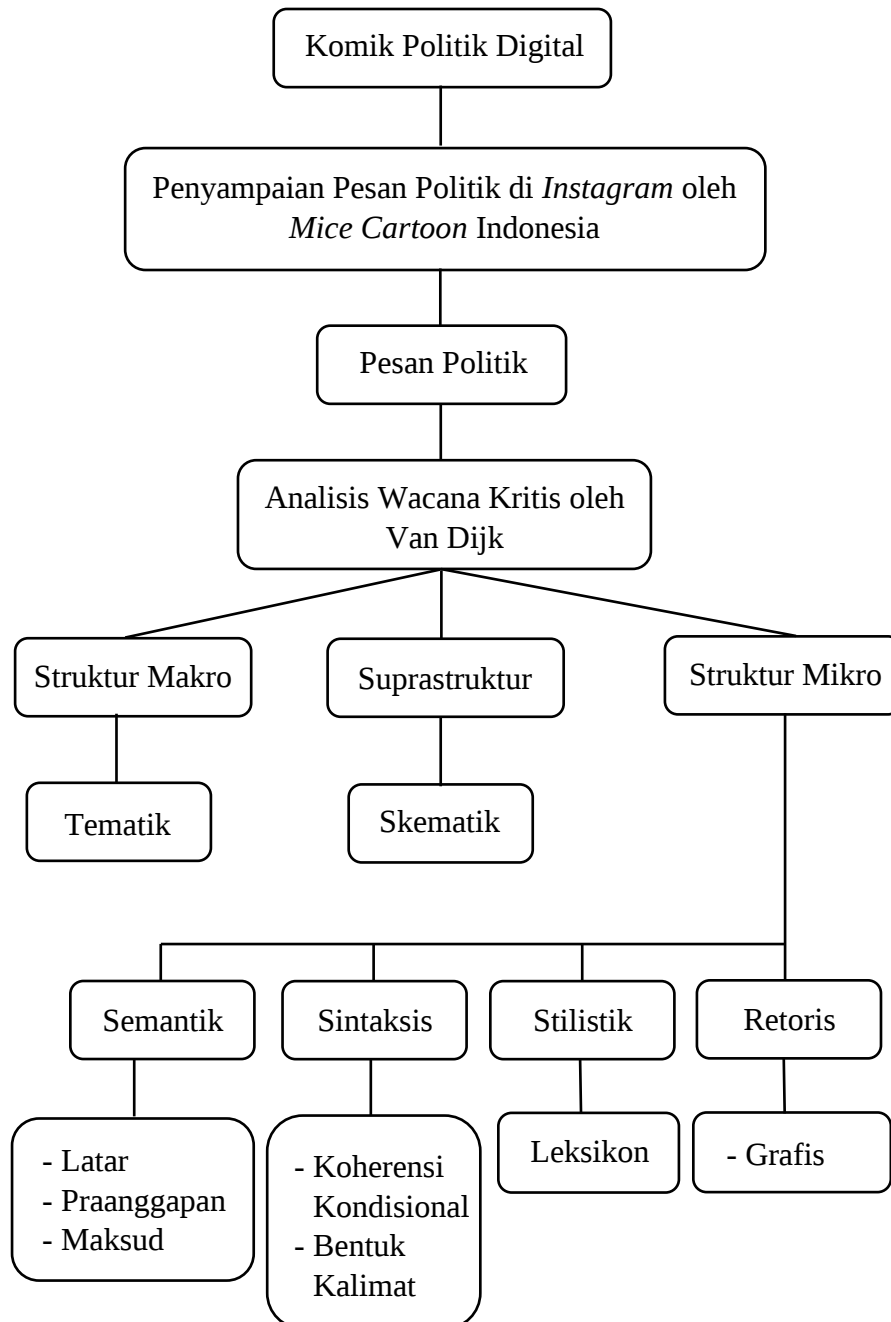
Struktur makro dari wacana tersebut menonjolkan tema-tema seperti modernisasi, keterwakilan generasi muda, dan kesinambungan pembangunan. Namun, pada tingkat suprastruktur, alur narasi dirancang

sedemikian rupa agar publik melihat keterlibatan anggota keluarga Jokowi sebagai sesuatu yang alami dan sah, tanpa menyinggung isu politik dinasti secara eksplisit. Di tingkat struktur mikro, pemilihan kata seperti "regenerasi," "milennial," atau "pemimpin muda" digunakan secara strategis untuk menciptakan citra positif, sementara potensi persoalan nepotisme atau konsentrasi kekuasaan dikesampingkan.

Lebih jauh, dalam dimensi kognisi sosial, produksi wacana ini dipengaruhi oleh kepentingan politis aktor-aktor yang memiliki kekuasaan dalam media dan lembaga pemerintahan. Relasi kuasa antara media, politisi, dan institusi hukum juga memperlihatkan bagaimana wacana dapat dimanfaatkan untuk melegitimasi keputusan kontroversial, seperti perubahan aturan usia calon presiden dan kepala daerah oleh MK dan MA. Keputusan ini, yang secara teknis bersifat legal, menjadi alat strategis untuk memperkuat posisi politik keluarga tertentu, sekaligus mengatur ulang peta kekuasaan nasional.

Dengan demikian, AWK membuka ruang bagi kita untuk melihat bahwa bahasa, regulasi, dan narasi politik di Indonesia tahun 2024 tidak terlepas dari upaya reproduksi kekuasaan. Wacana yang tampak netral atau progresif pada permukaan sering kali menyimpan ideologi dominan yang mempertahankan status quo, membentuk opini publik, serta mempengaruhi arah demokrasi di Indonesia.

1.7. Kerangka Berpikir



(Sumber: Van Dijk dalam Eriyanto, 2001)

1.8. Metodologi Penelitian

1.8.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dengan pengambilan sampel yakni *purposive sampling*. Menurut Creswell (2018:35), pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang berfokus dalam mengumpulkan data, menganalisis, interpretasi, dan penulisan laporan. Pengambilan sampel dilakukan dengan sengaja, pengumpulan data terbuka, analisis teks atau gambar, representasi informasi dalam gambar dan tabel, dan interpretasi pribadi. Lebih lanjut dijelaskan oleh pendapat Bogdan dan Taylor (2014), penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menghasilkan output deskriptif berupa tulisan, lisan, dan perilaku orang-orang yang diamati. Menurut Moleong (2010:6), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memiliki maksud untuk memahami subjek yang diteliti seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan dalam bentuk kata-kata deskriptif dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Demi mendapatkan sampel terbaik, pertimbangan yang akurat, efektif, serta efisien, maka peneliti menggunakan metode *purposive sampling*. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada suatu pertimbangan seperti ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu pada suatu populasi. Pertimbangan yang dimaksud dapat diartikan sebagai alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga tidak dapat mendapatkan sampel yang besar (Notoatmodjo dalam Kumara, 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti memilih subjek penelitian dengan ciri atau karakteristik tertentu tanpa memilih secara random. Adapun pengambilan sampel pada penelitian ini yakni dengan menekankan pada *engagement* tertinggi pada postingan komik Mice *Cartoon* Indonesia di Instagram pada setiap bulannya. *Engagement* yang dimaksud kemudian dapat diartikan sebagai respon khalayak maya yang dapat dilihat dari jumlah *likes* terbanyak dan *comment* terbanyak. Jadi, peneliti akan mengambil satu sampel komik Mice *Cartoon* Indonesia pada setiap bulannya selama tahun 2024.

Perjalanan Mice dalam mempublikasikan media komiknya lewat *Instagram* cukup konsisten, dengan rata rata 5 postingan per bulan. Peneliti akan mengambil jumlah postingan dengan *engagement* paling banyak setiap bulannya selama tahun 2024. Adapun *engagement* didasarkan pada jumlah *likes* dan *comment* terbanyak di dalam komik yang diterbitkan oleh Mice *Cartoon* di *Instagram*. Peneliti telah melakukan analisis melalui laman *Instagram* Mice *Cartoon* Indonesia, yakni akun @micecartoon.co.id. Secara rinci, sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 5: Rincian Pengambilan *Purposive Sampling* pada Komik Mice Cartoon Indonesia di *Instagram* selama Tahun 2024

Bulan	Jumlah Unggahan/Komik Politik	Unggahan dengan Engagement Paling Tinggi
Januari	5	12 Januari 2024 (3358 <i>Likes</i> dan 79 <i>Comment</i>)
Februari	6	11 Februari 2024 (33 ribu <i>Likes</i> dan 1003 <i>Comment</i>)
Maret	2	3 Maret 2024 (5914 <i>Likes</i> dan 200 <i>Comment</i>)
April	2	1 April 2024 (3975 <i>Likes</i> dan 239 <i>Comment</i>)
Mei	6	19 Mei 2024 (6186 <i>Likes</i> dan 108 <i>Comment</i>)
Juni	5	3 Juni 2024 (26,2 ribu <i>Likes</i> dan 1384 <i>Comment</i>)
Juli	1	28 Juli 2024 (4875 <i>Likes</i> dan 322 <i>Comment</i>)
Agustus	4	21 Agustus 2024 (13,5 ribu <i>Likes</i> dan 249 <i>Comment</i>)
September	4	30 September 2024 (4373 <i>Likes</i> dan 155 <i>Comment</i>)
Oktober	6	21 Oktober 2024 (9175 <i>Likes</i> dan 327 <i>Comment</i>)
November	6	3 November 2024 (8128 <i>Likes</i> dan 114 <i>Comment</i>)
Desember	7	22 Desember 2024 (6264 <i>Likes</i> dan 134 <i>Comment</i>)
Total	53 media	12 media

(Sumber: Analisis peneliti dalam laman *Instagram* @micecartoon.co.id)

Berdasarkan pengambilan *purposive sampling* di atas, maka terdapat 12 unggahan komik oleh Mice Cartoon Indonesia yang akan digunakan oleh peneliti untuk dianalisis.

1.8.2 Situs Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengamati akun sosial media milik subjek penelitian, *Mice Cartoon Indonesia* di *Instagram* pribadinya @micecartoon.co.id. Penelitian dilakukan dengan mengamati dan menganalisis konten komik politik digital *Mice Cartoon Indonesia*. Lebih lanjut, informasi yang akan digali lebih dalam akan dilakukan lewat wawancara oleh peneliti kepada Mice melalui media *Google Meeting*.

1.8.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah menentukan batasan subjek penelitian sebagai benda, hal, dan orang atau tempat untuk variabel yang dipermasalahkan (Arikunto, 2016:26). Dalam penelitian ini, subjek yang diamati yaitu postingan komik oleh komikus *Mice Cartoon Indonesia* a.k.a. Muhammad Misrad atau kemudian yang disebut dengan Mice di *Instagram*.

1.8.4 Jenis dan Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer ialah data yang diperoleh secara langsung oleh informan atau dalam penelitian ini yaitu narasumber wawancara. Data ini digunakan untuk mendapatkan penjelasan dan informasi mendalam terkait pesan politik yang disampaikan oleh Mice melalui komik politiknya kepada khalayak maya di platform digital *Instagram*.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder didapatkan secara tidak langsung. Informasi ini didapatkan dari penelitian-penelitian lain atau terdahulu yang ditulis

oleh peneliti lain serta memiliki keterkaitan topik seperti jurnal, laporan penelitian, dokumentasi, dan sumber data lainnya.

1.8.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang telah disesuaikan dengan kondisi, waktu, biaya, serta keefektifan penelitian.

Teknik pengambilan data yang digunakan antara lain:

a. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan antar individu yang dilakukan untuk memperoleh dan bertukar informasi dengan cara tanya jawab sehingga dapat disimpulkan menjadi informasi yang jelas dalam topik tertentu (Esterberg dalam Sugiyono, 2015:72). Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari komikus yang menyampaikan kritik politik melalui komik digital, yakni Muhammad Misrad atau yang memiliki nama pena *Mice Cartoon*.

b. Observasi Virtual/Online

Observasi virtual adalah observasi yang dilakukan dengan cara menganalisis dan mengamati mekanisme yang terjadi di dalam jaringan atau media online. Dalam penelitian ini, observasi virtual digunakan untuk mengamati proses cara penyampaian pesan politik melalui komik *Mice Cartoon Indonesia* di Instagram selama tahun 2024.

c. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mengambil informasi dari kajian-kajian yang dibutuhkan atau selaras dengan

penelitian ini. Sumber data dari studi literatur bisa berasal dari koran, majalah, arsip, maupun hasil penelitian dari peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Teknik ini kemudian akan dikorelasikan dengan data hasil dari wawancara dan observasi virtual yang dilakukan oleh peneliti.

1.8.6 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2010: 335), analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis dari data yang diperoleh, cacatan lapangan, dan sumber data lain dengan cara mengklasifikasikan ke dalam kategori-kategori tertentu, menyusun ke dalam pola dan memilah mana informasi yang penting, dan kemudian merangkumnya menjadi sebuah kesimpulan.

Adapun teknik analisis data yang dilakukan di dalam penelitian ini yaitu:

a. Reduksi Data

Menurut Sugiyono (2010, 338), mereduksi data ialah merangkum, memilih data-data yang dibutuhkan, memfokuskan pada hal-hal yang relevan, dan membuang hal-hal yang tidak perlu. Dengan ini, reduksi data bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tanpa panjang lebar dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan informasi.

b. Penyajian Data melalui AWK (Analisis Wacana Kritis Model Van Dijk)

Van Dijk membentuk tiga tingkatan agar sebuah wacana dapat dipahami: (1) Struktur Makro, (2) Suprastruktur, dan (3) Struktur Mikro (Aisyah dalam Syah, 2024). Struktur makro adalah makna umum dari

suatu teks yang dapat dipahami melalui topiknya. Suprastruktur merupakan suatu skema atau alur yang menampilkan keseluruhan isi wacana meliputi pendahuluan, isi, dan akhir wacana (Aisyah dalam Syah, 2024). Sedangkan Struktur Mikro adalah makna dalam wacana yang terlihat melalui analisis pilihan kata, kalimat, proposisi, anak kalimat, dan gaya bahasa yang digunakan oleh komunikator.

Kedua elemen pertama yakni stuktur makro dan suprastruktur dijelaskan melalui data wawancara komikus dan observasi virtual berupa deskripsi konteks, topik, dan alur komik. Sedangkan elemen struktur mikro dijelaskan melalui analisis lebih mendalam yakni melalui unsur semantik, sintaksis, stilistik, dan retorik.

Analisis Wacana Kritis ini kemudian digunakan sebagai penyajian data atau *display data*. Penyajian ini ditujukan untuk mempermudah dalam proses penafsiran data. Dalam penelitian ini, bentuk *display data* akan berbentuk gambar dan uraian yang mana dihasilkan dari proses pengumpulan data.

c. Penarikan Kesimpulan

Setelah melalui analisis data, penarikan kesimpulan dilakukan untuk merangkum secara singkat terkait hasil penelitian yang didapatkan selama proses penelitian. Dalam penelitian ini, kesimpulan dipertimbangkan secara kritis untuk kemudian diverifikasi melalui hasil reduksi dan penyajian data.

1.8.7 Kualitas Data

Menurut Zulfadrial (2012:89), kualitas atau keabsahan data merupakan paduan dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (reabilitas). Kualitas data didukung oleh validitas dan reabilitas data (Sugiyono, 2013). Menurut Lincoln dan Guba dalam Bryman (2012:390), kualitas data dalam penelitian kualitatif itu berbentuk majemuk dan dinamis, sehingga tidak ada konsistensi yang berulang dari semula. Kualitas data pada penelitian ini dapat diuji menggunakan teknik triangulasi data.

Menurut Sugiyono (2015:83), triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya mengumpulkan dan menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada. Lebih lanjut dijelaskan oleh Wijaya (2018:120-121), triangulasi data merupakan teknik pengecekan data yang dikorelasikan dengan sumber, waktu, dan berbagai cara. Adapun inti dari triangulasi data antara lain:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi data digunakan untuk menguji kredibilitas suatu data yang dikaitkan dengan berbagai sumber yang ada seperti hasil wawancara, studi literatur, dokumentasi, dan sumber lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti hendak menggunakan dua jenis data, yakni data primer dan sekunder. Data primer bersumber dari hasil wawancara dengan komikus Mice Cartoon Indonesia, sedangkan data sekunder bersumber dari beberapa jurnal, artikel, berita, dan sumber bacaan lainnya.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan teknik pengecekan data yang digunakan untuk menguji validitas data melalui sumber yang sama namun dengan cara yang berbeda. Misalnya data yang dihasilkan dari observasi kemudian dicek dengan wawancara. Dalam penelitian ini, triangulasi teknik dilakukan dengan cara melakukan *cross-check* antara apa yang peneliti dapat melalui data primer dengan apa yang peneliti dapat melalui data sekunder.

3. Triangulasi Waktu

Kredibilitas dan kualitas data dipengaruhi oleh waktu, yakni waktu pada pengambilan data. Data yang diperoleh melalui wawancara kepada narasumber pada saat narasumber dalam kondisi yang segar dan sehat akan lebih rasional dan valid. Begitu pula sebaliknya. Dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada kondisi komikus Mice *Cartoon* Indonesia, Muhammad Misrad pada saat proses wawancara berjalan, yaitu tentang kondisi, kabar, kesibukan, dan lain sebagainya.