

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk memahami representasi dalam wacana dan bagaimana wacana mengkonstruksi ideologi dalam strip komik *Mice Cartoon Indonesia Banget! 2*. Untuk memahami dua hal tersebut diperlukan teori representasi Stuart Hall dan Semiotika sosial Theo Van Leeuwen dengan pendekatan wacana, representasi, dan ideologi. Kedua teori tersebut di aplikasikan dalam data berbentuk bahasa visual dan verbal dalam strip komik. Data berupa bahasa visual dan verbal tersebut dikategorisasikan berdasarkan anatomi wacana dalam teori semiotika sosial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa wacana orang Indonesia yang diulang-ulang dalam strip komik merepresentasikan aktor sebagai metonimi orang Indonesia yang dianggap negatif. Kategorisasi tersebut didasarkan dengan analisis anatomi wacana dalam strip komik berupa aktor, aksi, sikap yang dinilai menyimpang dan tidak sesuai dengan wacana hidup masyarakat yang diwakilkan oleh aktor Mice dan Leon. Dengan demikian, “Orang Indonesia” dalam strip komik adalah representasi penyimpangan atau ketidaksesuaian wacana yang hidup dalam masyarakat. Tentunya kategorisasi tersebut mempunyai referensi yang berasal dari realitas sosial berupa berbagai artikel yang diterbitkan sebagai bentuk legitimasi bagi wacana strip komik.

Meskipun wacana orang Indonesia dinilai sebagai representasi penyimpangan, justru anggapan tersebut menjadi sebuah pengetahuan dalam strip komik yang diterima begitu saja oleh pembaca. Wacana dan representasi dalam strip komik tidak dipertanyakan kembali. Pada akhirnya, semua wacana berujung pada konstruksi ideologi yang serupa dengan judul “Indonesia Banget”. Indonesia Banget menjadi stereotip maupun cap bagi orang Indonesia yang dipresentasikan dalam strip komik yang bersikap menyimpang dari wacana hidup yang berkembang di dalam masyarakat pada umumnya.

Kata-kata kunci : wacana, representasi, semiotika sosial, ideologi, strip komik

ABSTRACT

This study aims to understand representation in discourse and how discourse constructs ideology in the Mice Cartoon Indonesia comic strip! 2. To understand these two things, Stuart Hall's representational theory and Theo Van Leeuwen's social Semiotics with discourse, representation and ideology approaches are needed. Both theories are applied in data in the form of visual and verbal language in comic strips. Data in the form of visual and verbal language are categorized based on anatomical discourse in the theory of social semiotics.

The results of the study show that Indonesian discourses repeated in comic strips represent actors as Indonesian metonymies that are considered negative. The categorization is based on anatomical analysis of discourse in comic strips in the form of actors, actions, attitudes that are deemed deviant and not in accordance with the life discourse of the people represented by actor Mice and Leon. Thus, "Indonesian people" in the comic strip is a representation of deviations or discrepancies of discourse that live in society. Of course the categorization has references that come from social reality in the form of various articles in online media.

Although the discourse of the Indonesian people is seen as a representation of irregularities, this assumption becomes a knowledge in comic strips that are readily accepted by readers. Discourse and representation in comic strips are not questionable. In the end, all discourses culminated in the construction of ideologies that were similar to the title "Indonesia Banget". Indonesia is really a stereotype and a stamp for Indonesians who are presented in comic strips that behave deviating from the discourse of life that develops in society in general.

Key words: discourse, representation, social semiotics, ideology, comic strips