



STRATEGI KESANTUNAN DALAM KARTUN *JANGAN TANYA*

MENGAPA: PERUSAHAAN ROKOK UNTUNG BESAR

Skripsi
diajukan untuk melangkapi
persyaratan mencapai gelar
Sarjana Humaniora



oleh
DIMAS ARYANA WIGRAHA
0704010142
Program Studi Indonesia

FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA

UNIVERSITAS INDONESIA

2008

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAKSI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
a. Gambar	1
b. Komik, Kartun, dan Karikatur	4
c. Kartun di Indonesia	9
d. Kritik dalam Kartun	10
e. Kesantunan	11
2. Masalah Penelitian	14
3. Tujuan Penelitian	15
4. Ruang Lingkup	15
5. Metode Penelitian	16
6. Landasan Teoretis	18
7. Tinjauan Pustaka	19
8. Manfaat Penelitian	21

9. Sistematika Penelitian	22
BAB II KARTUN DAN KESANTUNAN	23
1. Kartun	23
a. Kartun dan Jenis-Jenisnya	24
b. Unsur-Unsur Kartun	26
2. Strategi Kesantunan	32
a. Kesantunan	33
b. Jenis-Jenis Ancaman terhadap Citra	37
c. Jenis-Jenis Strategi Kesantunan	39
3. Penerapan Teori Kartun dan Kesantunan terhadap data	47
BAB III STRATEGI KESANTUNAN KARTUN	49
1. Kesantunan Kartun	51
a. Strategi Menyatakan Tindak Mengancam Citra	51
1) Menyatakan Tanpa Ditutup-tutupi	51
a) Melalui Gambar dan Teks	52
b) Melalui Teks	55
2) Menyatakan dengan Ditutup-tutupi Menggunakan Kesantunan Positif dan Kesantunan Negatif	60
3) Menyatakan Tanpa Ditutup-tutupi dan Menyatakan	

dengan Ditutup-tutupi Menggunakan Kesantunan	
Positif	66
b. Strategi Tidak Menyatakan Tindak Mengancam Citra	71
1. Menyamarkan Petutur	71
2. Melalui Ironi	75
2. Citra yang Diancam	80
3. Strategi Kesantunan yang Digunakan	83
a. Tidak Menyatakan Tindak Mengancam Citra	83
b. Menyatakan Tindak Mengancam Citra	87
1) Menyatakan Tanpa Ditutup-tutupi	87
2) Menyatakan dengan Ditutup-tutupi	90
4. Pemilihan Strategi Kesantunan	92
a. Berdasarkan Faktor-Faktor Kesantunan	92
1) Jarak Sosial antara Penutur dan Petutur	93
2) Kekuatan (kekuasaan) Tidak Mutlak antara Penutur	
dan Petutur	95
3) Derajat Mutlak dari Peraturan Budaya	96
b. Berdasarkan Keuntungan dan Tujuan Tindak	
Komunikasi	97
1) Menyatakan Tindak Mengancam Citra	98

2) Tidak Menyatakan Tindak Mengancam Citra 100

BAB IV SIMPULAN 101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Identifikasi Petutur	48
Tabel 3.2: Strategi Kesantunan yang Digunakan I	78
Tabel 3.3: Citra yang Diancam	80
Tabel 3.4: Tujuan Ancaman	82
Tabel 3.5 Strategi Kesantunan yang Digunakan II	83
Tabel 3.6: Aspek Situasi Ujar Tidak Menyatakan Tindak Mengancam Citra	85
Tabel 3.7: Aspek Situasi Ujar Menyatakan Tanpa Ditutup-tutupi	89
Tabel 3.8: Aspek Situasi Ujar Menyatakan Dengan Ditutup-tutupi	91
Tabel 3.9: Strategi Kesantunan Berdasarkan Usia Petutur	94
Tabel 3.10: Strategi Kesantunan Berdasarkan Status Sosial Petutur	94

ABSTRAKSI

Dimas Aryana Wigraha. *Strategi Kesantunan dalam Kartun Jangan Tanya Mengapa: Perusahaan Rokok Untung Besar (di bawah bimbingan Bapak Frans Asisi Datang, M.Hum.)*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, 2008.

Topik dari penelitian ini adalah penggunaan strategi kesantunan dalam sebuah kartun. Kartun mempunyai fungsi untuk menyindir dan memperingatkan. Menyindir, memperingatkan, dan mengkritik memiliki kesamaan makna, yaitu sebuah tindakan yang tidak menghargai hal yang dimiliki oleh pihak yang menjadi objek. Sindiran dan peringatan yang terdapat pada kartun dapat diartikan sebagai sebuah kritik. Dengan melakukan sebuah kritik, seseorang telah melakukan tindakan yang kurang santun.

Kesantunan yang dimaksud adalah tindak menunjukkan kepedulian terhadap citra orang lain. Dalam menyampaikan kritik di dalam kartunnya, seorang kartunis harus dapat membuat agar kritik yang disampaikan dapat diterima dan tidak membuat pembacanya marah. Kartunis harus menggunakan strategi yang tepat di dalam kartun yang diciptakannya.

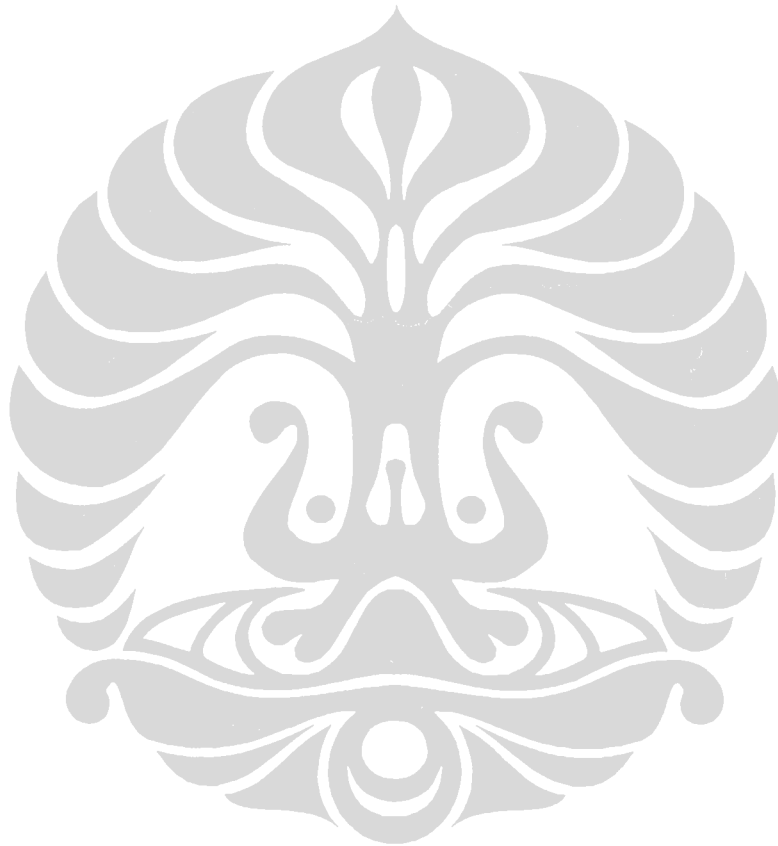
Masalah dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat strategi kesantunan apa yang cenderung digunakan kartunis di dalam kartun yang diciptakannya dan kaitan penggunaan strategi kesantunan tersebut dengan tindakan komunikasi yang berlangsung.

Pemilihan kartun *Jangan Tanya Mengapa: Perusahaan Rokok Untung Besar* sebagai objek penelitian didasarkan pada objek kritik yang dituju. Kartun ini merupakan kartun sosial yang mengkritik kebiasaan merokok yang terdapat di dalam sebuah masyarakat. Tema yang diangkat merupakan tema yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Pihak yang menjadi objek kritik merupakan masyarakat, yang mungkin juga pembaca kartun ini. Karena itu, menarik dilihat bagaimana kartunis mensiasati agar ancaman yang dilakukannya tidak membuat pembaca marah atau tersinggung.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori strategi kesantunan yang diungkapkan oleh Brown dan Levinson.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi kesantunan yang digunakan pada data merupakan strategi-strategi kesantunan yang dapat menyebabkan kerusakan citra yang cukup besar. Jenis-jenis strategi kesantunan yang digunakan pada data adalah strategi menyatakan tindak mengancam citra tanpa ditutup-tutupi, strategi menyatakan tindak mengancam citra dengan ditutup-tutupi, dan strategi tidak menyatakan tindak mengancam citra. Keadaan tersebut tentunya dapat membuat objek kritik merasa tersinggung atau marah. Namun, berdasarkan data-data yang ditemukan, kritik yang terdapat pada sebuah kartun merupakan sebuah hal yang santun. Hal ini disebabkan fungsi yang terdapat pada kartun, yaitu memperingatkan

dan menyindir. Berdasarkan kedua fungsi tersebut, kritik yang terdapat pada kartun dapat diterima sebagai sesuatu yang santun.





BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

a. Gambar

Sebagai salah satu unsur dari kebudayaan universal yang dimiliki manusia, kesenian dapat menjadi tanda bahwa manusia itu ada dan berkembang. Disebut ada karena dengan menciptakan sebuah kesenian berarti manusia itu dapat berpikir dan menunjukkan keberadaannya di dalam kehidupan. Sebuah kesenian dapat berkembang menjadi kesenian yang lain karena perkembangan pola pikir manusia yang menciptakannya. Menurut McCloud (2001:166), kegiatan berkesenian merupakan cara penegasan identitas sebagai satu pribadi dan melepaskan diri dari peran yang ditakdirkan oleh alam.

Seseorang yang sedang berdiri dan mengedipkan matanya secara beraturan, seperti dalam sebuah tarian tradisional, dapat saja dikatakan sebagai sebuah kesenian. Bunyi-bunyian yang timbul akibat tepukan-tepukan yang beraturan sehingga

menimbulkan melodi yang enak untuk didengar dapat juga dikatakan sebagai sebuah hasil seni. Berawal dari kegiatan sederhana semacam ini sebuah kesenian dapat tercipta.

Pada kesenian yang sifatnya visual, lukisan atau gambar yang ada pada saat ini awalnya hanyalah sebuah garis lurus yang tak beraturan. Garis ini kemudian berkembang menjadi garis-garis yang berhubungan yang dapat mewakili sebuah benda yang ada di dunia nyata. Media awal yang digunakan merupakan dinding pada gua. Gambar-gambar yang terdapat di gua Lascaux menunjukkan sebuah "pesan" sebagai sebuah upaya nonverbal yang paling kuno (Bonnet, 2001:16).

Masuknya unsur alur ke dalam gambar tersebut menimbulkan perkembangan yang cukup berarti bagi gambar-gambar tersebut. Gambar yang dihasilkan mulai membentuk sebuah cerita tentang sesuatu. Gambar kemudian digunakan sebagai media untuk berkomunikasi. Sebagai contoh, gambar-gambar yang ditemukan di dalam kuburan di "Menna", Mesir, menceritakan kehidupan masyarakat Mesir yang sedang memanen gandum. Gambar ini diperkirakan dibuat lebih dari 32 abad yang lalu (McCloud, 2001:14).

Menurut Soejono, seperti dikutip oleh Kosasih (1995:7), lukisan-lukisan dengan media gua yang terdapat di Indonesia ditemukan di Sulawesi bagian selatan, Pulau Seram, Kepulauan Kei, Flores, Timor-Timur, dan Papua. Gambar dengan media gua di Kalimantan Timur daerah Sungai Bungan (Kapuas Hulu) dan wilayah

Pegunungan Muller (Kutai) diperkirakan berusia 200-300 tahun yang lalu (Santania, 2003:48).

Gambar kemudian mengalami dua jenis perkembangan yang berbeda. Perkembangan yang pertama membawa gambar kepada seni visual. Gambar-gambar merupakan sebuah pesan informasi yang dapat langsung dikenali oleh manusia yang melihatnya. Perkembangan yang lain membawa gambar ke bentuk yang lebih abstrak, yaitu aksara. Sebagai penyampai informasi, pemahaman terhadap aksara memerlukan waktu dan pengetahuan khusus.¹ Dua jenis perkembangan yang berbeda tersebut kemudian bersatu kembali di dalam komik, kartun, dan karikatur. Gambar dan aksara saling melengkapi untuk menyampaikan informasi kepada pembacanya.

Seni visual ini kemudian mengalami perkembangan lagi dengan ditemukannya teknologi mesin cetak pertama kali oleh Johann Gutenberg pada tahun 1450 ("Kilas Pustaka", 2006:61). Seni visual yang biasanya hanya dapat dituangkan melalui sebuah lukisan ke dalam kanvas berukuran besar, kemudian dapat dicetak ke dalam ukuran yang lebih kecil dan harga yang dapat terjangkau. Seni visual ini mulai dapat dinikmati oleh masyarakat golongan ekonomi menengah dan bahkan golongan ekonomi bawah (McCloud, 2001:16). Komik, kartun, dan karikatur adalah bentuk seni visual yang dicetak.

¹ Pembahasan mengenai asal mula aksara terdapat pada Coulmas (1989).

b. Kartun, Komik, dan Karikatur

Istilah kartun dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2002:510) mempunyai pengertian gambar dengan penampilan yang lucu berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku (terutama politik). Kata *kartun*, dalam bahasa Inggris *cartoon*, berasal dari bahasa Italia *cartone* yang berarti 'kertas'. Istilah *cartone* dalam bahasa Italia digunakan sebagai penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik atau kaca. Istilah *kartun* kemudian digunakan sebagai penamaan untuk gambar yang bersifat dan bertujuan sebagai humor atau satir (Antariksa, 1990:201).

Pendapat mengenai kartun juga diungkapkan oleh Hosking dalam *Collier's Encyclopedia* (1954:559). Menurutnya, kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representatif atau simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor. Kartun biasanya muncul dalam publikasi secara periodik, dan paling sering menyoroti masalah sosial, politik, dan publik. Kartun juga biasanya tampil dalam satu panel dan tidak mempunyai karakter yang tetap, walau kadang-kadang ada juga kartun yang menggunakan karakter yang tetap.

Menurut Hidayat (2001:206—207), kartun merupakan gambar dalam satu panel, biasanya gambar manusia tetapi ada kalanya binatang, tumbuhan, atau benda, yang dimuat di media cetak untuk mengungkapkan suasana zaman dengan menggunakan bahasa parodi. Dengan menggunakan bahasa parodi, kartun yang bagus

dapat dengan baik menyampaikan amanat secara humoristis. Keadaan tersebut membuat masalah yang penting semakin menarik perhatian bahkan berubah menjadi sebuah tanda bahasa. Selain itu, pihak yang disindir tidak akan marah karena penggunaan bahasa parodi dalam kartun.

Berdasarkan dua pengertian di atas, dapat diketahui bahwa unsur terpenting dari sebuah kartun adalah gambar yang lucu dan menghibur (mempunyai sifat humor). Kartun juga dapat dijadikan salah satu alternatif dalam menyampaikan sebuah kritik terhadap apa pun karena bahasa parodi yang digunakan akan membuat pihak yang disindir tidak tersinggung. Kritik yang disampaikan melalui kartun berasal dari pandangan kartunis terhadap keadaan yang sedang terjadi di masyarakat.

Bentuk lain yang hampir mirip dengan kartun adalah komik. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2002:583) komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, koran, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Menurut Sudjoko, sebagaimana dikutip oleh Hidayat (1999:249), kata *komik* berasal dari bahasa Inggris *comic* yang semula berarti jenaka dalam gambar. Kata itu kemudian mengalami perkembangan makna menjadi kisah yang disampaikan dengan gambar dan tidak selamanya bersifat jenaka. Hidayat menambahkan bahwa di dalam bahasa Indonesia makna istilah komik tersebut dekat dengan makna yang terdapat pada istilah "cergam" (cerita bergambar) (1999:249).

Setiawan (2002:22) mengatakan bahwa pengertian *komik* secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku, yang pada

umumnya mudah dicerna dan lucu. Menurut McCloud (2001:9), komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang tersusun dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Selain mengalami perkembangan makna, komik juga mengalami perkembangan bentuk. Arthur Asa Berger dalam *Seeing Is Believing*, sebagaimana dikutip oleh Setiawan (2002:23), mengatakan bahwa komik mengalami perkembangan dari cerita khayalan anak-anak (*kids stuff*) yang biasa dimuat dalam surat kabar menjadi bentuk cerita bergambar (*graphics novels*). Selanjutnya, komik berkembang menjadi bentuk film animasi dengan ditambahkan unsur "kehidupan".

Menurut Hidayat (2001:207), perbedaan kartun dengan komik terletak pada fungsi yang terdapat di dalamnya. Komik mempunyai fungsi utama untuk menghibur pembaca dengan bacaan ringan. Komik merupakan cerita rekaan yang dilukiskan relatif panjang dan tidak selamanya mengangkat masalah hangat meskipun menyampaikan pesan moral tertentu. Sebaliknya, kartun mempunyai fungsi utama menyindir atau memperingatkan.

Perbedaan lain antara kartun dan komik terdapat pada tokohnya. Tokoh-tokoh yang terdapat di dalam kartun umumnya merupakan representasi dari rakyat. Walaupun tidak digambarkan sebagai manusia yang sebenarnya, tokoh yang terdapat pada kartun memiliki ciri (identitas) yang dapat merujuk pada manusia sebenarnya.

Hal ini berbeda dengan komik. Tokoh-tokoh dalam komik tidak merepresentasikan manusia yang sebenarnya, tetapi murni hasil imajinasi dari komikus.

Selain dari penggambaran tokoh-tokohnya kartun dan komik juga dapat dibedakan dari peletakan bahasa verbal. Hosking (1954:559) menyebutkan pada komik, bahasa verbal terdapat di dalam "balon kata", sedangkan di dalam kartun bahasa verbal terdapat pada keterangan (*caption*) di bawah *frame*. Bahasa verbal ini digunakan sebagai penunjuk permasalahan.

Perbedaan antara kartun dan komik juga dapat dilihat dari segi grafisnya. McCloud (2001:35—36) mengatakan bentuk grafis yang digunakan pada kartun cenderung menjauh dari gaya realis. Dalam hal ini, McCloud menyamakan bentuk yang ada di dalam kartun dengan bayangan atau imaji yang terdapat di dalam pikiran setiap manusia. Kedetailan tidak terlalu dipentingkan di dalam kartun.

Bentuk grafis yang diterapkan dalam komik lebih cenderung ke arah realis. McCloud menyamakan komik dengan gambaran atau bentuk visual yang diterima oleh indra penglihatan. Gambar atau bentuk visual tersebut merupakan sesuatu yang nyata ada, sebuah realita. Kedetailan sangat dipentingkan di dalam komik.

Selain kartun dan komik, terdapat satu istilah lagi yang bentuknya serupa dengan kartun dan komik, yaitu karikatur. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2002:508), karikatur adalah gambar olok-olok yang mengandung pesan atau sindiran. Dermawan (1990:175) mengatakan karikatur atau dalam bahasa Inggris *caricature* berasal dari bahasa Italia *caricatura*. Kata *caricatura* berasal dari kata

caricare yang berarti 'berlebih-lebihan', 'memberi muatan atau memberi beban tambahan'. Karikatur merupakan pengembangan dari kartun politik, gambar lucu yang agak menyindir, baik terhadap orang atau tindakannya. Biasanya karikatur digunakan sebagai sindiran terhadap sesuatu yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat. Perbedaan antara kartun dan karikatur hanyalah pada bentuk visualnya saja. Tokoh yang terdapat pada karikatur merupakan tokoh kartun yang mengalami deformasi bentuk.

Karikatur merupakan potret wajah yang diberi muatan lebih sehingga anatomi wajah tersebut terkesan distortif karena mengalami deformasi bentuk, tetapi secara visual masih dapat dikenali objeknya (Setiawan, 2002:46). Dewasa ini, bentuk karikatur biasanya digunakan untuk merepresentasikan seorang tokoh atau keadaan yang sedang menjadi bahan pembicaraan di media massa. Kehadiran bentuk karikatur tersebut berfungsi sebagai sebuah sindiran terhadap seorang tokoh atau keadaan yang sedang terjadi di masyarakat. Menurut Sibarani (2001:11) dalam pelukisan sebuah karikatur ada dua unsur kenyataan yang harus ditampilkan, yaitu adanya satir dan unsur distorsi. Jika kedua hal tersebut tidak dihadirkan dalam penggambaran, maka gambar tersebut tidak dapat dikatakan sebagai sebuah karikatur.

Perbedaan di antara kartun dengan karikatur hanyalah pada bentuk visualnya saja. Tokoh yang terdapat dalam karikatur merupakan tokoh kartun yang telah mengalami deformasi bentuk.

Setelah melihat beberapa pengertian dari para ahli di atas, penulis memilih untuk menggunakan istilah kartun untuk menyebut data yang digunakan dalam penelitian ini. Data yang digunakan dalam penelitian merupakan sebuah gambar yang memuat kritik terhadap sesuatu, hal ini sejalan dengan fungsi dari kartun yang diungkapkan oleh Hidayat (2001:207), yaitu untuk menyindir atau memperingatkan.

c. Kartun di Indonesia

Atmowiloto (1981:109) mengatakan sejarah komik Indonesia telah dimulai sejak komik *Mentjari Poetri Hidjau* karya Nasroen AS terbit. Komik tersebut dimuat pertama kali tanggal 1 Februari 1939 dalam *Madjalah Ratoe Timoer*. Selain itu, komik kartun dari Kho Wan Gie yang dimuat sejak 2 Agustus 1930 di *Sin Po* juga tercatat sebagai salah satu yang tertua. Komik yang dibuat oleh Kho Wan Gie ini kemudian dikenal dengan nama komik *Put On* (nama ini pertama kali dipakai 17 Januari 1931).

Pendapat senada juga diungkapkan oleh Hidayat (2001:209) yang menyebutkan komik *Put On* dan *Bangrouw* sebagai dua komik pertama yang diterbitkan di media massa Indonesia. Hanya saja Hidayat menyebutkan komik *Put On* dimuat di majalah *Sin Po* pada tahun 1929 bukan pada tahun 1930.

Menurut Hidayat (2001:2007), sejarah kartun di Indonesia telah ada sejak masa kerajaan. Kartun berasal dari para tokoh punakawan, berupa boneka, yang terdapat di dalam wayang kulit. Tokoh punakawan yang terdapat di dalam wayang

kulit berfungsi untuk menyampaikan informasi secara vertikal, yaitu aspirasi dari rakyat ke raja. Penyampaian aspirasi itu dilakukan dengan memasukkan unsur humor sehingga tidak melanggar tata krama. Kehadiran para punakawan ini di dalam sebuah pertunjukan wayang merupakan sebuah hiburan di dalam sebuah pertunjukan. Hal ini sama dengan kehadiran kartun di media massa.

Kartun-kartun yang dimuat di dalam media massa mengandung tema-tema yang sedang atau dekat dengan kehidupan masyarakatnya. Menurut Nasution (2003:119), kartun mampu menampilkan realitas yang mungkin tidak tertangkap oleh lensa kamera. Ia mengemukakan bahwa kartun tidak terlepas dari nilai-nilai yang ada di tengah masyarakat sehingga tema-tema yang diangkat memperlihatkan keadaan yang terjadi di masyarakat.

d. Kritik dalam Kartun

Menurut Hidayat (2001:207), salah satu fungsi yang dimiliki oleh kartun adalah menyindir. Dalam pengertian yang lebih luas, menyindir dapat diartikan mengkritik. Seseorang menunjukkan sikap tidak menghargai terhadap sesuatu yang dimiliki orang lain jika sedang menyindir. Hal tersebut sama dengan yang terdapat pada sebuah kritik. William Henry Hudson dalam *An Introduction to the Study of Literature*, seperti dikutip oleh Pradopo (1994:10), mengatakan bahwa kritik adalah penghakiman (*judgement*) yang dapat membuat pihak yang dihakimi merasa

diperlakukan tidak adil. Kritik yang terdapat dalam kartun dapat membuat pihak yang dikritik merasa tersinggung.

Menurut Sudarmo (2004:67), seorang kartunis harus memperhitungkan segalanya agar karya dan pesannya dapat efektif sampai ke sasaran yang dituju. Ini berarti, kartun yang berhasil itu adalah kartun yang dapat menghibur si pembuat, pembaca/penonton, dan pihak yang dijadikan objek dalam kartun/karikatur. Dengan kata lain, untuk sampai pada situasi itu, mereka perlu menempatkan strategi *self censorship* sedini mungkin. Kartunis harus dapat menyiasati agar kritik yang disampaikan melalui kartun tidak menyinggung, membuat marah pihak yang menjadi objek kritik. Kartunis harus memperhatikan nilai kesantunan di dalam kritik yang disampaikan.

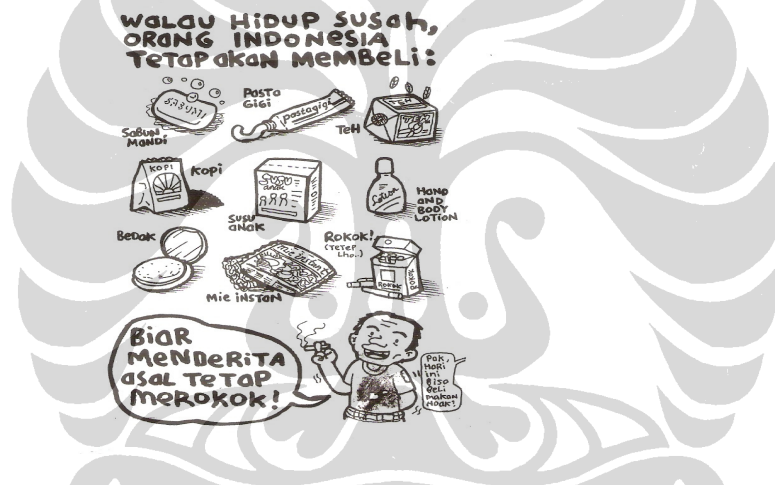
e. Kesantunan

Menurut Yule (1996:60), tindak kesantunan di dalam ujaran adalah tindak menunjukkan kepedulian terhadap citra orang lain (lawan tutur). Konsep citra itu sendiri menurut Brown dan Levinson (1987:61) berkaitan dengan kesantunan. Citra mengacu kepada harga diri seseorang. Brown dan Levinson mengelompokkan konsep citra menjadi dua, yaitu citra positif dan citra negatif.

Citra positif mengacu kepada keinginan seseorang agar dirinya, apa yang dimilikinya, dan apa yang diyakininya dianggap baik oleh orang lain. Contoh pada data dapat dilihat pada kartun nomor 37. Kartun tersebut menggambarkan sebuah

keadaan seorang perokok yang berasal dari golongan ekonomi menengah ke bawah. Seorang perokok tersebut tetap mementingkan rokok daripada barang-barang kebutuhan lainnya. Kritik dalam kartun tersebut merupakan ancaman terhadap citra positif perokok tersebut karena kartunis menunjukkan ketidaksetujuannya (penilaian negatif) terhadap hal yang dimiliki atau dilakukan perokok. Kartunis tidak menganggap kebiasaan merokok sebagai sesuatu hal yang baik.

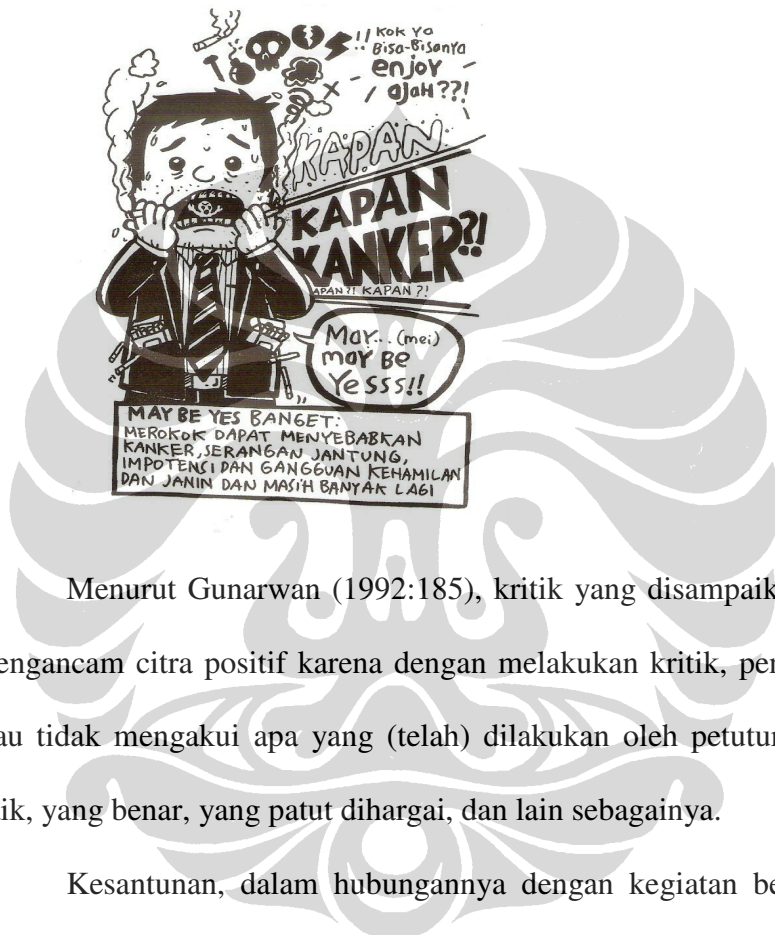
(Kartun 37)



Citra negatif mengacu kepada keinginan agar dirinya dibiarkan bebas melakukan apa saja yang disenanginya atau dirinya dibebaskan dari berbagai kewajiban. Contoh pada data dapat dilihat pada kartun nomor 60. Kartun tersebut mempunyai tujuan utama untuk memperingatkan konsumen rokok akan bahaya rokok. Kartun tersebut memaparkan efek-efek negatif dari rokok melalui bahasa verbal yang biasa terdapat di sebuah bungkus rokok. Kritik dalam kartun tersebut merupakan ancaman terhadap citra negatif konsumen rokok karena kartunis menghalangi kebebasan konsumen rokok. Kartunis mengharapkan konsumen rokok

untuk tidak melakukan atau melanjutkan perilaku mengkonsumsi rokok karena dampak atau efek negatif yang mungkin terjadi.

(Kartun 60)



Menurut Gunarwan (1992:185), kritik yang disampaikan pada sebuah kartun mengancam citra positif karena dengan melakukan kritik, penutur tidak menghargai atau tidak mengakui apa yang (telah) dilakukan oleh petutur sebagai sesuatu yang baik, yang benar, yang patut dihargai, dan lain sebagainya.

Kesantunan, dalam hubungannya dengan kegiatan berkomunikasi memiliki peranan yang sangat penting. Sebuah komunikasi dapat gagal terjalin jika salah satu pihak dari peserta komunikasi mengabaikan tindak kesantunan. Komunikasi dapat gagal karena kesalahpahaman di antara peserta komunikasi. Kartun yang memuat kritik perlu memperhatikan strategi kesantunan agar komunikasi di antara kartunis dengan pembaca dapat terjalin dengan baik. Atas dasar pertimbangan tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji strategi kesantunan di dalam kartun.

2. Masalah Penelitian

Seperti yang telah diungkapkan di atas, seorang kartunis perlu memperhatikan etika atau sopan santun dalam menyampaikan kritik yang disalurkan melalui kartun. Etika atau sopan santun sangat penting kedudukannya agar komunikasi yang dilakukan antara kartunis dengan pembacanya dapat berjalan dengan baik. Terjalannya komunikasi yang baik akan membuat kritik yang disampaikan oleh kartunis dapat diterima oleh pembacanya. Etika atau sopan santun dalam tindak komunikasi tersebut berkaitan dengan strategi kesantunan dalam bidang kajian pragmatik.

Dengan demikian, yang menjadi permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. strategi kesantunan apa yang cenderung digunakan kartunis di dalam kartun yang diciptakannya? (Dalam hal ini adalah strategi kesantunan yang digunakan oleh Eko Prasetyo dan Terra Bajraghosa dalam kartun *Jangan Tanya Mengapa: Perusahaan Rokok Untung Besar*).
2. apa kaitan pemilihan strategi kesantunan yang digunakan dengan tindakan komunikasi yang berlangsung?

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. menjelaskan kecenderungan strategi kesantunan yang digunakan pada kartun *Jangan Tanya Mengapa: Perusahaan Rokok Untung Besar*;
2. menjelaskan kaitan pemilihan strategi kesantunan dengan tindakan komunikasi yang berlangsung.

4. Ruang Lingkup

Untuk mencapai masalah dan tujuan, penelitian ini berfokus pada strategi kesantunan yang digunakan dalam kartun yang diterbitkan dalam bentuk buku, yaitu kartun *Jangan Tanya Mengapa: Perusahaan Rokok Untung Besar* karya Eko Prasetyo dan Terra Bajraghosa. Menurut pengamatan penulis, pada kartun yang berbentuk buku, kartunis dapat dengan bebas memilih tema yang akan diungkapkan di dalam kartun yang dibuatnya. Kartunis tidak terikat dengan aturan seperti kartunis lain yang kartunnya diterbitkan di media massa. Akan tetapi, kartun yang dibuat dalam bentuk buku tidak kehilangan hal terpenting, yaitu aktualitas. Tema yang terdapat di dalam kartun ini tidak terlepas dari fenomena atau kejadian yang terjadi di masyarakat.

Kartun yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah kartun yang memiliki unsur bahasa verbal. Pembatasan ini dilakukan untuk memudahkan analisis yang akan dilakukan. Aksi verbal atau bahasa verbal dalam

komik (kartun-penulis) menurut Hidayat dan Zaimar (1998:66) adalah kata-kata yang merupakan alat komunikasi antara narator dan pembaca, baik komunikasi langsung maupun melalui para tokoh.

Menurut Tabrani, seperti dikutip oleh Hidayat (1999:245), peranan bahasa verbal tidak dapat diabaikan walaupun komik pada dasarnya menggunakan bahasa rupa gambar. Kehadiran bahasa verbal di dalam sebuah komik dapat membantu pembaca untuk memahami tema yang diangkat oleh komik tersebut. Bahasa verbal yang digunakan sebagai data dalam penelitian ini tidak hanya dibatasi pada bahasa verbal yang diucapkan para tokoh di dalam kartun, baik monolog maupun dialog, tetapi juga bahasa verbal yang digunakan sebagai narasi yang digunakan kartunis untuk menjelaskan tema kartun. Kedua jenis bahasa verbal ini memiliki peranan yang sama penting di dalam sebuah kartun.

5. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Poerwandari (1998), seperti dikutip oleh Suharjanto (2006: 10), penelitian kualitatif meyakini realitas serta makna psikologis yang kompleks dan subjektif. Melalui penelitian ini, realitas serta makna tersebut diungkapkan. Metode kualitatif secara khusus berorientasi pada eksplorasi, penemuan, dan logika induktif. Dikatakan induktif karena di dalam penelitian yang akan dilakukan penulis tidak memaksakan diri untuk hanya membatasi penelitian

pada upaya menerima atau menolak dugaan-dugaan yang ada. Peneliti mencoba memahami situasi sesuai dengan bagaimana situasi tersebut menampilkan diri.

Kartun yang dijadikan data dalam penelitian ini adalah buku kumpulan kartun *Jangan Tanya Mengapa: Perusahaan Rokok Untung Besar!!* karya Eko Prasetyo dan Terra Bajraghosa. Data yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 60 buah kartun. Kartun ini dipilih karena kartun ini merupakan kartun gugat/kritik yang memerlukan penggunaan strategi kesantunan agar kritik-kritik yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pembaca. Selain itu, kritik dalam kartun ini juga hanya berfokus kepada satu hal, yaitu rokok.

Langkah-langkah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- I. Memisahkan kartun-kartun yang akan digunakan sebagai data dengan kartun-kartun yang tidak digunakan sebagai data.
- II. Mengenali data dari segi grafisnya. Melalui tahapan ini dapat diketahui unsur grafis yang dapat dijadikan asumsi dasar strategi kesantunan.
- III. Menjelaskan pemanfaatan unsur bahasa verbal yang digunakan pada data. Titik berat pada tahap ini adalah penekanan terhadap bahasa verbal yang digunakan.
- IV. Menjelaskan kecenderungan penggunaan strategi kesantunan yang ditemukan pada data.

6. Landasan Teoretis

Topik penelitian ini adalah strategi kesantunan. Pendapat mengenai strategi kesantunan dikemukakan oleh Brown dan Levinson (1987) dan akan dijadikan sebagai alat utama dalam melakukan analisis. Brown dan Levinson memulai pembahasan mengenai kesantunan berbahasa dari konsep citra (*face*). Konsep ini erat sekali kaitannya dengan istilah sosial yang terdapat di dalam masyarakat, yaitu "kehilangan muka" yang berarti merasa malu atau terhina.

Menurut Brown dan Levinson, citra mempunyai dua komponen, yaitu citra positif dan citra negatif. Citra positif mengacu kepada citra dari setiap orang yang mempunyai keinginan agar apa yang dimiliki, dilakukan, dan dipercayainya senantiasa dihargai orang lain. Citra negatif mengacu kepada citra diri setiap orang yang berkeinginan untuk bebas melakukan tindakan yang diinginkannya tanpa gangguan dari pihak lain dan bebas dari keharusan untuk melakukan sesuatu.

Strategi kesantunan merupakan bagian dari pragmatik. Menurut Wijana (2003:43), pragmatik menggeluti makna yang terikat konteks (*context-dependent*). Interaksi antara pembaca dengan komik yang dibacanya merupakan hal yang penting. Untuk dapat menghasilkan efek komunikasi yang diharapkan dalam kartun diperlukan konteks, baik konteks linguistik maupun nonlinguistik. Menurut Firth seperti dikutip Keraf (1994:32—33), konteks linguistik adalah hubungan antara unsur bahasa yang satu dengan unsur bahasa yang lain. Sementara itu, konteks nonlinguistik

adalah hubungan antara kata dan barang atau hal dan hubungan antara bahasa dan masyarakat (konteks sosial).

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah kartun. Sebagai sebuah media komunikasi, kartun memiliki bahasa tersendiri. Kartun memanfaatkan bahasa verbal dan bahasa grafis dalam mengungkapkan suatu hal. Oleh karena itu, untuk mengetahui konteks tindak komunikasi yang terjadi diperlukan pendekatan terhadap data. Pendekatan ini dilakukan melalui unsur-unsur yang terdapat pada data. Pendapat-pendapat yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan pendekatan terhadap data adalah yang dikemukakan oleh Berger, seperti dikutip oleh Setiawan (2002:29—33), McCloud (2001:70—72), dan Hidayat (2001:253).

7. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai kesantunan pernah dilakukan oleh beberapa ahli, di antaranya adalah Aziz (2003), Wijana (2004), dan Isma (2007). Aziz memusatkan perhatian pada strategi kesantunan berbahasa yang digunakan oleh penutur bahasa Indonesia, khususnya di Jakarta, ketika mereka berkomunikasi dengan lawan bicara yang berbeda usia. Penelitian ini mengungkapkan beberapa hal. Pertama, ada perbedaan realisasi kesantunan berbahasa yang sangat kentara di antara para responden yang berbeda generasi. Kedua, di antara variabel sosial lainnya, bagi penutur bahasa Indonesia, usia merupakan variabel yang paling menentukan realisasi kesantunan berbahasa mereka. Lebih lanjut, Aziz menganjurkan bahwa variabel usia

harus dimasukkan ke dalam variabel-variabel yang menentukan kesantunan di dalam berbahasa (Aziz, 2003:239).

Penelitian yang dilakukan oleh Wijana berfokus pada pelanggaran yang dilakukan kartunis di dalam menciptakan kelucuan di dalam kartun yang dilakukannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wijana, kelucuan yang terdapat di dalam wacana kartun terjadi karena adanya pelanggaran terhadap tiga hal, yaitu prinsip kerja sama, prinsip kesantunan, dan parameter pragmatik (Wijana, 2004:33). Selain membahas ketiga hal tersebut, Wijana juga membahas aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan di dalam wacana kartun.

Aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan di dalam wacana kartun adalah aspek ortografis, fonologis, eufimisme, nama, deiksis, kata ulang, pertalian kata dalam frasa, pertalian elemen intraklausa, aktif-pasif, pertalian elemen antarklausa, dan pertalian antarproposisi (Wijana, 2004:263).

Kesantunan yang menjadi perhatian di dalam penelitian Wijana berkaitan dengan maksim-maksim yang terdapat di dalam prinsip kesantunan, seperti diungkapkan oleh Leech (1983). Wijana memusatkan perhatiannya pada pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan terhadap prinsip kesantunan di dalam kartun. Pada penelitian ini, kesantunan yang dimaksud diarahkan pada strategi kesantunan. Strategi kesantunan yang bagaimana yang digunakan di dalam sebuah kartun. Penelitian ini tidak berhubungan dengan maksim-maksim yang terdapat di dalam prinsip kesantunan.

Isma memusatkan perhatiannya kepada strategi kesantunan sebagai tindak komunikasi yang dilakukan peserta komunikasi ketika peserta komunikasi melakukan pelanggaran prinsip kerja sama. Pelanggaran terhadap prinsip kerja sama tersebut menghasilkan ujaran yang mengandung strategi kesantunan. Isma menggunakan data berupa percakapan antara dokter dengan pasiennya. Berdasarkan hasil penelitiannya terdapat hubungan antara pelanggaran prinsip kerja sama dan strategi kesantunan. Strategi kesantunan yang digunakan berupa strategi kesantunan positif, strategi kesantunan negatif dan strategi kesantunan *off-record*.

Pada segmen keluhan, pelanggaran bidal kuantitas dan bidal cara cenderung menghasilkan strategi kesantunan positif. Pada segmen penjelasan dan penelitian resep obat atau terapi, pelanggaran bidal kuantitas dan cara cenderung menghasilkan strategi kesantunan positif dan negatif. Strategi kesantunan dalam interaksi ini dapat memperkecil jarak sosial antara dokter dengan pasien (Isma, 2007:105).

8. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini dapat diketahui strategi kesantunan yang digunakan di dalam kartun. Strategi kesantunan tersebut dilihat berdasarkan dua aspek, grafis dan bahasa. Dengan mengaitkan tujuan tindak komunikasi yang dilakukan, dapat diketahui alasan pemilihan strategi kesantunan.

Selain itu, melalui penelitian ini juga dapat diketahui strategi kesantunan yang bagaimana yang dapat digunakan di dalam kartun. Pengetahuan ini berguna bagi

kartunis agar kritik yang disampaikan melalui kartun dapat diterima dengan baik oleh pembaca.

9. Sistematika Penelitian

Tulisan ini dibagi menjadi lima bab. Bab pertama memuat latar belakang, masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, metodologi penelitian, tinjauan pustaka, langkah penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian. Bab kedua membahas teori-teori yang digunakan sebagai dasar analisis yang dilakukan pada bab ketiga.

Bab ketiga merupakan bab analisis awal. Pada bab ini dilakukan proses pengenalan terhadap unsur-unsur data yang kemudian dijadikan dasar untuk mengetahui strategi kesantunan yang digunakan oleh suatu kartun. Bab keempat merupakan bab analisis lanjutan dari hasil yang telah diperoleh dari bab ketiga. Bab kelima merupakan simpulan.



BAB II

KARTUN DAN KESANTUNAN

Seperti yang telah dikemukakan pada bab pertama bagian Landasan Teoretis, analisis yang digunakan pada data menggunakan dua macam pendekatan. Pendekatan yang pertama menggunakan pendapat-pendapat ahli mengenai kartun. Hal ini dilakukan untuk mengenali unsur-unsur yang terdapat pada data (kartun). Pendekatan yang kedua menggunakan pendapat mengenai strategi kesantunan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui strategi kesantunan yang terdapat pada data.

1. Kartun

Penjelasan mengenai kartun diperlukan untuk mengenali unsur-unsur yang terdapat pada kartun. Hal ini dilakukan sebagai cara untuk menjelaskan maksud atau hal yang akan disampaikan di dalam kartun. Dengan demikian, pembahasan mengenai strategi kesantunan yang dilakukan akan semakin mudah karena maksud

atau hal yang ingin disampaikan di dalam kartun sudah dapat dijelaskan melalui pengenalan terhadap unsur-unsurnya.

a. Kartun dan Jenis-Jenisnya

Antariksa (1990:201) menggolongkan kartun berdasarkan isi atau pesan yang terkandung di dalamnya ke dalam beberapa kelompok berikut:

1. Kartun editorial (*editorial cartoon*) merupakan kartun yang mengandung sindiran atau kritik. Kartun ini merupakan visualisasi tajuk rencana (editorial) suatu surat kabar atau majalah. Apabila titik berat sarannya masalah atau peristiwa politik, disebut kartun politik (*political cartoon*).
2. Kartun humor (*gag cartoon*) merupakan gambar yang dimaksudkan sekadar untuk lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual.
3. Komik-kartun (*comic-cartoon*) yang merupakan susunan gambar, yang biasanya terdiri atas tiga sampai enam kotak, dan isinya merupakan perpaduan di antara kartun dan komik. Kartun jenis ini isinya merupakan pesan atau komentar humoristis tentang suatu peristiwa atau masalah aktual dengan sedikit mengekstrimkan persoalan. Namun, bentuk yang digunakan cenderung ke arah komik, rangkaian gambar yang dilengkapi teks cerita.

Pengelompokan kartun yang hampir sejenis (berdasarkan isi atau pesan) dilakukan oleh Setiawan (2002:34). Menurut Setiawan, kartun dapat dibedakan ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Kartun humor (*gag cartoon*) merupakan kartun yang mengangkat humor-humor yang sudah dipahami secara umum oleh masyarakat, dan kadang juga digunakan untuk menyindir kebiasaan-kebiasaan perilaku seseorang atau situasi tertentu.
2. Kartun politik (*political cartoon*) merupakan kartun yang mengangkat topik tentang situasi politik yang bisa dibuat lelucon, tetapi ada kalanya tidak bisa dibuat sebagai lelucon.

Dari dua pengelompokan di atas terdapat satu jenis kelompok kartun yang sama yang diungkapkan oleh dua ahli yang berbeda. Kelompok kartun tersebut yaitu kelompok kartun humor (*gag cartoon*). Selain Antariksa dan Setiawan, Hidayat juga melakukan pengelompokan terhadap kartun. Hidayat (2001:207) mengelompokkan kartun berdasarkan sasaran kritik yang terjadi di dalam kartun, yaitu:

1. Kartun politis merupakan kartun yang mengangkat permasalahan politik yang sedang terjadi. Kartun jenis ini biasa terdapat pada media massa, digunakan untuk menyampaikan pandangan politis suatu media.
2. Kartun sosial merupakan kartun yang mengangkat permasalahan sosial yang sedang terjadi.

3. Kartun moral merupakan kartun yang digunakan untuk mengungkapkan suatu nilai moral tertentu.

Jika melihat pengelompokan di atas kartun *Jangan Tanya Mengapa: Perusahaan Rokok Untung Besar* termasuk ke dalam kelompok kartun-komik (Antariksa, 1990: 201). Pada beberapa kartun yang terdapat pada buku tersebut terdiri dari beberapa panel dan bahasa verbal yang diucapkan oleh para tokoh yang terdapat di dalam balon kata. Hal tersebut menunjukkan kartun tersebut memiliki ciri sebuah komik. Namun, tema yang diangkat merupakan sebuah kritik terhadap kehidupan di masyarakat, khususnya mengenai rokok. Selain itu, penggambaran tokoh yang dilakukan cenderung menjauh dari gaya realis. Hal tersebut menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki ciri sebagai kartun.

b. Unsur-Unsur Kartun

Yang dimaksud Berger, seperti dikutip oleh Setiawan (2002:29—33) mengenai unsur-unsur sebuah kartun adalah cara untuk menggambarkan karakter, ekspresi wajah untuk menunjukkan perasaan atau pernyataan emosi dari berbagai karakter, balon kata yang digunakan untuk menunjukkan dialog tokoh komik (kadang-kala kata-kata tertentu diberi tekanan dengan dicetak tebal atau dengan bentuk tipografi khusus), garis gerak yang digunakan untuk menunjukkan suatu gerakan dan kecepatan, panel di bawah atau di atas bingkai, latar yang dimaksudkan

untuk menuntun pembaca pada konteks wacana yang sedang diceritakan, serta aksi dalam kartun yang terdapat pada panel.

Panel digunakan untuk menjaga kontinuitas dan untuk menjelaskan apa yang diharapkan atau apa kelanjutan sekuens berikutnya. Vincent Cecolini dan John Nubbin dalam *Comic's: The Beginning Collector*, seperti dikutip Rinanty (2000:12—13), mengelompokkan jenis-jenis panel ke dalam tiga kelompok: pertama, beberapa panel dalam satu halaman; kedua, satu panel dalam satu halaman penuh tanpa garis bingkai (dapat berupa gambar, bahasa, atau keduanya); dan ketiga, satu panel dalam dua halaman (sebuah gambar terpotong menjadi dua halaman). Namun, berdasarkan pengamatan penulis pada data yang digunakan terdapat satu jenis panel yang berbeda, yaitu beberapa panel dalam dua halaman.

(Contoh kartun beberapa panel dalam satu halaman)



(Contoh kartun satu panel dalam satu halaman penuh tanpa garis bingkai)



(Contoh kartun beberapa panel dalam dua halaman)



McCloud (2001:63—67) menambahkan sebuah unsur yang terdapat pada komik², yaitu partisipasi³. Partisipasi adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya sebagai keseluruhan. Di dalam partisipasi terjadi pelengkapan sesuatu yang belum lengkap berdasarkan pengalaman masa lalu. Panel komik mematahkan waktu dan ruang menjadi satu peristiwa yang kasar, dengan irama yang patah-patah, serta tidak berhubungan. Partisipasi memungkinkan terjadinya penggabungan peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusun realita yang utuh dan ajek dalam pikiran. Lebih lanjut, McCloud (2001:70—72) menjelaskan jenis-jenis partisipasi yang terdapat di dalam komik, yaitu:

1. waktu ke waktu (peralihan ini memerlukan partisipasi yang sangat sedikit. Contohnya adalah peralihan dari siang ke malam);
2. aksi ke aksi dalam satu subjek (peralihan ini menunjukkan perkembangan tindakan sebuah subjek, tunggal. Contohnya adalah peralihan kegiatan seorang tokoh dari keadaan tidur ke keadaan bangun);
3. subjek ke subjek dalam satu adegan atau gagasan (peralihan dari satu subjek ke subjek yang lain dalam satu gagasan atau adegan. Contohnya adalah peralihan dialog antara tokoh yang mengalir);

² Penulis dalam penelitian ini juga menggunakan beberapa teori tentang komik untuk meneliti unsur-unsur yang terdapat dalam kartun karena kartun dan komik memiliki banyak kesamaan dari segi visualnya.

³ Istilah ini diajukan oleh Seno Gumira Ajidarma (2005:66) untuk menggantikan istilah "*closure*".

4. adegan ke adegan (peralihan ini membawa kita melintasi ruang dan waktu. Contohnya adalah peralihan kegiatan seorang tokoh yang pergi dari suatu tempat ke tempat yang lain dalam waktu yang berbeda);
5. aspek ke aspek (peralihan ini kebanyakan tidak mengenal waktu dan mengatur pandangan yang mengembara terhadap aspek tempat, gagasan, dan suasana hati yang berbeda. Walaupun berbeda tetapi tetap mempunyai hubungan);
6. bukan-rangkaian/*non-sequitur*⁴ (peralihan ini tidak menunjukkan hubungan yang logis di antara panelnya).

Selain unsur gambar, kartun juga mempunyai unsur lainnya yang memegang peranan yang penting dalam sebuah kartun, yaitu unsur bahasa verbal. Menurut Tabrani, seperti dikutip oleh Hidayat (1999:245), peranan bahasa verbal tidak dapat diabaikan walaupun kartun pada dasarnya menggunakan bahasa rupa gambar. Kehadiran bahasa verbal di dalam kartun dapat membantu pembaca untuk memahami tema yang terdapat di dalam sebuah kartun.

Lebih lanjut, Hidayat (2001:253) menjelaskan dua peranan penting bahasa verbal di dalam kartun. Peranan pertama sebagai pengungkap ujaran pencerita atau narasi. Pada peranan ini, bahasa verbal digunakan sebagai alat untuk menceritakan deskripsi situasi, termasuk di dalamnya efek yang ditampilkan oleh gambar. Pembaca mendapatkan pengetahuan mengenai keadaan yang ditampilkan di dalam kartun

⁴ Istilah ini diajukan oleh Seno Gumira Ajidarma (2005:71) untuk menggantikan istilah "*non-sequitur*".

melalui bahasa verbal yang terdapat pada kartun tersebut. Peranan kedua bahasa verbal adalah sebagai pengungkap ujaran tokoh. Bahasa verbal adalah alat komunikasi para tokoh, baik untuk melakukan monolog maupun dialog. Dengan bahasa verbal tersebut, pembaca dapat lebih mengerti cerita yang ditampilkan.

Aksi verbal atau bahasa verbal dalam kartun menurut Hidayat dan Zaimar (1998:66) adalah kata-kata yang merupakan alat komunikasi antara narator dan pembaca, baik komunikasi langsung maupun melalui para tokoh. Pengarang (kartunis) bertindak sebagai narator ketika menjelaskan situasi kepada pembaca. Bahasa verbal yang digunakan dalam narasi pada umumnya merupakan bahasa baku. Bahasa yang digunakan para tokoh, biasanya ditulis dalam balon kata, adalah ragam percakapan yang netral yang artinya dapat digunakan oleh sebagian besar penutur bahasa pada situasi tidak resmi dan ragam kedaerahan.

Boneff (1998:131—132) mengungkapkan fungsi bahasa verbal yang terdapat di dalam kartun sebagai pengungkap perasaan. Bahasa verbal yang terdapat di dalam balon kadang-kadang seperti gelembung meledak. Selain itu, bahasa verbal juga berfungsi sebagai bunyi-bunyian. Contohnya adalah penggunaan “Zzzzz...” untuk mewakili suara orang yang sedang tidur. Gambar-gambar yang dibuat kadang-kadang juga mengungkapkan bunyi.

Selain terdapat di dalam balon, bahasa verbal juga terdapat di luar balon. Bahasa verbal yang terdapat di luar balon merupakan komentar tertulis yang menyertai aksi. Kedudukan bahasa verbal ini untuk melengkapi gambar. Semakin

eksplisit gambar (adegan yang terangkai dan perkembangan cerita yang dikaji) semakin kecil peranan pendukung itu (Boneff, 1998:132).

2. Strategi Kesantunan

Menurut Leech (1983:8), pragmatik merupakan studi mengenai makna dalam hubungannya dengan situasi ujar (*speech situation*). Makna yang menjadi kajian pragmatik harus selalu dikaitkan dengan situasi terjadinya ujaran. Pendapat ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wijana. Menurut Wijana (2004:43), pragmatik menggeluti makna yang terikat konteks (*context-dependent*).

Salah satu bidang yang termasuk di dalam kajian pragmatik adalah mengenai kesantunan (*politeness*). Kesantunan yang dimaksud adalah kesantunan seperti yang diungkapkan oleh Yule (1996:60). Menurut Yule, tindak kesantunan di dalam ujaran dapat diartikan sebagai kepedulian terhadap citra orang lain. Jarak sosial yang berbeda antara penutur dan petutur merupakan salah satu faktor yang mendorong salah satu pihak untuk menunjukkan kepedulian terhadap citra pihak lain. Namun, hal yang menjadi faktor utama untuk menunjukkan kepedulian terhadap citra pihak lain adalah tujuan yang ingin dicapai dalam suatu tindak ujar.

Menurut Bruce Faster, seperti dikutip oleh Rahardi (2005:38—40), kajian mengenai kesantunan (*politeness*) dapat dibedakan menjadi empat kelompok. Pertama, pandangan kesantunan yang berkaitan dengan norma-norma sosial. Kedua, pandangan yang melihat kesantunan sebagai sebuah maksim percakapan dan sebagai

upaya penyelamatan citra. Ketiga, kesantunan sebagai tindakan untuk memenuhi persyaratan terpenuhinya sebuah kontrak percakapan. Keempat, kesantunan sebagai sebuah indeks sosial.

Kesantunan yang dijadikan topik pada penelitian ini termasuk ke dalam pandangan yang kedua, yaitu pandangan yang melihat kesantunan sebagai sebuah maksim percakapan dan sebagai upaya penyelamatan citra. Kesantunan menurut pandangan ini dapat dibedakan dalam dua kelompok, yaitu kesantunan sebagai maksim percakapan dan kesantunan sebagai upaya penyelamatan citra melalui strategi kesantunan. Penelitian ini difokuskan pada strategi kesantunan yang digunakan pada kartun. Pendapat mengenai strategi kesantunan disampaikan oleh Brown dan Levinson (1987). Kelompok lain dari pandangan ini, yaitu kesantunan sebagai maksim percakapan tidak akan dibahas pada penelitian ini.

Pandangan mengenai strategi kesantunan diungkapkan oleh Brown dan Levinson (1987). Oleh karena itu, landasan teoretis mengenai strategi kesantunan yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Brown dan Levinson.

a. Kesantunan

Menurut Leech (1983:8), pragmatik merupakan studi mengenai makna dalam hubungannya dengan situasi ujar (*speech situation*). Makna yang menjadi kajian pragmatik selalu dikaitkan dengan situasi terjadinya ujaran. Pendapat ini sejalan

dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wijana. Menurut Wijana (2004:43), pragmatik menggeluti makna yang terikat konteks (*context-dependent*). Kushartanti (2005:104) menyatakan untuk memahami situasi ujar pada suatu masyarakat bahasa tertentu diperlukan pemahaman terhadap budaya masyarakat bahasa tersebut. Pengamatan satuan-satuan bahasa dilakukan secara eksternal, dengan melihat situasi yang terjadi di luar unsur kebahasaan. Oleh karenanya, penjelasan mengenai situasi terjadinya tuturan merupakan hal yang penting di dalam pragmatik. Tanpa adanya penjelasan mengenai situasi terjadinya tuturan, analisis pragmatik tidak dapat dilakukan. Situasi terjadinya tuturan dikenal dengan istilah konteks.⁵

Mengenai situasi ujar, Leech (1983:19—20) lebih lanjut mengemukakan beberapa aspek yang terdapat di dalam situasi ujar. Aspek-aspek tersebut adalah:

1. Peserta tindak ujar yang terdiri dari yang menyapa (penutur) dan/atau yang disapa (petutur).
2. Konteks sebuah tuturan.
3. Tujuan sebuah tuturan. "Tujuan" dalam hal ini sama pengertiannya dengan *fungsi, makna yang dimaksud, atau maksud penutur mengucapkan sesuatu.*
4. Tuturan sebagai bentuk tindakan atau kegiatan: tindak ujar. Pragmatik berurusan dengan tindak-tindak verbal yang terjadi dalam situasi dan waktu

⁵ Dalam penelitian ini konteks yang dimaksud lebih mengarah pada konteks situasi. Menurut Kridalaksana (1993:120), konteks situasi merupakan lingkungan nonlinguistik ujaran yang merupakan alat untuk memperinci ciri-ciri situasi yang diperlukan untuk memahami ujaran. Pemahaman mengenai makna ujaran didapatkan dengan bantuan pemahaman terhadap konteks situasi.

tertentu. Pragmatik menangani bahasa pada tingkatan yang lebih konkret daripada tata bahasa.

5. Tuturan sebagai produk tindak verbal. Tuturan dimaksudkan sebagai produk suatu tindak verbal.

Salah satu bidang yang termasuk di dalam kajian pragmatik adalah mengenai kesantunan (*politeness*). Menurut Yule (1996:60) tindak kesantunan di dalam ujaran dapat diartikan sebagai kepedulian terhadap citra orang lain (lawan tutur). Menunjukkan kepedulian kepada citra pihak lain tersebut dilakukan ketika tingkat sosial antara penutur dan petutur berbeda. Namun pada kenyataannya, menunjukkan kepedulian citra tidak hanya dilakukan ketika tingkat sosial penutur dan petutur berbeda. Hal yang menjadi faktor utama untuk menunjukkan kepedulian terhadap citra pihak lain adalah tujuan yang ingin dicapai dalam situasi tindak ujar.

Kesantunan berkaitan erat dengan konsep *citra*. Konsep *citra* menurut Brown dan Levinson (1987:61) merupakan citra diri yang diinginkan oleh setiap orang untuk dirinya. Konsep citra yang diajukan oleh Brown dan Levinson tersebut sejalan dengan pengertian citra yang diungkapkan oleh Goffman. Menurut Goffman, seperti dikutip dalam Thomas (1995:168), citra dapat didefinisikan sebagai

Face is an image of self delicanted in terms of approval social attributes-albelt an image that others may share, as when a person make a good showing for his professions or religion by masking a goog showing for himself.

Konsep ini erat kaitannya dengan istilah sosial yang terdapat di dalam masyarakat, yaitu "kehilangan muka" yang berarti merasa malu atau terhina.

Citra kemudian dapat dikelompokkan ke dalam dua kelompok, yaitu citra positif dan citra negatif. Citra positif mengacu kepada citra diri setiap orang yang mempunyai keinginan agar apa yang dimiliki, dilakukan, dan dipercayainya senantiasa dihargai oleh orang lain. Citra negatif mengacu kepada citra diri setiap orang yang mempunyai keinginan untuk bebas melakukan tindakan yang diinginya tanpa gangguan dari pihak lain dan bebas dari keharusan untuk melakukan sesuatu. Dengan kata lain, bebas dari untuk tidak melakukan dan bebas dari perintah.

Citra seperti yang diinginkan dapat tidak diacuhkan. Ketidakacuhan dapat dilakukan pada kasus yang mendesak atau untuk melakukan efisiensi. Ketika seseorang dalam keadaan yang mendesak, seperti kecelakaan, perbedaan status sosial antara orang yang mengalami kecelakaan dengan orang yang melihat kecelakaan tidak perlu diperhatikan. Jadi, orang yang melihat kecelakaan tersebut dapat langsung menolong orang yang mengalami kecelakaan tanpa harus memperhatikan status sosial orang yang ditolong. Orang yang memberikan pertolongan tidak perlu meminta izin terlebih dahulu kepada orang yang diberikan pertolongan karena perbedaan status sosial di antara mereka.

Dengan tidak mengacuhkan keinginan citra yang diharapkan, seseorang telah melakukan tindak mengancam citra⁶ (*face-threatening act*). Setiap tindak tutur dapat merupakan ancaman terhadap "citra diri", baik citra penutur maupun petutur. Tindak

⁶ Istilah ini diajukan oleh Agung Suharjanto (2006:37)

ujaran seperti itu oleh Brown dan Levinson disebut *face threatening act* (tindak mengancam citra).

Tindak mengancam citra pada kenyataan komunikasi dapat dilakukan secara sengaja oleh salah satu pihak. Mengemukakan tindak mengancam citra secara sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan oleh pihak yang melakukan ancaman tersebut. Tujuan yang dimaksudkan berkaitan dengan tujuan yang ingin diraih dari komunikasi yang berlangsung.

b. Jenis-Jenis Ancaman terhadap Citra⁷

1) Ancaman terhadap citra negatif petutur

Hal ini diindikasikan (disebabkan) penutur berniat untuk membatasi kebebasan petutur melakukan sesuatu. Ancaman tersebut dapat berupa:

a) Penutur mengutarakan hal yang akan dilakukan oleh petutur. Penutur menekan petutur untuk melakukan (atau menahan dirinya untuk tidak melakukan) hal yang diutarakan petutur:

- (1) perintah atau permintaan;
- (2) usulan atau nasihat;
- (3) peringatan; dan
- (4) ancaman atau tantangan.

⁷ Brown dan Levinson (1987:65—67).

b) Tindakan yang memuat tindakan positif penutur kepada petutur. Penutur membuat petutur mendapat tekanan untuk menyetujui atau menolaknya, dan mungkin menyebabkan suatu akibat:

(1) tawaran; dan

(2) janji.

c) Penutur melakukan tindakan yang memprediksi keinginannya kepada petutur atau kebaikan-kebaikan petutur. Penutur memberikan petutur alasan untuk berpikir bahwa dia harus melakukan sesuatu untuk menjaga objek dari keinginan penutur, atau memberikannya kepada petutur:

(1) ucapan syukur, ekspresi kesungguhan atau kagum; dan

(2) ekspresi perasaan yang kuat (negatif) kepada petutur, seperti benci, marah.

2) Ancaman terhadap citra positif petutur

Hal itu diindikasikan dengan sikap tidak peduli penutur terhadap perasaan, keinginan petutur, dan sebagainya. Dalam hal ini, penting bahwa penutur tidak memiliki keinginan yang sama dengan petutur. Ancaman tersebut dapat berupa:

a) Hal yang menunjukkan penutur memiliki penilaian negatif terhadap sesuatu dari citra positif petutur:

(1) ketidaksetujuan, kritik, penghinaan atau menertawakan, mengeluh dan menegur, tuduhan; dan

(2) pertentangan atau ketidaksepakatan, tantangan.

b) Hal yang menunjukkan penutur tidak peduli terhadap citra positif penutur:

(1) ekspresi emosi kekerasan;

(2) sikap tidak hormat, ungkapan topik yang tabu, termasuk hal-hal yang senonoh menurut konteks;

(3) kabar buruk mengenai penutur, atau (menyombongkan) kabar baik tentang penutur;

(4) menaikkan emosi atau merancang topik, seperti politik atau agama;

(5) aktivitas yang tidak kooperatif, seperti interupsi paksa pembicaraan penutur, membuat pembicaraan tidak berhubungan atau menunjukkan ketidakperhatian; dan

(6) pembatasan hubungan dan perbedaan identifikasi status lainnya dalam perjumpaan.

c. Jenis-Jenis Strategi Kesantunan⁸

Tindak mengancam citra (*face threatening act/FTA*) merupakan bentuk ketidakpedulian terhadap keinginan untuk memenuhi citra seperti yang diinginkan lawan tutur. Ketika akan melakukan tindak mengancam citra, seseorang setidaknya akan mempertimbangkan tiga keinginan relatif, yaitu keinginan untuk mengomunikasikan maksud dari tindakan mengancam muka lawan tutur; keinginan untuk melakukan efisiensi atau karena keadaan yang penting; dan keinginan untuk

⁸ Brown dan Levinson (1987:68—74)

meningkatkan citra petutur ke level tertentu. Pertimbangan terhadap tiga keinginan relatif tersebut tentunya disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dengan melakukan tindak mengancam citra.

Strategi-strategi yang dapat digunakan untuk melakukan tindak mengancam citra, yaitu:

1) Melakukan tindak mengancam citra (*do the FTA*)

a) Menyatakan tindak mengancam citra

Strategi ini hanya dapat dilakukan apabila peserta komunikasi mengetahui tujuan yang ingin dicapai. Para peserta tersebut memiliki pengetahuan bersama mengenai kegiatan komunikasi yang sedang berlangsung. Strategi ini dibagi menjadi dua cara, yaitu dinyatakan (*on record*) dan tidak dinyatakan (*off record*). Strategi menyatakan tindak mengancam citra dibagi menjadi dua cara, yaitu dengan tanpa ditutupi dan dengan ditutupi.

- (1) Menyatakan tindak mengancam citra tanpa ditutup-tutupi (*without redressive action*). Strategi ini hanya dapat dilakukan apabila penutur tidak takut terhadap pembalasan yang akan dilakukan oleh petutur. Penutur tidak peduli terhadap kerusakan citra petutur yang diakibatkan tindakan merusak citra yang dilakukannya. Contohnya adalah:

Tutup pintu itu!

Penutur melakukan tindak tutur yang bersifat memerintah atau menyuruh orang lain untuk melakukan apa yang diperintahkannya. Penutur tidak takut dengan adanya kemungkinan penolakan dari petutur.

- (2) Menyatakan tindak mengancam citra dengan ditutup-tutupi (*with redressive action*). Melalui strategi ini, penutur berusaha untuk menghindari dari kemungkinan kerusakan citra karena melakukan tindak mengancam citra. Usaha untuk menghindari tersebut dilakukan melalui cara-cara tertentu, memodifikasi atau menambahkan, yang dengan jelas mengindikasikan bahwa tidak ada niat atau keinginan untuk mengancam. Dengan demikian, penutur dengan jelas mengetahui citra yang diinginkan petutur dan *berusaha* untuk mewujudkannya. Contohnya dapat dilihat dari kalimat:

Bisakah kamu menutup pintu itu?

Penutur melakukan modifikasi terhadap tindak tuturnya untuk menghindari dari kemungkinan kerusakan citra. Penutur memodifikasi kalimat perintah menjadi kalimat permintaan untuk mengindikasikan bahwa tidak ada niat atau keinginan untuk mengancam.

Strategi ini dibagi menjadi dua cara, yaitu ditutupi dengan menggunakan kesantunan positif dan ditutupi dengan menggunakan kesantunan negatif.

(a) Ditutup-tutupi dengan menggunakan kesantunan positif (*positive politeness*) yang mempunyai realisasi berupa strategi-strategi sebagai berikut:

(i) menyatakan kesamaan-kesamaan (*claims to common ground*), dengan menyatakan bahwa penutur dan petutur mempunyai persamaan, keinginan, tujuan, dan menyatakan bahwa mereka merupakan anggota kelompok tertentu. Strategi ini dapat dinyatakan dengan memuji, bersimpati, menanyakan keinginan penutur, menyetujui (dengan pengulangan), menggunakan penanda kelompok (sapaan akrab, dialek kelompok), menghindari ketidaksetujuan, bergosip atau basa-basi, membuat lelucon, mempranggapkan pengetahuan petutur tentang sesuatu. Contohnya adalah:

Pasien : Saya minum susu Produgen tidak apa-apa, Dok?

Dokter : Tidak apa-apa. Bagus itu.

Pada percakapan di atas dokter menggunakan strategi kesantunan positif dengan memuji pasien tentang yang dilakukannya.

(ii) menunjukkan bahwa penutur dan petutur saling bekerja sama. Strategi ini dapat dilakukan dengan menawarkan atau menjanjikan sesuatu meskipun tidak bersungguh-sungguh,

menggunakan kata *kita* walaupun yang dimaksud adalah *anda*, *kami*, atau *aku*. Contohnya adalah:

Ayo kita berhenti untuk makan (yang dimaksud adalah bahwa aku lapar, oleh karena itu ayo berhenti).

(b) Ditutup-tutupi dengan menggunakan kesantunan negatif (*negative politeness*) yang mempunyai realisasi berupa strategi-strategi berikut:

(i) menggunakan tindak tutur tak langsung untuk meminta atau memerintah. Contohnya terdapat pada kalimat *Bisakah kamu membuka pintu itu?*

(ii) menggunakan kata-kata seperti *mungkin*, *rasanya*, *kiranya*. Contohnya terdapat pada kalimat *Dengan umur yang sudah mencapai 60 tahun, mungkin sudah terjadi pengapuran.*

(iii) menggunakan kata *maaf* atau *permisi*. Contohnya terdapat pada kalimat *Maaf mengganggu, tapi saya ingin ke belakang sebentar.*

b) Tidak menyatakan tindak mengancam citra.

Pada strategi ini, terdapat keambiguan. Keadaan tersebut membuat peserta komunikasi memiliki banyak kemungkinan intepretasi terhadap ujaran. Strategi ini dilakukan dengan menggunakan beberapa cara sebagai berikut:

(1) Menggunakan petunjuk (*give hints*). Contoh:

Hari ini panas, ya?

(Kata *panas* menjadi petunjuk dalam ujaran di atas. Kata tersebut dapat membuat petutur memiliki beberapa interpretasi. Diantaranya adalah bahwa penutur ingin meminum segelas air atau ingin menyalakan pendingin udara untuk menghilangkan rasa panas).

(2) Menggunakan metafor, menggunakan kontradiksi, ironi, pertanyaan retorik.

Contoh:

Putri bangun pagi sekali

(Kalimat tersebut merupakan sebuah ironi karena sebenarnya Putri bangun jam 11 siang).

(3) Menggunakan kalimat ambigu, samar-samar, generalisasi. Contoh:

Perempuan biasanya pandai mengurus rumah

(Penutur menggeneralisasi kegiatan seorang perempuan. Hal ini ditandai dengan penggunaan kata *biasanya*).

2) Tidak melakukan tindak mengancam citra (*Don't do the FTA*)

Penutur memilih untuk tidak melakukan tindak mengancam citra atau diam saja. Misalnya si penutur ingin meminjam pensil dari petutur, alih-alih mengucapkan sesuatu untuk meminta pensil tetapi si penutur langsung memeriksa tempat pensil si petutur untuk mengambil pensil yang diinginkan penutur.

Pemilihan strategi yang digunakan untuk melakukan tindak mengancam citra memiliki keuntungan yang berbeda-beda. Keuntungan-keuntungan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Keuntungan menyatakan tindakan mengancam citra:
 - a) jelas, mudah dimengerti; dan
 - b) menunjukkan tidak ada penipuan.
- 2) Keuntungan menyatakan tindak mengancam citra dengan ditutup-tutupi adalah efisiensi (penutur dapat membuktikan bahwa ada hal lain yang lebih penting daripada citra, atau dengan kata lain apa yang dilakukan penutur bukanlah tindakan mengancam citra).
- 3) Keuntungan menyatakan tindak mengancam citra dengan ditutup-tutupi:
 - a) menggunakan kesantunan positif: memuaskan citra positif penutur, dengan beberapa penghormatan;
 - b) menggunakan kesantunan negatif: memuaskan citra negatif penutur, dengan beberapa derajat.
- 4) Keuntungan tidak menyatakan tindak mengancam citra:
 - a) membuat citra negatif penutur beberapa derajat lebih tinggi dari yang dapat diberikan dari strategi kesantunan negatif;

- b) menghindari ketidakmampuan atas tanggung jawab karena hal yang dilakukan yang diakibatkan strategi menyatakan tindakan mengancam citra.
- 5) Keuntungan tidak melakukan tindak mengancam citra, yaitu terhindar dari usaha untuk menyerang petutur dengan menggunakan tindakan mengancam citra.

Tindak mengancam citra yang dilakukan akan sangat bergantung pada faktor jarak sosial, kekuatan (kekuasaan) tidak mutlak, dan derajat mutlak dari peraturan budaya bersangkutan.

Perbedaan usia dan latar belakang sosial antara penutur dan petutur menentukan faktor jarak sosial antara penutur dan petutur (hubungan asimetrik). Seseorang yang memiliki usia lebih tua dari lawan tuturnya akan cenderung menggunakan strategi kesantunan dengan tingkat kerusakan citra yang tinggi. Pada perbedaan status sosial, seseorang yang berasal dari tingkat sosial yang lebih tinggi dari lawan tuturnya akan cenderung memilih strategi kesantunan dengan tingkat kerusakan citra yang tinggi.

Pada faktor kedua, kekuatan (kekuasaan) tidak mutlak antara penutur dan petutur, tingkat kekuasaan seseorang dalam suatu tindak komunikasi sangat bergantung pada jenis komunikasi yang dilakukan. Dalam tindak komunikasi yang terjadi di dalam sebuah ruang persidangan, seorang hakim sidang memiliki kekuasaan yang lebih tinggi daripada peserta sidang lainnya.

Derajat mutlak dari peraturan budaya bersangkutan. Derajat mutlak yang dimaksud mengenai skala tindak komunikasi didasarkan kedudukan relatif suatu tindak komunikasi dengan tindak komunikasi yang lain. Pada suatu tindak komunikasi, peserta dapat menggunakan strategi kesantunan dengan tingkat kerusakan citra yang tinggi, sedangkan pada tindak komunikasi yang lain peserta tidak dapat menggunakan strategi kesantunan dengan tingkat kerusakan citra yang tinggi.

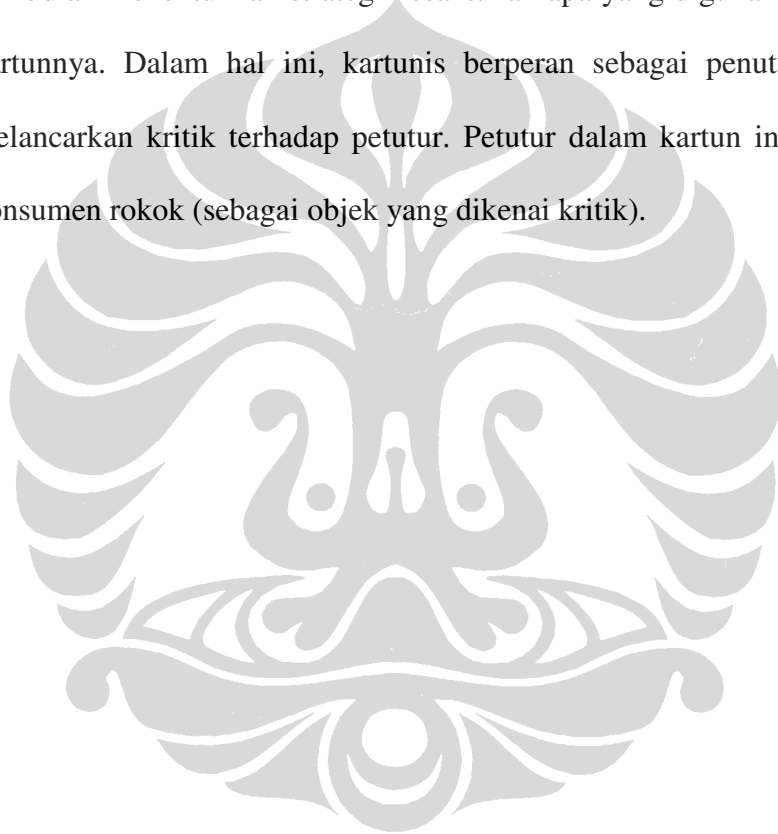
C. Penerapan Teori Kartun dan Kesantunan terhadap Data

Bidang kajian yang menjadi topik dalam penelitian ini adalah kesantunan yang merupakan bagian dari pragmatik. Di dalam pragmatik, pengetahuan terhadap konteks komunikasi yang terjadi sangat penting untuk mengetahui makna dari komunikasi tersebut. Pada kartun, konteks komunikasi tersebut dapat diketahui melalui pengenalan terhadap unsur-unsur yang terdapat di dalam kartun. Terlebih lagi, kesantunan dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu jarak sosial, kekuasaan, dan aturan budaya. Ketiga faktor tersebut juga hanya dapat diketahui melalui pengenalan unsur-unsur yang terdapat pada kartun.

Strategi kesantunan yang dibahas dalam penelitian ini berkaitan dengan tujuan tindak komunikasi. Suatu tindak komunikasi memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh peserta komunikasi tersebut. Dalam hal ini, tujuan yang ingin dicapai oleh peserta komunikasi diusahakan melalui tindakan-tindakan yang mengancam citra. Peserta

komunikasi akan mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapainya dalam memilih tindak mengancam citra yang dilakukannya.

Penulis melakukan pengenalan terhadap unsur bahasa verbal yang terdapat dalam data, baik yang berupa dialog antartokoh maupun narasi cerita, untuk kemudian menentukan strategi kesantunan apa yang digunakan oleh kartunis dalam kartunnya. Dalam hal ini, kartunis berperan sebagai penutur, yaitu subjek yang melancarkan kritik terhadap petutur. Petutur dalam kartun ini adalah produsen dan konsumen rokok (sebagai objek yang dikenai kritik).





BAB III

STRATEGI KESANTUNAN KARTUN

Bab ini merupakan bagian awal dari analisis yang penulis lakukan. Pada tahapan awal ini analisis dimulai dengan mengenali terlebih dahulu unsur-unsur yang terdapat pada kartun. Setiap unsur yang terdapat pada kartun akan dijelaskan sesuai dengan pendapat-pendapat yang terdapat pada bab II.

Setelah unsur-unsur pada kartun telah dapat dikenali, analisis dilanjutkan dengan menentukan peserta (penutur dan petutur) tindak komunikasi pada data. Penutur pada tindak komunikasi ini adalah kartunis sebagai pihak yang membuat kartun dan yang melancarkan kritik. Petutur dalam tindak komunikasi ditentukan berdasarkan pengenalan terhadap unsur-unsur yang terdapat pada kartun. Petutur yang penulis temukan di dalam data terdiri dari produsen rokok dan konsumen rokok yang menjadi objek atau sasaran kritik penutur/kartunis. Berikut merupakan hasil pengenalan terhadap petutur dari seluruh kartun *Jangan Tanya Mengapa: Perusahaan Rokok Untung Besar* karya Eko Prasetyo dan Terra Bajraghosa.

Tabel 3.1 Identifikasi Petutur

Petutur	Nomor Kartun	Jumlah
Produsen Rokok	7, 9, 10, 11, 13, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53	38
Konsumen Rokok	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 16, 17, 26, 34, 36, 55, 56, 57, 58	16
Produsen dan Konsumen Rokok	12, 14, 45, 54	4

Analisis kemudian dilanjutkan dengan mengetahui citra yang dirusak dengan tindakan mengancam citra melalui tindak komunikasi yang dilakukan oleh petutur. Pengenalan terhadap unsur-unsur yang terdapat pada kartun merupakan dasar untuk menentukan citra yang diancam melalui suatu kartun. Setelah itu, analisis dilanjutkan dengan menentukan strategi kesantunan yang digunakan

1. Kesantunan Kartun

Analisis pada subbab ini merupakan contoh dari setiap strategi kesantunan yang digunakan pada data. Penulis menemukan dua jenis strategi kesantunan yang digunakan pada data, yaitu menyatakan tindak mengancam citra dan tidak menyatakan tindak mengancam citra.

a. Strategi Menyatakan Tindak Mengancam Citra

Ada tiga jenis penggunaan strategi kesantunan menyatakan tindak mengancam citra, yaitu menyatakan tanpa ditutup-tutupi, ditutupi dengan menggunakan kesantunan positif dan ditutupi dengan menggunakan kesantunan negatif.

1) Menyatakan Tanpa Ditutup-tutupi

Strategi ini dilakukan dengan melalui dua cara, yaitu melalui gambar dan teks (penutur menggunakan kedua unsur ini untuk melancarkan kritiknya) dan melalui teks (penutur memfokuskan kritiknya melalui teks).

a) Melalui Gambar dan Teks

Kartun 58



Deskripsi Kartun:

Gambar: Seorang laki-laki yang sedang merokok

Teks : Kok ya Bisa-Bisanya enjoy ajah ??!

KAPAN...KAPAN KANKER?! KAPAN?! KAPAN?!

(tokoh laki-laki) May...(mei) may Be Yesss!!

MAY BE YES BANGET: MEROKOK DAPAT MENYEBABKAN
KANKER, SERANGAN JANTUNG, IMPOTENSI DAN GANGGUAN
KEHAMILAN DAN JANIN DAN MASIH BANYAK LAGI

Kartun 58 terdiri dari sebuah panel terbuka, tidak dibatasi dengan bingkai. Kartun ini menggambarkan seorang tokoh laki-laki yang sedang merokok dengan raut muka yang cemas (dapat diketahui melalui garis muka dan keringat yang terdapat pada wajah) karena dihantui pertanyaan dan pernyataan yang menakutkan.

Pertanyaan yang menghantui si tokoh terdapat pada kalimat "KAPAN...KAPAN KANKER?! KAPAN?! KAPAN?!", sedangkan pernyataan yang menghantui si tokoh terdapat pada kalimat "MEROKOK DAPAT MENYEBABKAN KANKER...". Tokoh laki-laki tersebut mengenakan pakaian kemeja berdasari dilengkapi dengan jas.

Identitas petutur pada kartun ini ditunjukkan oleh penggambaran tokoh yang dilakukan penutur. Tokoh yang terdapat pada kartun ini digambarkan sedang memegang rokok yang sedang menyala di kedua tangannya. Selain itu, terdapat juga dua bungkus rokok yang diletakkan di kantong pakaian yang dikenakan tokoh tersebut. Dengan demikian, petutur dalam kartun ini adalah seorang konsumen rokok.

Kartun ini menggambarkan peringatan tentang dampak negatif rokok bagi kesehatan manusia. Peringatan tersebut dapat dilihat dari kalimat "MEROKOK DAPAT MENYEBABKAN KANKER..." yang terdapat di dalam bingkai di bawah gambar. Kalimat dalam bingkai tersebut dapat dijumpai di berbagai bungkus rokok yang dijual. Penutur melakukan penekanan pada kalimat peringatan tersebut dengan cara menuliskannya dengan huruf kapital ("MEROKOK DAPAT MENYEBABKAN KANKER, SERANGAN JANTUNG, IMPOTENSI DAN GANGGUAN KEHAMILAN DAN JANIN DAN MASIH BANYAK LAGI").⁹

Kritik yang disampaikan mengancam citra negatif petutur. Ancaman itu disampaikan melalui kritik penutur yang menghalangi kebebasan petutur. Ancaman terhadap citra negatif petutur menunjukkan sikap penutur yang membatasi perilaku

⁹ Bentuk penekanan dengan dicetak tebal atau dengan tipografi khusus untuk menyampaikan maksud tertentu diungkapkan oleh Berger, seperti dikutip oleh Setiawan (2002:29--33)

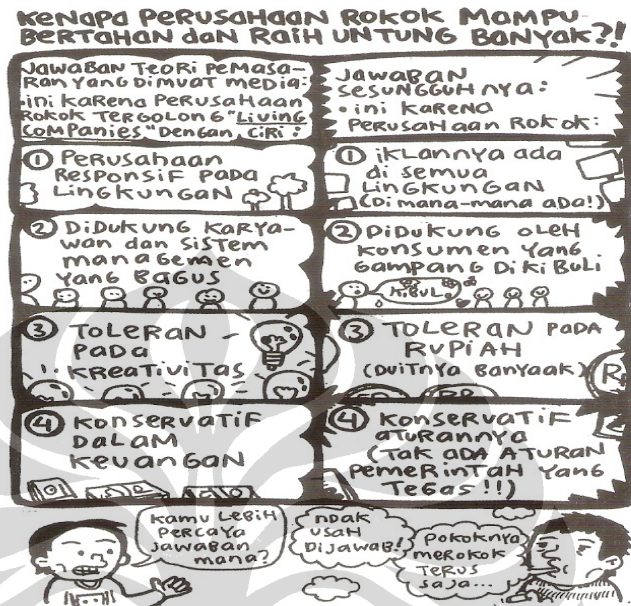
petutur. Ancaman tersebut berupa kalimat peringatan "MEROKOK DAPAT MENYEBABKAN KANKER, SERANGAN JANTUNG, IMPOTENSI DAN GANGGUAN KEHAMILAN DAN JANIN DAN MASIH BANYAK LAGI". Penutur memperingatkan petutur untuk tidak melakukan atau melanjutkan perilaku mengonsumsi rokok karena dampak atau akibat negatif yang mungkin terjadi.

Ancaman dilakukan secara langsung. Penutur melakukan serangannya dengan lugas. Kelugasaan ancaman yang dilakukan penutur dapat dilihat dari penggunaan bahasa verbal dalam kartun. Penutur menggunakan kalimat pertanyaan "KAPAN KANKER?! KAPAN?!..." untuk memperingatkan petutur akan dampak negatif dari kebiasaan rokok. Selain itu, penutur juga menggunakan kalimat peringatan yang biasa terdapat pada bungkus rokok, yaitu "MEROKOK DAPAT MENYEBABKAN KANKER..." untuk menekankan dampak negatif dari rokok. Dengan demikian, strategi kesantunan yang digunakan dalam kartun ini adalah menyatakan tanpa ditutup-tutupi.

Kartun lainnya yang menggunakan cara ini terdapat pada kartun nomor 1. Kartun tersebut menggambarkan akibat atau dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh rokok.

b) Melalui Teks

Kartun 47



Deskripsi Kartun:

Gambar: Panel tertutup Sebuah papan pengumuman yang menginformasikan tentang perusahaan rokok.

Panel terbuka Dua orang sedang mengomentari papan pengumuman

Teks : Panel tertutup

Di atas kartun: KeNaPa PeRuSaHaaN RoKoK MaMPu BeRTaHaN dan RaiH uNTunG BaNYaK?!

Panel 1 JaWaBan TeoRi PeMasaRan Yang DimuaT meDia: ini kaRena PeRusaHaan Rokok TerGolonG "LiVinG CoMPanieS" DenGan ciRi:

Panel 2 PeRusahaan ResPonsiF PaDa LinGkunGaN

Panel 3 DiDukunG KaRYawan dan SiSTem managemen YanG Bagus

Panel 4 ToLeRaN PaDa KReaTiviTaS

Panel 5 KonSeRVaTiF DaLaM KeuanGan

Panel 6 JaWaBaN SeSuNGGuHnYa: ini KaReNa PeRuSaHaan RoKok:

Panel 7 iKLannYa ada di Semua LinGKunGaN (Di mana-mana aDa!)

Panel 8 DiDuKunG oLeH KonSumen YanG GampanG DiKiBuLi

(tokoh 1) KiBuL

Panel 9 ToLeRaN PaDa RuPiAH (DuiTnYa BanYaak)

Panel 10 KonSeRVaTiF aTuRannYa (Tak aDa ATuRaN PemeRinTaH
YanG TeGas!!)

Panel terbuka

(tokoh 1) Kamu LeBiH PeRcaYa JawaBan mana?

(tokoh 2) nDaK uSaH DiJawaB!

(tokoh 3) PoKoKnYa meRoKok TeRus saja...

Kartun 47 terdiri dari dua buah jenis panel yang berbeda (panel tertutup dan panel terbuka). Panel tertutup terdiri dari sepuluh panel yang dibatasi oleh bingkai. Teks-teks yang terdapat pada panel saling berkaitan dengan bentuk pertentangan. Teks pada panel 2 ("PeRusahaan ResPonsiF PaDa LinGkunGaN") bertentangan dengan teks panel 7 ("iKLannYa ada di Semua LinGKunGaN (Di mana-mana aDa!)"). Teks "PeRusahaan ResPonsiF PaDa LinGkunGaN" bermakna perusahaan rokok peduli terhadap lingkungan. Namun, bentuk kepedulian tersebut adalah dalam

bentuk pemasangan iklan rokok di semua lingkungan bukan peduli kepada kebersihan lingkungan yang dipahami orang banyak.

Teks panel 3 ("DiDukunG KaRYawan dan SiSTem managemen YanG Bagus") bertentangan dengan teks panel 8 ("DiDuKunG oLeH KonSumen YanG GampanG DiKiBuLi"). Maksud sebenarnya dari kedua teks di atas adalah perusahaan rokok, selain didukung oleh karyawan dan sistem manajemen yang bagus juga didukung oleh konsumen yang mudah dibohongi. Jadi, perusahaan rokok mendapatkan keuntungan yang besar karena didukung oleh manajemen yang bagus dan konsumen yang mudah dikibuli atau ditipu.

Teks panel 4 ("ToLeRaN PaDa KReaTiviTaS") bertentangan dengan teks panel 9 ("ToLeRaN PaDa RuPiAH (DuiTnYa BanYaak)"). Maksud dari pertentangan tersebut adalah perusahaan rokok lebih toleran terhadap rupiah dibandingkan dengan kreativitas. Bentuk kreativitas dari perusahaan rokok dapat dilihat dari iklan produk yang mereka buat. Namun, pada dasarnya iklan yang mereka buat tersebut mempunyai tujuan untuk mendapatkan keuntungan. Jadi, kreativitas perusahaan rokok tetap berorientasi kepada keuntungan.

Teks panel 5 ("KonSeRVaTiF DaLaM KeuanGan") bertentangan dengan teks panel 10 ("KonSeRVaTiF aTuRannYa (Tak aDa ATuRaN PemeRinTaH YanG TeGas!!)"). Maksud sebenarnya dari teks tersebut adalah perusahaan rokok didukung oleh aturan yang tidak jelas. Ketidakjelasan tersebut dapat dilihat dari tidak adanya aturan yang tegas tentang tempat untuk rokok dan pajak dan cukai untuk rokok.

Bentuk peralihan antarpanel merupakan peralihan dari aspek-ke-aspek. Aspek yang dimaksud dalam kartun ini gagasan-gagasan yang terdapat pada setiap panel. Gagasan-gagasan tersebut saling berkaitan satu sama lain dan memperlihatkan sebuah hubungan peralihan. Gagasan-gagasan tersebut dapat dilihat dari teks-teks yang terdapat pada setiap panel.

Pada panel terbuka terdapat dua orang tokoh laki-laki yang sedang mengomentari isi dari kartun panel tertutup. Tokoh 1 bertanya kepada tokoh 2 dan 3 tentang komentar tokoh 2 dan 3 terhadap isi dari kartun panel tertutup, "Kamu LeBiH PeRcaYa JawaBan mana?". Tokoh 2 dan 3 terkesan kurang peduli terhadap isi dari kartun panel tertutup, "nDaK uSaH DiJawaB!" (komentar tokoh 2), "PoKoKnYa meRoKok TeRus saja..." (komentar tokoh 3).

Petutur pada kartun ini adalah perusahaan rokok (produsen). Hal ini dapat diketahui berdasarkan keterangan yang terdapat pada kartun ("KeNaPa PeRuSaHaaN RoKoK MaMPu BeRTaHaN daN RaiH uNTunG BaNYaK?!"). Teks-teks yang terdapat pada panel 2, 3, 4, dan 5 adalah beberapa tindakan yang dilakukan oleh perusahaan rokok dalam strategi pemasarannya. Penutur melakukan pertentangan terhadap hal-hal tersebut pada teks-teks yang terdapat pada panel 7, 8, 9, dan 10.

Kartun ini menggambarkan perilaku petutur untuk mendapatkan keuntungan atas penjualan mereka. Pertentangan yang dilakukan merupakan sebuah ejekan yang ditujukan kepada petutur. Ejekan yang dikemukakan penutur, seperti yang telah dijelaskan dalam pertentangan di atas, terdapat pada teks-teks yang tertera di dalam

panel-panel 7, 8, 9, dan 10 yang merupakan pertentangan dari panel-panel 2, 3, 4, dan 5.

Dialog tokoh 2 dan 3 yang terdapat pada panel terbuka dapat dilihat sebagai sebuah balasan terhadap ejekan yang terdapat pada panel tertutup. Tokoh 2 dan tokoh 3 menunjukkan sikap ketidakpedulian atas ejekan tersebut. Ketidakpedulian tersebut dapat dilihat dari komentar tokoh 2 ("nDak uSaH DiJawaB!") dan komentar tokoh 3 ("PoKoKnYa meRoKok TeRus saja...").

Ejekan yang dikemukakan penutur merupakan bentuk ancaman terhadap citra positif petutur. Dengan mengemukakan sebuah ejekan, penutur menunjukkan ketidakpeduliannya terhadap citra positif petutur. Penutur tidak menghargai apa yang dilakukan petutur dengan melakukan pertentangan.

Ancaman dilakukan penutur secara langsung. Pertentangan yang terdapat pada panel-panel dengan jelas menyampaikan maksud penutur. Dengan demikian, diketahui bahwa strategi kesantunan yang digunakan pada kartun ini adalah menyatakan tanpa ditutup-tutupi.

Kartun lainnya yang menggunakan cara ini dapat dilihat pada kartun nomor 55, 56, dan 57. Kartun-kartun tersebut menggambarkan perilaku petutur yang dikenai ancaman.

2) Menyatakan dengan Ditutup-tutupi Menggunakan Kesantunan Positif dan Kesantunan Negatif

Kartun 6



Deskripsi Kartun:

Gambar : Panel 1 Seorang laki-laki yang sedang mengetik sambil menghisap rokok

Panel 2 Dua orang laki-laki yang sedang merokok

Panel 3 Dua orang laki-laki yang sedang merokok

Panel 4 Seorang perempuan yang sedang merokok

Panel 5 Seorang laki-laki yang sedang merokok dan seorang laki-laki yang sedang batuk-batuk

Panel 6 Seorang laki-laki yang sedang merokok

Teks : MEROKOKLAH SEMUA ORANG!

TANPA BOSAN-BOSAN

Panel 1 PeNuLis MeRokok

(tokoh) Biasa mas, unTuk caRi iDe

"Rokok PenyumBanG iDe"

Panel 2 AkTivis MeRokok

(tokoh) Teman Diskusi YanG menyenaNGkaN!

"Rokok PenYumBanG MiLiTaNsi"

Panel3 ReMaJa MeRokok

(tokoh) KiTa sekaRanG uDaH GeDe LHo!!

"Rokok PenYumBanG iDenTiTas"

Panel 4 PeRempuaN MeRokok

(tokoh) KeNapa Cuma Laki² YanG MeRokok?! Kami JuGa Bisa!!

"ini kaYaknya cuek dengan anjuRaN kesehaTan"

Panel 5 APaRaT MeRokok

(tokoh 1) HaYo! KaMU NGaKU saja

(tokoh 2) uHuk uHuk

"Rokok PenyumBanG Kesan aNGKeR"

Panel 6 Kyai MeRokok

(tokoh) ini suDaH KeBiasaan, NDak Bisa DiuBaH...

"Rokok miRip aGama, suLiT DiLepas. Rokok kok sepeRTi menGaji"

Kartun 6 merupakan kartun enam panel yang dibatasi oleh bingkai. Keenam panel itu bukanlah merupakan suatu rangkaian gambar dari satu cerita. Keenam panel tersebut menggambarkan keadaan yang berbeda yang dialami oleh subjek berbeda. Sebagai sebuah cerita, keenam panel tersebut tidak saling terkait. Namun, panel-panel tersebut terikat oleh teks yang terdapat pada judul dari kartun ini. Peralihan panel pada kartun ini merupakan peralihan subjek-ke-subjek. Subjek yang digambarkan pada panel-panel berbeda-beda tetapi penggambaran subjek yang berbeda itu terikat oleh satu tema, yaitu rokok.

Pada panel pertama penutur menggambarkan seorang tokoh laki-laki dewasa berkacamata yang berprofesi sebagai penulis sedang merokok dan mengetik menggunakan *laptop*. Panel kedua diisi oleh dua orang tokoh laki-laki yang sedang mengobrol dan merokok, salah satunya mengenakan ikat kepala bertuliskan "tolak" yang menandakan ia adalah seorang aktivis. Panel ketiga diisi oleh dua orang tokoh laki-laki berusia remaja (diketahui dari keterangan yang tertera di atas panel) yang sedang merokok.

Penutur menggambarkan seorang tokoh perempuan yang sedang merokok pada panel keempat. Panel kelima diisi oleh dua orang tokoh laki-laki, salah satunya berprofesi sebagai aparat keamanan (diketahui dari keterangan yang tertera di atas panel) yang sedang merokok. Panel keenam diisi oleh satu orang tokoh laki-laki yang berprofesi sebagai ulama/tokoh agama yang sedang merokok.

Identitas petutur pada kartun ini adalah konsumen rokok. Hal ini dapat dilihat dari penggambaran penutur terhadap tokoh-tokoh yang terdapat di dalam kartun. Penutur menggambarkan tokoh-tokoh tersebut sedang menghisap rokok. Dengan demikian, petutur dalam kartun ini adalah konsumen rokok.

Kartun ini menggambarkan perilaku petutur, yaitu kebiasaan merokok. Kebiasaan merokok yang terjadi di kartun ini digambarkan terjadi di semua lapisan masyarakat. Hal ini ditunjukkan oleh latar belakang pada setiap panel. Penggambaran tokoh laki-laki yang memiliki kumis pada panel pertama, kelima, dan keenam menunjukkan bahwa petutur dalam kartun ini adalah seorang laki-laki dewasa. Panel kedua menggambarkan dua orang tokoh aktivis laki-laki dewasa. Pada panel ketiga identitas petutur secara tegas diungkapkan melalui keterangan "*ReMaJa MeRokok*" dan penggambaran dua orang tokoh laki-laki yang mengenakan seragam sekolah. Petutur pada panel keempat adalah seorang wanita perokok.

Kritik yang disampaikan terdapat pada teks di bagian atas kartun dengan gambar yang terdapat pada keenam panel sebagai penguat. Kalimat "*MEROKOKLAH SEMUA ORANG! TANPA BOSAN-BOSAN*" merupakan kritik yang disampaikan penutur atas perilaku petutur. Kalimat tersebut seolah-olah menunjukkan bahwa penutur dan petutur saling bekerja sama. Penutur seolah-olah mengajak petutur untuk merokok dan setuju atas perilaku petutur. Ajakan tersebut dapat dilihat dari teks "*MEROKOKLAH SEMUA ORANG!*". Akan tetapi, sebenarnya penutur tidak

setuju atas apa yang dilakukan oleh petutur. Hal ini berkaitan dengan tema umum yang terdapat dalam buku kumpulan kartun ini, yaitu kritik atas rokok.

Penutur melakukan modifikasi terhadap bentuk ancaman untuk mengurangi efek ancaman yang dilakukan. Bentuk modifikasi tersebut dapat dilihat dari kalimat ajakan "*MEROKOKLAH SEMUA ORANG! TANPA BOSAN-BOSAN*". Alih-alih menyatakan ketidaksetujuan atas perilaku petutur (dengan menggunakan kalimat perintah atau larangan untuk merokok), penutur memilih untuk menghindar dari ketidaksetujuan tersebut dengan cara menggunakan kalimat ajakan tersebut ("*MEROKOKLAH SEMUA ORANG! TANPA BOSAN-BOSAN*")

Kritik yang dikemukakan penutur merupakan bentuk ancaman terhadap citra positif petutur. Citra positif mengacu pada keinginan petutur untuk dihargai atas apa yang dimiliki dan dilakukannya. Penutur melakukan kritiknya dengan menunjukkan ketidaksetujuan atas apa yang dilakukan oleh petutur (kebiasaan merokok).

Ancaman dilakukan penutur secara tidak langsung. Penutur melakukan serangannya tidak dengan lugas. Ketidaklugasan dapat dilihat dari bentuk ancaman yang dimodifikasi untuk mengurangi efek ancaman. Alih-alih menggunakan kalimat yang menyatakan ketidaksetujuan (kalimat perintah atau larangan untuk merokok), penutur memilih kalimat ajakan "*MEROKOKLAH SEMUA ORANG! TANPA BOSAN-BOSAN*" yang seolah-olah menunjukkan persetujuan atas perilaku petutur.

Jadi, strategi kesantunan yang digunakan pada kartun ini adalah menyatakan dengan ditutup-tutupi menggunakan kesantunan positif. Hal ini dapat dilihat dari

tindakan penutur yang menyetujui (dengan cara mengajak) apa yang dilakukan oleh petutur.

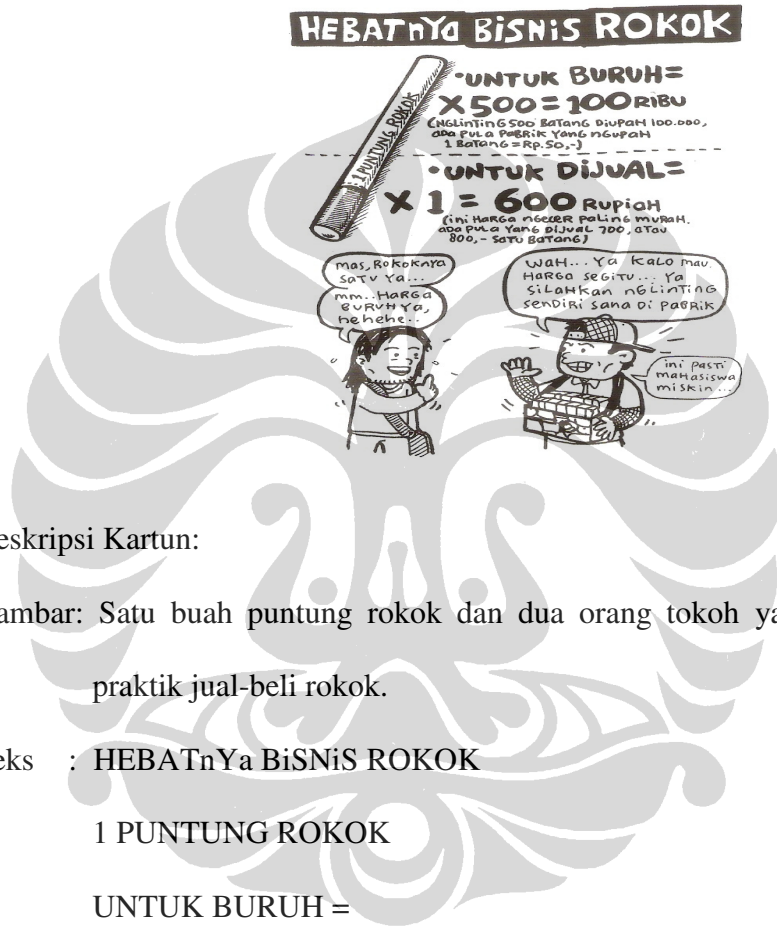
Kartun yang terdapat pada panel 4 memiliki strategi kesantunan menyatakan dengan ditutupi menggunakan kesantunan negatif. Hal ini ditandai dengan pemakaian kata *kayaknya* pada kalimat *ini kayaknya cuek dengan anjuran kesehatan*.¹⁰ Kalimat tersebut mempunyai anggapan negatif terhadap apa yang dilakukan oleh petutur. Kritik yang terdapat pada panel ini merupakan bentuk ancaman terhadap citra negatif petutur.

Kartun lainnya yang menggunakan strategi menyatakan dengan ditutup-tutupi menggunakan kesantunan positif terdapat pada kartun dengan nomor 2, 3, 4, 5, 8, 12, 15, 25, 26, 27, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 49, 53, 54. Kartun nomor 2 menggambarkan keadaan tentang jumlah produksi rokok pada tahun 2006. Kartun nomor 26 menggambarkan kondisi tentang cengkeh sebagai bahan baku untuk membuat rokok. Kartun nomor 3, 4, 5, 8, 12, 15, 25, 27, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 49, 53, 54 menggambarkan perilaku petutur.

¹⁰ Brown dan Levinson mengatakan bahwa strategi kesantunan menyatakan dengan ditutup-tutupi menggunakan kesantunan negatif dapat dilihat dari penanda kata-kata seperti *mungkin, rasanya, kiranya*.

3) Menyatakan Tanpa Ditutup-tutupi dan Menyatakan dengan Ditutup-tutupi
 Menggunakan Kesantunan Positif

Kartun 45



Deskripsi Kartun:

Gambar: Satu buah puntung rokok dan dua orang tokoh yang sedang melakukan praktik jual-beli rokok.

Teks : **HEBATnYa BiSNiS ROKOK**

1 PUNTUNG ROKOK

UNTUK BURUH =

X 500 = 100 RIBU

(NGLiNTiNG 500 BaTanG DiUPaH 100 RIBU, aDa PuLa PaBRiK YAnG nGuPaH 1 BaTanG = Rp. 50,-)

UNTUK DiJUAL =

X 1 = 600 RUPiaH

(ini HaRGa nGeceR PaLinG muRaH, aDa PuLa YanG DiJuaL 700, aTau 800,- SaTu BaTanG)

(tokoh 1) mas, Rokoknya saTu Ya...

mm... HaRGa BuRuH Ya, hehehe..

(tokoh 2) WaH... Ya kalo mau HaRGa seGiTu... Ya silaHkan nGLinTinG

sendiri sana Di PaBRik

ini pasTi maHasiswa miskin...

Kartun 45 terdiri dari dua buah panel terbuka, tidak dibatasi dengan bingkai. Panel pertama menggambarkan berapa banyak uang yang dikeluarkan oleh pabrik (produsen) rokok dalam mengupah buruhnya dan berapa banyak uang yang diterima oleh pabrik (produsen) rokok dalam penjualan satu batang rokok. Berdasarkan keterangan yang terdapat dalam kartun dapat disimpulkan bahwa buruh diupah berdasarkan jumlah rokok yang dilintingnya (jumlah upahnya bervariasi antara Rp50/batang sampai Rp200/batang). Sementara itu, perusahaan rokok mematok harga eceran rokok adalah Rp600/batang. Jadi, perusahaan rokok mendapatkan keuntungan sebesar Rp550-400/batang.

Panel kedua menggambarkan dua orang tokoh laki-laki yang sedang melakukan praktik jual-beli rokok. Tokoh pertama berperan sebagai pembeli (konsumen) rokok dan tokoh kedua sebagai pedagang rokok. Bentuk peralihan di antara kedua panel tersebut merupakan peralihan dari aspek-ke-aspek. Aspek yang

dimaksud dalam kartun ini adalah gagasan yang menjadi tema pokok dari kartun ini. Panel kedua merupakan pengembangan (peralihan) gagasan atau tema yang terdapat dalam panel pertama.

Identitas petutur pada kartun ini ditunjukkan oleh penggambaran tokoh yang dilakukan penutur. Petutur pada panel pertama adalah produsen rokok. Hal ini dapat dilihat dari keterangan yang diberikan oleh penutur dalam kartun ("...aDa PuLa PaBRik YanG...").

Petutur pada panel kedua adalah konsumen rokok (tokoh pertama). Hal ini dapat diketahui melalui interaksi yang terjadi pada dua orang tokoh yang terdapat pada kartun. Interaksi yang terjadi adalah tokoh pertama ingin membeli rokok yang dijual oleh tokoh kedua. Tokoh pertama mendapatkan kritik atau ejekan dari tokoh kedua. Tokoh kedua yang melancarkan kritik ejekan ("ini pasTi maHasiswa miskin...") dapat dikatakan sebagai representasi penutur/kartunis karena tindakannya. Namun, data-data yang ada belum dapat membuktikan dengan pasti bahwa tokoh kedua merupakan representasi dari penutur/kartunis.

Pada panel pertama penggambaran terhadap perbandingan upah buruh pabrik dan harga jual satu batang rokok dapat dianggap sebagai sebuah kritik. Kritik yang disampaikan ditandai dengan adanya unsur penekanan pada hal yang menjadi bahan kritik. *UNTUK BURUH = X 500 = 100 RIBU (NGLiNTiNG 500 BaTanG DiuPaH 100 RIBU, aDa PuLa PaBRiK YanG nGuPaH 1 BaTanG = Rp. 50,-), UNTUK DiJUAL = X 1 = 600 RUPiaH (ini HaRGa nGeceR PaLinG muRaH, aDa PuLa YanG*

DiJuaL 700, aTau 800,- SaTu BaTanG) merupakan perbandingan berapa banyak biaya yang harus dikeluarkan produsen rokok untuk menghasilkan satu batang rokok dan berapa banyak keuntungan yang diperoleh produsen rokok dalam satu batang rokok. Perbedaan jumlah ini merupakan hal yang dikritik oleh penutur.

Penutur melakukan modifikasi terhadap ancamannya dengan melakukan pujian terhadap apa yang dilakukan petutur. Kalimat "*HEBATnYa BiSNiS ROKOK*" merupakan pujian terhadap hal-hal yang dilakukan oleh petutur (produsen), cara penulisannya dengan dicetak tebal dan ukuran huruf yang besar. Akan tetapi, sebenarnya kalimat tersebut adalah sebuah sindiran atau kritik yang dilancarkan oleh penutur atas perbedaan antara jumlah keuntungan dan jumlah produksi yang begitu besar.

Ancaman tidak dilakukan secara langsung. Penutur melakukan serangannya tidak dengan lugas. Ketidaklugasan terlihat pada bentuk ancaman yang mengalami modifikasi. Alih-alih melakukan kritik secara langsung, penutur memilih melakukan pujian terhadap apa yang dilakukan petutur. Hal ini dapat dilihat dari kalimat pujian "*HEBATnYa BiSNiS ROKOK*".

Akan tetapi, sebenarnya pujian tersebut mengandung maksud tertentu, yaitu sindiran atau kritik atas perbedaan jumlah yang diterima dan jumlah yang dikeluarkan (untuk menghasilkan satu batang rokok perusahaan rokok mengeluarkan biaya sebesar Rp200/batang kemudian dijual dengan harga Rp600/batang). Dengan demikian, terlihat bahwa penutur menggunakan cara untuk mengurangi efek ancaman

yang dilakukan. Strategi yang dilakukan pada panel pertama kartun ini adalah menyatakan dengan ditutup-tutupi menggunakan kesantunan positif.

Pada panel kedua penggambaran keinginan tokoh pertama (konsumen) untuk membeli rokok dengan harga buruh dapat dianggap sebagai sebuah kritik. Kalimat "*mas, Rokoknya saTu Ya...*", "*mm... HaRGa BuRuH Ya, hehehe..*" merupakan keinginan dari tokoh pertama. Harga buruh adalah upah yang diterima buruh untuk satu batang rokok (Rp200,00 untuk satu batang rokok mengacu pada panel pertama). Petutur memilih harga buruh karena lebih murah dibandingkan dengan harga eceran, yaitu Rp600,00 (mengacu pada panel pertama).

Kalimat "*WaH... Ya kalo mau HaRGa seGiTu... Ya silaHkan nGLinTinG sendiri sana Di PaBRik*", "*ini pasTi maHasiswa miskin...*" merupakan penolakan dan ejekan yang dilakukan tokoh kedua terhadap keinginan tokoh pertama. Ancaman dilakukan penutur secara langsung. Anggapan tokoh kedua ("*ini pasTi maHasiswa miskin...*") terhadap tokoh pertama dengan jelas menyampaikan maksud penutur. Dengan demikian, diketahui bahwa strategi kesantunan yang digunakan pada kartun ini adalah menyatakan tanpa ditutup-tutupi.

Kritik yang disampaikan mengancam citra positif petutur. Ancaman itu disampaikan melalui sindiran (dalam bentuk kalimat pujian "*HEBATnYa BiSNiS ROKOK*") dan ejekan ("*ini pasTi maHasiswa miskin...*") yang dilakukan penutur terhadap petutur. Penutur menunjukkan sikap tidak menghargai apa yang dilakukan petutur dengan ancaman tersebut.

Teks : HIDUPMU DIKELILINGI IKLAN ROKOK

Panel 1 UsiA 20 TaHuN

nontoN musik, KeTemu iKLaN ROKOK!

(tokoh) ?

Panel 2 UsiA 35 TaHuN

SEMINAR NASIONAL EKONOMI AKTUA

SemiNaR DisponsoRi ROKOK....

ikuT seminar, KeTemu iKLaN ROKOK LaGi!

(tokoh) ?

Panel 3 UsiA TUA ReNTa

NYaRi Makam, KeTemU iKLaN ROKOK. CaPe DeH!!

Makam dihiasi iKLaN RoKoK

Selamat Datang di MaKAM & LOKASI ZIARAH MBAH TUM BAKO

(tokoh) Disini saja kek, makamnya keren... ADa SPonSoRnYa!!

Kartun 19 terdiri dari tiga panel yang dibatasi oleh bingkai. Ketiga panel itu bukanlah merupakan suatu rangkaian gambar dari satu cerita. Ketiga panel tersebut menggambarkan keadaan berbeda yang dialami oleh subjek yang berbeda. Sebagai sebuah cerita, ketiga panel tersebut tidak saling terkait. Namun, panel-panel tersebut terikat oleh teks yang menjadi judul kartun ini. Ketiga panel tersebut menampilkan pengulangan situasi yang sama yang dialami oleh tiga subjek berbeda. Peralihan

panel pada kartun ini merupakan peralihan subjek-ke-subjek. Kartun ini menampilkan peralihan antarsubjek. Subjek yang digambarkan pada ketiga panel berbeda, tetapi penggambaran subjek yang berbeda itu terikat oleh satu tema, yaitu situasi yang hampir sama yang dialami oleh subjek-subjek yang berbeda-beda (tempat yang dikunjungi subjek sama-sama disponsori oleh perusahaan rokok).

Pada panel pertama, penutur menggambarkan situasi yang terjadi di dalam sebuah konser musik. Hal ini dapat diketahui dari gambar panggung dan penguat suara beserta satu orang tokoh yang sedang memegang sebuah gitar. Panel kedua menggambarkan situasi yang terjadi di dalam sebuah seminar (diketahui dari keterangan yang tertera di dalam kartun tersebut). Panel ketiga menggambarkan situasi yang terjadi di sebuah pemakaman (diketahui dari keterangan yang tertera di dalam kartun tersebut). Penutur menggambarkan dua orang tokoh (seorang kakek dan anak kecil) dalam panel ini.

Penutur menyamakan petutur pada kartun ini. Berdasarkan pengenalan terhadap kartun, yang menjadi petutur adalah produsen rokok. Hal ini dapat diketahui dari kalimat "HIDUPMU DIKELILINGI IKLAN ROKOK". Untuk menjual hasil produksinya, sebuah produsen rokok harus memperkenalkan hasil produksinya tersebut ke khalayak ramai. Iklan adalah salah satu jalan untuk memperkenalkan hasil produksi tersebut ke khalayak ramai. Tema dari kartun ini adalah iklan rokok. Perilaku itu dimiliki oleh produsen rokok. Jadi, petutur kartun ini adalah produsen rokok yang membuat iklan untuk memperkenalkan produknya.

Penggambaran yang dilakukan merupakan bentuk kritik yang disampaikan terhadap perilaku petutur. Perilaku yang dikritik penutur mengenai penyampaian iklan yang berlebihan yang dilakukan oleh petutur. Petutur melakukan penyampaian iklan secara berlebihan. Hal ini dapat diketahui berdasarkan teks yang terdapat pada kartun ("UsiA 20 TaHuN nontoN musik, KeTemu iKLaN ROKOK!", "UsiA 35 TaHuN ikuT seminar, KeTemu iKLaN ROKOK LaGi!", "UsiA TUA ReNTa NYaRi Makam, KeTemU iKLaN ROKOK. CaPe DeH!!"). Penutur mempertegas kondisi ini dengan kalimat pernyataan "HIDUPMU DIKELILINGI IKLAN ROKOK".

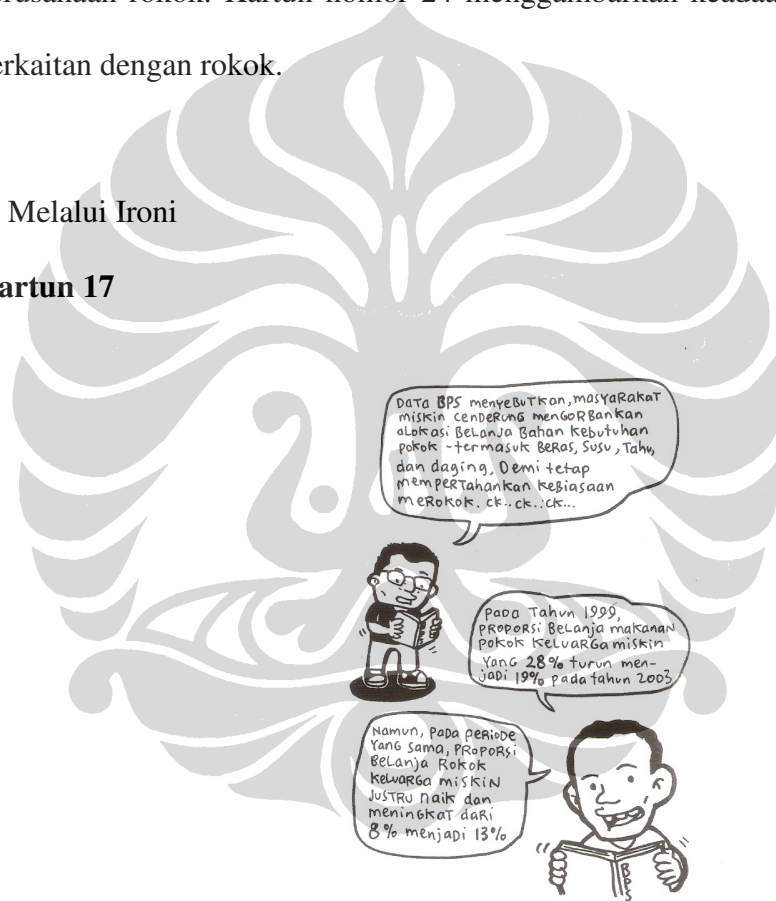
Kritik yang disampaikan merupakan bentuk ancaman terhadap citra positif petutur. Ancaman terhadap citra positif petutur terjadi karena dengan melakukan kritik penutur telah melakukan sindiran terhadap petutur. Sindiran tersebut berkaitan dengan penyampaian iklan yang berlebihan yang dilakukan oleh petutur. Kalimat "HIDUPMU DIKELILINGI IKLAN ROKOK" yang disampaikan penutur mempertegas kondisi ini.

Ancaman dilakukan penutur dengan menyamakan petutur. Penutur menggambarkan situasi sebuah acara atau tempat umum yang disponsori iklan rokok. Petutur yang dimaksud pada kartun ini adalah produsen rokok yang membuat iklan untuk memperkenalkan produknya. Penyamaran terhadap petutur yang dilakukan penutur menunjukkan strategi kesantunan yang digunakan pada kartun ini adalah tidak menyatakan tindak mengancam citra.

Kartun lainnya yang menggunakan cara seperti ini dapat dilihat pada kartun 7, 9, 10, 11, 13, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 28, 29, 30, 31, 46, 48, 50, 51, 52. Kartun 7, 9, 10, 11, 15, 18, 20, 21, 22, 23, 28, 29, 30, 31, 46, 48, 50, 51, dan 52 menggambarkan perilaku petutur. Kartun nomor 13 menggambarkan keadaan tentang laba dari perusahaan rokok. Kartun nomor 24 menggambarkan keadaan tentang hal-hal yang berkaitan dengan rokok.

2) Melalui Ironi

Kartun 17



Deskripsi Kartun:

Gambar: Dua orang tokoh laki-laki yang sedang membaca buku

Teks : (tokoh 1) Data **BPS** menyebutkan, masyarakat miskin cenderung mengorbankan alokasi belanja bahan kebutuhan pokok –

termasuk BeRas, susu, Tahu dan daging, Demi tetap mempeRTahankan keBiasaan MeRokok. ck..ck..ck...

(tokoh 2) PaDa Tahun 1999, PRoPoRsi BeLanja makanaN pokok keLuarGa miskin yang **28%** turun menjaDi **19%** pada tahun 2003. Namun, paDa peRiode Yang sama, PRopoRsi Belanja Rokok KeluaRGa miskin JusTRu naik dan meninGkaT daRi **8%** menjaDi **13%**

Kartun 19 terdiri dari sebuah panel terbuka, tidak dibatasi dengan bingkai. Kartun ini menggambarkan dua orang tokoh laki-laki yang sedang membaca buku yang berisikan fakta-fakta yang berkaitan dengan rokok. Hal ini dapat diketahui dari dialog-dialog yang terdapat pada balon kata yang diucapkan dua orang tokoh tersebut. Identitas petutur pada kartun ini dikenali oleh dialog-dialog yang diucapkan kedua orang tokoh dalam kartun ini. Tokoh pertama dan kedua sama-sama mengutarakan fakta-fakta yang berkaitan dengan perilaku masyarakat miskin dalam hal berbelanja (*“Data BPS menyeBuTkan, masYaRakaT miskin CenDeRunG menGoRBankan aLoKasi BeLanja Bahan Kebutuhan pokok –termasuk BeRas, susu, Tahu dan daging, Demi tetap mempeRTahankan keBiasaan MeRokok. ck..ck..ck...”* dan *“PaDa Tahun 1999, PRoPoRsi BeLanja makanaN pokok keLuarGa miskin yang 28% turun menjaDi 19% pada tahun 2003. Namun, paDa peRiode Yang sama, PRopoRsi Belanja Rokok KeluaRGa miskin JusTRu naik dan meninGkaT daRi 8% menjaDi*

13%”). Penutur menggunakan fakta-fakta tersebut untuk melancarkan kritiknya. Dengan demikian, petutur dalam kartun ini adalah masyarakat miskin yang mengonsumsi rokok (konsumen rokok).

Kartun ini menggambarkan fakta-fakta yang berkaitan dengan perilaku petutur. Melalui fakta-fakta tersebut penutur ingin menunjukkan sebuah ironi. Ironi tersebut dapat dilihat dari teks *PaDa Tahun 1999, PRoPoRsi BeLanja maKanaN pokok keLuarGa miskin yang 28% turun menjaDi 19% pada tahun 2003. Namun, paDa peRiode Yang sama, PRopoRsi Belanja Rokok KeluaRGA miskin JusTRu naik dan meninGkaT daRi 8% menjaDi 13%*. Persentase belanja untuk rokok keluarga miskin meningkat ketika persentase belanja kebutuhan pokok keluarga miskin menurun.

Penutur melakukan penekanan terhadap hal-hal yang menunjukkan sebuah ironi. Penekanan yang dilakukan penutur terletak pada tipografi yang terdapat pada dialog tokoh kedua. Penulisan angka persentase (28%, 19%, 18%, dan 13%) ditulis dengan cetak tebal. Dengan menggunakan cetak tebal tersebut, penutur menyatakan bahwa angka-angka tersebut memiliki peran yang khusus.¹²

Penutur melancarkan kritiknya terhadap perilaku petutur yang mengorbankan belanja kebutuhan pokok demi mempertahankan kebiasaan merokok. Penutur mengungkapkan fakta bahwa proporsi belanja rokok keluarga miskin meningkat dan

¹² Bentuk penekanan dengan cetak tebal untuk menyampaikan maksud tertentu diungkapkan oleh Berger, seperti dikutip oleh Setiawan (2002:29-33)

di waktu yang sama proporsi belanja makanan pokok keluarga miskin menurun. Hal inilah yang menunjukkan sebuah ironi.

Kritik yang dilancarkan merupakan suatu bentuk ancaman terhadap citra positif petutur. Ancaman terhadap citra positif petutur terjadi karena melalui kritik yang dilancarkannya penutur menunjukkan penilaian negatif terhadap apa yang dilakukan petutur. Penutur mengkritik perilaku petutur untuk tetap mempertahankan kebiasaan merokok.

Penutur tidak melakukan kritik secara langsung. Kritik disampaikan melalui ironi yang dapat dilihat dari fakta-fakta yang diungkapkan. Dengan demikian, strategi kesantunan yang digunakan pada kartun ini adalah tidak menyatakan tindak mengancam citra.

Kartun lainnya yang menggunakan strategi ini dapat dilihat pada kartun nomor 14, 16, dan 36. Kartun 14 menggambarkan kondisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan rokok. Kartun nomor 16 dan 36 menggambarkan perilaku petutur. Berikut merupakan hasil keseluruhan analisis awal yang telah dilakukan.

Berikut merupakan hasil analisis awal terhadap strategi kesantunan yang digunakan.

Tabel 3.2 Strategi Kesantunan yang Digunakan I

No	Strategi Kesantunan	Nomor Kartun	Jumlah
1	Menyatakan Tindak Mengancam Citra		33
	a. Menyatakan Tanpa Ditutup-tutupi		

	(1) Melalui Teks	47, 55, 56, 57	4
	(2) Melalui Gambar dan Teks	1, 58	2
	b. Menyatakan Tanpa Ditutup-tutupi dan Ditutup-tutupi dengan Menggunakan Kesantunan Positif	45	1
	c. Menyatakan dengan Ditutup-tutupi Menggunakan Kesantunan Positif	2, 3, 4, 5, 6, 8, 12, 15, 25, 26, 27, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 49, 53, 54	26
	d. Menyatakan dengan Ditutup-tutupi Menggunakan Kesantunan Negatif	6 (panel 4)	
2	Tidak Menyatakan Tindak Mengancam Citra		25
	a. Menyamarkan Petutur	7, 9, 10, 11, 13, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 28, 29, 30, 31, 46, 48, 50, 51, 52	21
	b. Melalui Ironi	14, 16, 17, 36	4

2. Citra yang Diancam

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui ancaman yang dilakukan oleh penutur ditujukan kepada citra positif dan negatif petutur. Jumlah ancaman terhadap citra positif petutur sebanyak 45 kartun sedangkan jumlah ancaman terhadap citra negatif petutur sebanyak 13 kartun. Berikut merupakan hasil pengenalan terhadap citra petutur yang diancam oleh penutur.

Tabel 3.3 Citra yang Diancam

Citra	Kartun	Jumlah
Positif	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, , 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 57	45
Negatif	1, 2, 17, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58	13

Data menunjukkan jumlah ancaman terbanyak yang dilakukan penutur ditujukan untuk mengancam citra positif petutur (sebanyak 45 kartun). Citra positif berorientasi pada keinginan petutur untuk dihargai atas apa yang telah dilakukannya atau dimilikinya. Sebagian besar ancaman yang dilakukan penutur ditujukan pada hal yang dilakukan dan dimiliki oleh petutur. Hal itu diindikasikan dengan sikap tidak peduli atau tidak menghargai penutur terhadap hal yang dilakukan atau dimiliki oleh petutur. Dalam hal ini, penutur tidak memiliki keinginan yang sama dengan petutur.

Contoh ancaman yang ditunjukkan terhadap citra positif dapat dilihat dari kartun nomor 6 (seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya). Ancaman yang terdapat dalam kartun tersebut ditunjukkan kepada hal-hal yang dilakukan petutur. Penutur mengkritik kebiasaan merokok yang dilakukan petutur. Dengan melakukan kritik, penutur menunjukkan ketidaksukaannya terhadap perilaku petutur.

Berdasarkan data, diketahui penutur hanya sedikit membatasi kebebasan petutur untuk melakukan sesuatu. Hal itu diindikasikan dengan jumlah ancaman yang dilakukan penutur yang ditujukan kepada citra negatif petutur. Citra negatif berorientasi pada keinginan untuk bebas melakukan sesuatu dan bebas dari perintah atau larangan. Dengan melakukan ancaman terhadap citra negatif petutur, penutur menghalangi kebebasan petutur.

Contoh ancaman yang ditunjukkan kepada citra negatif petutur dapat dilihat dari kartun nomor 58 (seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya). Ancaman terhadap citra negatif dilakukan oleh penutur dengan cara memperingatkan petutur akan dampak negatif dari kebiasaan merokok atau bahaya dari rokok. Penutur mengharapkan petutur untuk tidak melakukan atau melanjutkan perilaku mengonsumsi rokok karena dampak negatif yang mungkin akan terjadi.

Ancaman yang dilakukan oleh penutur dapat juga diartikan sebagai sebuah kritik terhadap petutur. Menurut Gunarwan (1992:185), sikap tidak menghargai terhadap sesuatu merupakan bagian dari sebuah kritik. Bentuk ancaman sebagai sebuah kritik yang digunakan oleh penutur ini sesuai dengan fungsi dari kartun yang

diutarakan oleh Hidayat (2001:207). Hidayat menyebutkan fungsi dari kartun adalah menyindir atau memperingatkan. Sebuah sindiran dapat diartikan sebagai sebuah kritik.

Data menunjukkan penutur lebih menekankan fungsi mengkritik. Jumlah ancaman yang ditujukan penutur untuk mengkritik petutur lebih banyak daripada jumlah ancaman yang ditujukan untuk tujuan lainnya. Jumlah kartun yang berfungsi untuk mengkritik terdapat sebanyak 41 kartun. Selain mengkritik petutur, penutur juga melancarkan ancaman dengan tujuan-tujuan lainnya. Tujuan-tujuan tersebut antara lain memperingatkan petutur (4 kartun), memberi informasi kepada petutur (6 kartun), dan untuk menunjukkan ketidaksukaan penutur terhadap perilaku petutur (7 kartun). Hal itu dapat dilihat pada hasil analisis yang dilakukan terhadap tujuan ancaman yang dilakukan penutur.

Tabel 3.4 Tujuan Ancaman

No	Tujuan	Kartun	Jumlah
1	Mengkritik Petutur	3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 57	41
2	Memperingatkan Petutur	1, 55, 56, 58	4
3	Memberi Informasi Kepada	2, 13, 14, 17, 24, 26	6

	Petutur		
4	Tidak Setuju dengan Perilaku Petutur	5, 6, 16, 34, 36, 41, 46	7

3. Strategi Kesantunan yang digunakan

Strategi kesantunan yang digunakan di dalam data terdiri dari dua jenis, yaitu tidak menyatakan tindak mengancam citra (sebanyak 25 kartun) dan menyatakan tindak mengancam citra. Berikut hasil analisis mengenai penggunaan strategi kesantunan.

Tabel 3.5 Strategi Kesantunan yang Digunakan II

Strategi Kesantunan	Kartun	Jumlah
Tidak Menyatakan Tindak Mengancam Citra	7, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 28, 29, 30, 31, 36, 46, 48, 50, 51, 52	25
Menyatakan Tindak Mengancam Citra	2, 3, 4, 5, 6, 8, 12, 15, 25, 26, 27, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 49, 53, 54, 1, 47, 55, 56, 57, 58	33

a. Tidak Menyatakan Tindak Mengancam Citra

Strategi tidak menyatakan tindak mengancam citra dapat berjalan dengan baik apabila peserta komunikasi memiliki tingkat pemahaman yang sama terhadap suatu

hal. Penutur dan petutur memiliki pengetahuan yang sama mengenai tindak komunikasi yang sedang berlangsung. Keadaan itu tentunya akan mendukung interpretasi yang dibuat oleh petutur. Penggunaan strategi ini menimbulkan lebih dari satu tanda keambiguan. Dengan memiliki tingkat pengetahuan yang sama petutur dapat menginterpretasikan keambiguan ujaran penutur dengan tepat. Keambiguan yang diciptakan penutur dapat diinterpretasi oleh penutur dan tujuan komunikasi terwujud.

Strategi kesantunan tidak menyatakan tindak mengancam citra dilakukan melalui dua cara, yaitu menggunakan ironi dan menyamarkan petutur. Ironi digunakan dengan mengontradiksikan keadaan yang dialami petutur dengan tindakan yang dilakukan oleh petutur. Cara ini dapat dilakukan karena penutur dan petutur memiliki pengetahuan yang sama mengenai tindak komunikasi yang berlangsung. Contoh kartun yang menggunakan ironi terdapat dalam kartun 17. Ironi ditunjukkan pada penungkapan fakta-fakta mengenai perilaku petutur (petutur memilih untuk mengurangi proporsi belanja makanan dan menaikkan proporsi belanja rokok).

Penyamaran terhadap identitas petutur dilakukan dengan menggambarkan tokoh atau sebuah keadaan yang seolah-olah menunjukkan identitas petutur, namun penggambaran tersebut tidak ditujukan kepada petutur. Identitas petutur yang sebenarnya dapat diketahui melalui tujuan yang ingin dicapai dalam tindak komunikasi yang dilakukan. Dengan kata lain, diperlukan pemahaman mengenai konteks tindak komunikasi yang sedang berlangsung. Contoh kartun yang

menggunakan cara menyamakan petutur terdapat dalam kartun 19. Petutur menggambarkan apa yang dimiliki petutur untuk menggambarkan identitas petutur.

Berdasarkan aspek-aspek yang terdapat dalam sebuah situasi ujar, penggunaan strategi tidak menyatakan tindak mengancam citra adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Aspek Situasi Ujar Tidak Menyatakan Tindak Mengancam Citra

Kartun	Tema	Petutur	Tujuan
7, 9, 10, 11, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 28, 29, 30, 31, 48, 50, 51, 52	Perilaku Petutur	Produsen	Mengkritik Perilaku Petutur
13	Keadaan Tentang Laba dari Perusahaan Rokok	Produsen	Memberi Informasi Kepada Masyarakat Umum
14	Kondisi Tentang Hal- hal yang Berkaitan dengan Rokok	Produsen dan Konsumen	Memberi Informasi Kepada Masyarakat Umum
16, 36	Perilaku Petutur	Konsumen	Tidak Setuju dengan Perilaku Petutur
17	Keadaan Petutur	Konsumen	Memberi Informasi

			Buruk Kepada Petutur
24	Kondisi Tentang Hal- hal yang Berkaitan dengan Rokok	Produsen	Memberi Informasi Kepada Masyarakat Umum
46	Perilaku Petutur	Produsen	Tidak Setuju dengan Perilaku Petutur

Data yang diperoleh menunjukkan tidak adanya suatu pola dalam menentukan penggunaan strategi kesantunan berdasarkan aspek-aspek situasi ujar. Pemilihan strategi kesantunan tidak berdasarkan suatu pertimbangan yang tetap, namun terlihat kecenderungan penggunaannya dalam hal berikut:

1. petutur yang dituju adalah produsen dan konsumen rokok;
2. masalah yang diangkat adalah mengenai perilaku petutur;
3. tujuan yang ingin dicapai adalah mengkritik perilaku petutur.

Selain itu, masalah lain yang diangkat adalah mengenai kondisi dan keadaan dari petutur. Tujuan dari tindak komunikasi yang berlangsung dalam kartun-kartun tersebut, selain untuk mengkritik, adalah untuk memberi informasi kepada masyarakat umum dan menunjukkan ketidaksetujuan dengan perilaku petutur.

b. Menyatakan Tindak Mengancam Citra

Penggunaan strategi ini berkaitan erat dengan efisiensi. Penutur dapat membuat tindak komunikasi yang dilakukannya menjadi efisien dengan menggunakan strategi ini. Efisiensi dapat terjadi karena penutur melakukan tuturan yang jelas dan mudah dimengerti sehingga petutur dapat dengan mudah memahami apa tujuan dari tindak komunikasi yang sedang berlangsung. Selain kejelasan dari tuturan, penggunaan strategi ini juga menunjukkan tidak adanya bentuk penipuan yang dilakukan penutur terhadap petutur melalui tuturan.

Strategi menyatakan tindak mengancam citra yang digunakan pada data terdiri dari dua jenis, yaitu menyatakan tanpa ditutup-tutupi dan menyatakan dengan ditutup-tutupi.

1) Menyatakan Tanpa Ditutup-tutupi

Strategi ini dilakukan melalui dua cara, yaitu melalui teks dan melalui gambar dan teks. Melalui cara yang pertama, penutur memfokuskan ancaman melalui teks yang terdapat pada kartun. Dalam hal ini, kedudukan teks lebih diutamakan dibandingkan dengan gambar dalam penyampaian ancaman yang ditujukan kepada petutur. Petutur dapat memahami ancaman yang dilakukan penutur melalui teks yang terdapat pada kartun. Kedudukan gambar hanya sebagai pendukung atau penjelas dari teks tersebut. Teks-teks tersebut dapat berupa pertentangan dan pengungkapan fakta-fakta mengenai rokok.

Contoh kartun yang menggunakan cara ini dapat dilihat dari kartun 47. Fokus ancaman dalam kartun tersebut terdapat pada teks. Ancaman dilakukan dengan

menggunakan pertentangan terhadap apa yang dilakukan petutur. Pertentangan-pertentangan tersebut berupa teks-teks.

Hal yang berbeda terdapat pada cara yang kedua. Melalui cara yang kedua, fokus ancaman yang dilakukan penutur terdapat pada teks dan gambar. Penutur menggunakan teks dan gambar untuk menunjukkan ancaman kepada petutur. Teks dan gambar mempunyai kedudukan yang sama dan saling melengkapi untuk menunjukkan ancaman yang dilakukan penutur. Informasi yang terdapat di dalam teks dilengkapi dengan informasi yang terdapat pada gambar, begitu pula sebaliknya. Untuk memahami ancaman yang dilakukan penutur, petutur harus memperhatikan teks dan gambar.

Contoh kartun yang menggunakan cara ini terdapat dalam kartun 58. Fokus ancaman terdapat pada teks dan gambar. Teks dan gambar dalam kartun ini memiliki kedudukan yang sama dan saling melengkapi. Teks digunakan untuk memahami gambar yang terdapat dalam kartun. Kartun 58 menggambarkan petutur (seorang laki-laki) yang sedang cemas. Kecemasan tersebut disebabkan si petutur dihantui oleh pertanyaan-pertanyaan yang menakutkan sehubungan dengan perilaku petutur. Pertanyaan-pertanyaan tersebut ditampilkan oleh penutur dalam bentuk teks.

Berdasarkan informasi yang ditemukan pada data, diketahui bahwa sebanyak empat buah kartun memiliki ancaman yang ditunjukkan terhadap citra negatif petutur. Ancaman tersebut ditujukan untuk memperingatkan petutur akan bahaya dari perilaku

petutur dalam mengonsumsi rokok. Selain hal tersebut, tidak terdapat suatu pola yang pasti mengenai penggunaan strategi kesantunan ini.

Namun, informasi pada data memberitahukan beberapa kecenderungan penggunaan strategi ini. Beberapa kecenderungan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. mayoritas petutur yang dituju adalah konsumen rokok;
2. masalah yang diangkat adalah mengenai perilaku petutur disertai akibat dari perilaku petutur tersebut;
3. tujuan yang ingin dicapai adalah untuk memperingatkan dan mengkritik petutur.

Selain itu, terdapat satu masalah lagi yang diangkat dalam kartun yang menggunakan strategi menyatakan tanpa ditutup-tutupi, yaitu akibat dari kebiasaan merokok.

Tabel 3.7 Aspek Situasi Ujar Menyatakan Tanpa Ditutup-tutupi

Kartun	Tema	Petutur	Tujuan
1	Akibat Rokok	Konsumen	Memperingatkan Petutur
47	Perilaku Petutur	Produsen	Mengkritik Perilaku Petutur
55, 56, 58	Perilaku Petutur	Konsumen	Memperingatkan Petutur
57	Perilaku Petutur	Konsumen	Mengkritik Perilaku Petutur

2) Menyatakan dengan Ditutup-tutupi

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya, strategi kesantunan menyatakan dengan ditutup-tutupi yang digunakan adalah menutup-nutupi dengan menggunakan kesantunan positif dan kesantunan negatif. Penutur berusaha untuk menutup-nutupi ancaman yang dilakukan dengan memfokuskan suatu perhatian terhadap petutur. Strategi ini dilakukan dengan berorientasi pada citra positif dan negatif petutur.

Penutur memodifikasi ancaman yang ditujukan kepada petutur sebagai cara untuk menggunakan strategi ini. Dengan melakukan modifikasi, penutur menunjukkan keinginannya untuk menjaga citra positif dan negatif yang diinginkan petutur. Modifikasi dilakukan dengan penggambaran yang tidak secara lugas menunjukkan ancaman terhadap citra petutur. Petutur harus melewati proses pemahaman yang bertahap untuk mengetahui ancaman yang dilakukan penutur.

Contoh kartun yang menggunakan strategi ini dapat dilihat dari kartun 6. Dalam melancarkan kritiknya penutur memilih bentuk modifikasi berupa ajakan untuk melakukan hal yang dilakukan petutur (merokok). Alih-alih menggunakan kalimat larangan atau perintah untuk tidak merokok, penutur memilih bentuk kalimat ajakan sebagai sebuah bentuk kritik.

Berdasarkan aspek-aspek yang terdapat dalam sebuah situasi ujar, penggunaan strategi ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.8 Aspek Situasi Ujar Menyatakan dengan Ditutup-tutupi

Kartun	Tema	Petutur	Tujuan
2	Keadaan tentang rokok	Konsumen	Memberi Informasi Kepada Petutur
3, 4, 8	Perilaku Petutur	Konsumen	Mengkritik Perilaku Petutur
5, 6, 34	Perilaku Petutur	Konsumen	Tidak Setuju dengan Perilaku Petutur
15, 25, 27, 32, 33, 35, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 49, 53	Perilaku Petutur	Produsen	Mengkritik Perilaku Petutur
26	Kondisi Tentang Cengkeh sebagai Bahan Baku Rokok	Konsumen	Memberi Informasi Kepada Petutur
41	Perilaku Petutur	Produsen	Tidak Setuju dengan Perilaku Petutur
45, 54, 12	Perilaku Petutur	Produsen dan Konsumen	Mengkritik Perilaku Petutur

Data yang diperoleh menunjukkan tidak adanya suatu pola dalam menentukan penggunaan strategi kesantunan berdasarkan aspek-aspek situasi ujar. Pemilihan strategi kesantunan tidak berdasarkan suatu pertimbangan yang tetap. Namun, data yang diperoleh menunjukkan suatu kecenderungan penggunaan strategi ini. Kecenderungan tersebut adalah sebagai berikut:

1. petutur adalah produsen dan konsumen rokok;
2. masalah yang diangkat adalah mengenai perilaku petutur;
3. strategi ini ditujukan untuk mengkritik hal-hal yang dilakukan petutur.

Selain itu, masalah lain yang diangkat adalah mengenai kondisi dan keadaan dari rokok. Tujuan dari tindak komunikasi yang berlangsung dalam kartun-kartun tersebut, selain untuk mengkritik, adalah untuk memberi informasi kepada petutur dan menunjukkan ketidaksetujuan dengan perilaku petutur.

4. Pemilihan Strategi Kesantunan

a. Berdasarkan Faktor-faktor Kesantunan

Berdasarkan teori yang telah diungkapkan pada bab sebelumnya, Brown dan Levinson (1987: 74) mengungkapkan tiga faktor yang menentukan pemilihan strategi kesantunan yang digunakan yaitu jarak sosial antara penutur dan petutur, kekuatan (kekuasaan) tidak mutlak antara penutur dan petutur, dan derajat mutlak dari peraturan budaya. Berikut penjelasan mengenai faktor-faktor tersebut dikaitkan dengan data.

1) Jarak Sosial antara Penutur dan Petutur

Faktor ini ditentukan oleh perbedaan umur dan status sosial antara penutur dan petutur. Seseorang yang memiliki usia lebih tua dari lawan tuturnya akan cenderung menggunakan strategi kesantunan dengan tingkat kerusakan citra yang tinggi. Keadaan yang sebaliknya terjadi pada seseorang dengan usia yang lebih muda daripada lawan bicaranya. Pada perbedaan status sosial, seseorang yang berasal dari tingkat sosial yang lebih tinggi dari lawan tuturnya akan cenderung memilih strategi kesantunan dengan tingkat kerusakan citra yang tinggi. Keadaan yang sebaliknya terjadi pada seseorang yang memiliki status sosial yang lebih rendah dari lawan bicaranya.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan empat buah kartun dengan batasan usia sebagai identitas petutur. Petutur termasuk ke dalam konsumen rokok usia anak-anak, remaja dan dewasa. Kartun dengan petutur yang berasal dari kalangan anak-anak dan remaja terdapat dalam kartun nomor 6 (panel 3), 12, dan 55. Petutur yang berasal dari kalangan dewasa terdapat dalam kartun nomor 45. Berikut hasil analisis yang ditemukan

Tabel 3.9 Strategi Kesantunan Berdasarkan Usia Petutur

Kartun	Petutur	Strategi Kesantunan
---------------	----------------	----------------------------

6 (panel 3)	Remaja	Menyatakan dengan Ditutup-tutupi
12	Anak-anak dan remaja	Menyatakan dengan Ditutup-tutupi
45 b	Dewasa	Menyatakan Tanpa Ditutup-tutupi
55	Anak-anak	Menyatakan Tanpa Ditutup-tutupi

Identitas status sosial petutur dapat dikenali dengan penggambaran yang dilakukan penutur. Kartun dengan petutur yang berasal dari golongan sosial menengah-bawah terdapat dalam kartun nomor 14 (panel 2), 16, 17, dan 36. petutur yang berasal dari golongan sosial atas dan golongan sosial bawah terdapat dalam kartun nomor 8. Berikut hasil analisis yang didapatkan.

Tabel 3.10 Strategi Kesantunan Berdasarkan Status Sosial Petutur

Kartun	Petutur	Strategi Kesantunan
8	Konsumen rokok golongan atas dan golongan bawah	Menyatakan dengan Ditutup-tutupi
14 (panel 2), 16, 17, 36	Konsumen rokok golongan menengah- bawah	Tidak Menyatakan Tindak Mengancam Citra

Namun, faktor jarak sosial antara penutur dan petutur ini tidak dapat digunakan sebagai faktor pemilihan strategi kesantunan yang digunakan. Hal ini

dikarenakan identitas penutur tidak dapat dikenali. Identitas penutur tidak dapat dikenali dari segi usia dan status sosial yang dimiliki penutur.

2) Kekuatan (kekuasaan) Tidak Mutlak antara Penutur dan Petutur

Pada faktor ini tingkat kekuasaan (kekuatan) seseorang dalam suatu tindak komunikasi sangat bergantung pada jenis komunikasi yang dilakukan. Pada data, tindak komunikasi yang terjadi merupakan tindak komunikasi satu arah. Tindak komunikasi di sini terjadi antara kartunis (penutur) dengan objek kritik (petutur). Petutur tidak dapat secara langsung menanggapi tuturan penutur. Dengan demikian, penutur memiliki tingkat kekuasaan yang lebih tinggi dari petutur.

Pemilihan strategi kesantunan berdasarkan kekuatan (kekuasaan) yang dimiliki penutur terlihat dari jumlah dari setiap jenis strategi kesantunan yang digunakan. Hasil analisis menunjukkan 33 data menggunakan strategi menyatakan tindak mengancam citra. Kedua strategi ini memiliki kekuatan untuk menyebabkan kerusakan citra yang sangat besar dibandingkan dengan strategi yang lain.

Akan tetapi, penutur tidak sepenuhnya menggunakan kekuasaan ini dalam melakukan ancaman terhadap petutur. Penutur melakukan semacam variasi dalam menggunakan strategi kesantunan. Sebanyak 25 data menggunakan strategi tidak menyatakan tindak mengancam citra. Variasi ini dilakukan agar kartun yang dibuatnya tidak terkesan monoton.

3) Derajat Mutlak dari Peraturan Budaya

Kedudukan relatif suatu tindak komunikasi dengan tindak komunikasi yang lain menjadi hal yang difokuskan dari derajat mutlak. Dalam tindak-tindak komunikasi tertentu, peserta komunikasi dapat menggunakan strategi kesantunan dengan tingkat kerusakan citra yang tinggi, sedangkan pada tindak komunikasi yang lain peserta tersebut tidak dapat menggunakan strategi kesantunan dengan tingkat kerusakan citra yang lebih tinggi. Semuanya bergantung pada peranan tindak komunikasi tersebut di dalam situasi atau keadaan yang terjadi.

Data yang dianalisis merupakan tindak komunikasi yang terjadi melalui perantara, yaitu media kartun. Menurut Hidayat (2001: 207), kartun memiliki fungsi menyindir atau memperingatkan. Dalam kaitannya dengan kesantunan, fungsi yang terdapat pada kartun merupakan bentuk ancaman terhadap citra petutur. Karena itu, ancaman yang dilakukan penutur melalui kartun merupakan sesuatu yang sopan. Ancaman yang dilakukan penutur tidak melanggar kedudukan tindak komunikasi yang dilakukan.

Dari tiga faktor tersebut, yaitu jarak sosial antara penutur dan petutur, kekuatan (kekuasaan) tidak mutlak antara penutur dan petutur, dan derajat mutlak dari peraturan budaya, diketahui bahwa faktor yang sangat berpengaruh dalam pemilihan strategi kesantunan adalah faktor derajat mutlak dari peraturan budaya. Hal ini berkaitan dengan peranan media yang digunakan peserta tindak komunikasi (peranan kartun). Setelah itu, faktor lain yang memiliki pengaruh cukup besar dalam pemilihan

strategi kesantunan adalah kekuatan (kekuasaan) tidak mutlak antara penutur dan petutur. Hanya saja penutur membatasi kekuatan yang dimilikinya dengan melakukan variasi penggunaan strategi kesantunan. Faktor jarak sosial antara penutur dan petutur tidak dapat digunakan sebagai faktor yang mempengaruhi pemilihan strategi kesantunan yang digunakan.

b. Berdasarkan Keuntungan dan Tujuan Tindak Komunikasi

Selain berdasarkan faktor-faktor kesantunan yang dikemukakan oleh Brown dan Levinson, terdapat juga faktor lainnya yang dapat memengaruhi pemilihan strategi kesantunan yang digunakan. Faktor-faktor lainnya yang juga berpengaruh terhadap pemilihan tersebut adalah faktor keuntungan yang didapatkan dengan menggunakan suatu strategi. Setiap tindak komunikasi yang dilakukan mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Dalam kaitannya dengan kesantunan, setiap peserta tindak komunikasi mempunyai berbagai macam cara untuk mencapai tujuan dari tindak komunikasi dengan keuntungan masing-masing. Berikut merupakan penjelasan keterkaitan tujuan suatu tindak komunikasi dengan pemilihan strategi kesantunan.

1) Menyatakan Tindak Mengancam Citra

Keuntungan dari penggunaan strategi ini berkaitan dengan kejelasan dari ancaman yang dilakukan oleh penutur. Ancaman yang dilancarkan penutur dapat

dengan mudah dipahami oleh petutur. Tidak ada ambiguitas dalam tindak komunikasi yang berlangsung. Strategi ini dipilih berkaitan dengan keterbatasan ruang yang dimiliki penutur untuk melancarkan ancamannya. Dalam melancarkan ancamannya penutur menggunakan media komunikasi dalam bentuk kartun. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, kartun adalah media komunikasi satu arah. Petutur (objek kritik) tidak dapat secara langsung menanggapi ancaman yang dilancarkan penutur. Karena itu dengan menggunakan strategi menyatakan tindak mengancam citra, penutur berusaha agar ancaman yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh petutur.

Keuntungan yang kedua berkaitan dengan tidak adanya unsur penipuan dalam tindak komunikasi yang berlangsung. Dalam melancarkan ancamannya, penutur tidak melakukan unsur penipuan dalam bentuk modifikasi terhadap ancaman. Berkaitan dengan fungsi sebuah kartun, yaitu mengkritik dan memperingatkan, petutur haruslah mempunyai pemahaman yang sama dengan penutur terhadap kritik yang disampaikan. Untuk mencapai pemahaman yang sama tersebut, kritik yang disampaikan tidak boleh mengandung unsur penipuan. Karena itu dengan menggunakan strategi ini, penutur mengharapkan petutur mempunyai pemahaman yang sama terhadap ancaman (kritik) yang dilancarkan.

Penutur membuktikan bahwa ada hal lain yang lebih penting daripada citra dengan menggunakan strategi menyatakan tanpa ditutup-tutupi. Penggunaan strategi ini berkaitan dengan efisiensi yang dapat tercipta dalam suatu tindak komunikasi

yang berlangsung. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa media komunikasi yang digunakan petutur adalah kartun. Kartun memiliki keterbatasan dalam hal ruang yang dapat digunakan dalam menyampaikan suatu hal. Keterbatasan ruang tersebut memaksa petutur, dalam melakukan tindak komunikasi, harus memperhitungkan masalah efisiensi. Efisiensi dapat dicapai dengan penyampaian ancaman yang jelas dan singkat.

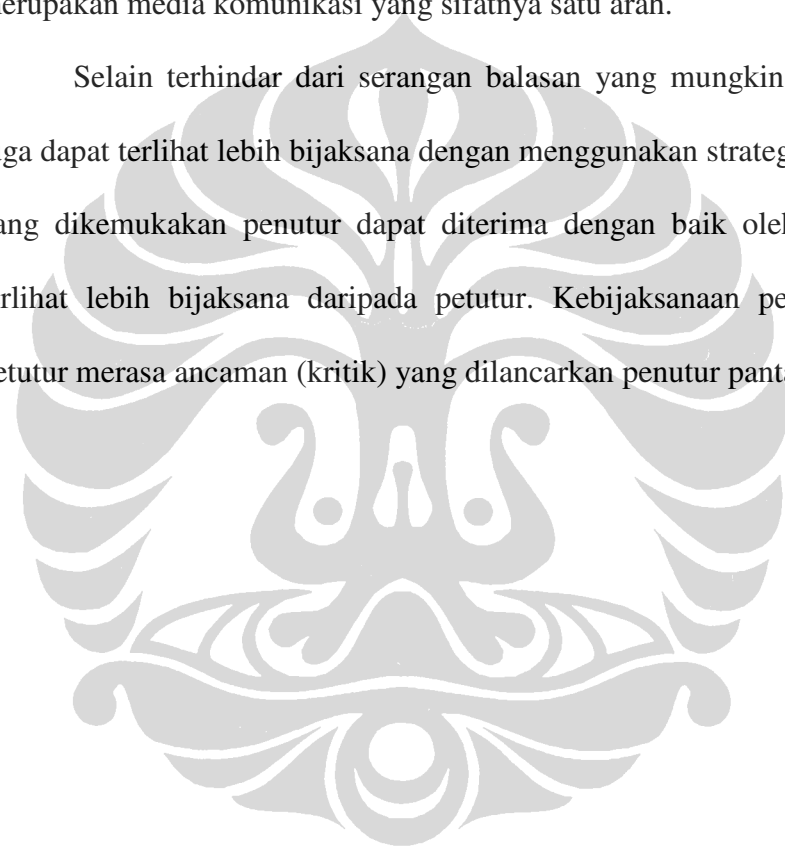
Penggunaan strategi menyatakan dengan ditutup-tutupi menggunakan kesantunan positif dan kesantunan negatif berkaitan dengan citra positif dan negatif petutur. Petutur berusaha memuaskan citra petutur dengan melakukan penghormatan. Untuk menghindari kerusakan citra yang tinggi, petutur melakukan modifikasi terhadap ancaman (kritik) yang dilancarkan. Dengan melakukan modifikasi terhadap ancaman, petutur dapat terhindar dari kemarahan petutur yang mungkin dapat terjadi. Bentuk ancaman yang telah dimodifikasi ini dapat membuat petutur tersenyum, walaupun ancaman tersebut sebenarnya berkenaan dengan petutur. Dengan demikian, kemarahan petutur dapat dihindari dan petutur tetap dapat melakukan penghormatan terhadap petutur, walaupun sebenarnya melakukan kritik.

2) Tidak Menyatakan Tindak Mengancam Citra

Penggunaan strategi ini berkaitan dengan pengurangan efek dari ancaman yang dilancarkan petutur. Petutur melakukan pengurangan efek dari ancaman agar

terhindar dari tanggung jawab karena ancaman yang dilancarkannya. Penutur dapat menghindari serangan balasan yang mungkin dapat dilakukan petutur karena ancaman yang dilancarkannya. Namun, keuntungan untuk mengurangi efek ancaman tidak dapat terjadi pada data karena data yang digunakan adalah kartun yang merupakan media komunikasi yang sifatnya satu arah.

Selain terhindar dari serangan balasan yang mungkin dapat terjadi, penutur juga dapat terlihat lebih bijaksana dengan menggunakan strategi ini. Ancaman (kritik) yang dikemukakan penutur dapat diterima dengan baik oleh petutur jika penutur terlihat lebih bijaksana daripada petutur. Kebijakan penutur dapat membuat petutur merasa ancaman (kritik) yang dilancarkan penutur pantas untuk dirinya.





BAB IV

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapatkan beberapa simpulan sebagai berikut. Pertama, ancaman yang dilakukan penutur ditunjukkan kepada citra positif petutur lebih banyak dibandingkan dengan yang ditunjukkan kepada citra negatif petutur. Citra positif berorientasi pada keinginan petutur untuk dihargai atas apa yang telah dilakukannya atau dimilikinya. Sebagian besar ancaman yang dilakukan penutur ditujukan pada hal yang dilakukan dan dimiliki oleh petutur.

Ancaman dilakukan dengan menunjukkan sikap tidak peduli atau tidak menghargai penutur terhadap hal yang dilakukan atau dimiliki oleh petutur. Hal itu menunjukkan data yang dianalisis pada penelitian ini bukanlah kartun yang bersifat memperingatkan atau memerintah. Kartun yang digunakan sebagai data pada penelitian ini merupakan kartun yang mengancam harga diri petutur.

Kedua, fungsi kartun tidak hanya untuk mengkritik dan memperingatkan. Ancaman yang dilakukan penutur juga berfungsi untuk menunjukkan ketidaksukaan

penutur terhadap perilaku petutur dan memberikan informasi kepada petutur. Hal ini menunjukkan berkembangnya fungsi kartun.

Ketiga, tidak adanya suatu pola yang tetap dalam penggunaan strategi kesantunan yang dilakukan oleh penutur. Faktor-faktor seperti tema yang digunakan, petutur yang dituju, serta citra yang diancam bukanlah faktor-faktor yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan strategi kesantunan yang digunakan. Hal yang dapat dilihat adalah kecenderungan-kecenderungan yang terdapat dalam pemilihan strategi kesantunan yang digunakan. Strategi tidak menyatakan tindak mengancam citra digunakan dalam keadaan sebagai berikut:

4. petutur yang dituju adalah produsen dan konsumen rokok;
5. masalah yang diangkat adalah mengenai perilaku petutur;
6. tujuan yang ingin dicapai adalah mengkritik perilaku petutur.

Strategi menyatakan tindak mengancam citra tanpa ditutup-tutupi digunakan dalam keadaan sebagai berikut:

4. mayoritas petutur yang dituju adalah konsumen rokok;
5. masalah yang diangkat adalah mengenai perilaku petutur disertai akibat dari perilaku petutur tersebut;
6. tujuan yang ingin dicapai adalah untuk memperingatkan dan mengkritik petutur.

Strategi menyatakan tindak mengancam citra dengan ditutup-tutupi digunakan dalam keadaan sebagai berikut:

4. petutur adalah produsen dan konsemen rokok;
5. masalah yang diangkat adalah mengenai perilaku petutur;
6. strategi ini ditujukan untuk mengkritik hal-hal yang dilakukan petutur.

Keempat, berdasarkan faktor-faktor yang dikemukakan oleh Brown dan Levinson, faktor derajat mutlak dari peraturan budaya merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam pemilihan strategi kesantunan. Ancaman yang dilakukan penutur tidak melanggar kedudukan tindak komunikasi yang dilakukan. Penutur menggunakan kartun sebagai media komunikasi. Kartun memiliki fungsi menyindir atau memperingatkan. Jadi, tindak komunikasi yang dilakukan penutur (mengkritik) sejalan dengan fungsi dari media yang digunakan, yaitu kartun.

Kelima, berdasarkan faktor-faktor yang dikemukakan oleh Brown dan Levinson, pemilihan strategi kesantunan juga terkait dengan keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan suatu strategi. Keuntungan dari penggunaan strategi menyatakan tindak mengancam citra berkaitan dengan kejelasan dari ancaman yang dilakukan oleh penutur. Ancaman yang dilancarkan penutur dapat dengan mudah dipahami oleh petutur. Strategi ini dipilih berkaitan dengan keterbatasan ruang yang dimiliki penutur untuk melancarkan ancamannya. Karena itu, dengan menggunakan strategi menyatakan tindak mengancam citra, penutur berusaha agar ancaman yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh petutur. Keuntungan yang kedua berkaitan dengan keinginan untuk mencapai pemahaman yang sama antara penutur

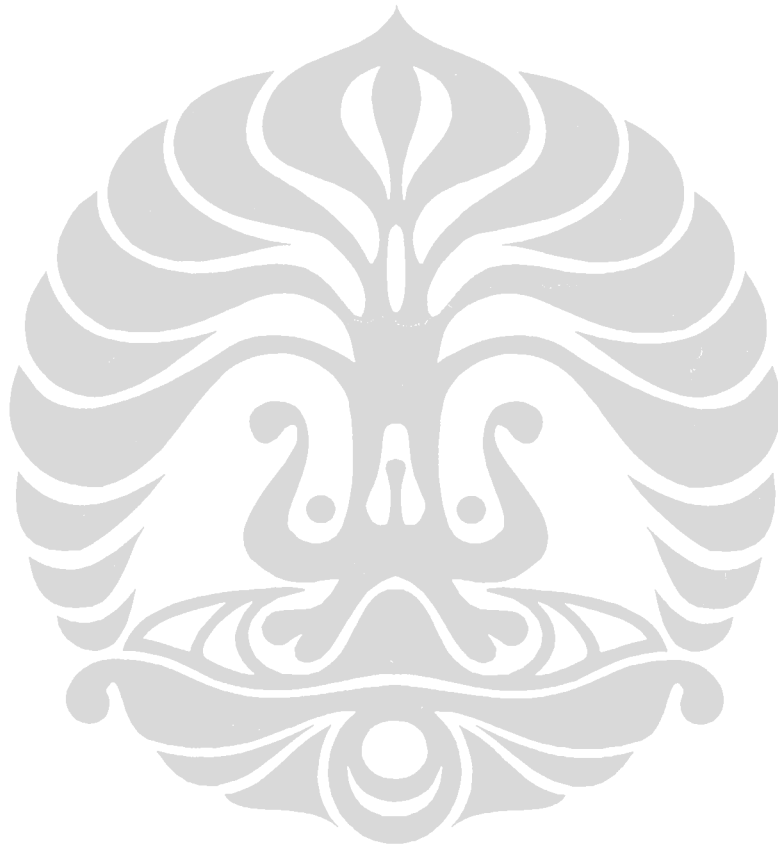
dan petutur. Dengan kejelasan tuturan (tanpa adanya unsur penipuan atau modifikasi), petutur dapat mengerti dan memahami kritik yang dilakukan penutur.

Keuntungan penggunaan strategi menyatakan tindak mengancam citra tanpa ditutup-tutupi berkaitan dengan efisiensi yang dapat tercipta dalam suatu tindak komunikasi yang berlangsung. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa media komunikasi yang digunakan penutur adalah kartun. Kartun memiliki keterbatasan dalam hal ruang yang dapat digunakan dalam menyampaikan suatu hal. Keterbatasan ruang tersebut memaksa penutur, dalam melakukan tindak komunikasi, harus memperhitungkan masalah efisiensi. Efisiensi dapat dicapai dengan penyampaian ancaman yang jelas dan singkat.

Keuntungan dari penggunaan strategi kesantunan menyatakan dengan ditutup-tutupi menggunakan kesantunan positif dan kesantunan negatif berkaitan dengan citra positif dan negatif petutur. Penutur berusaha memuaskan citra petutur dengan melakukan penghormatan. Untuk menghindari kerusakan citra yang tinggi, penutur melakukan modifikasi terhadap ancaman (kritik) yang dilancarkan. Dengan melakukan modifikasi terhadap ancaman, penutur dapat terhindar dari kemarahan petutur yang mungkin dapat terjadi.

Keuntungan yang didapat dari strategi tidak menyatakan tindak mengancam citra adalah penutur dapat terlihat lebih bijaksana. Ancaman (kritik) yang dikemukakan penutur dapat diterima dengan baik oleh petutur jika penutur terlihat

lebih bijaksana daripada petutur. Kebijaksanaan penutur dapat membuat petutur merasa ancaman (kritik) yang dilancarkan penutur pantas untuk dirinya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2005. "Tiga Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan". Depok: Disertasi Doktor Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Antariksa, G.P. dkk. 1990. "Kartun", *Ensiklopedia Nasional Indonesia Jilid 8*. Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka, hlm. 201—204.
- Atmowiloto, Arswendo. 1981. "Komik dan Kebudayaan Nasional", *Analisis Kebudayaan Tahun II*, Nomor 1- 1981/1982, hlm. 109—120.
- Aziz, E. Aminuddin. 2003. "Usia dan Realisasi Kesantunan Berbahasa: Sebuah Studi Pragmatik pada para Penutur Bahasa Indonesia", *PELLBA 16* hlm. 239—266.
- Bonnet, Marcel. 1998. *Komik Indonesia* (terj. Rahayu S. Hidayat). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Brown, Penelope dan Stephen C. Levinson. 1987. *Polliteness: Some Universals in Language Usage*. Melbourne: Cambridge University Press.
- Coulmas, Florian. 1989. *The Writing System of the World*. Oxford: Basil Balckwell Ltd.
- Dermawan, Agus. 1990. "Karikatur", *Ensiklopedia Nasional Indonesia Jilid 6*. Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka, hlm. 175—176.
- Gunarwan, Asim. 1992. "Persepsi Kesantunan Direktif di dalam Bahasa Indonesia di Antara Beberapa Kelompok Etnik di Jakarta", *PELLBA 5*, hlm. 179—205.

- Hidayat, Rahayu S. 1999. "Peranan Bahasa Verbal dalam Komik", dalam *Cerlang Budaya: Gelar Karya untuk Edi Sedyawati*. Rahayu S. Hidayat (Peny.) Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia, hlm. 243—270.
- _____. 2001. "Kartun Indonesia", dalam *Meretas Budaya: Bahasa, Semiotika, dan Budaya*. Ida Sundari Husain dan Rahayu S. Hidayat (Peny). Yogyakarta: Yayasan Bintang Budaya, hlm. 205—216.
- _____ dan Okke K.S. Zaimar. 1998. "Aspek Komunikatif dalam Komik Indonesia", makalah yang disampaikan pada Seminar Komik Nasional. Jakarta.
- Hosking, Arthur N. 1954. "Cartoon" dalam *Collier's Encyclopedia Volume 4*. New York: P.F. Collier & Son, hlm. 559.
- Isma, Silva Tenrisara Pertiwi. 2007. "Prinsip Kerja Sama dan Strategi Kesantunan dalam Interaksi antara Dokter dan Pasien". Depok: Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Keraf, Gorys. 1994. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kompas*. 2006. "Kilas Pustaka". Sabtu, 18 Februari.
- Kosasih, Engkos Abubakar. 1995. "Lukisan Gua di Sulawesi Bagian Selatan: Refleksi Kehidupan Masyarakat Pendukungnya. Depok: Tesis Magister Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
- Leech, Geoffrey. 1983. *Principles of Pragmatics*. New York: Longman Group Limited.

- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik* (terj. S. Kinanti). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nasution, Diana Irene. 2003. "Kartun sebagai Medium Diskriminasi", dalam *Jurnalisme Anti Toleransi?*. Amir Nadapdap, dkk. Medan: Penerbit Kipas dan Bina Insani, hlm. 117—126.
- Pradopo, Rachmad Djoko. 1994. *Prinsip-Prinsip Kritik Sastra: Teori dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prasetyo, Eko dan Terra Bajraghosa. 2007. *Jangan Tanya Mengapa: Perusahaan Rokok Untung Besar!!*. Yogyakarta: Resist Book.
- Rahardi, R. Kunjana. 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Rinanty W.W., Cherita. 2000. "Keutuhan Wacana Komik". Depok: Skripsi Sarjana Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Santania, Marika Dewi. 2003. "Lukisan Gua/Ceruk di Situs Batucap: Suatu Data Tambahan dalam Perbandingan Lukisan Gua/Ceruk di Indonesia. Depok: Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya.
- Setiawan, Muhammad Nashir. 2002. *Menakar Panji Koming: Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro pada Masa Reformasi 1998*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Sibarani, Augustin. 2001. *Karikatur dan Politik*. Jakarta: Gorba Budaya.
- Sudarmo, Darminto M. 2004. *Anatomi Lelucon*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

Suharjanto, Agung. 2006. "Strategi Kesantunan Pada Kartun *Lagak Jakarta*". Depok: Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya.

Thomas, Jenny. 1995. *Meaning in Interaction: An Introduction to Pragmatics*. New York: Longman Group Limited.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi 3)*. Jakarta: Balai Pustaka.

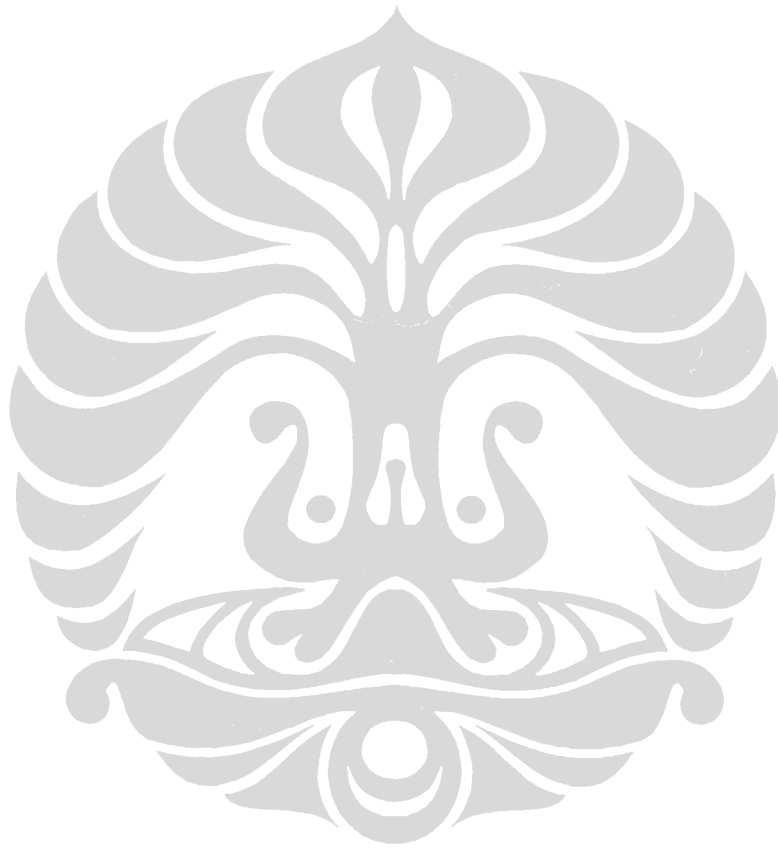
Wijana, I Dewa Putu. 1996. "Wacana Kartun dalam Bahasa Indonesia," *Prisma*, I (Januari 1996), hlm. 3—16.

_____. 2003. *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Yule, George. 1996. *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.

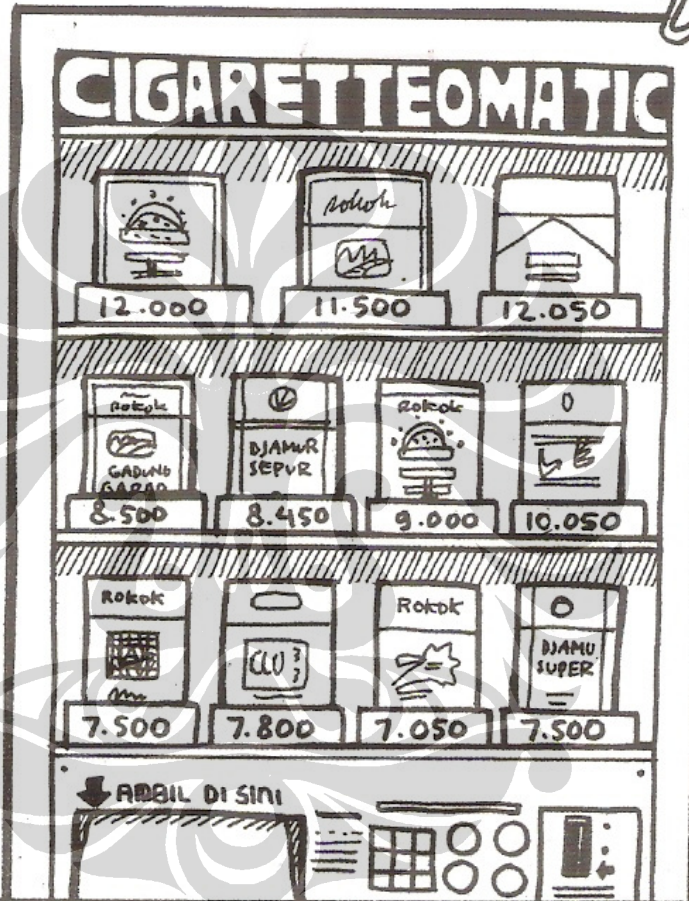
Lampiran

Kartun 1



MAU MEROKOK KOK TAK PUNYA DUIT

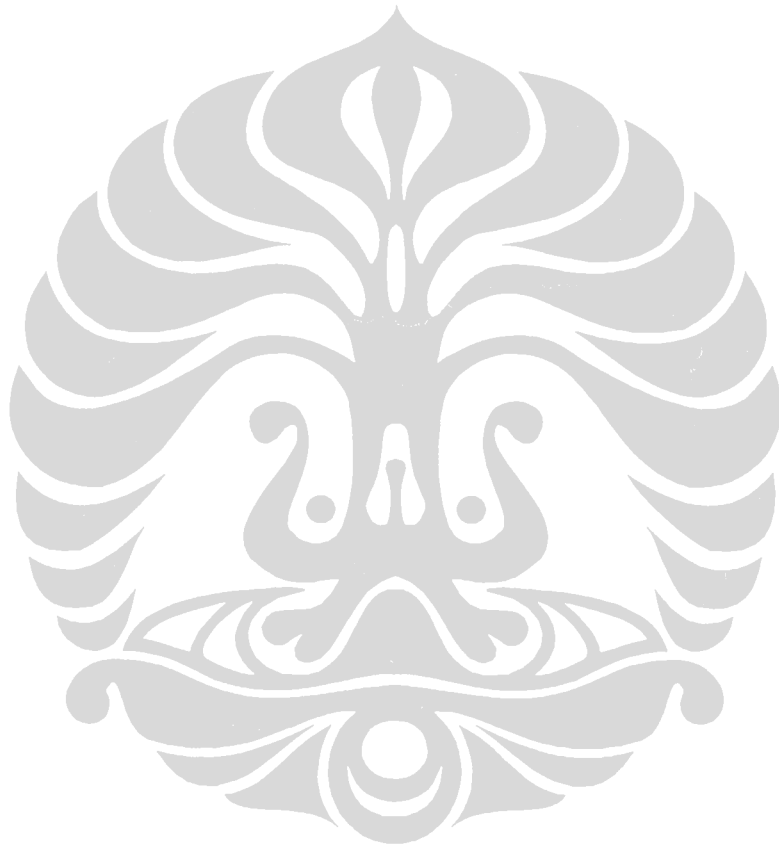
tau
kenapa?



MEROKOK MEMANG DAPAT MENYEBABKAN KANKER,
SERANGAN JANTUNG, IMPOTENSI DAN GANGGUAN
KEHAMILAN DAN JANIN. TAPI SEMUA GANGGUAN
ITU BUKAN TANGGUNG JAWAB PERUSAHAAN ROKOK.
JADI, TANGGUNG SENDIRI-SENDIRI YA ...

eh, harga di atas, bukan harga sebenarnya lho... bisa aja
lebih mahal.. maaf.. yang nggambar noak hapal

Kartun 2



JUMLAH PRODUKSI ROKOK TH.2006
BERDASAR PEMBELIAN PITA
CUKAI TEMBAKAU
INDONESIA



152.7
MILLIAR
BATANG

170
JUTA
PENDUDUK

INI HANYA UNTUK MEMENUHI MULUT PENDUDUK INDONESIA.

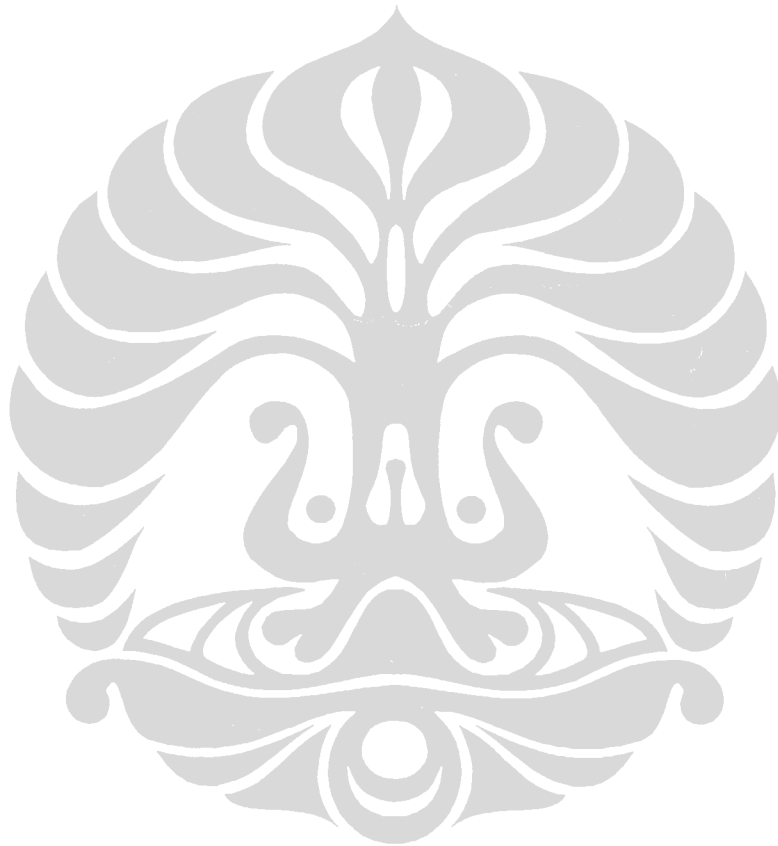
INI PENDUDUK INDONESIA MENURUT BANG RHOMA IRAMA. SEKARANG SUDAH LEBIH BANYAK.

Kartun 3

HIDUP ini: UNTUK MEROKOK!



Kartun 4



HIDUPINI : UNTUK MEROKOK

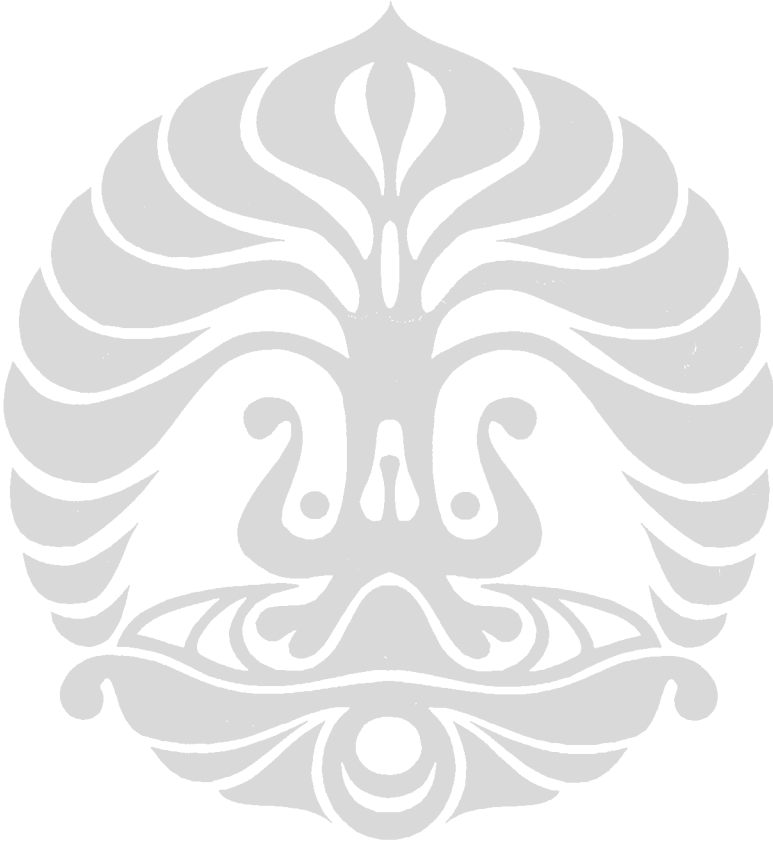


Kartun 5





Kartun 6

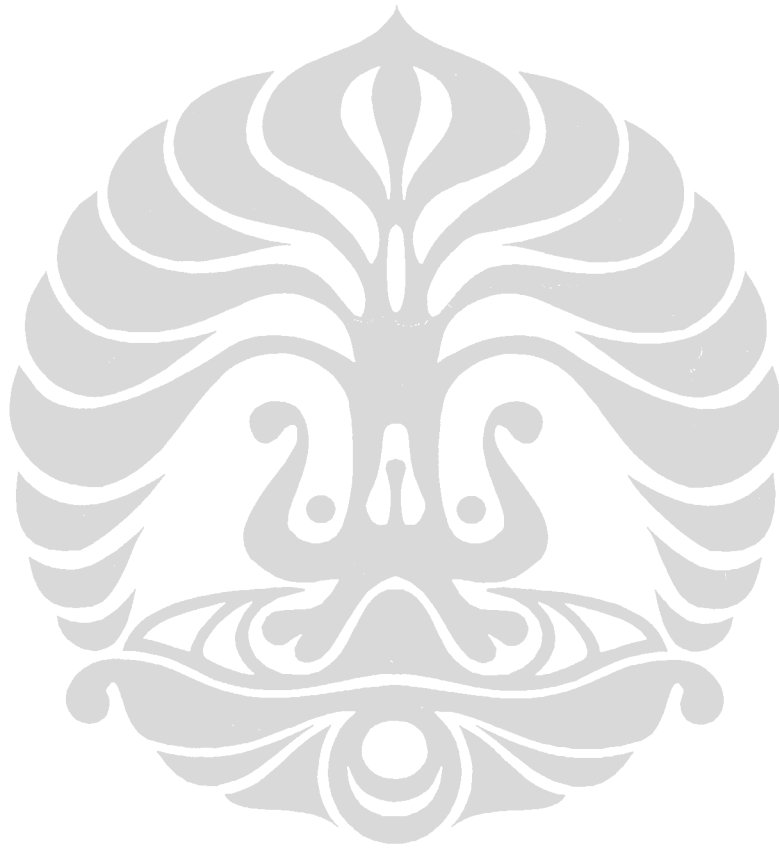


MEROKOKLAH SEMUA ORANG!

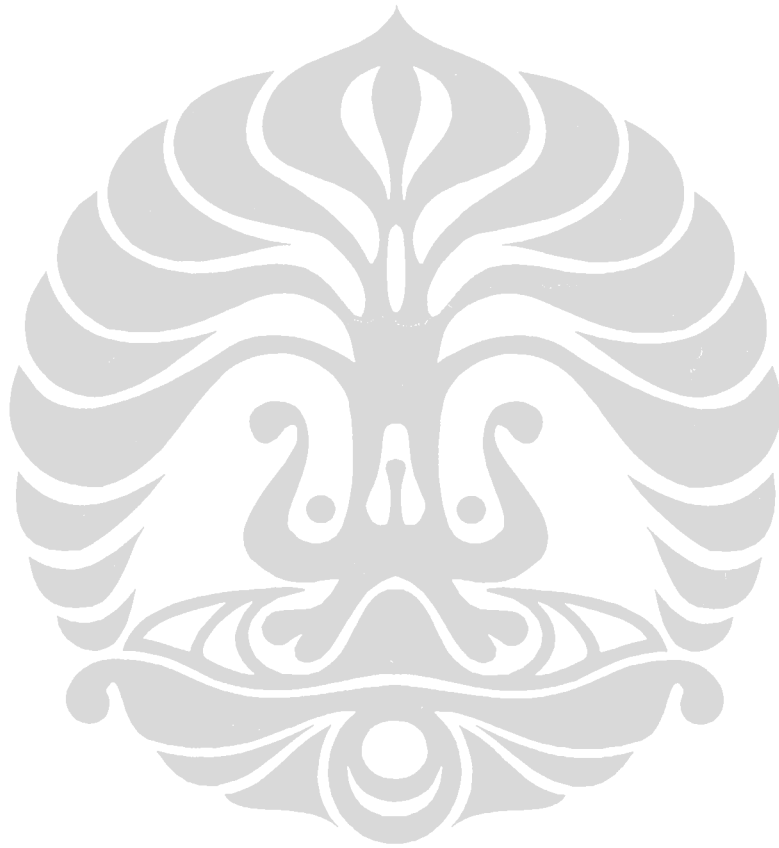
TANPA BOSAN BOSAN



Kartun 7



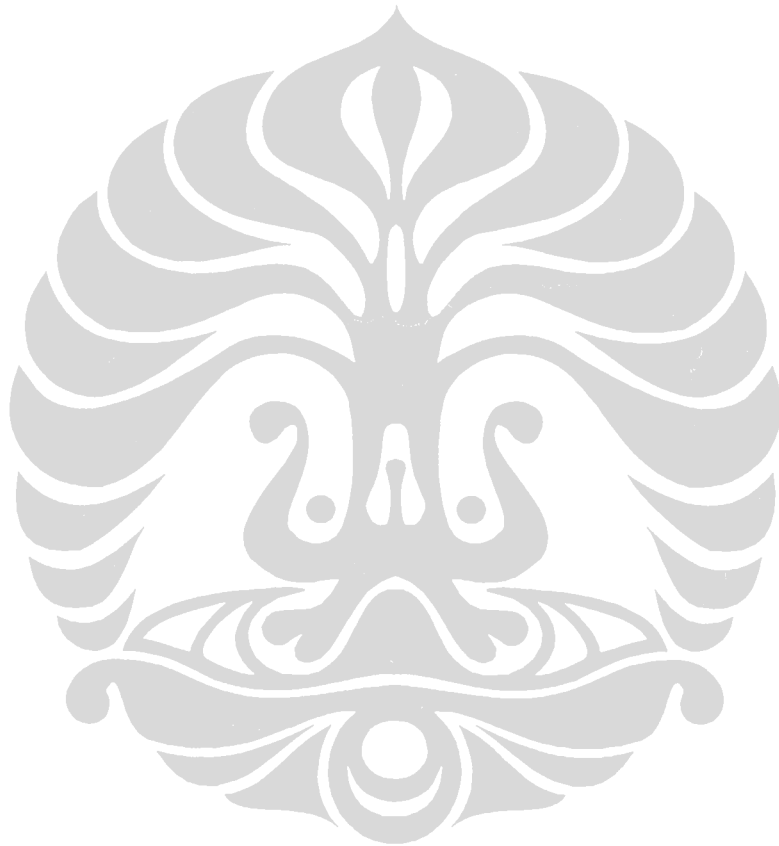
Kartun 8



ROKOK MENUNJUKKAN POSISI !!



Kartun 9



SUDAHKAH ANDA MEROKOK HARI INI?!

KAMI TAK YAKIN !!

Maka kami harus Tebarkan Pesan-pesan ini kemana-mana, kepada siapa saja!!

Di Televisi iklannya Lebih Bagus Dari Yang Biasa! Daripada Sampe Yang Filosofis ADA!!

LEBIH BAGUS DARIPADA SINETRON!

YANG MUDA YANG BOLEH NGEROKOK APA SAJA

Tanya Teman

oke... Dari Bokong

Di KAMPUS! Ya Benar Di KAMPUS!!!

JANGAN LUPA DAFTAR ULANG & JANGAN LUPA MEROKOK!

intinya: mahasiswa itu udah gede, udah dewasa, masak ndak ngerokok... kan wulun!! KATROK!!

Di KORAN!

MAU SEKOLAH KOK MAHAL?!

ini bukan iklan layanan, tapi cuma mau bilang kalo ndak sekolah ndak apa-apa asal tetap merokok!!

di Majalah! ENJOY TAPI DITUNTUT POLISI enjoy ajah

HATI2 ADA POLISI LAGI NGEROKOK SAMBIL TIDURAN BIL

Ya iklan, ya berita, tapi intinya tetap iklan

intinya: mo polisi, hansip, satpam, merokoklah kalo labi jaga!!

Selamat Idul Fitri

NGGAK NGR SPANDUK DI MANA?!

SELAMAT HARI NATAL

NGGAK ADA ROKOK NGGAK RAME !!

intinya: kalo mudik a labi rame3 lebih asyik kalo sambil merokok bareng3!!!

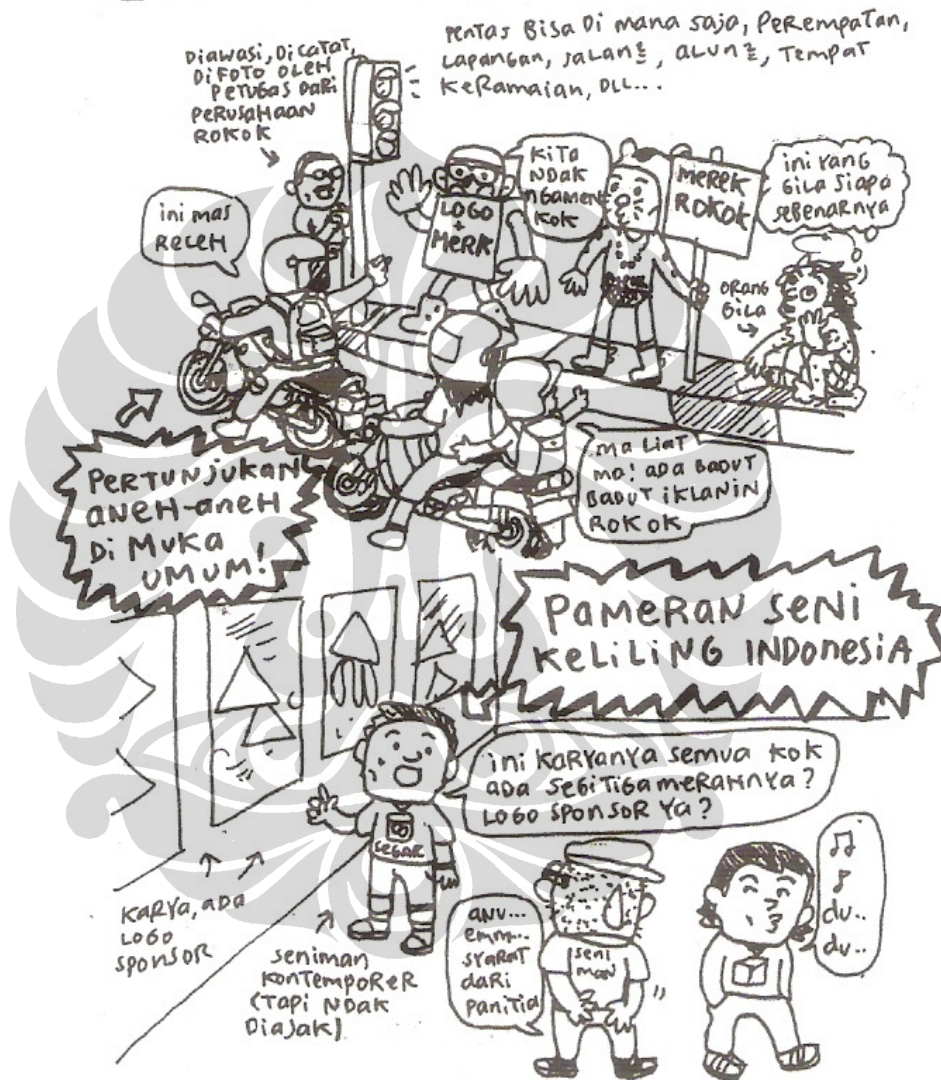
Kartun 10



Kartun 11



Kalo musik pake TRUK & MUSIK di PASAR Masih kurang juga, mereka Bikin Yang LEBIH DUASYAT & HUEBOH!!



Kartun 12



INILAH HASIL DARI IKLAN ROKOK YANG BEREDAR DI MANA-MANA

PERHATIAN! JANGAN TIRUKAN ADEGAN BERIKUT, Di RUMAH, SEKOLAH DAN Di MANA SAJA! BAHAYA!!!

PENGUMUMAN HASIL IKLON:

DAMPAK: JUMLAH PEROKOK PEMULA, USIA 5-9 TAHUN Naik SIGNIFIKAN! HANYA dalam waktu TIGA TAHUN (2001-2004), PERSENTASE PEROKOK PEMULA naik 0,5 hingga 2,8 %!!

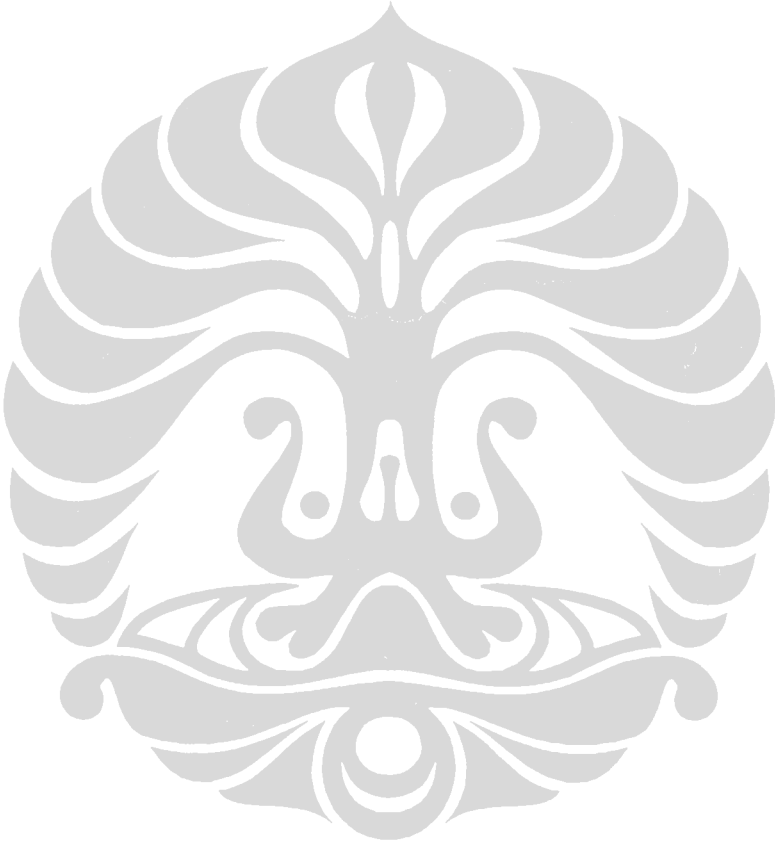


PRINSIP PERUSAHAAN ROKOK:
**BERILAH ROKOK SEJAK DINI,
BIAR KAMI UNTUNG BESAR!!**



INGAT! Bagi industri ROKOK, BRAND LOYALTY (kesetiaan konsumen terhadap merek) sangat Menentukan!! STRATEGI PERUSAHAAN ROKOK difokuskan pada anak MUDA. ORANG TUA SASARAN TERAKHIR, Soalnya usia mereka udah mendekati ajal...

Kartun 13



PENGUMUMAN HASIL KEUNTUNGAN DARI KESUKAAN ANDA MEROKOK



DATA ANGKA Tentang Rokok

JUMLAH PEKERJA:
10 JUTA
ORANG

Speech bubbles: "Eh kamu kentut ya?", "Duh... Duh...", "PodoHAL aku..."

JUMLAH PEROKOK DARI
KELUARGA MISKIN
12 JUTA
KEPALA KELUARGA
MISKIN

70 kalo sehari Rata-rata merokok 10 batang

TIADA HARI TANPA ROKOK !!!

Aduh... laper... nggak ada uang... merokok dulu ah...

Speech bubble: "Aduh... laper... nggak ada uang... merokok dulu ah..."

PENDAPATAN CUKAI
ROKOK UNTUK NEGARA
38.53
TRILIUN

• Kemanakah wangnya ??
a. Dikorupsi
b. Dicuri
c. Yang jelas, Bukan untuk RAKYAT

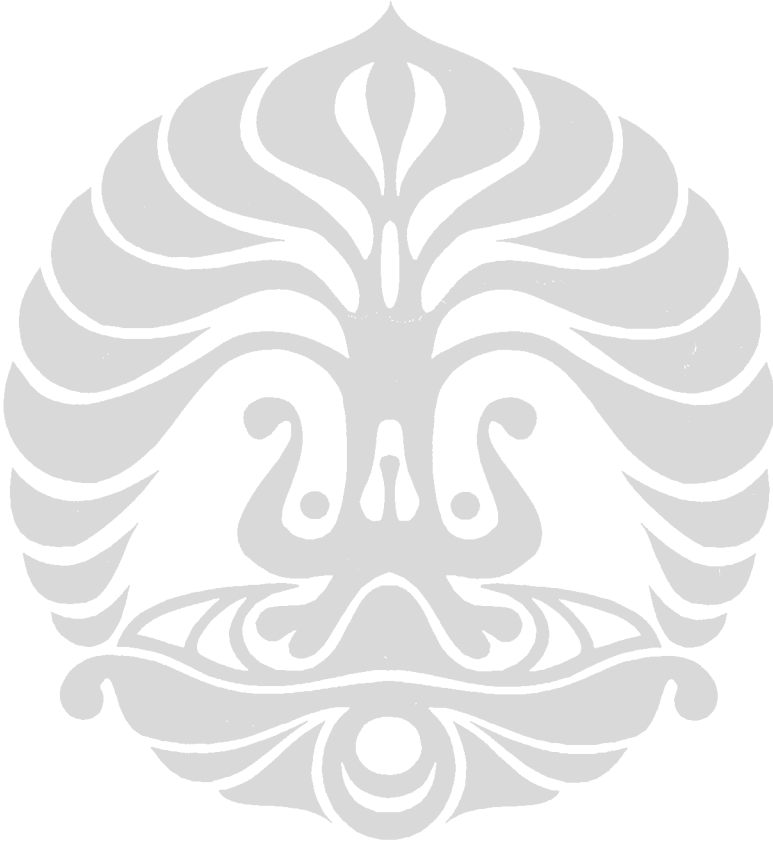
Speech bubble: "• Kemanakah wangnya ??
a. Dikorupsi
b. Dicuri
c. Yang jelas, Bukan untuk RAKYAT"

BELANJA IKLAN
1,6 TRILIUN

Tak ada tempat di muka bumi Tanpa iklan Rokok!

Speech bubble: "Tak ada tempat di muka bumi Tanpa iklan Rokok!"

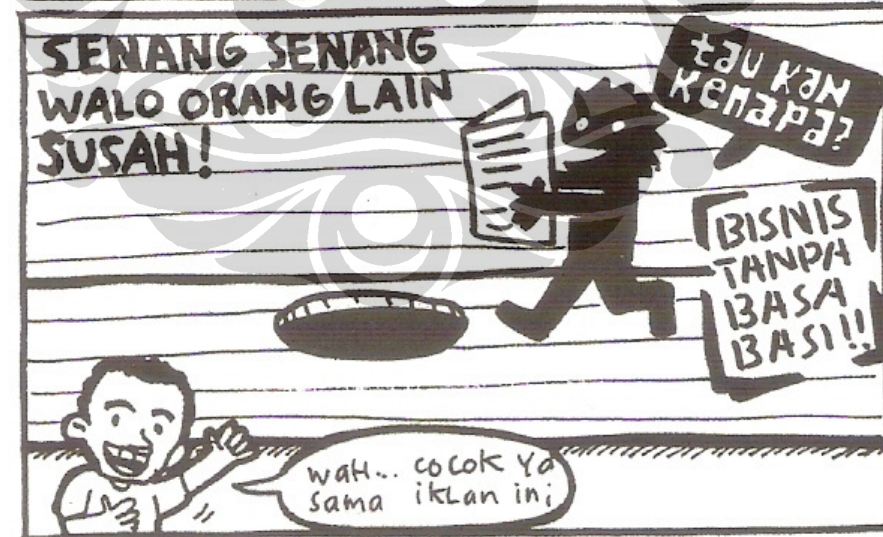
Kartun 15



**WAWANCARA
JENJANG**

Pemilik PABRIK ROKOK





Kartun 16

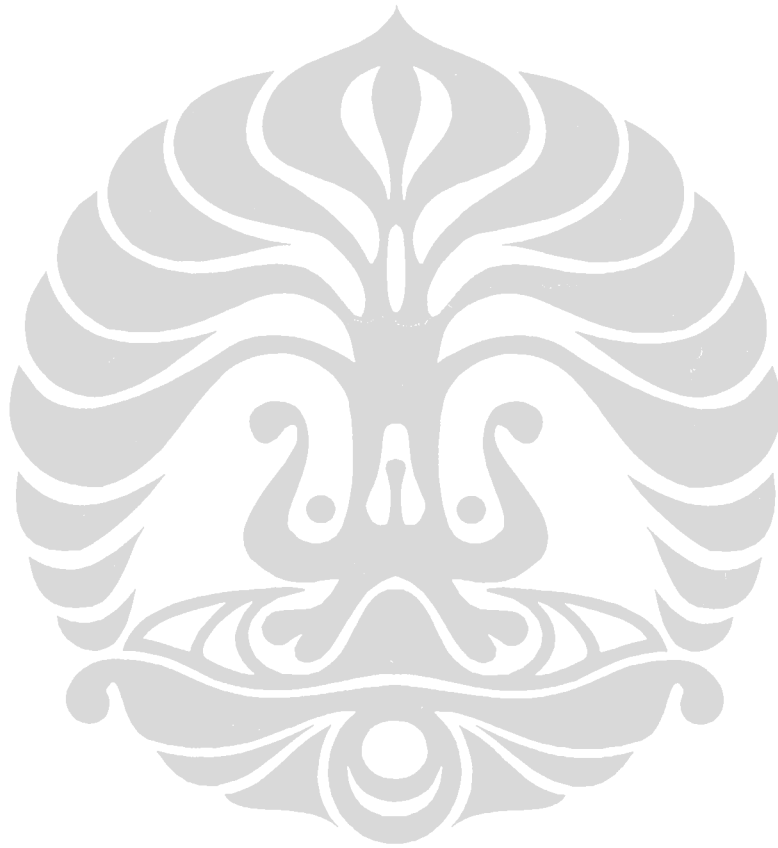


ORANG MISKIN WAJIB MEROKOK!

PRODUKSI ROKOK : 220-225 miliar Batang
Diserap oleh orang miskin



Kartun 17



Data BPS menyebutkan, masyarakat miskin cenderung mengorbankan alokasi belanja bahan kebutuhan pokok - termasuk beras, susu, tahu, dan daging, demi tetap mempertahankan kebiasaan merokok. ck..ck..ck...



Pada tahun 1999, proporsi belanja makanan pokok keluarga miskin yang 28% turun menjadi 19% pada tahun 2003

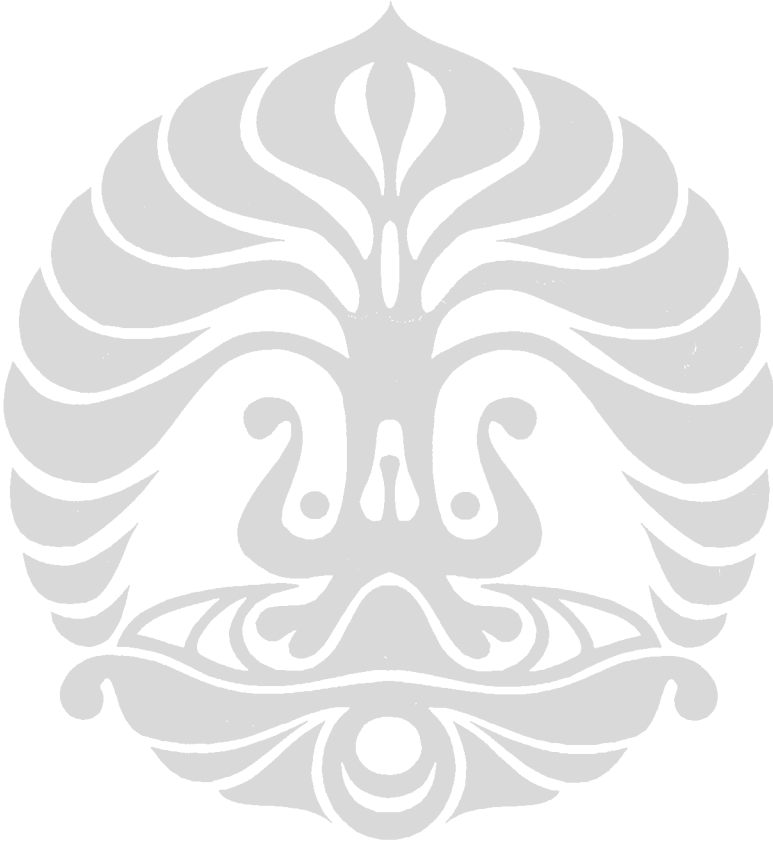
Namun, pada periode yang sama, proporsi belanja rokok keluarga miskin justru naik dan meningkat dari 8% menjadi 13%



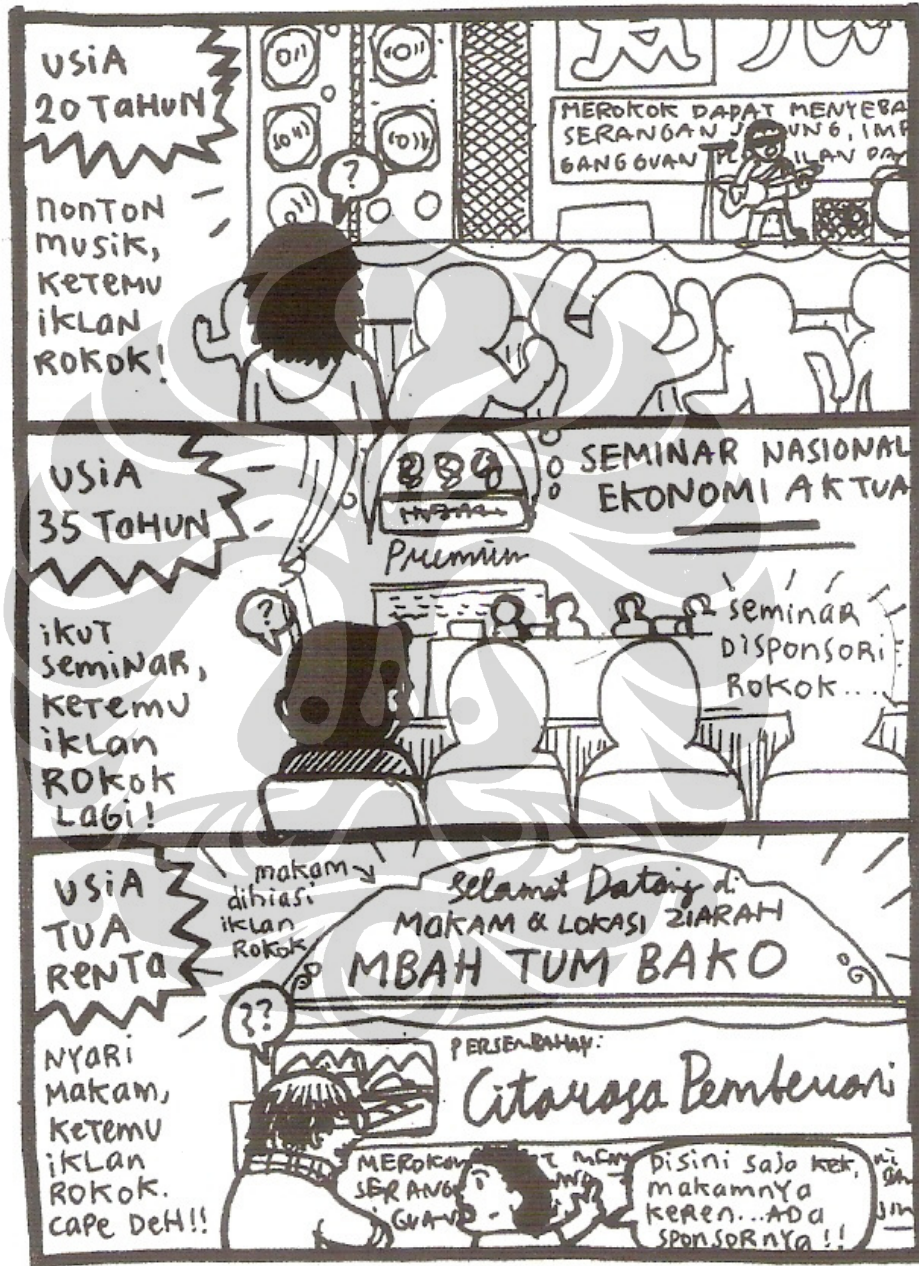
HIDUPMU DIKEILINGI IKLAN ROKOK!



Kartun 19



HIDUPMU DIKELILINGI IKLAN ROKOK



INILAH SALESMAN ROKOK ~~SEJATI~~ Sebenarnya!!

Diganti,
takut nanti
dikira iklan
merk rokok

Jualan Hari
ini Gimana
KOH??

ah... Bagus..
Bagus! kalo
Rokok mah
Laris Terus

Ya.. iya
Laahh!

GESIT,
Lincak,
Ulet,
Ndak
Pake
malu

P.D.A Iho!

Yang
jual juga
merokok
Sih...

900 WIRANIAGA !!

(Penjual Rokok harus sama Banyaknya dengan jumlah Perokok!!)

Kartun 21


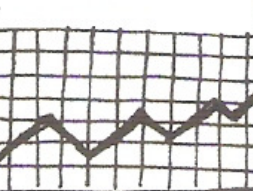


FUNGSI P.D.A.:

(Baco: Pi.Di.E)



Setelah Data Diperoleh; Ada INSTRUKSI:

• TOKO MANA SAJA Yang HARUS Dilalvi Hari ini	• BERAPA BANYAK ROKOK yang HARUS Di BAWA (BERIKUT jenisnya) PLUS 5-10% untuk jaga-jaga	• Kemungkinan PEROLEHAN OMSET HARIAN
		

TARGET: WIRANIAGA TAHU: PENJUALAN PER GERAI, PER MEREK, PER DAERAH

ANGKUTAN ROKOK!

ARMADA PENGANTAR DAGANGAN ROKOK



SEPEDA
ONTHEL

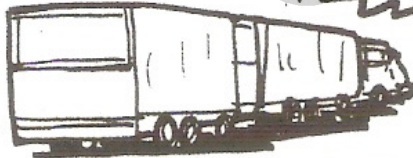
DARI
sepeda
ontheL,
sampe
pesawat
KARGO!!



MOBIL CARRY



MOBIL BOX



TRUK GANDENG

DARI JENIS ANGKUTANNYA, KITA BISA
TAHU SEBERAPA **BESAR** UNTUNGNYA!!

Kartun 23



Penjualan langsung melalui S.P.G (Sales Promotion Girl)

- Wajah harus cantik, model rambut terbaru, mandi rutin

!jangan digodain, soalnya ada BODY-GUARD sekaligus Pengawasnya (Tapi Jauh)

JANGAN menyapa pake "assalam-mualaikum" Tapi pake: "mau merokok mas?"



- DILARANG BAWA SENJATA TAJAM, Tapi Dianjurkan Bawa KOREK api

- Tidak boleh pake JILBAB, apalagi Rok panjang!

DILARANG BAWA BUKU / KITAB suci, Tapi JANGAN LUPA BAWA DOS ROKOK

- Tugas: keliling dan menawarkan Rokok ke semua Tempat keramaian (JANGAN PERNAH ke kuburan, ke Pengajian, apalagi ke Lomba Lukis anak)

DAERAH OPERASI: Mal, Pusat Belanja, Kampus, DLL, Yang Penting Rame.

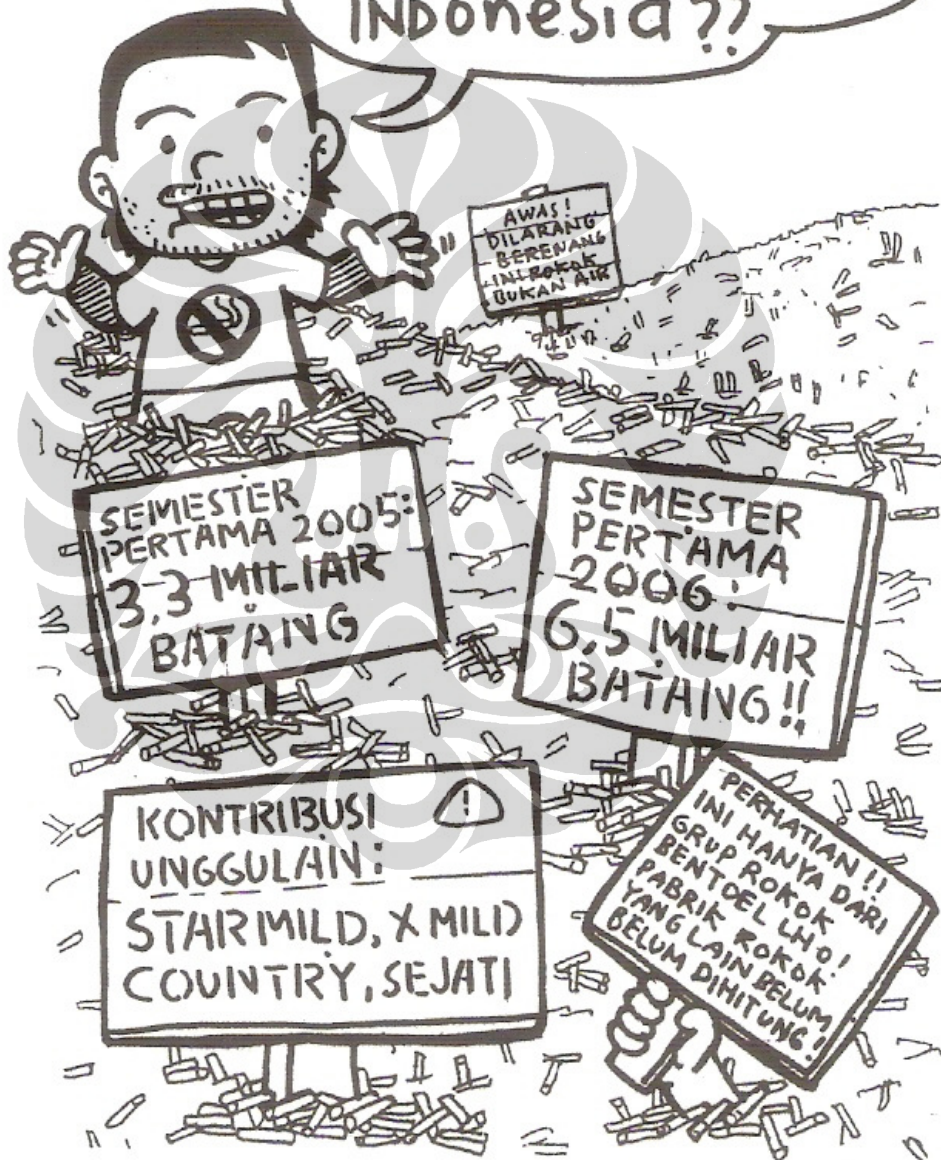
- HARUS wangi dan Tidak BOLEH Bau Rokok

PERHATIAN: Kalo NDAK BELI, jangan godain!! Kalo BELI juga jangan godain. mereka Ramah KARENA TUNTUTAN karir, jadi ANDA jangan Geer! Hargai PEREMPUAN!!, SPG juga PEREMPUAN!!

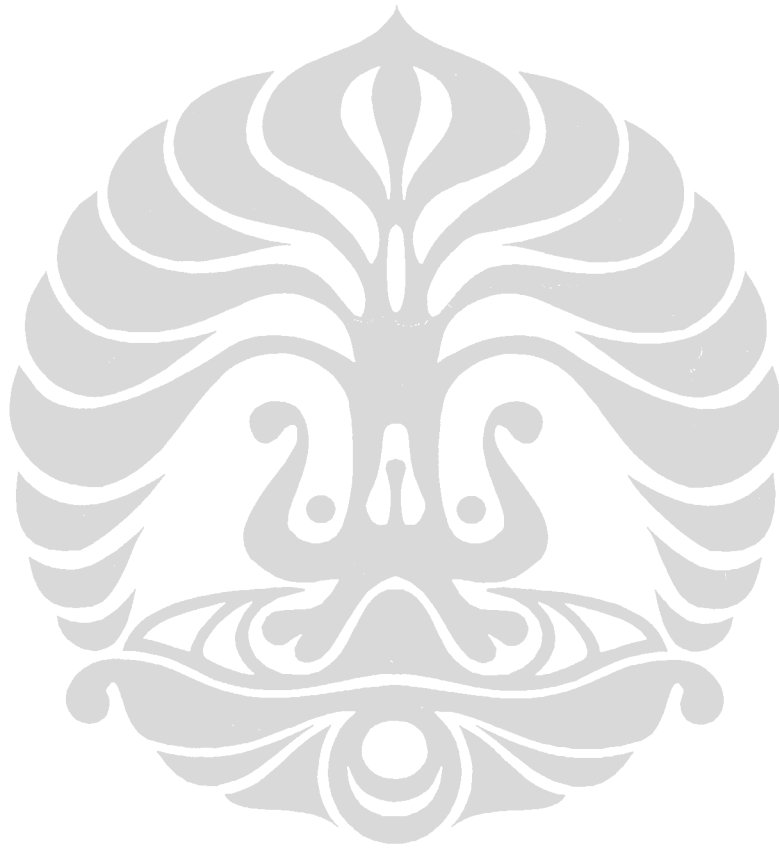
Kartun 24



BERAPA BATANG ROKOK YANG MAMPU DIHASILKAN, UNTUK MEMENUHI MULUT ORANG INDONESIA??



Kartun 25



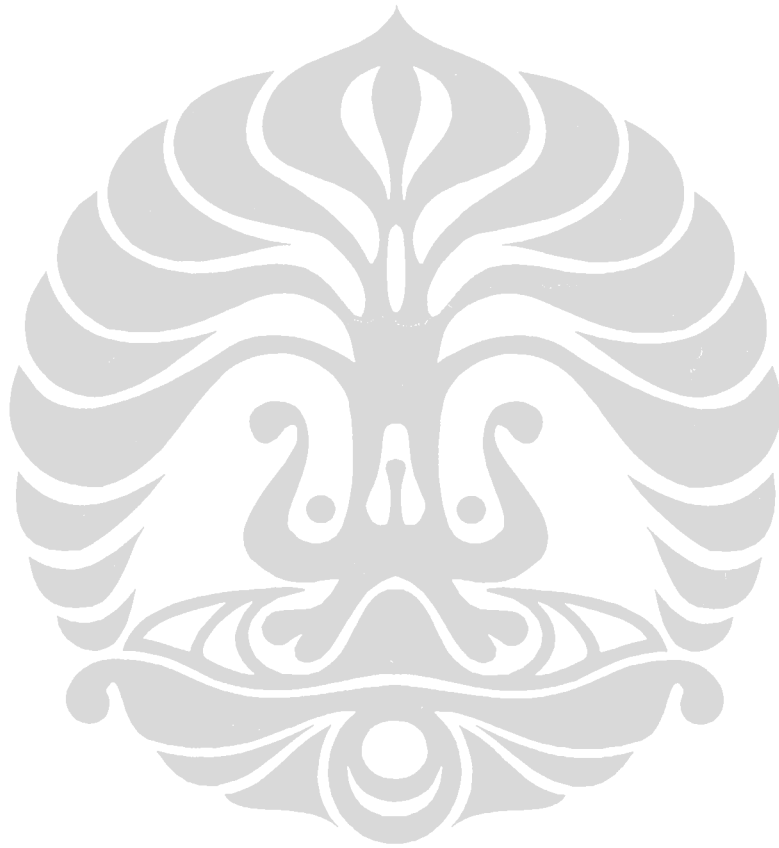
EKSPANSI PERUSAHAAN ROKOK

FOR YOUR INFO: (Tempo 28 Januari 2007)

KINI GRUP DJARUM MENCENGERAM BCA MELALUI ALAERKA INVESTMENT LTD. KEPEMILIKAN FARALLON CAPITAL MANAGEMENT SUSUT DARI 90,64% MENJADI TINGGAL 7,82%. DENGAN PERUBAHAN INI, OTOMATIS PENGUSAHAAN TIDAK LANGSUNG ROBERT BUDI HARTONO DAN MICHAEL BAMBANG HARTONO -PEMILIK GRUP DJARUM- ATAS SATHAM BCA MENJADI 46%

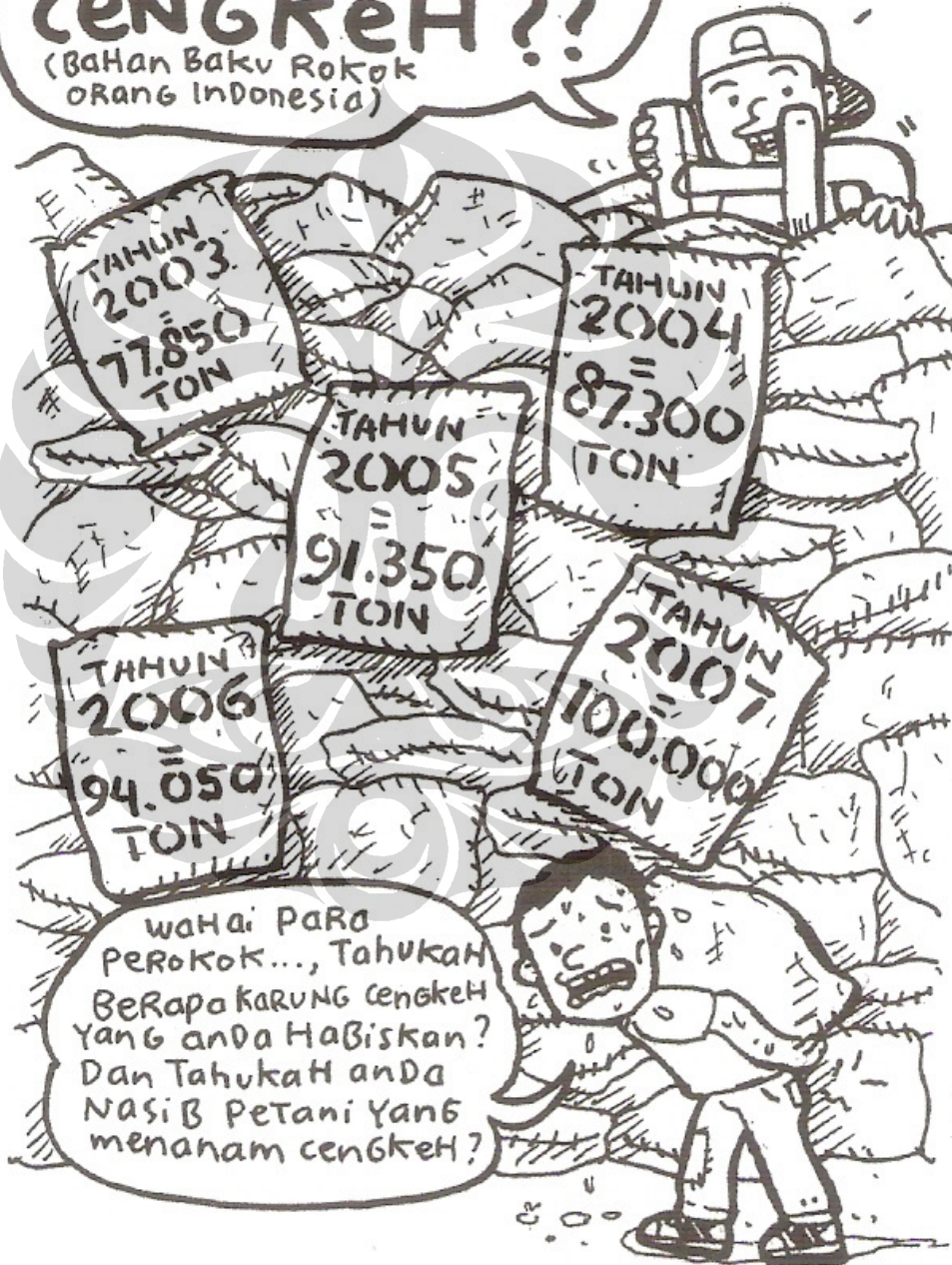


Kartun 26

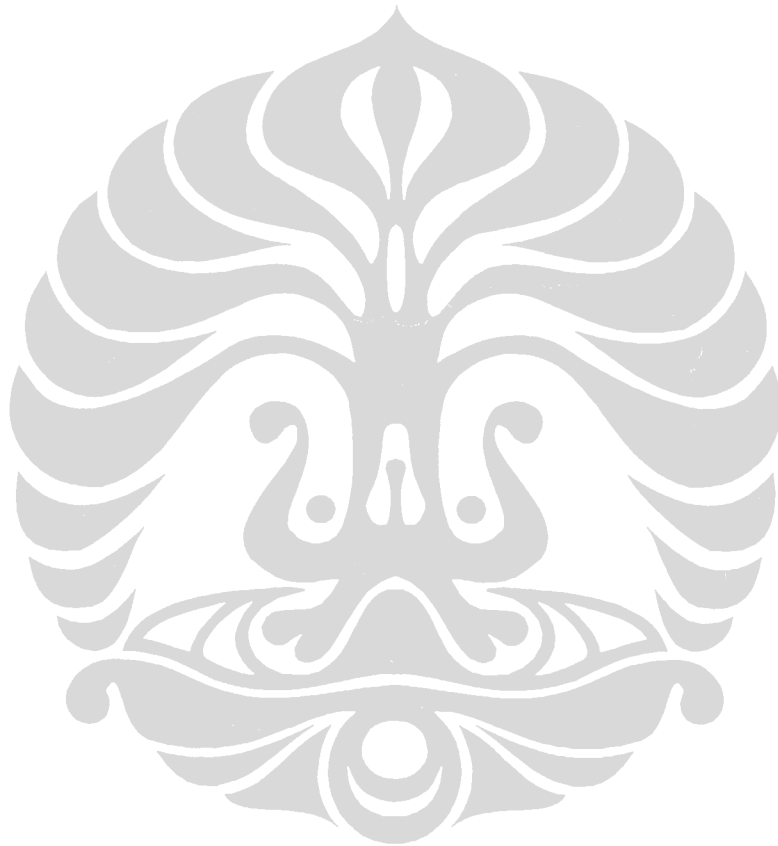


BERAPA BANYAK KEBUTUHAN CENGKEH??

(Bahan Baku Rokok
Orang Indonesia)

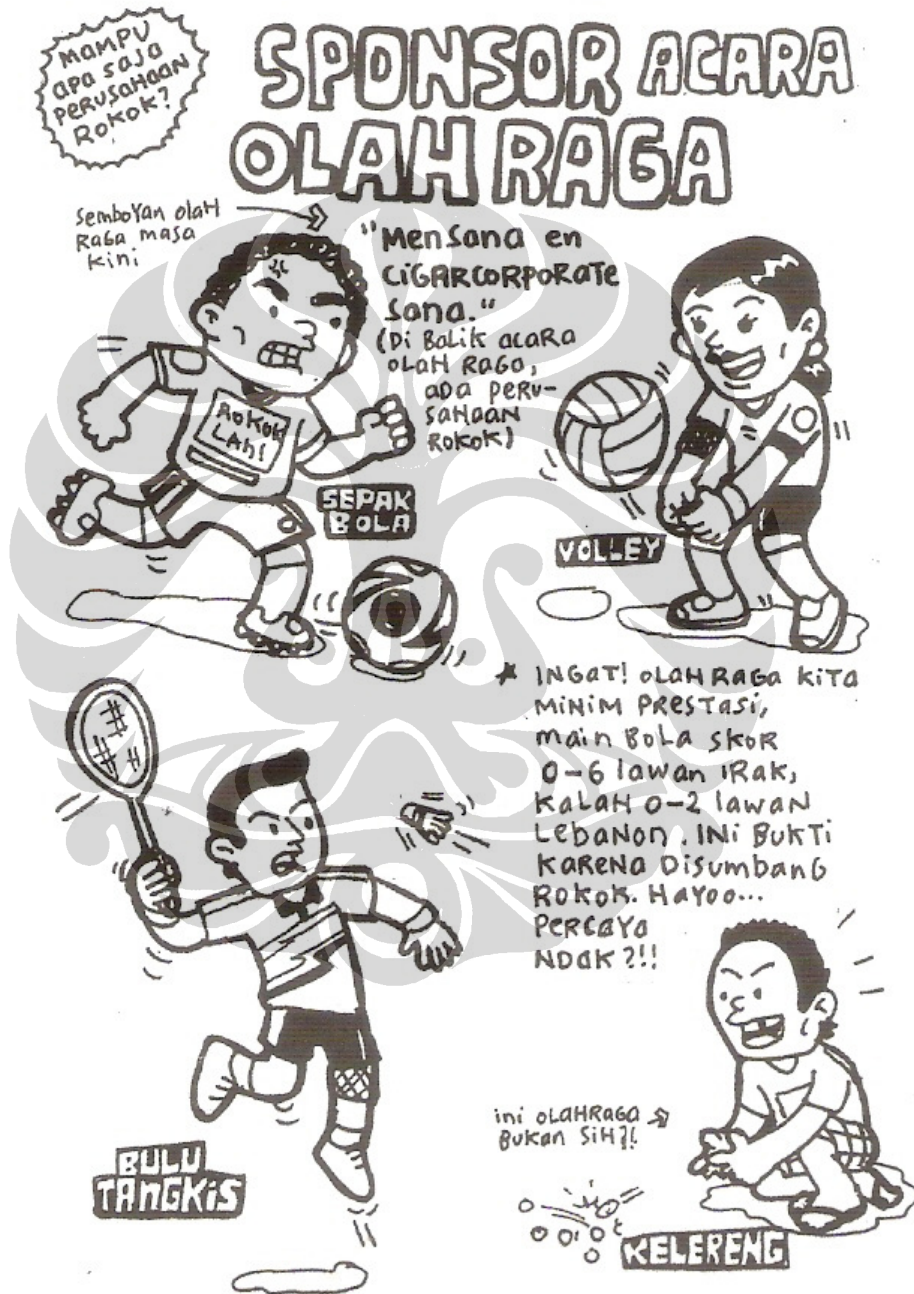


Kartun 27

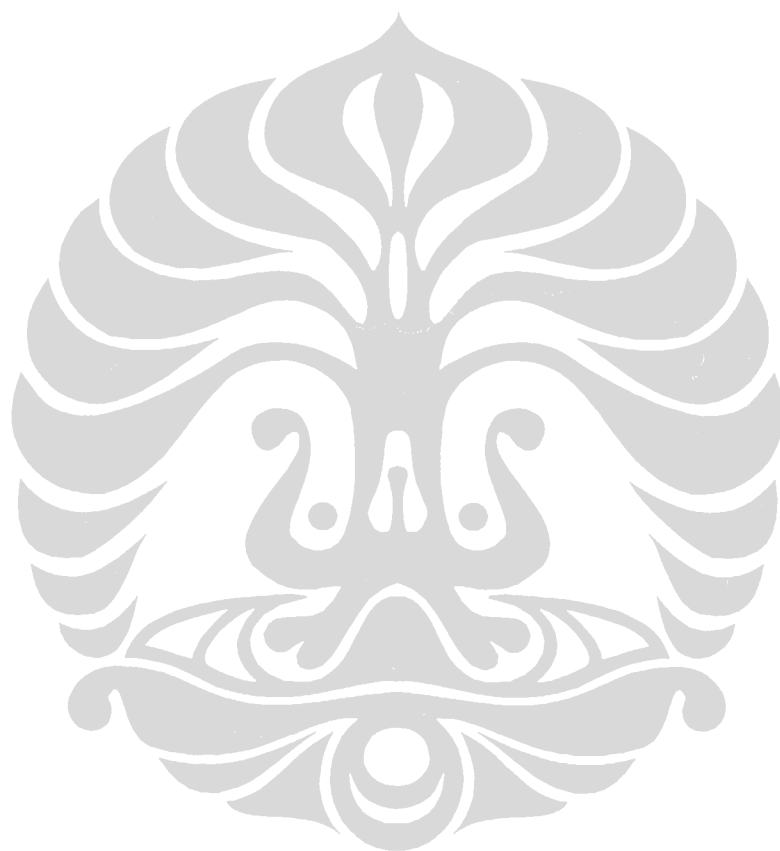


WAWANCARA DENGAN PETANI CENGKEH





Kartun 29



MAMPU
APA SAJA
PERUSAHAAN
ROKOK?!

SPONSOR ACARA MUSIK

Tiket termasuk
1 bungkus rokok
(BOLEH NEROKOK
SAMBIL nonton)

ROCK



Rocker
Juga...
Manusia!!
Punya anak
Punya Biniii



Bang, sms
siapa ini
Bang ??
Pesannya
sambil
nggigit
utang..

**DANG
DUT!**

* pokoknya
mulai acara BAND,
Lomba GITAR, Pentas
ROCK, JAZZ, Penyanyi
SOLO, Diva, Penyanyi
DANGDUT, TABUH DRUM,
TABUH BEDUK, BAND
Lokal hingga BAND
MANCA, pokoknya,
Hampir semua;
sampe ke
Lomba TABUH
KENTONGAN.



JAZZ

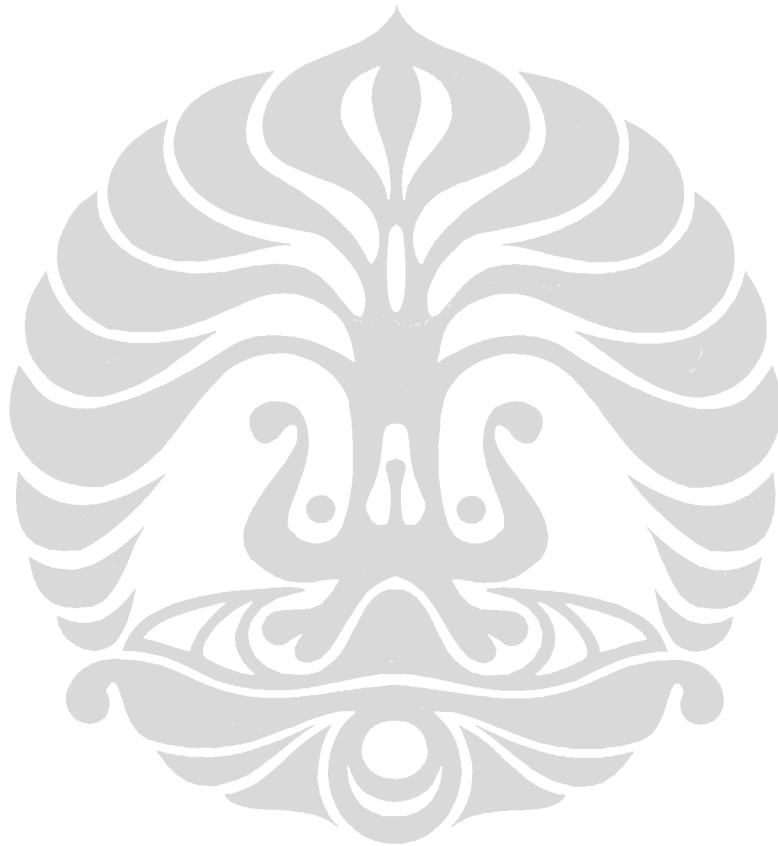
ACARA House
music, DUGEM
dan DJ, ajiB-
ajiB juga Bisa;
yang BELUM
mungkin
KASIDAHAN



KENTONGAN

TOK
TIK
TOK

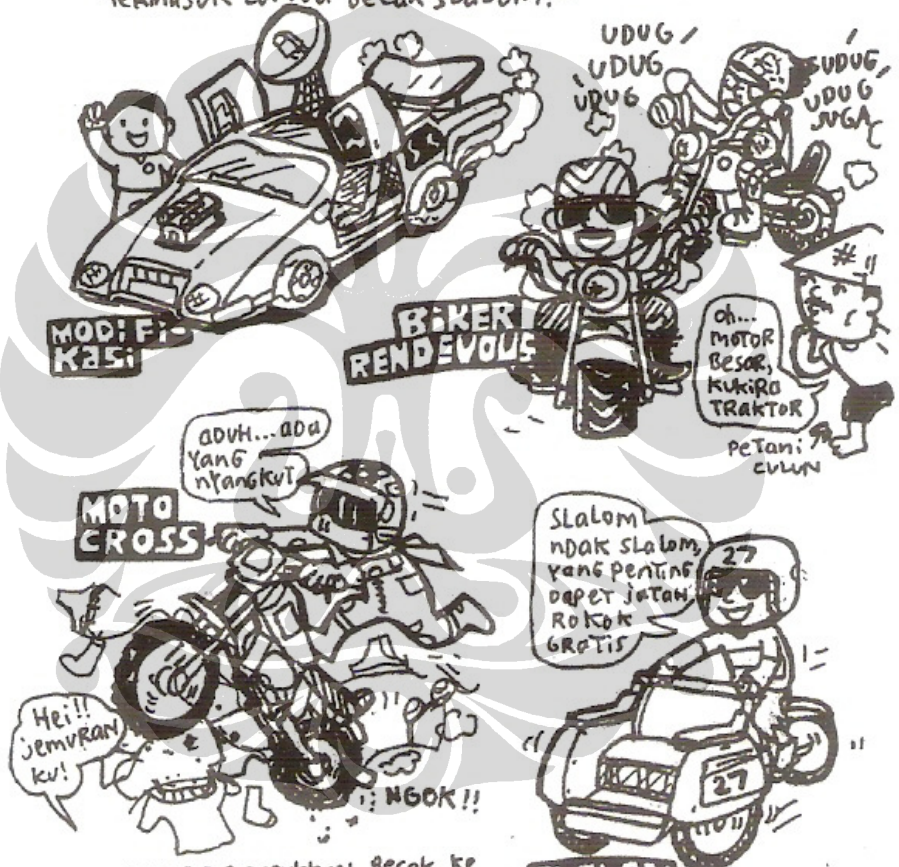
Kartun 30



MAMPU
APA SAJA
PERUSAHAAN?
ROKOK?!

SPONSOR ACARA OTOMOTIF

* SPONSOR MALEM 3 ACARA OTOMOTIF, LOMBA MODIFIKASI, PERTEMUAN PENGGEMAR MOTOR BEDE, HARLEY (ATAU SEKEDAR KLUB OTOMOTIF) BALAP MOTOR, ROAD RACE, MOTO-CROSS, DRAG RACE, NIGHT RACE dan masih banyak lagi, TERMASUK LOMBA BECAK SLALOM.*



* maaf memasukkan becak ke kategori otomotif. Tapi yakinlah, acara dengan tajuk 'Slalom Becak' pernah diadakan. Dengan SPONSOR ROKOK tentunya

Kartun 31



MAMPU
APA SAJA
PERUSAHAAN
ROKOK?

SPONSOR KOTA

(BAHKAN SAMPAI RT/RW)

CAMPOERAN

Heyjau

Boleh ikut yang kategori KOLDR PALING HEYJAU ya...

LOMBA KAMPUNG PALING HEYJAU!!!!

- LURAH PALING HEYJAU
- TAMAN KAMPUNG HEYJAU
- KETUA RT/RW HEYJAU
- KARANG TARUNA HEYJAU
- HANSIP PALING HEYJAU
- HEYJAU & LAINNYA !!!

Pak... saya ikut









mari rokok.. boleh ngecer



eh... SPGnya tetep apa Lho...

GUDANG GUREM

SELAMAT HARI
JADI KOTAKU!!
1250 TAHUN!!

KOTA PUNYA SELERA!

★ pokoknya Bikin seolah-olah seluruh kota/desa merokok produk rokok SPONSOR; GAPURA, TAMAN, LAMPU KOTA, TEMBOK, SEOLAH-OLAH milik Rokok!!

Kamu merokok produk mereka dulv...

Kapan ya mereka ke kota kita?

Kota kita udah tua ya...



ah itu DiTambahi Biar sponsoRnya keliatan keren juga



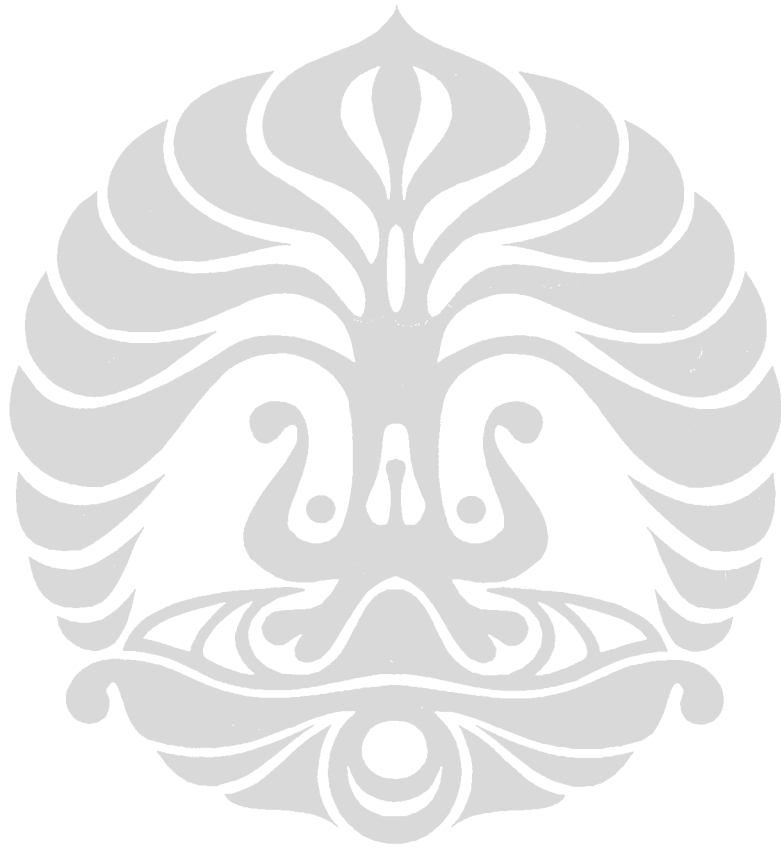
Rokok Tinjwe (Linting Dhewe)



KOTA HANTU
populasi: RANYAK



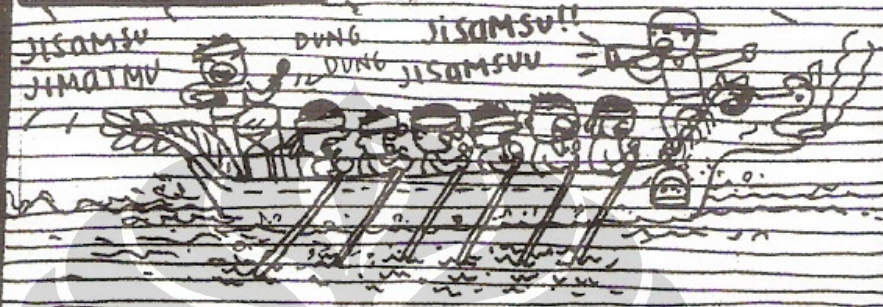
Kartun 32



IKLAN ITU CITRA

iklan dji sam soe ...

DJI SAMSOL eh, Ji.. SAM SU...



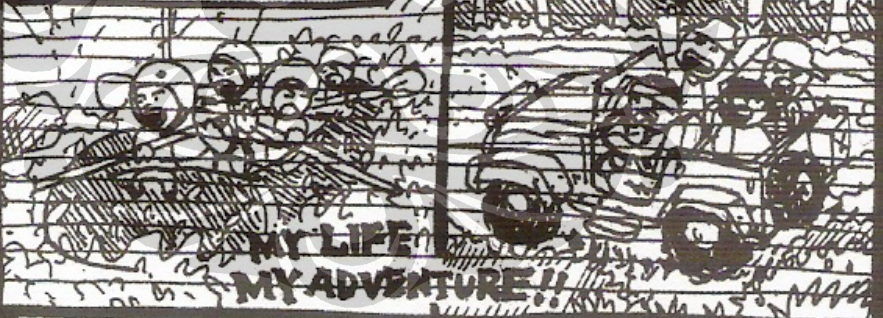
Penikmat Dji sam soe adalah tipikal pekerja keras, suka bekerja sama dalam tim, pantang menyerah dan suka tantangan

ahli iklan ehem PST PST

eh anv... Tapi, untuk mereka yang malas dan penyendiri, BOLEH JUGA kok merokok Dji Sam Soe...

nah.. sip!

IKLAN DJARUM SUPER..



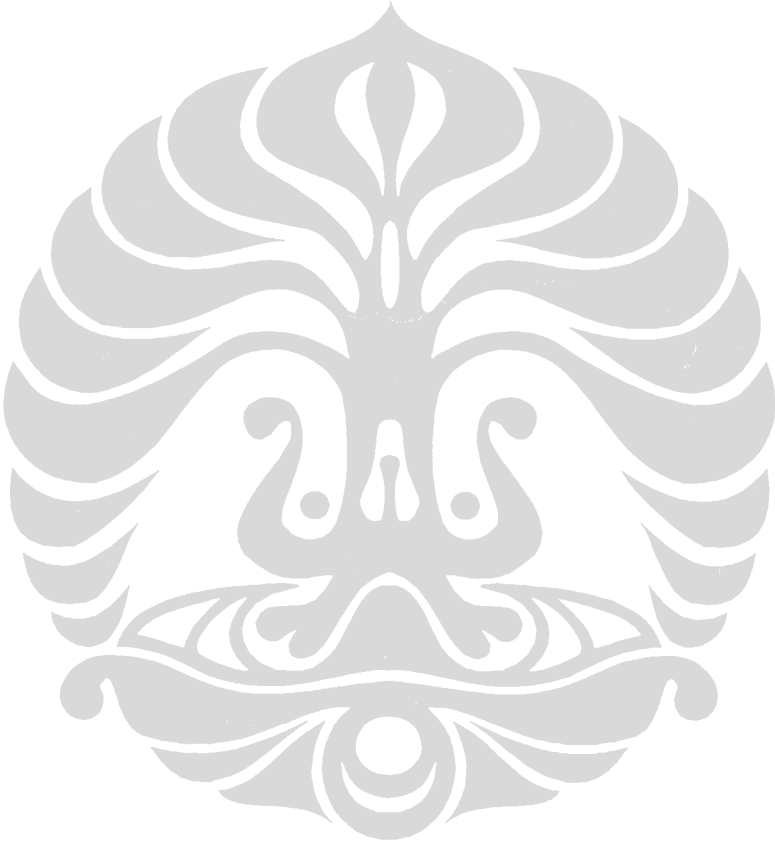
ahli iklan lagi eh... PST...

Penikmat DJARUM SUPER adalah anak muda aktif, haus akan hal baru dan petualangan di alam bebas, tidak kenal menyerah

Tapi...eh anv... mm... orang tua pasif, atau mereka yang cuma tinggal di rumah pemalas, JUGA BOLEH lho merokok DJARUM SUPER

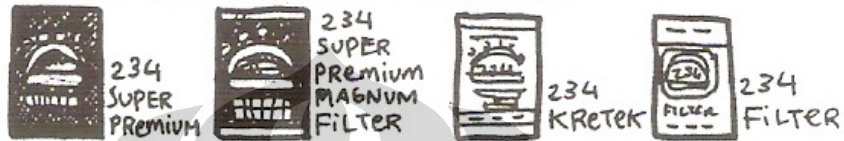
sip!

Kartun 33



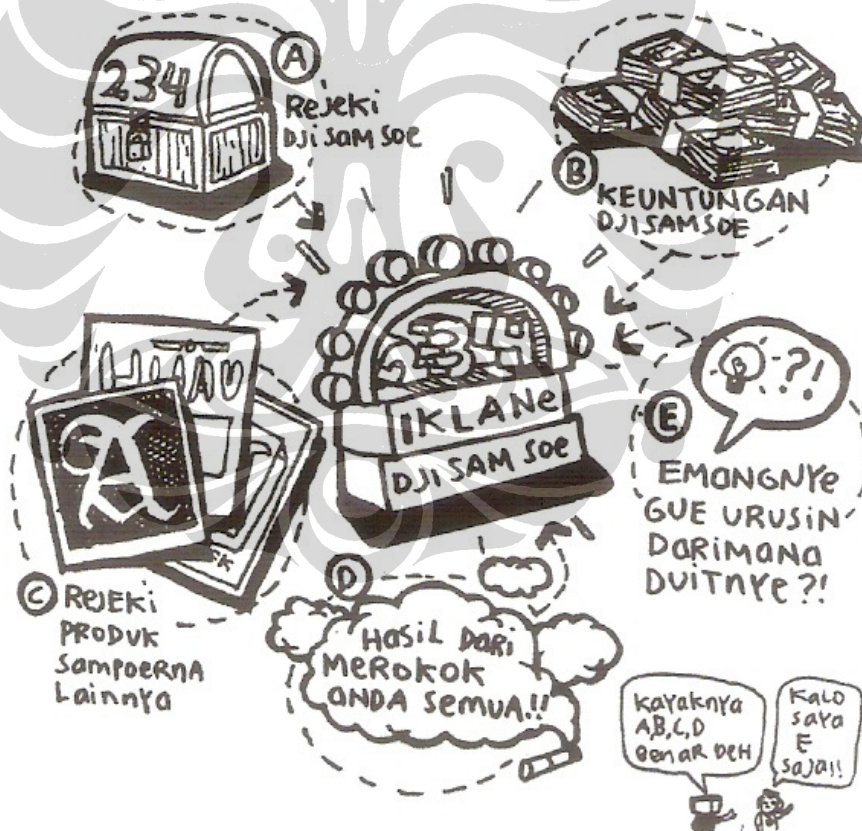
BERAPA BIAYA IKLAN?

DJI SAM SOE KELUARKAN ANGGARAN :
Rp. 145,31 MILLIAR SEPANJANG tahun 2005
UNTUK IKLAN EMPAT PRODUKNYA :

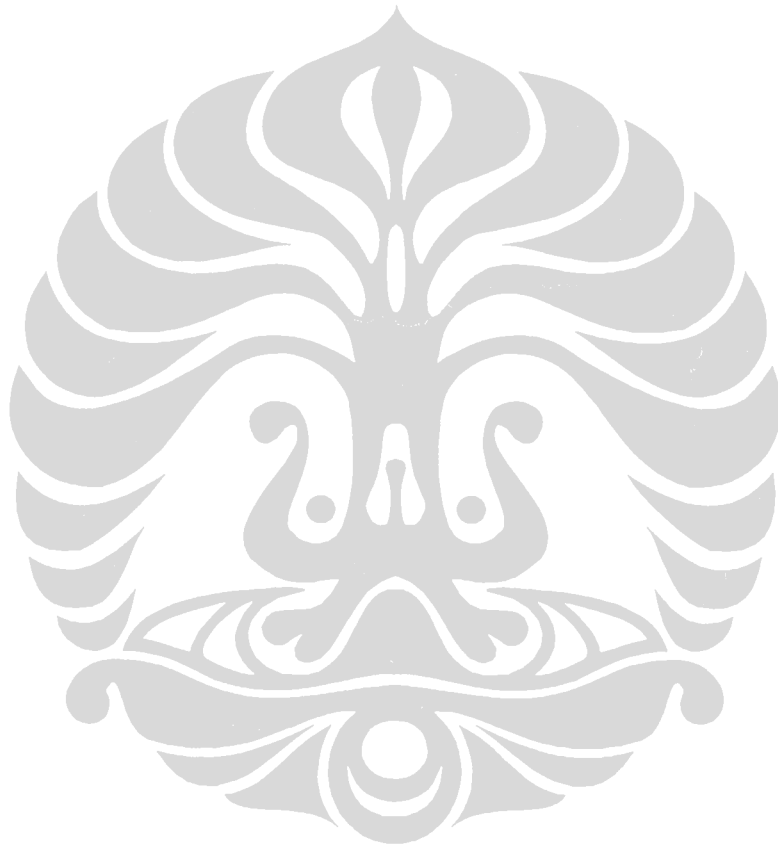


DARI MANA DUIT IKLANNYA?

COBA PILIH JAWABAN di BAWAH ini :



Kartun 34



INILAH HASIL SURVEY KONSUMEN



GUDANG GARAM

International

PERAIH TERTINGGI: **CONSUMER**

CHARACTERISTIC

(KONSUMEN LOYALIS, TAK SUKA BERPINDAH MERK/KONSUMEN FANATIK)



SAYA LEBIH BAIK MATI KALO NPAK MEROKOK INI.

PEROKOK FUNDAMENTALIS



DJI SAM SOE

PERAIH:

SWITCHING BARRIER

(ADA HAMBATAN PSIKOLOGIS, SOSIAL, FUNGSIONAL dan RITUAL KALAU MAU BERPINDAH KE MERK LAIN)



SAYA NGGAK MAU MURTOB DARI ROKOK DJI SAM SOE

PEROKOK PALING SALEH



DJI SAM SOE

PERAIH TERTINGGI:

CONSUMER SATISFACTION

(KONSUMEN SANGAT PUAS DENGAN PRODUK JADI KEMUDIAN SANGAT LOYAL)



SAYA BERSUKUR BISA HIDUP DI DUNIA INI MERASAKAN NIKMATNYA ROKOK INI.

PEROKOK YANG LUAR BIASA GILA!



DJI SAM SOE

PERAIH TERTINGGI:

LOYALTY INDEX

(KONSUMEN BAHKAN MENKAMPANYEKAN PRODUKNYA AGAR DIKONSUMSI OLEH ORANG LAIN)



COBALAH ROKOK INI, KAV NGGAK AKAN SIA-SIA!!

PEROKOK TIPE PENDAKWAH

TIGA BESAR

PERUSAHAAN ROKOK di INDONESIA !!

GUDANG GARAM

DIDIRIKAN TAHUN: 1950
(mungkin anda belum lahir, Tapi mungkin kakek anda sudah merokoknya !!)

• Volume produksi:
50-60 miliar batang rokok per tahun
(anda termasuk pemakainya?)

• AKHIR TAHUN 2003, asetnya ditaksir: Rp **8** TRILION

RUPIAH PUNYA SELERA!

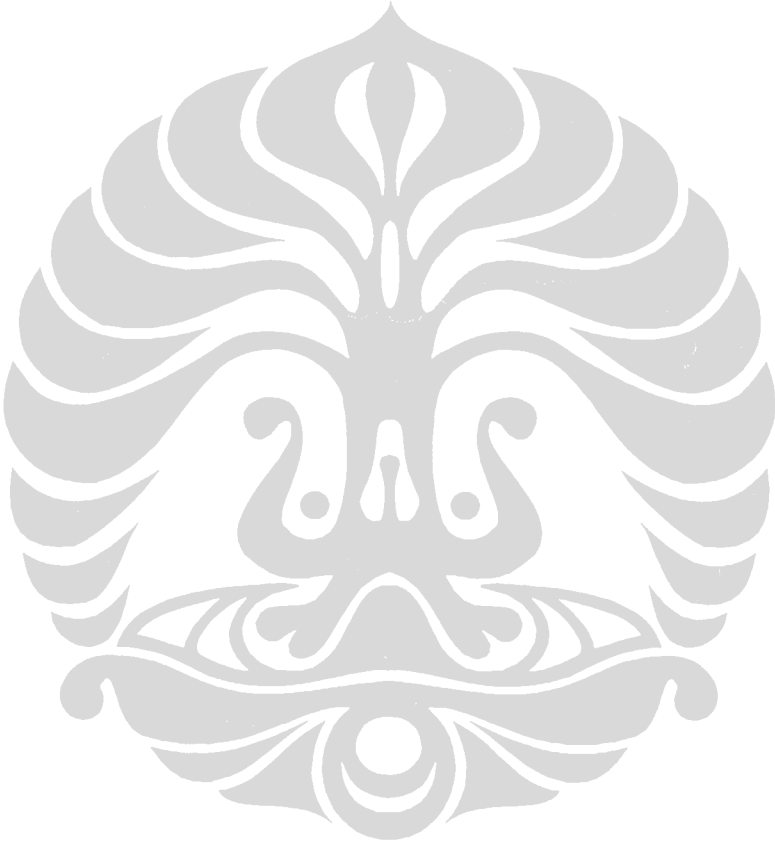
Kartun 36



WALAU HIDUP SUSAH, ORANG INDONESIA TETAP AKAN MEMBELI:



Kartun 37





PERANG GELONTORAN DUIT IKLAN ROKOK MILD

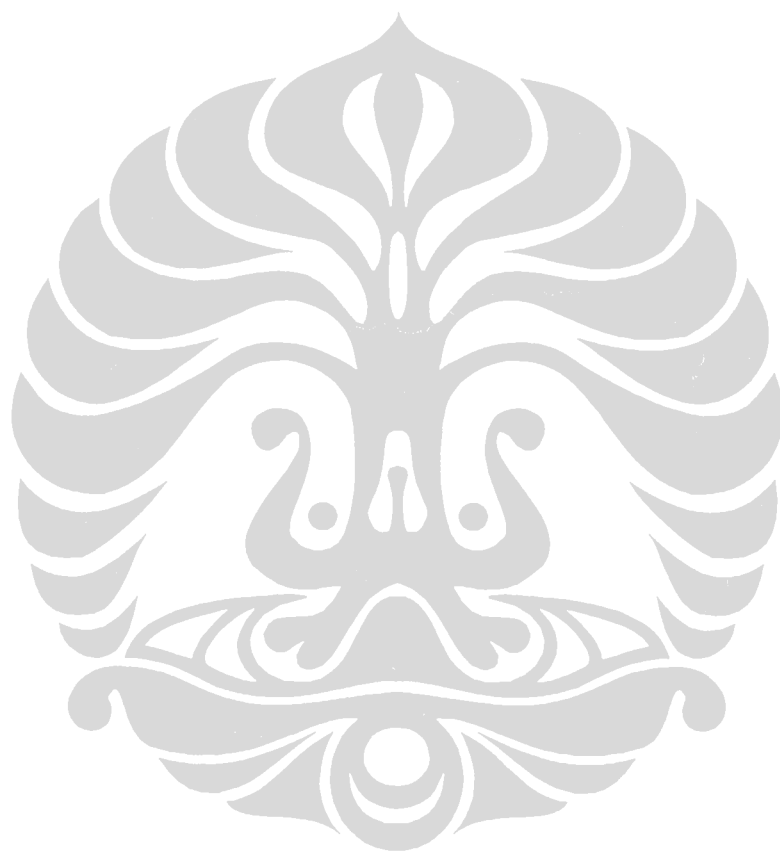
 Mild	• DUIT IKLANNYA: Rp 144,16 MILIAR.
CLAS MILD	• DUIT IKLANNYA: Rp 61,63 MILLIAR
 STAR MILD	• DUIT IKLANNYA: Rp 58,89 MILLIAR
L.A. LIGHTS	• DUIT IKLANNYA: Rp. 57,07 MILLIAR
U mild	• DUIT IKLANNYA: Rp 50,06 MILLIAR
X MILD	• DUIT IKLANNYA: Rp 41,84 MILLIAR

Rokoknya BOLEH MILD...,
TAPI DUITNYA **STRONG!!**



• MILD: RINGAN, HALUS
• STRONG: KUAT,

Kartun 39



TRUK TRAILER PENTAS MUSIK ROCK

- * TUJUAN: KELILING SELURUH NUSANTARA
- * TARGET: SELURUH NUSANTARA MEROKOK SEMUA (MEROKOK PRODUK SPONSOR...)
- * Kenapa harus 'ROCK'? = kalo keroncong, ndak USAH naik TRUK. Tahu?!

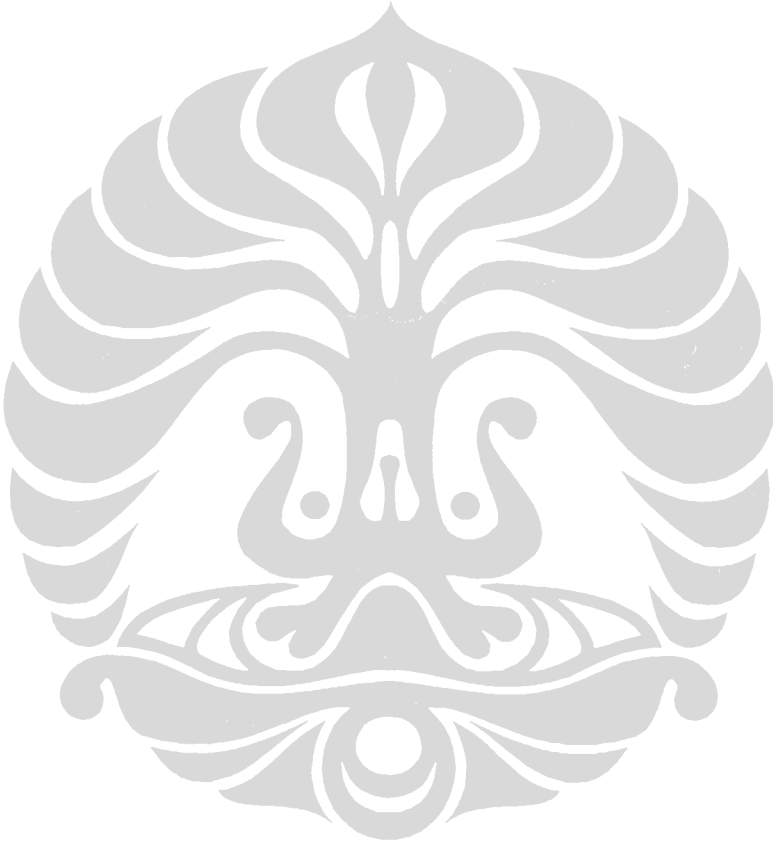


⚡ KETERANGAN YANG BENER: INI UNTUK ANAK MUDA YANG SUKA MUSIK ROCK, TAPI KOK NDAK NBROKOK?! HU... KETINGGALAN JAMAN!! KATROK!! CULUN!!!



NB: TERNYATA NDAK CUMA MUSIK "ROCK" SAJA, ADA JUGA PARABE BEDUG, DLL, YANG JUGA KELILING NUSANTARA NAIK TRUK DAN DISPONSORI PRODUK ROKOK.

Kartun 40



AMAL SOLEH PERUSAHAAN ROKOK



• KEMAMPUAN:
BERGERAK di bidang Pendidikan dan telah mampu menyediakan lebih dari 18.000 Beasiswa mulai dari pendidikan Dasar sampai jenjang Pasca Sarjana

Campoeran Foundation

Bapak itu selalu berpendirian bahwa Beliau itu punya lima anak walau sesungguhnya cuma ada empat, anak kelima Bapak adalah CAMPOERAN FOUNDATION.

Ini menunjukkan betapa cintanya Bapak...

MALAM RAMAH TAMAH
BEASISWA,
CAMPOERAN FOUNDATION

nangis??
Terharu
Ya mas...??

Uhuk.. enggak! mata
pedih kena asap
Rokok

oo..

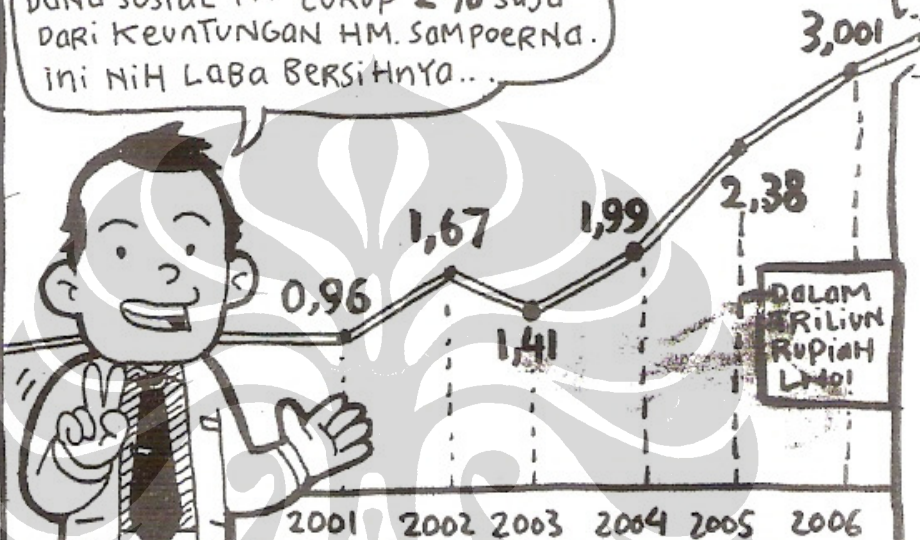
KIRIMKAN KOMENTARMU! KOMENTAR TERBAIK AKAN DICARIKAN BEASISWA... ASSIIK!!!

Kartun 41



DARI MANA UANG DANA SOSIAL?!

DANA SOSIAL ITU CUKUP 2% SAJA DARI KEUNTUNGAN HM. SAMPOERNA. INI NIH LABA BERSIHNYA...

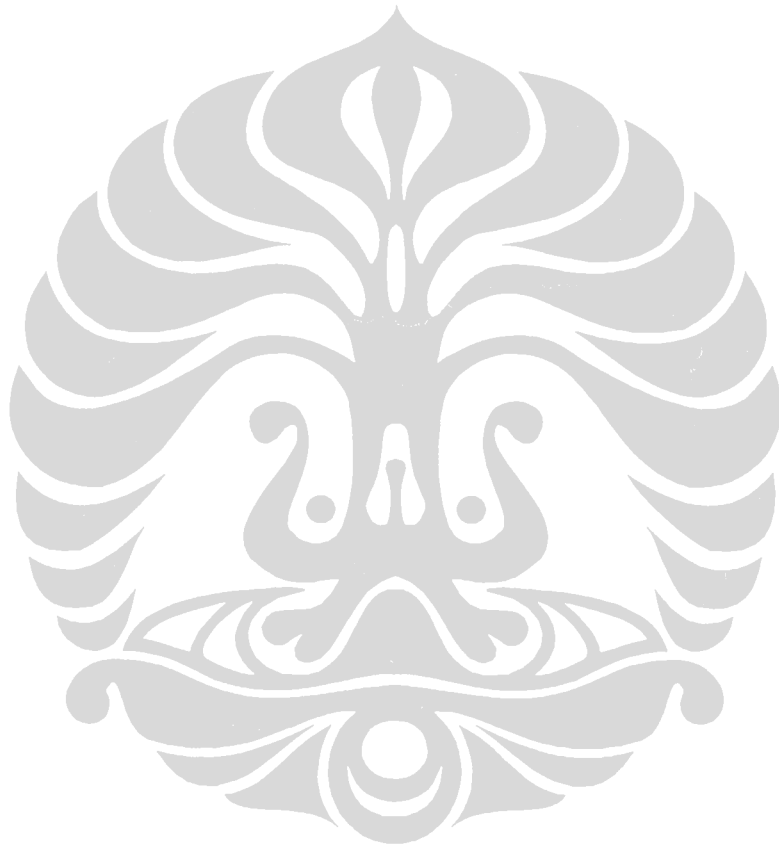


2% TERNYATA ROKOK YANG ANDA HISAP MAMPU MENCETAK LABA FANTASTIS! 2% NYA SAJA SUDAH DIPEROLEH SUMBANGAN SEBESAR: 19,2 M, 33,4 M, 28,2 M, 39,8 M, dan 47,6 M tahun 2005! MITU VARTINYA MILLIAR LHO...!!

INI HANYA 2% DARI LABA
Ingat!, eh maaf... Tidak semua Pelanggan Rokok dan pecinta Rokok SAMPOERNA BISA DAPAT Bea Siswa... kalo semua DAPAT, nanti SAMPOERNA BISA BANGK RUT... Kasihan Kan...

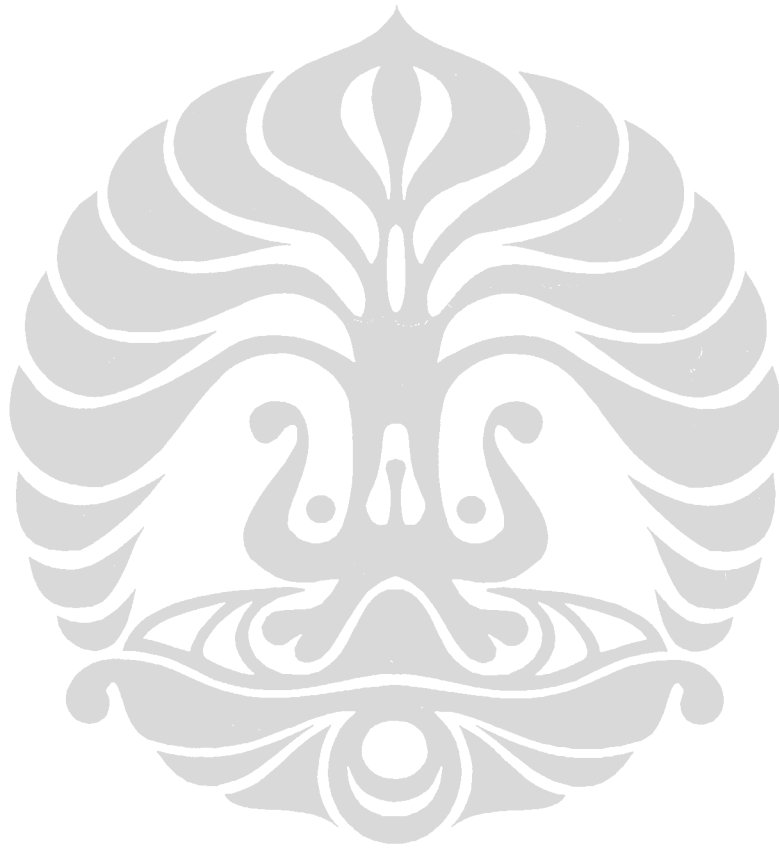
Info: Kalo menurut Islam, Zakat itu 2,5% lho...

Kartun 42





Kartun 43



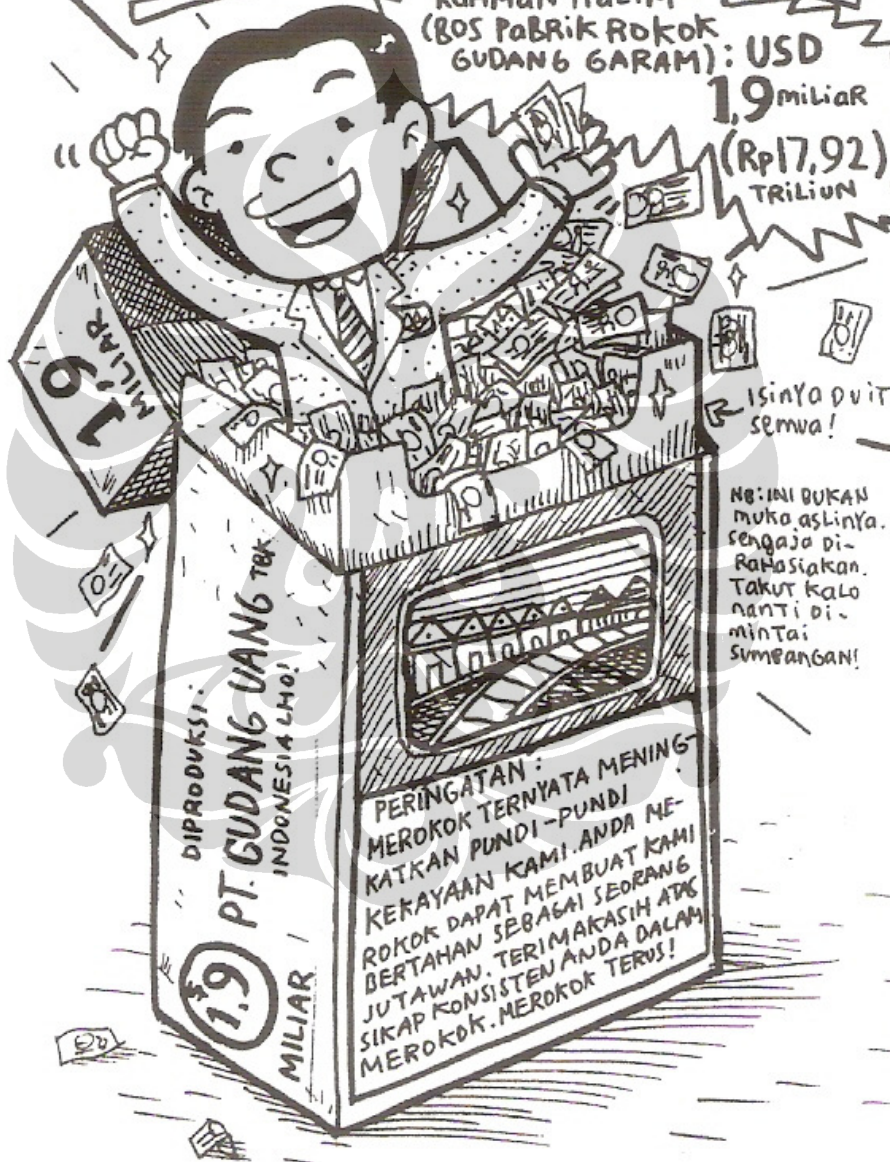
Kekayaan yang menakjubkan:

BUKTIKAN RUPIAHMU

RAHMAN HALIM
(BOS PABRIK ROKOK
GUDANG GARAM): USD

1,9 miliar

(Rp17,92)
TRILIUN



Isinya duit
semua!

NB: INI BUKAN
muka aslinya.
sengaja di-
Rahasiakan.
Takut kalo
nanti di-
mintai
sumbangan!

PERINGATAN:
MEROKOK TERNYATA MENING-
KATKAN PUNDI-PUNDI
KEMERAKSIAN KAMI. ANDA NE-
ROKOK DAPAT MEMBUAT KAMI
BERTAHAN SEBAGAI SEORANG
SIKAP KONSISTEN ANDA DALAM
MEROKOK. MEROKOK TERUS!

Kartun 44



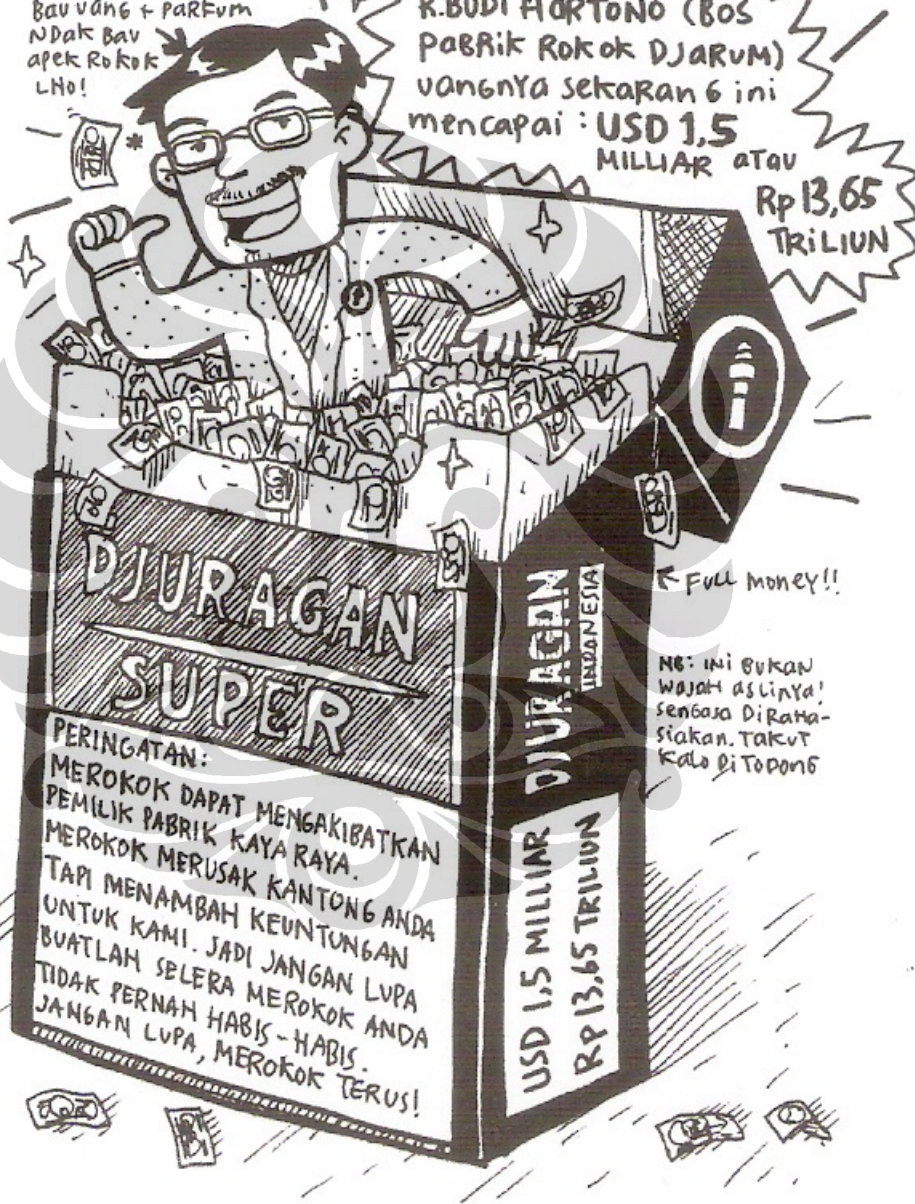
*kekayaan yang menakjubkan!

SELERA YANG BERDUIT!

Bau vani + Parfum
Ndak bau
apek rokok
Lho!

R. BUDI HORTONO (BOS
PABRIK ROKOK DJARUM)
uangnya sekaran 6 ini
mencapai : USD 1,5
MILIAR ATAU

Rp 13,65
TRILIUN



← Full money!!

ME: ini bukan
wajah aslinya!
sengaja Di Rata-
siakan. Takut
kalo di Topong

PERINGATAN:
MEROKOK DAPAT MENAKIBATKAN
PEMILIK PABRIK KAYA RAYA.
MEROKOK MERUSAK KANTONG ANDA
TAPI MENAMBAH KEUNTUNGAN
UNTUK KAMI. JADI JANGAN LUPA
BUATLAH SELERA MEROKOK ANDA
TIDAK PERNAH HABIS-HABIS.
JANGAN LUPA, MEROKOK TERUS!

Kartun 45



HEBATNYA BISNIS ROKOK



• **UNTUK BURUH =**
X 500 = 100 RIBU
(NGLinting 500 BATANG DiUPAH 100.000,
ada PULA PABRIK Yang nGUPAH
1 BATANG = Rp. 50,-)

• **UNTUK DIJUAL =**
X 1 = 600 RUPIAH
(ini HARGA nGECER paling mURAH,
ada PULA Yang DIJUAL 700, atau
800,- satu BATANG)

Mas, Rokoknya
satu ya...
mm.. HARGA
BURUH ya,
hehehe..

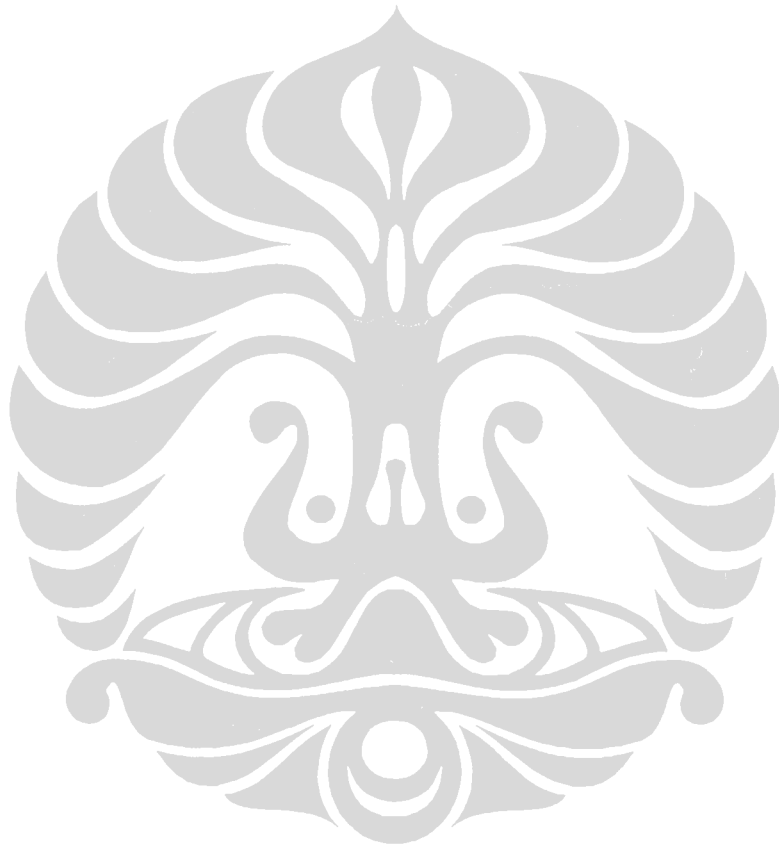


WAH... Ya kalo mau.
HARGA segitu... Ya
silahkan nGLinting
sendiri sana di PABRIK



ini pasti
mahasiswa
miskin...

Kartun 46



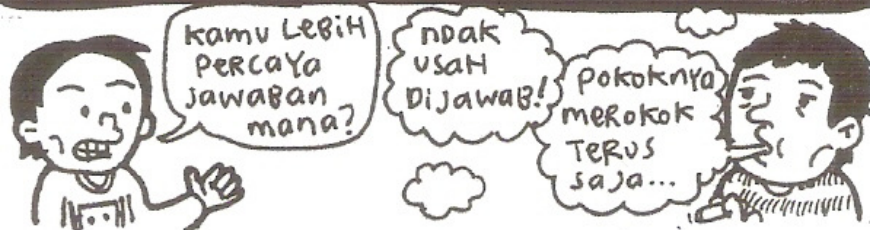
**WAWANCARA
DENGAN**

Pekerja PaBRik Rokok



KENAPA PERUSAHAAN ROKOK MAMPU BERTAHAN DAN RAIH UNTUNG BANYAK?!

<p>JAWABAN TEORI PEMASARAN yang dimuat media: ini karena perusahaan rokok tergolong "Living Companies" dengan ciri:</p>	<p>JAWABAN SESUNGGUHNYA: • ini karena perusahaan rokok:</p>
① Perusahaan Responsif pada Lingkungan	① iklannya ada di semua lingkungan (di mana-mana ada!)
② Didukung karyawan dan sistem manajemen yang bagus	② didukung oleh konsumen yang gampang di kibi buli
③ Toleran pada kreativitas	③ TOLERAN PADA RUPIAH (duitnya banyak)
④ konservatif dalam keuangan	④ konservatif aturannya (TAK ADA ATURAN PEMERINTAH yang tegas!!)



Kartun 48



ini cara agar orang terus merokok!

SPONSORI

MAGAM? ACARA!

(pokoknya yang bisa datangkan banyak orang)
+ pasang iklan di mana.

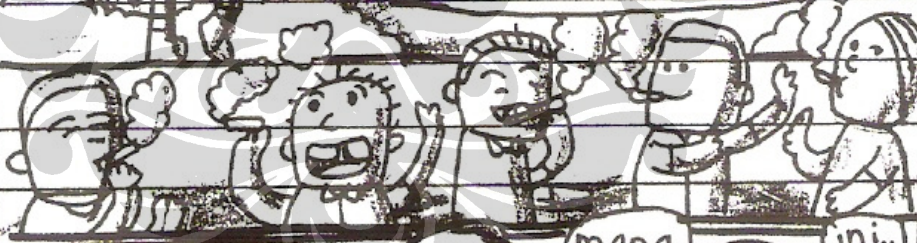
PENTAS NDANGDUT



hoba!! ayo GOYANG...
yang di pojok rokoknya
apa??

ini asap rokok LHO,
bukan asap panGGUNG

yang nonton ngerokok
semua!!



Silahkan
masuk,
ini GRATIS
Rokok
& Bungkus

SP6

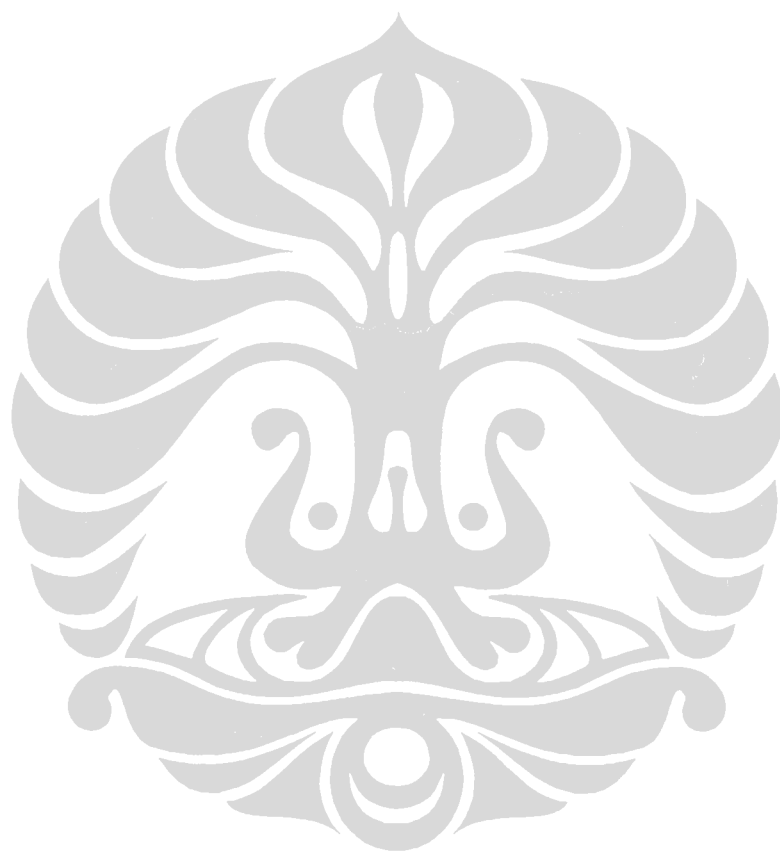
SEKURITI

mana
karcis?

ini..
asli
Lho



Kartun 50



ini cara agar orang merokok terus★

PERBANYAK ★ ★ TENAGA PENJUAL!



Kartun 51



ini cara agar orang terus merokok!

IKLAN DIMANA-MANA & INOVATIF

ini lah kendaraan yang di pake untuk mengiklankan rokok



• MOBIL, BERBAGAI MACAM. DARI TRUK SAMPE LIMOSIN

• MOTOR, BERBAGAI JENIS



• PESAWAT JET

• KAPAL, BERBAGAI JENIS. DARI KAPAL induk sampe

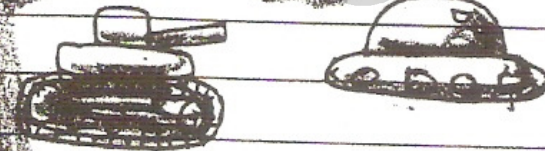
KAPAL SELAM



• HELIKOPTER

• KUDA

• BALON UDARA

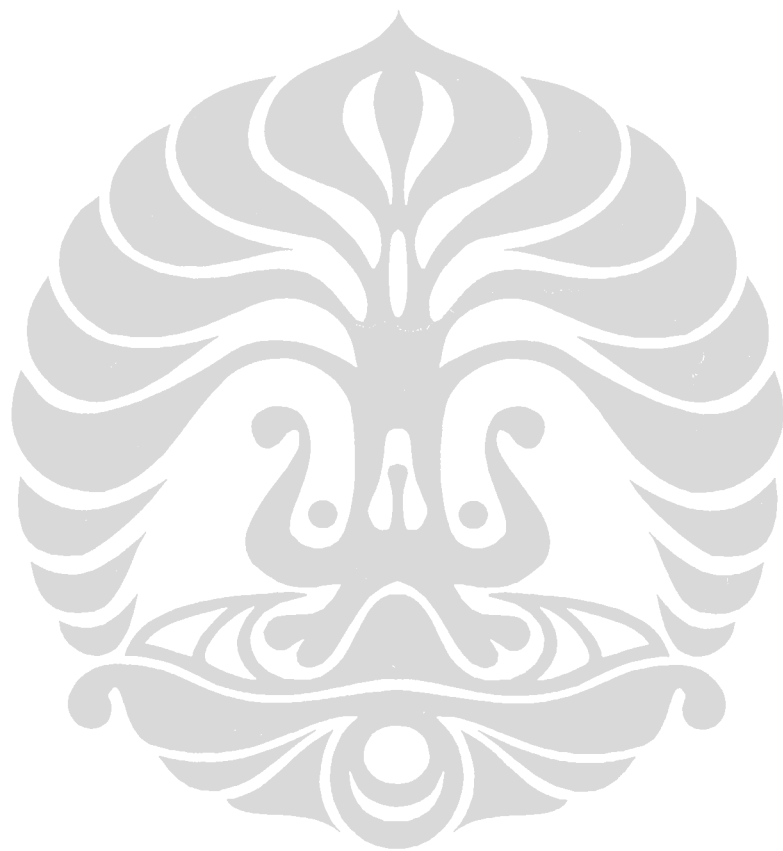


• TANK

• sampe ke PESAWAT UFO dan masih banyak Labi...



Kartun 53



ini cara agar orang terus merokok !!

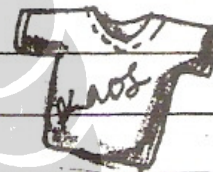
TERUS-MENERUS

BIKIN KONSUMEN

LOYAL!

Beri Hadiah:

Tapi harus beli
Rokok dulu
(jumlah tertentu)

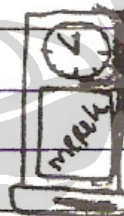


ada korek, payung, topi, tas, kaos, tutup ban
cadangan di mobil, dll. yang jelas ada
logo rokoknya Guede banget!

Bikin Fasilitas

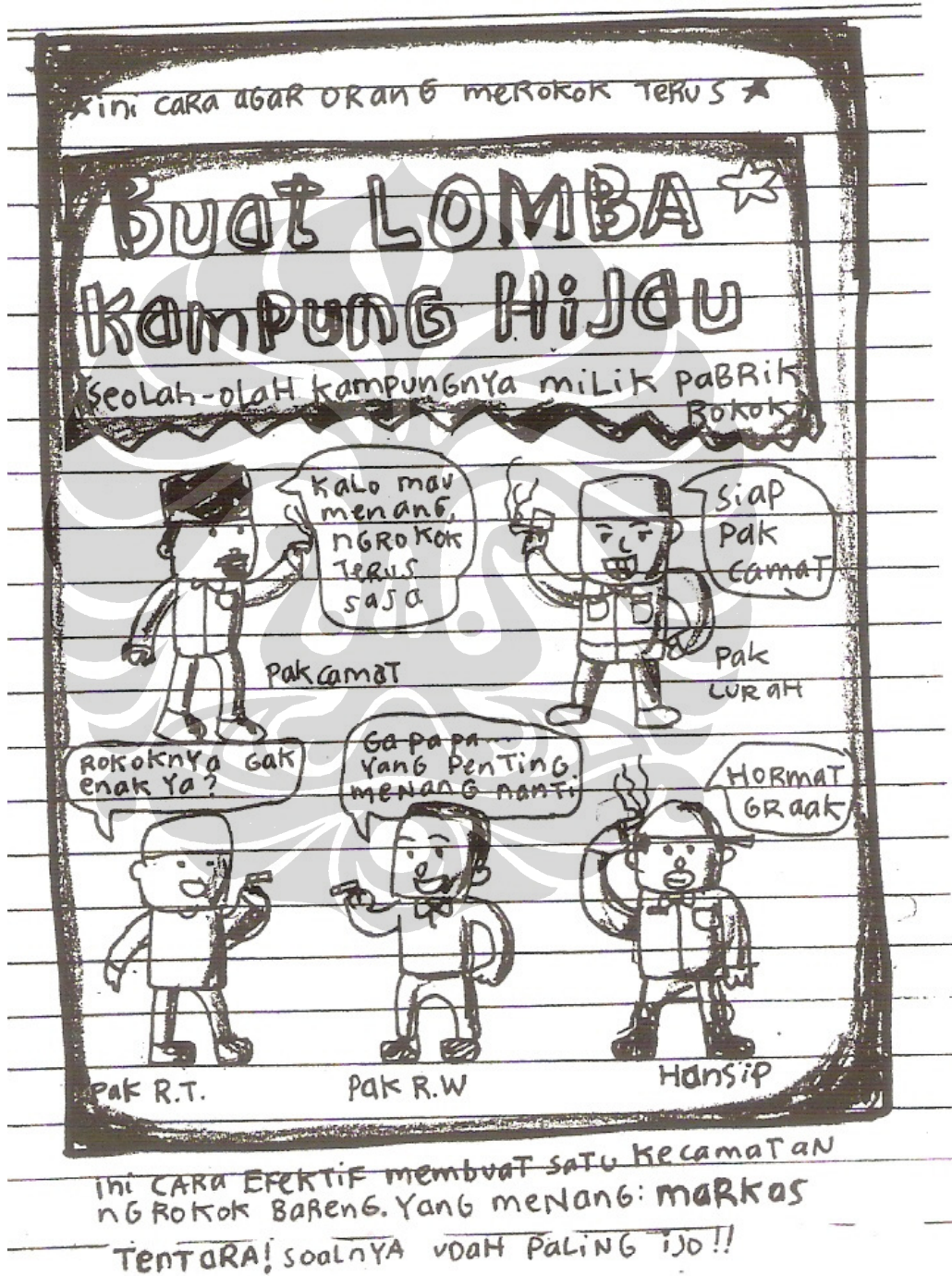
Umum (ceritanya)

tapi sebenarnya
iklan.

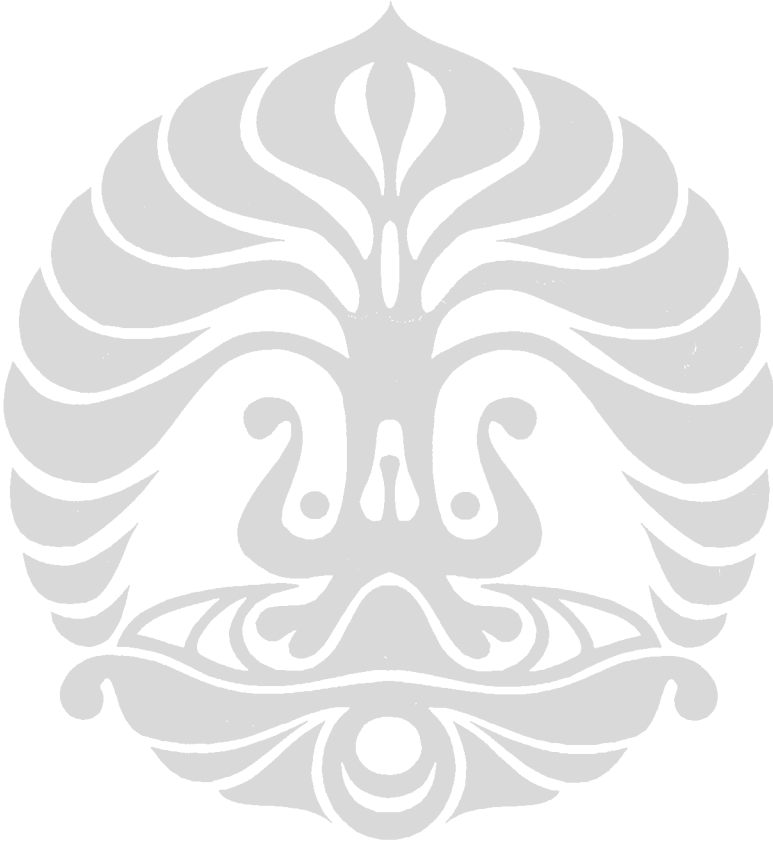


ada peta/denah, jam, bus surat, penunjuk
arah, dll. yang jelas ada logo rokok!!

Kartun 54



Kartun 55



MATI KARENA ROKOK

DJUTA
97

97 JUTA PENDUDUK
INDONESIA TEWAS
KARENA ROKOK.

43 JUTA DIANTORANYA
ADALAH ANAK-ANAK.

KUBURANNYA FULL
ASAP!! ASAP dari
SPONSOR ROKOK

Wah!! Ini
Pasti
asap, eh
AZAB
ILAHi

Tenang..Tenang
semuanya!!!
ini pasti asap
dari ROKOK yang
dihisap si MAYAT
sepanjang hidupnya

Tolong!! ada
KEBAKARAN
HUTAN

100%
WARAS

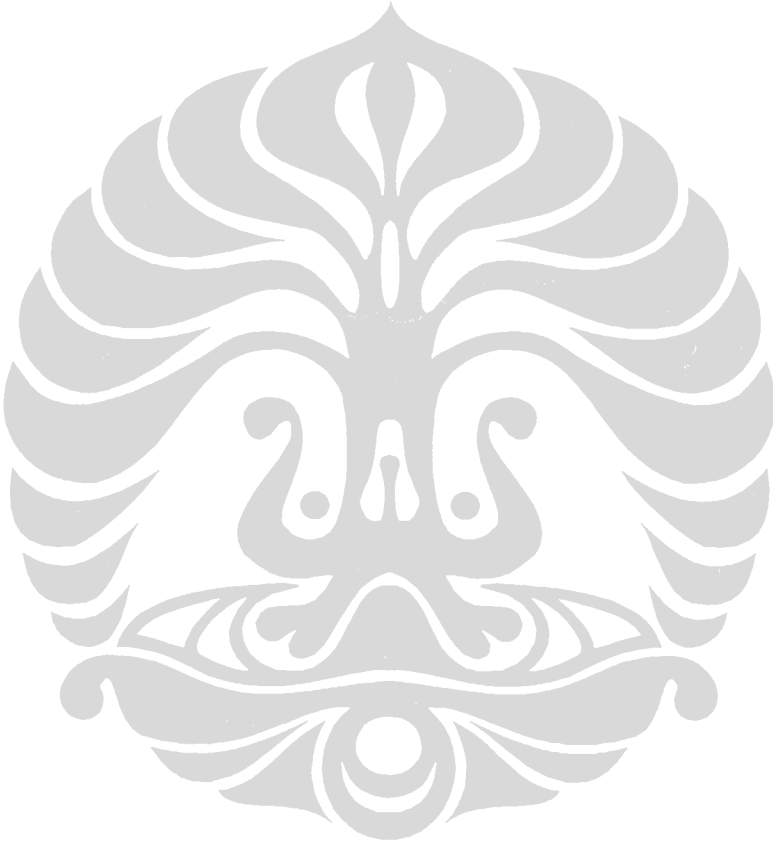
Kartun 56



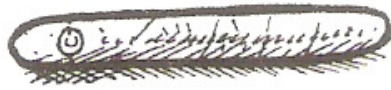
KOMENTAR PENGAMAT SOAL ANCOMAN ROKOK



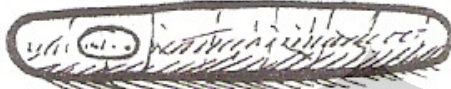
Kartun 57



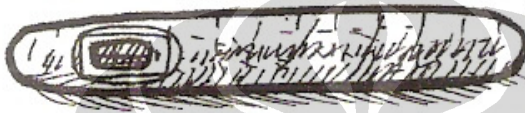
CERUTU: ROKOKNYA PARA JUTAWAN



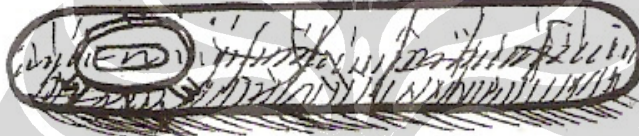
Rp.40.000 PER BATANG
(UNTUK YANG PUNYA WAKTU
hanya sedikit)



Rp.120.000 PER BATANG
(UNTUK YANG PUNYA BANYAK
WAKTU. BUTUH SEHARIAN NIH)



Rp.330.000 PER BATANG
(UNTUK YANG PUNYA BANYAK
BANYAK WAKTU DAN TEN TU
SAJA BANYAK DUIT!!)



HARGA : NDAK
PERLU TAHU!!
NANTI BISA
MAKAN HATI...



Kartun 58





RIWAYAT HIDUP

DIMAS ARYANA WIGRAHA, lahir di Jakarta, 29 Mei 1986, adalah anak kedua dari suami-istri (Alm) Nana Surgana dan Etti Suhaeti. Ia memperoleh pendidikan dasar dan menengah di Jakarta dan mendapat ijazah Sekolah Menengah Atas tahun 2004. Ia melanjutkan studinya di Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Program Studi Indonesia, dari tahun 2004-2008, hingga memperoleh gelar Sarjana Humaniora dengan skripsi yang berjudul *Strategi Kesantunan dalam Kartun Jangan Tanya Mengapa: Perusahaan Rokok Untung Besar*.

Semasa kuliah ia aktif di organisasi Ikatan Keluarga Sastra Indonesia (IKSI), sempat menjadi ketua umum IKSI tahun periode 2006-2007. Ia juga aktif di salah satu teater kampus, yaitu Teater Pagupon.

