



UNIVERSITAS INDONESIA

**GAMBARAN KEHIDUPAN KOTA URBAN DI JERMAN
DITINJAU DARI UNSUR SEMIOSIS DELAPAN KARTUN
*ONLINE "NICHTLUSTIG.DE"***

SKRIPSI

**AMALIA PUTRI
NPM: 0706295840**

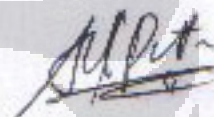
**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI JERMAN
DEPOK
JANUARI 2012**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan Plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya

Jakarta, 13 Januari 2012



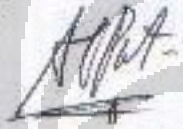
Amalia Putri

Universitas Indonesia

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Amalia Putri
NPM : 0706295840
Tanda Tangan :



Tanggal : 13 Januari 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :
 nama : Amalia Putri
 NPM : 0706295840
 Program Studi : Jerman
 judul : Gambaran Kehidupan Kota Urban di Jerman
 Ditinjau dari Unsur Semiosis Delapan Kartun
Online "nichtlustig.de"

ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Jerman, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Adriani Lucia Hilman

(*Adriani Lucia Hilman*)

Penguji : Dr. phil. Lily Tjahjandari

(*Lily Tjahjandari*)

Penguji : Dr. Gabriele E. Otto

(*Gabriele E. Otto*)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 13 Januari 2012

Oleh

Dekan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
 Universitas Indonesia

(*Bambang Wibawarta*)
 Dr. Bambang Wibawarta S.S., M.A.
 NIP: 196510231990031002

UCAPAN TERIMA KASIH

Setelah dua semester penuh daya upaya, skripsi ini rampung juga. Pertama saya harus mengucapkan syukur kepada Tuhan YME, tanpaNya rasanya tidak mungkin saya bisa disini dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini membawa saya *jalan-jalan* keliling Jakarta. Pertama kalinya saya 'main' ke Universitas Atma Jaya karena penyusunan skripsi ini. Pertama kali saya bertandang ke Perpustakaan Nasional juga karena penyusunan skripsi ini. Ternyata menemukan buku referensi tentang kartun tidak semudah yang saya kira (atau mungkin ini perasaan saya saja?). Sayang sebenarnya...*cartoon has so much to offer.*

Di balik penyusunan karya ilmiah bersampul putih ini ada banyak orang yang wajib saya beri salut dan haturkan terima kasih sebesar-besarnya, *they are: Dr. Adriani Lucia Hilman* sebagai pembimbing yang sangat sabar menghadapi saya yang agak bebal dan cenderung lambat mengerti penjabaran beliau. Terima kasih atas semua waktu, tenaga, dan masukan yang telah diberikan.

Orangtua saya yang paling mengerti bahwa memberi dukungan tidak selalu dengan ucapan, namun sesuatu yang lebih dari itu. Walau saya merasa begitu pesimis pada diri sendiri, mereka terus percaya bahwa saya bisa...itu yang terus menaikkan semangat saya dan menjadikan ini semua mungkin.

Teguh, Ebbie, Lany, Nandi teman seperjuangan yang sama-sama sastra. *Thank you for the inspirations, courage, and spirit. But most of all, thank you for the laughs and keeping each other sane. Ga* akan seru kalau *ga* ada kalian (terutama Lany)!

Syarif yang berhasil meyakinkan saya kalau rambutnya memang penuh dengan segala hal ajaib yang luar biasa. *Thank you ever so much for the help, the support, the moral boosts, the times, the effort, the company.* Terima kasih sudah membuat penyusunan skripsi ini sebuah pengalaman yang menyenangkan!

Icha, Dina, Lea, Dyah yang sudah lulus lebih dulu di gelombang pertama. Melihat mereka saya jadi makin semangat untuk sesegera mungkin merampungkan skripsi ini. “*Shake your ****!*”

Tissy dan Tassya sebagai yang lebih senior dan sudah berbagi pengalamannya. *It's true, everything has a price.* Sesuatu yang berarti itu tidak mudah dicapai, namun perasaan setelah berhasil akan luar biasa. Semua ada harganya. *You sisters rock!*

Nanto, Maya, Cita, Fati, Steve, Sassy 'saedah' yang selalu memenuhi perannya sebagai teman-teman gila dengan sudut pandang yang berbeda. Tidak pernah kekurangan masukan-masukan dan lawakan *gokil*. *Thank you for the whimsical college life...and thank you for the maniacal laughs.* Kapan kita *jalan-jalan* lagi?

Riri si kembaran jarak jauh. *I've known you my whole life.* Terima kasih buat semua SMS, *chatting*, dan telepon-telepon tengah malam, baik itu urusan skripsi atau urusan yang lain. *BFF for life!*

Cyntha yang dengan gerakannya membuat saya yakin kalau orang-orang ‘*kayak kita*’ bisa mencapai hal-hal yang membanggakan. *We're not as lame as we thought we were, apparently.*

Hira, Vero, Thikeum, Puthuw, Botak ga perlu banyak yang diucapkan. Semoga kita bisa segera lulus, bisa segera dapat pekerjaan, lalu mengadakan arisan bulanan supaya *ga* hilang kontak. Makan-makan sepulang sekolah *ruules!*

Cay, Malla, Sri, Mira, Nurul, Rachel, Eta, Sifa para teman-teman skripsi jarak jauh dari UNJ yang bertemu karena DfA. Sebulan kita bersama menghadapi lautan anak-anak SMA yang *tengil* dan ‘*luar biasa*’. *Glad to know you guys. We should hangout more often* sambil pesta Pizza lagi.

Dominique dan Johanna yang sekarang entah dimana antara Singapura dan Jerman. Kalian sudah berhasil mematahkan beberapa stereotipe orang Jerman yang selama ini tercetak di kepala saya yang sempit ini. *Have a safe trip back!*

Kedua petugas Perpustakaan Atma Jaya yang sangat mengayomi dalam mencarikan dan menyediakan saya buku, walau saya bukan mahasiswa disana. Entah apa jadinya skripsi ini tanpa buku humor yang saya dapat file PDF-nya dari Anda. Terima kasih banyak.

Bapak Witanto dari Perpustakaan Nasional yang di tengah kesibukan inventory mau membantu saya mencarikan referensi di dalam gedung Perpustakaan raksasa tersebut.

Skripsi ini tidak akan pernah rampung tanpa orang-orang di atas. Pengalaman yang diperoleh selama menyusun skripsi ini juga saya berhutang kepada kalian semua. *The road is definitely long and bumpy with lots of potholes...tetapi, mengutip tokoh Dory dari film Finding Nemo, we just have to keep swimming, just keep swimming, just keep swimming, swimming, swimming.*

Depok, 13 Januari 2012

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amalia Putri
NPM : 0706295840
Program Studi : Jerman
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis karya : Skripsi

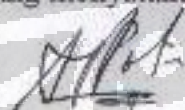
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Gambaran Kehidupan Kota Urban di Jerman Ditinjau Dari Unsur Semiosis Delapan Kartun *Online "nichtlustig.de"*

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 13 Januari 2012
Yang menyatakan



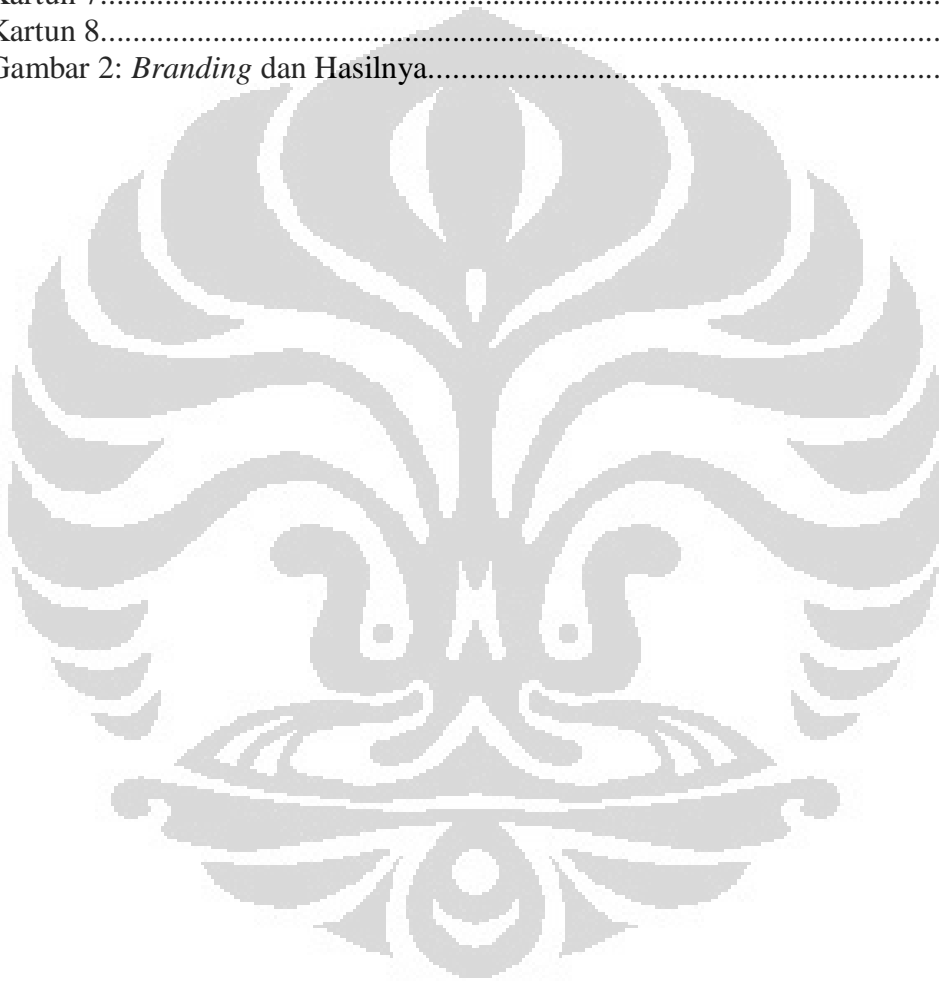
(Amalia Putri)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARITAS.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
1. PENDAHULUAN.....	1
1. 1. Latar Belakang.....	1
1. 2. Perumusan Masalah.....	7
1. 3. Tujuan Penelitian.....	7
1. 4. Metode Penelitian.....	8
1. 5. Sistematika Penyajian.....	8
2. KERANGKA TEORI DAN KONSEP.....	10
2. 1. Semiosis.....	10
2. 2. Humor.....	13
2. 2. 1. Teori Superioritas.....	15
2. 2. 1. Teori Ketidaksejajaran (<i>Incongruity</i>).....	16
2. 3. Konsep Kota Urban.....	17
2. 3. 1. Kondisi Sosial Masyarakat Kota Urban di Eropa....	19
2. 3. 2. Tempat Tinggal Kota Urban.....	22
2. 3. 3. Patologi Sosial Dalam Kota Urban.....	24
3. ANALISIS DELAPAN PANEL KARTUN <i>HERR RIEBMANN</i> DALAM “<i>NICHTLUSTIG.DE</i>”.....	27
3. 1. Analisis Kartun Tanpa Stopkontak	
3. 1. 1. Analisis Kartun Pertama.....	28
3. 1. 2. Analisis Kartun Kedua.....	34
3. 1. 3. Analisis Kartun Ketiga.....	37
3. 1. 4. Analisis Kartun Keempat.....	39
3. 2. Analisis Kartun Dengan Stopkontak	
3. 2. 1. Analisis Kartun Pertama.....	42
3. 2. 2. Analisis Kartun Kedua.....	47
3. 2. 3. Analisis Kartun Ketiga.....	50
3. 2. 4. Analisis Kartun Keempat.....	53
4. KESIMPULAN.....	56
DAFTAR REFERENSI.....	61
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Logo Website nichtlustig.de.....	4
Kartun 1.....	28
Kartun 2.....	34
Kartun 3.....	37
Kartun 4.....	39
Kartun 5.....	42
Kartun 6.....	47
Kartun 7.....	50
Kartun 8.....	53
Gambar 2: <i>Branding</i> dan Hasilnya.....	76



ABSTRAK

Nama : Amalia Putri
Program Studi : Jerman
Judul : Gambaran Kehidupan Kota Urban Di Jerman Ditinjau Dari Unsur Semiosis Delapan Kartun *Online* “*nichtlustig.de*”

Dalam ruang urban berkumpul berbagai individu dari beragam kelas sosial, etnis, latar belakang, dan kehidupan yang berbeda. Ruang urban yang selalu identik dengan hal-hal yang modern memiliki sisi lain berupa gejala *social pathology*. Gejala ini timbul sebagai efek samping kehidupan masyarakat urban pada individu yang kurang mampu bersaing secara ekonomi dan sosial dalam kehidupan urban. Beberapa gejala ini ditangkap dan dimainkan dalam delapan kartun *online* korpus data penelitian ini. Kartun *online* yang sifatnya aktual mampu menangkap unsur-unsur yang mengganggu ini untuk kemudian diputar balik, dan disajikan secara jenaka lewat humor hitam. Untuk menangkap gambaran kehidupan kota urban dalam kartun digunakan pendekatan semiosis sastra dan analisa unsur-unsur semiosis dalam kartun. Penelitian ini membuktikan bahwa karakter *Herr Riebmann* dalam kartun *online* “*nichtlustig.de*” mewakili aspek-aspek patologi sosial dalam kota urban.

Kata Kunci:

Kehidupan kota urban, patologi sosial, kartun, *online*, humor hitam.

ABSTRACT

Name : Amalia Putri
Major : Jerman
Title : Gambaran Kehidupan Kota Urban di Jerman Ditinjau Dari Unsur Semiosis Delapan Kartun *Online "nichtlustig.de"*

In urban space together various individuals from diverse social classes, ethnicities, backgrounds, and different life. Urban space that is always synonymous with modernity have another side that is the symptoms of social pathology. These symptoms occur as a side effect of urban life in individuals who are less able to compete economically and socially in urban life. Some of these symptoms are captured and played in eight online cartoons as the datas of this study. Online cartoons are actual and able to capture the elements that interfere with this for later reversed, and presented through playful black humor. To capture the image of an urban city life in cartoons, semiosis approach and analysis of literary elements of semiosis in the cartoon are used. This study proves that the character *Herr Riebmann* in the online cartoon "*nichtlustig.de*" represent the social aspects of pathology in an urban city.

Keywords:

Urban city life, social pathology, cartoon, online, black humor.

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagai manusia modern, kebanyakan dari kita memilih untuk tinggal di kota karena segala kemudahan, fasilitas, dan banyak aspek lainnya. Seiring perkembangannya kota telah berubah menjadi sebuah sistem yang unik namun juga rumit. Kerumitan dan keunikan ini terus menarik minat manusia, baik yang tinggal di dalamnya atau yang tidak. Salah satu bentuk ketertarikan ini adalah dorongan manusia untuk menangkap sekelumit dari keunikan dan kerumitan sebuah kota, disengaja atau pun tidak. Hal yang ditangkap atau tertangkap bisa berupa apa saja; sekelibat kejadian sehari-hari yang dituliskan dalam teks sampai problema rumit yang tipikal milik manusia kota. Tidak bisa dipungkiri bahwa kota telah menjadi lahan yang subur untuk tema berbagai karya, baik itu berupa teks tertulis atau pun bergambar.

Manusia adalah *Homo symbolicum*, makhluk yang selalu menciptakan dan memanipulasi tanda (Lentricchia and McLaughlin, 1995). Makna diciptakan lewat penciptaan dan interpretasi dari tanda. Tanda dapat berupa huruf, kata, ikon, gambar, bau, rasa, atau objek, namun ia menjadi sebuah 'tanda' hanya apabila kita, manusia, memberikannya makna. Gambar sebagai salah satu bentuk tanda telah ada sejak ribuan tahun yang lalu, sejak adanya lukisan di dinding gua dibuat oleh manusia purba. Dalam bukunya, McCloud (1993: 10-16) memperlihatkan bagaimana gambar digunakan sebagai alat pencatat sejarah dalam kebudayaan Aztec kuno. Dari gambar-gambar yang disajikan berurutan itu, kita dapat mengetahui latar, penokohan, serta alur sebuah peristiwa. Gambar memotret sebuah peristiwa dengan mengubahnya ke dalam bentuk ikon yang artinya telah disepakati oleh masyarakat penciptanya.

Hingga hari ini kita masih hidup dalam dunia penuh ikon. Barry¹ berpendapat bahwa budaya kita akan berkembang ke arah yang lebih visual, karena gambarlah yang berkomunikasi lebih dalam, bukan kata-kata. Poin-poin inilah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti gambar sebagai media pencitraan.

¹ Dalam Varnum dan Gibbons, 2001: ix.

Gambar yang akan diteliti dalam skripsi ini akan dipersempit menjadi kartun, namun sebelumnya harus diperjelas sebenarnya apa itu kartun.

Kata 'kartun' sendiri merupakan serapan dari bahasa Inggris yaitu 'cartoon'. Kata 'cartoon' datang dari bahasa Itali 'cartone' yang artinya 'kertas'. Mulanya kartun adalah sebutan bagi sebuah sketsa awal untuk sebuah lukisan kanvas atau dinding. Menurut Taylor, kartun modern berkembang berkat ditemukannya mesin cetak dan berawal dari gambar cetak yang digunakan sebagai ilustrasi dalam buku. Gambar cetak yang berfungsi sebagai ilustrasi teks ini bisa dinikmati oleh masyarakat luas. Lama-kelamaan gambar ini tidak lagi menjadi hanya sekadar alat ilustrasi, namun juga sebagai alat pencerita, karena kemudian muncul 'cerita bergambar'². Cerita bergambar ini mengkombinasikan kata dengan gambar, dan pada abad 18 muncullah apa yang disebut kartun modern; gambar cetak bersifat humor dengan pesan yang luas dan didistribusikan secara umum untuk dinikmati orang banyak.

Telah disebutkan sebelumnya bahwa ikon memegang peran besar dalam kehidupan manusia. Ikon memiliki artian yang luas, yang akan penulis jadikan acuan adalah yang diajukan oleh McCloud (1991: 27) karena lebih sesuai dengan media kartun yang dipilih, yaitu sebutan bagi tiap gambar yang mewakili seseorang, tempat, barang atau pun gagasan. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa ada beberapa jenis ikon: simbol, ikon dalam bidang bahasa, Ilmu Pasti, dan Komunikasi, dan ikon yang kita sebut sebagai gambar. Ikon gambar memiliki makna yang lebih lentur dan beragam karena ia memiliki tingkat abstraksi yang beragam pula; semakin sederhana sebuah gambar maka semakin kuat maknanya, karena kesederhanaan gambar tersebut memiliki sifat yang universal. Kesederhanaan gambar ini merupakan ciri khas gambar kartun.

Kartun biasanya berupa panel tunggal karena tidak ada jukstaposisi³ dengan gambar lain, ia biasanya merupakan jukstaposisi antara gambar dengan kata-kata. Sehingga pemilihan bahan dalam skripsi ini berpusat pada gambar

² McCloud (*Ibid.*, 16-17)

³ *Juxtaposed: The state or position of being placed close together or side by side, so as to permit comparison or contrast.* Ditempatkan dalam keadaan atau posisi yang berdekatan atau berdampingan, sehingga memungkinkan perbandingan atau terjadinya kontras. (<http://www.artlex.com/ArtLex/J.html#anchor125869>, diakses 7 April 2011 pukul 20:13)

berpanel tunggal yang dibangun dari gambar dan kata dan akan disebut sebagai kartun.

Di atas disebutkan bahwa kartun adalah gambar yang bersifat humor. Kartun modern yang kita kenal pun bekerja lewat humor, hal ini bukan sesuatu yang baru dalam bidang seni. Seni visual sejak dulu (terutama lukisan) banyak yang memasukkan unsur humor di dalamnya⁴. Martin (2007: 5) menyimpulkan bahwa humor adalah istilah yang dipakai untuk merujuk pada segala hal, baik yang diucap, dilakukan, atau bahkan proses mental dalam menciptakan yang dianggap lucu dan membuat orang tertawa. Kartun mempunyai maksud untuk menyindir dan mengkritik kenyataan yang sering timpang, namun agar kritikan ini bisa diterima penikmatnya, maka kartun bekerja lewat humor yang sifatnya lebih menghibur sehingga kritikan tersebut tidak dirasa terlalu tajam.

Kebanyakan penelitian tentang humor didasarkan pada teori psikologi yang berangkat dari pendekatan psikoanalisa, superioritas/*disparagement* (peremehan), ketidak seajajaran (*incongruity*), dan pertentangan. Pendekatan yang akan penulis fokuskan disini adalah superioritas atau *disparagement* karena berhubungan erat dengan korpus data yang akan dijelaskan selanjutnya. Teori superioritas/*disparagement* ini muncul dari fakta bahwa banyak bentuk lelucon yang timbul dari menghina atau menjatuhkan orang lain. Menurut teori ini humor merupakan hasil dari rasa superioritas yang timbul akibat rasa agresi kita terhadap orang lain. Implikasi dari humor ini adalah munculnya apa yang disebut dengan ‘*black humor*’ atau dalam bahasa jerman ‘*schwarzes Humor*’. Menurut Lammel (1995: 19) *schwarzes Humor* dalam seni gambar mengeksploitasi rasa *Schadenfreude*⁵ dengan menampilkan hal-hal yang wajarnya akan terasa tidak nyaman untuk dilihat, namun karena ini sebuah bentuk humor, mau tidak mau penikmatnya pasti akan tertawa.

Salah satu bentuk *schwarzes Humor* dalam kartun yang ingin saya angkat adalah dari kartun berjudul *Nichtlustig*. *Nichtlustig* adalah sebuah kartun Jerman

⁴ Lammel, Gisold. *Deutsche Karikaturen: Vom Mittelalter bis heute*. 1995. Verlag J.B. Metzler: Stuttgart, Weimar.

⁵ *Schadenfreude: Boshafte Freude über das Missgeschick, Unglück eines andern*. (Duden Deutsches Universalwörterbuch, 2007). Perasaan senang atas kesialan atau penderitaan orang lain. Tidak ada padanannya dalam bahasa Indonesia sehingga penulis tidak menerjemahkannya.

Saat ini di Jerman kartun dan komik mulai kembali populer⁸, terlihat dari geliat para kartunis dan komikus Jerman, terutama di kota Hamburg dan Berlin. Banyak muncul kartunis dan komikus baru serta bertambahnya publikasi berbentuk buku komik atau kartun. Universität Hamburg bahkan sudah membuka program studi untuk komik, yang menandakan bahwa saat ini kartun dan komik telah menjadi sesuatu yang bernilai dan bukan lagi sekadar bacaan sampingan untuk konsumsi anak kecil saja. Ia telah menjadi sebuah bentuk seni tersendiri yang layak mendapat perhatian dan kajian mendalam mengingat kartun dan komik kerap berangkat dari situasi dan kejadian sehari-hari.

Selain menerbitkan buku kartun dan komik, di Jerman bentuk seni ini juga disebarluaskan secara online. Website-website kartun dan komik Jerman mulai bermunculan seperti www.ruthe.de, dimana kartunis Ralph Ruthe menerbitkan kartun-kartunnya dibawah judul *Shit Happens!*, atau Elias Hauck dan Dominik Bauer, lebih dikenal dengan Hauck & Bauer, yang sudah sering mengisi kolom-kolom majalah dan koran serta memenangkan tempat kedua *Deutsche Karikaturenpreis* 2010 juga menerbitkan kartun mereka dalam sebuah blog dengan alamat <http://hauckundbauer.blogspot.com/>. Komikus Philip Tägert, lebih dikenal dengan FiL, menerbitkan komiknya di website www.fil-berlin.de.

Nama-nama kartunis dan komikus di atas memperoleh ketenarannya dengan menerbitkan karya mereka di media cetak dan baru kemudian membuat versi online dari kartun mereka. Ada juga kartunis yang memulai karirnya dengan menerbitkan karyanya secara online hingga kemudian dibukukan. Fenomena kartun yang terbit murni lewat internet ini menarik perhatian penulis, karena sang kartunis tidak lagi mengandalkan media cetak untuk menyebarkan karyanya, seperti pengertian kartun yang dijelaskan sebelumnya. Fenomena kartun online ini menarik karena kebanyakan kartunis yang sudah kawakanlah yang mendigitalisasikan karyanya (misalnya seperti Ralph Ruthe). Sauer merupakan kasus yang menarik karena ia seorang yang bisa dibilang sukses lewat jalur yang berbeda. Ia menggunakan kemudahan akses internet yang dimiliki penduduk kota urban. Penulis berasumsi dengan menyebarkannya lewat internet, Sauer

⁸ <http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/ccs/de6267373.htm> diakses pada 30 Maret 2011 pukul 23:16

memastikan bahwa penikmat karyanya jugalah warga kota urban, seperti dirinya, sehingga pesan dari humornya akan sampai dengan efektif.

Nichtlustig mendapat ulasan yang baik dan memiliki penggemar tersendiri. Penulis mengasumsikan karena kartunnya mampu mengangkat permasalahan atau aspek-aspek khas kota urban, memutarbalikkan (seperti halnya *schwarzes Humor* yang selalu bermain dengan hal-hal yang tidak masuk akal dan kontras) dan menyajikannya dengan penuh humor. Sehingga penulis menganggap kartunnya sebagai sebuah teks urban, dimana masalah kota urban diangkat dan disajikan ke para pembacanya dengan santai, walau disini kartunnya lebih terfokus pada individu atau masyarakatnya, karena kota sudah tidak dapat lagi dipisahkan dengan manusia, semakin banyak kita mempelajari tentang manusia atau masyarakat kota, semakin banyak pula kita mengetahui tentang kota tersebut⁹.

Penulis memutuskan untuk menganalisa kartun yang dimuat dari website *nichtlustig.de* karena dianggap sebagai bentuk awal berkembangnya kartun tersebut, sementara buku yang ada dianggap sebagai bentuk turunan karena mengambil dan mengembangkan aspek-aspek yang sebelumnya sudah ada di website. Dari sekian karakter yang ada dalam website, penulis memilih tokoh *Herr Riebmann* yang tinggal di dalam tembok apartemen tetangganya, *Der Nachbar*.

Apartemen adalah sebuah ciri yang khas kota urban, karena lahan yang terbatas namun permintaan properti yang tinggi, di kota banyak dibangun apartemen atau flat. Potret *Herr Riebmann* yang tinggal dalam tembok menggambarkan betapa sempitnya ruang pribadi antar manusia di kota, sehingga manusianya terdorong untuk menjadi lebih individualistis dan sangat mengutamakan privasi. Atau juga sebagai gambaran betapa sulitnya menemukan tempat tinggal yang terjangkau.

Herr Riebmann digambarkan sebagai seorang lelaki botak bermata juling dengan sejumput rambut putih di belakang telinganya, berpakaian kemeja putih dan dasi, namun telanjang kaki. Sementara tetangganya, *Der Nachbar* seorang lelaki berambut coklat, berkumis, memakai kemeja putih, rompi coklat, dan

⁹ Kenneweg, Anne Cornelia. *Städte als Erinnerungsräume : Deutungen gesellschaftlicher Umbrüche in der serbischen und bulgarischen Prosa im Sozialismus*. 2009. Frank & Timme GmbH Verlag : Berlin (E-book)

sepatu. Setiap hari *Herr Riebmann* selalu mengganggu *Der Nachbar* dengan berbagai cara yang absurd dan tidak masuk akal.

Kartun *Herr Riebmann* yang digunakan adalah kartun yang dimuat dalam website *nichtlustig.de* hingga tertanggal 31 Maret 2011. Setelah mengamati keseluruhan tiga puluh tiga kartun, penulis membagi kartun menjadi dua kategori berdasarkan tema yang paling dominan muncul, yaitu kartun dimana *Herr Riebmann* mengganggu *Der Nachbar* lewat penggunaan stop kontak dan kartun dimana *Herr Riebmann* tidak menggunakan stop kontak. Dari tiap kategori tersebut penulis memilih empat kartun karena dianggap perlu untuk melihat dari kedua kategori besar tersebut agar dapat melakukan analisis yang utuh, sehingga kartun yang akan dianalisis dalam skripsi ini berjumlah delapan kartun.

Dalam analisis kartun, penulis akan menganalisis tanda-tanda bahasa yang muncul, baik dalam bentuk dialog, teks narasi, atau yang tersaji lewat ikon-ikon gambar yang muncul. Tanda-tanda bahasa ini kemudian akan dikaitkan dengan teori semiosis dan akan diidentifikasi Representamen, Objek yang diwakili olehnya, dan Interpretan yang terbentuk setelah meneliti komposisi Representamen dan Objek yang ditampilkan. Representamen yang muncul dikomposisikan dalam sebuah adegan kartun, oleh karena itu perlu juga diidentifikasi unsur-unsur intrinsiknya, seperti latar dan penokohan, agar dapat mengerti bagaimana tanda tersebut diposisikan sebab akan mempengaruhi pemaknaannya. Hasil dari identifikasi unsur intrinsik dan semiosis ini akan dikaitkan dengan konsep kota urban agar dapat menemukan aspek kota urban apa yang diwakili lewat kartun *Herr Riebmann* ini.

1.2. Perumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dari delapan kartun *Herr Riebmann* dalam website *nichtlustig.de* adalah aspek-aspek kota urban di Jerman apa yang terwakili lewat karakter *Herr Riebmann* dalam seri kartun online "*nichtlustig.de*"?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan dan membuktikan bahwa terdapat gambaran kehidupan masyarakat kota urban di dalam kedelapan kartun

Herr *Riebmann* yang dimuat dalam *website nichtlustig.de* tertanggal 31 Maret 2011. Selain itu, tujuan penelitian ini juga sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Strata Satu pada Program Studi Jerman, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

1.4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode intrinsik dengan menggunakan teori semiosis dan kehidupan masyarakat urban. Metode intrinsik dan semiosis digunakan untuk menganalisa tanda dan mencari Interpretannya dalam unsur kota dan masyarakat urban. Tanda yang telah diidentifikasi kemudian dikaitkan dengan unsur-unsur kota urban serta masyarakatnya agar dapat mengidentifikasi aspek apa yang diwakili oleh karakter *Herr Riebmann*. Penulis juga mewawancarai kartunis via Surat elektronik mengenai kartun *Nichtlustig* dan hasilnya dapat digunakan dalam menginterpretasi kartun-kartun yang telah dipilih.

1.5. Sistematikan Penyajian

1. Bab 1: Pendahuluan

Penulis akan memaparkan latar belakang penulisan skripsi dan alasan dalam memilih korpus data yang akan dianalisa. Penulis juga akan menyinggung sekilas mengenai konsep, korpus data, metode, serta pendekatan yang akan digunakan dalam menganalisa kedelapan kartun.

2. Bab 2: Kerangka Teori dan Konsep

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan untuk menganalisis kedelapan kartun. Pertama akan dijelaskan bagaimana teori semiosis Peirce menampilkan Representamen, mewakili Objek, dan membentuk Interpretan. Kedua akan dijelaskan mengenai humor serta teori-teori humor. Konsep kota yang digunakan adalah menurut Wirth dan Grunfeld, sementara untuk pengertian urban digunakan milik Halley. Selanjutnya dipaparkan mengenai kondisi sosial masyarakat kota urban di Eropa menggunakan teori Daldjoeni, Press, Simmel, dan Healey. Tempat tinggal kota urban juga akan dijabarkan menurut teori

Daldjoeni, Healey, Press, dan Michelson. Terakhir adalah penjelasan tentang *patologi sosial* yang terjadi dalam kota urban menurut Daldjoeni, Ward and Thomas, Press, dan Healey.

3. Bab 3: Analisis Delapan Kartun *Herr Riebmann* Dalam “nichtlustig.de”

Dalam bab ini penulis akan menganalisa kedelapan kartun *Herr Riebmann*. Pertama dengan membuat asumsi alur cerita yang terjadi dalam tiap panel dengan mengasosiasikan gambar yang ada dengan teks/dialog yang terjadi antar karakter. Kemudian akan dianalisa unsur-unsur intrinsiknya, termasuk memaparkan letak humor dalam tiap kartun. Kemudian unsur intrinsik ini akan dikaitkan dengan teori semiosis yang digabung dengan pemahaman akan konsep kota urban dan kehidupan masyarakat urban untuk melihat dan membuktikan bahwa kartun ini mewakili aspek-aspek kota urban.

4. Bab 4: Kesimpulan

Dalam bab ini akan dipaparkan kembali secara singkat hubungan antar kedelapan kartun dengan gambaran kehidupan masyarakat kota urban. Kemudian menyimpulkan aspek-aspek urban apa yang ditampilkan lewat karakter *Herr Riebmann*.

BAB 2 KERANGKA TEORI DAN KONSEP

2. 1. SEMIOSIS

Pada tahun 1931 Charles Sanders Peirce memformulasikan model tanda miliknya sendiri yang ia sebut 'semeiosis'. Walau dikembangkan berbarengan dengan 'semiotik' Ferdinand de Saussure, terdapat perbedaan yang mencolok. Model tanda milik Peirce terdiri dari tiga unsur (trikotomis) yaitu:

1. Representamen adalah bentuk yang diambil oleh tanda tersebut, sering juga disebut *sign-vehicle*. Bentuk ini tidak selalu bersifat materi namun seringkali diinterpretasikan begitu. Ia merupakan bentuk bagaimana sebuah tanda dimunculkan (seperti bentuk verbal atau tulisan sebuah kata).
2. Objek: hal dibalik tanda yang dijadikan referensi (sebuah *referen*), hal yang dirujuk oleh tanda tersebut.
3. Interpretan adalah citraan (*sense*) yang muncul dari tanda tersebut. Interpretan didapat setelah yang melihat tanda menafsirkan hubungan yang terjalin antara Representamen yang ditampilkan dengan Objek yang dirujuk.

Dalam kalimat Peirce¹⁰ sendiri:

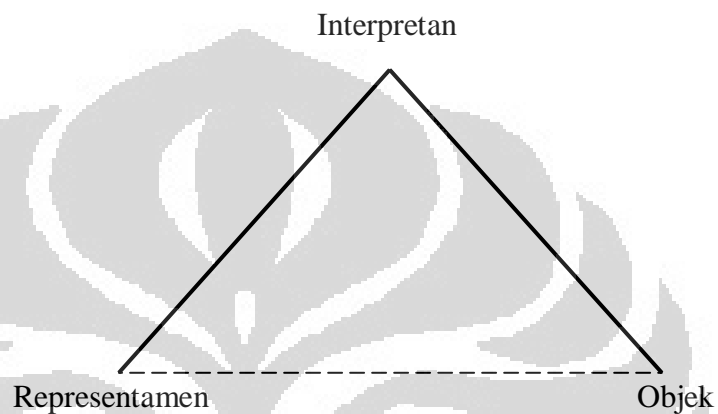
“A sign ... [in the form of a representamen] is something which stands to somebody for something in some respect or capacity. It addresses somebody, that is, creates in the mind of that person an equivalent sign, or perhaps a more developed sign. That sign which it creates I call the interpretant of the first sign. The sign stands for something, its object. It stands for that object, not in all respects, but in reference to a sort of idea, which I have sometimes called the ground of the representamen.”

Tanda dalam bentuk representamen merupakan perwakilan suatu objek bagi diri seseorang (penerima tanda). Tanda ini (representamen), bila diinterpretasikan, memunculkan sebuah tanda lain dalam benak penerimanya. Tanda yang muncul dalam benak penerima setelah menerima representamen disebut interpretan dan ini bergantung pada referensi dan informasi yang dimiliki oleh si penerima tanda. Interpretan yang muncul dalam benak penerima ini dapat berupa tanda yang bersifat sejajar dengan representamen atau tanda yang sudah

¹⁰ Dalam Chandler, 2007: 29.

berproses lebih lanjut. Tiap representamen pasti mewakili sebuah objek, namun perwakilan ini tidak secara keseluruhan. Representamen tidak mewakili keseluruhan aspek dari objek tersebut melainkan mewakili sebuah referensi terhadap semacam ide atau pemikiran, yang merupakan dasar dari representamen tersebut.

Cara kerja sistem tanda milik Peirce dapat digambarkan dalam diagram segitiga berikut:

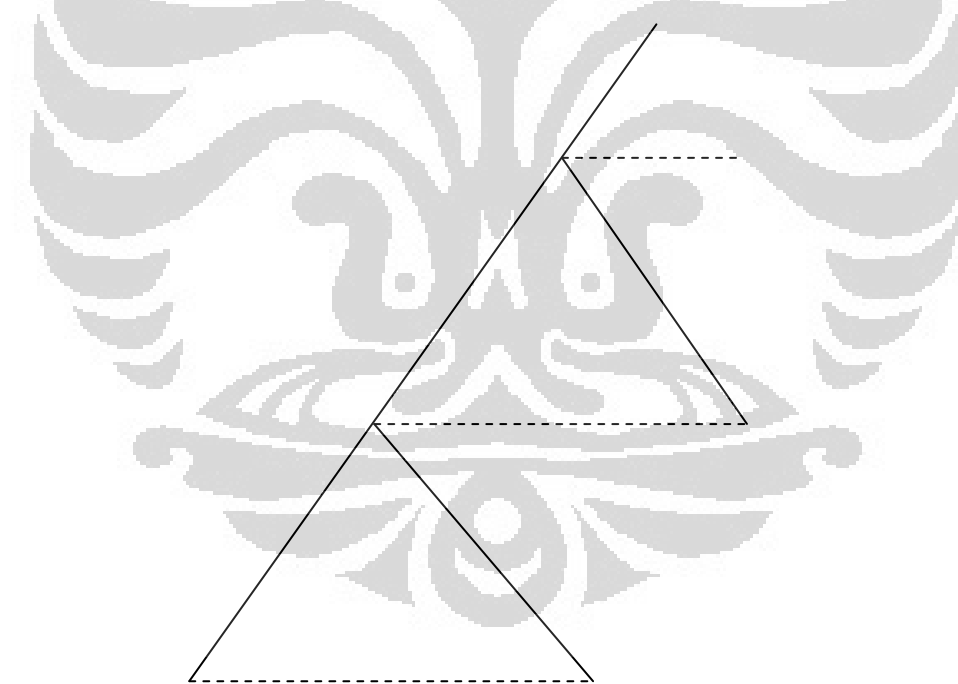


Garis putus-putus di bagian bawah segitiga ini ditujukan untuk menunjukkan bahwa tidak ada hubungan langsung yang terlihat antara representamen (*sign-vehicle*) dan objek (*referent*).

Cara kerja diagram ini dapat dijelaskan sebagai berikut: ketiga elemen ini memiliki fungsi yang serupa dengan sebuah label yang tertempel pada sebuah kotak tertutup. Jika kita membaca label ini, maka kita akan mendapat gambaran akan apa yang ada di dalam kotak tersebut. Proses semiosis yg terjadi adalah sebagai berikut. Hal pertama yang kita temui adalah representamen-nya, yaitu berupa kotak dan labelnya; hal ini mengindikasikan pada kita bahwa ada sesuatu di dalam kotak tersebut. Pengetahuan dalam benak kita akan benda yang ada dalam kotak ini disebut dengan interpretan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa interpretan merupakan konsep akan tanda tersebut yang terbentuk di dalam kepala kita jika kita melihat sebuah representamen, sehingga diperlukan pengetahuan awal (referensi) oleh penerima tanda agar ia bisa membentuk interpretan ini. Objek dari sebuah tanda selalu tersembunyi, karena jika objek tidak tersembunyi, maka tidak akan diperlukan tanda untuk merepresentasikannya.

Menurut model tanda milik Peirce, objek sebuah tanda tidak terbatas pada hal materi saja, tetapi juga termasuk pada konsep abstrak dan kesatuan fiktif. Model tanda Peirce memungkinkan referensi ke hal materi dan realitas di luar tanda itu sendiri. Objek dalam sistem tanda Peirce bukan hanya sekedar ‘variasi’ dari interpretan, tapi merupakan sebuah hal yang penting bagi pemaknaan tanda: di dalam sebuah ‘makna’ terkandung referensi dan nalar (atau dalam lingkup yang lebih luas yaitu representasi dan interpretasi).

Menurut Roman Jakobson (1952) dan Umberto Eco (1976), model semiosis Peirce yang segitiga ini membuka kemungkinan akan semiosis yang tidak terbatas, karena setiap interpretasi awal dapat diinterpretasi ulang¹¹. Petanda dapat menjadi penanda berikutnya dan oleh karena itu dapat diinterpretasikan lagi. Peirce¹² menekankan bahwa dalam membangun makna, makna tersebut tidak terkandung langsung di dalam tandanya, melainkan muncul karena adanya interpretasi.



Dalam hubungan antara representamen dan objek, terdapat tiga jenis tanda¹³, yaitu ikon, indeks, dan lambang. Ikon adalah tanda yang hubungan antara representamen dan objeknya berdasarkan pada keserupaan identitas.

¹¹ Dalam Chandler, 2007: 31

¹² *Ibid.*: 32.

¹³ Hoed, 2007: 22

Representamen dan objek memiliki fitur-fitur yang sama, seperti lukisan atau arca. Indeks adalah tanda yang hubungan antara representamen dan objeknya berdasarkan hubungannya antara kontiguitas¹⁴ atau sebab akibat, contohnya jika terlihat ada asap terlihat di kejauhan maka ia merupakan indeks dari kebakaran. Lambang adalah tanda yang hubungan antara representamen dan objeknya didasari konvensi sosial, yang sudah disetujui penggunaan dan konteksnya oleh manusia yang menggunakannya. Contoh lambang yaitu rambu lalu lintas dan bahasa manusia. Hubungan antara representamen masing-masing didasari konvensi sosial.

2. 2. HUMOR

Humor¹⁵ berasal dari bahasa Latin (*humorem*) yang berarti bersifat cair atau cairan. Awalnya humor mengacu pada substansi fisik, namun kemudian berkembang menjadi konotasi psikologis terhadap tempramen atau suasana hati yang sementara. Sampai abad ke-16 kata ini masih belum memiliki konotasi lucu atau asosiasi dengan tawa. Pada abad ke-16 humor digunakan untuk mengacu pada tempramen dan ciri kepribadian yang tidak seimbang, sehingga kata humor menjadi referensi bagi hal-hal yang diluar kewajaran. Sejak itu 'humor'¹⁶ berarti orang yang aneh, eksentrik, atau ganjil.

Humor dapat menjadi cara untuk mempertajam perbedaan status antar individu, mengungkapkan persetujuan dan keramahan, namun juga ketidaksetujuan dan agresi. Humor memudahkan membentuk kerja sama, tapi juga dapat menyebabkan pertentangan. Ia dapat memperkuat solidaritas atau menjatuhkan status dan kekuatan. Kebanyakan peneliti setuju bahwa humor melibatkan ide, gambar, teks, atau situasi yang aneh, tidak biasa, tidak disangka, mengejutkan, atau diluar kewajaran.

Ada dua istilah kognitif yang digunakan untuk memahami humor. Pertama dikemukakan oleh Arthur Koestler (1964) yaitu *bisociation*. *Bisociation* terjadi saat situasi, peristiwa, atau ide secara bersamaan dilihat dari dua persepektif acuan yang konsisten, tetapi biasanya tidak berhubungan dan bahkan tidak kompatibel

¹⁴ Keadaan bersentuhan baik dalam arti ruang maupun waktu (KBBI, 2008)

¹⁵ Martin, 2007: 21

¹⁶ *Ibid.*: 22

satu sama lainnya. Michael Apter (1982) menggunakan istilah *synergy* untuk menggambarkan proses kognitif saat dua konsep atau dua gambaran yang bertentangan dari sebuah objek berada di pikiran seseorang pada saat yang bersamaan.

Humor dalam interaksi sosial sehari-hari dapat dibagi dalam tiga kategori besar¹⁷: (1) lelucon, sebuah anekdot yang dihafal dan kemudian diceritakan dari satu orang ke yang lain; (2) humor percakapan spontan (biasa dikenal dengan sifat ‘jenaka’ atau ‘wit’), yang diciptakan secara sengaja oleh individu sepanjang percakapan; (3) humor yang tidak disengaja.

Lelucon biasanya terdiri dari *setup* dan *punchline*. *Setup* membangun serangkaian situasi dan ekspektasi yang terarah kepada pendengar tentang bagaimana menginterpretasi kejadian tersebut. *Punchline* kemudian tiba-tiba menggeser makna yang sudah dibangun tadi lewat cara yang tak terduga dan jenaka sehingga membentuk persepsi ganjil yang tidak serius; sesuatu yang diperlukan agar humor dapat terjadi. Cerita dalam *setup* pasti bersifat ringan dan jenaka sehingga sejak awal pendengar sudah diberi indikasi bahwa yang sedang didengarnya bersifat humoris. Otak pendengar sudah diberi asumsi bahwa setelah ini akan terjadi sesuatu yang lucu, yang mengarah pada tawa. Otak seakan ‘dipersiapkan’ untuk tertawa terlebih dahulu.

Menurut Debra Long dan Arthur Graser¹⁸ (1988) ada 11 kategori humor:

1. Ironi: Pembicara mengungkapkan sesuatu yang dimana arti harfiahnya berbeda dengan arti yang dimaksud.
2. Satir: Humor agresif yang mengolok-olok institusi atau kebijakan sosial.
3. Sarkasme: Humor agresif yang mengolok individual.
4. Pernyataan yang berlebihan atau menjatuhkan (*overstatement and understatement*): Mengubah makna hal yang sudah diungkapkan seseorang dengan mengulangnya menggunakan penekanan yang berbeda.
5. Menjatuhkan diri: Komentar humoris yang menjadikan diri sendiri sebagai bahan candaan.

¹⁷ *Ibid.*: 7

¹⁸ *Ibid.*: 13.

6. Ledekan: Komentar humoris yang ditujukan pada kekurangan atau tampilan fisik si pendengar.
7. Balasan cerdas terhadap pernyataan serius: Balasan yang cerdas, ganjil, atau tidak masuk akal terhadap pernyataan atau pertanyaan yang bersifat serius.
8. *Double entendres*: Sebuah pernyataan atau kata sengaja disalahartikan atau disalahtanggapi sehingga bermakna ganda.
9. *Puns*: Menggunakan kata secara humoris sehingga menimbulkan makna kedua (biasanya berdasarkan pada homofon).

Secara umum fungsi sosial dan komunikasi humor adalah sebagai berikut; selain untuk menghibur, secara tidak sadar humor sering digunakan orang untuk membuat orang lain terkesan dengan kejenakaan mereka yang cerdas, mendapat perhatian, memperoleh prestis, atau persetujuan dari sekitarnya. Michael Mulkey (1988)¹⁹, seorang sosiolog, berpendapat bahwa

“[...] humor may be viewed as a mode of interpersonal communication that is frequently used to convey implicit messages in an indirect manner and to influence other people in various ways.... Humor is also often used to convey critical or disparaging messages that might not be well received if communicated in a more serious manner.”

Humor merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mempengaruhi seseorang. Karena cara bekerjanya yang menggunakan tawa, kadang seseorang yang sedang dipengaruhi tidak sadar bahwa persepsinya sedang diubah, karena baginya yang saat itu ia dengar/terima hanyalah sekadar hiburan. Lewat cara ini juga humor menjadi alat penyampaian pesan yang efektif, karena dengan cara ini pesan yang dirasa kritis atau menyinggung dapat diterima dengan lebih baik oleh si pendengar ketimbang apabila dibicarakan secara serius.

2.2.1. TEORI SUPERIORITAS

Teori ini merupakan salah satu yang tertua²⁰, sudah ada setidaknya dari zaman filsuf Plato dan Aritoteles. Plato (428-38 SM) menyatakan bahwa humor sebenarnya berasal dari rasa dengki. Menurut teori ini humor merupakan sebuah bentuk agresi, oleh karena itu teori ini juga disebut sebagai teori peremehan/penghinaan (*disparagement*), teori agresi, atau teori degradasi. Humor

¹⁹ *Ibid.*: 17

²⁰ *Ibid.*: 44

adalah hasil dari rasa superioritas yang berasal dari peremehan atau penghinaan terhadap orang lain atau pun kesalahan mereka.

Dalam perkembangannya, Gruner (1978) menganggap humor sebagai agresi yang jenaka. Ia menekankan bahwa humor adalah sebuah bentuk permainan. Kesenangan humor mirip dengan rasa kemenangan yang diperoleh setelah seseorang berhasil memenangkan permainan yang panjang dan sulit. Sisi positif pandangan Gruner ini menekankan pada perasaan kesejahteraan dan keberhasilan, perasaan merdeka dan bebas dari ancaman, saat seseorang dapat mengolok-olok orang atau situasi yang biasanya akan dianggap berbahaya.

Mindess (1971) juga mengungkapkan hal yang serupa. Menurutnya peran sosial kita (manusia) menuntut kita untuk menekan dan menyangkal impuls dan keinginan kita agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sesuai dengan ekspektasi orang lain. Menurut Mindess, humor adalah cara kita untuk mengatasi pertentangan yang terjadi. Memungkinkan kita untuk merasa bebas, berkuasa, dan percaya diri sambil terus hidup dalam batasan sosial manusia.

Kemampuan humor agresif untuk membantu kita menghadapi tekanan juga tampak pada apa yang disebut dengan '*gallows humor*' humor tiang gantungan. Istilah "*gallows humor*"²¹ datang dari deskripsi Freud (1960[1905]) terhadap lelucon para terdakwa saat sedang berjalan ke tiang gantungan. Istilah ini kemudian digunakan untuk merujuk pada bentuk agresif humor yang bersifat mengerikan (biasa dikenal dengan "*black humor*", humor hitam). Humor semacam ini digunakan untuk menjaga kewarasan seseorang yang berada dalam situasi yang benar-benar mengerikan. Humor tiang gantungan (*gallows humor*) memungkinkan seseorang untuk merasakan kebebasan, sebuah bentuk penolakan untuk sepenuhnya ditundukkan, meskipun jelas mereka telah terdominasi.

2.2.2. TEORI KETIDAKSEJAJARAN (*INCONGRUITY*)

Teori ini mengusulkan bahwa persepsi ketidaksejajaran merupakan penentu yang krusial apakah sesuatu lucu atau tidak: hal-hal yang lucu adalah yang tidak sejajar, mengejutkan, ganjil, aneh, atau berbeda dari ekspektasi yang biasa. Humor terjadi saat ada ketidakcocokan atau benturan antara persepsi

²¹ *Ibid.* : 49

indrawi dengan pengetahuan abstrak atau konsep yang kita miliki mengenai sesuatu.

Arthur Koestler (1964) menjelaskan hal ini menggunakan konsep *bisociation* miliknya. *Bisociation* terjadi saat situasi, peristiwa, atau ide secara bersamaan dilihat dari dua persepektif acuan yang konsisten, tetapi biasanya tidak berhubungan dan bahkan tidak kompatibel. Sesuatu dapat menjadi ‘X’ dan ‘bukan-X’ di saat yang bersamaan (Mulkay, 1988). Munculnya dua persepsi yang saling kontradiksi secara serempak inilah yang dianggap sebagai inti dari humor.

Thomas Shultz (1972) berpendapat bahwa *punchline* sebuah lelucon menciptakan ketidaksejajaran dengan memasukkan informasi yang tidak sesuai dengan pengertian awal kita terhadap *setup* lelucon yang diceritakan sebelumnya. Hal ini menyebabkan para pendengar agar mundur dan mencari ambiguitas dalam *setup* yang dapat diinterpretasikan berbeda, sehingga memungkinkan *punchline* untuk menjadi masuk akal.

2. 3. KONSEP KOTA URBAN

Kata ‘kota’ dan ‘urban’ seringkali digunakan bersamaan atau bergantian. Walau arti keduanya berdekatan dan memiliki beragam variasi namun ada perbedaan yang mendasar. Banyak terdapat definisi tentang apa itu ‘kota’, namun definisi ini terbatas pada ruang lingkup pendekatannya. Menurut Wirth²² (1938)

“Cities were to be identified, in the first place, as communities that were larger, denser, and more socioculturally heterogenous than other community types.”

Dari definisi ini dapat diambil beberapa poin penting bahwa sebuah kota dapat diidentifikasi dengan adanya berbagai komunitas, yang anggotanya jauh lebih besar, padat, dan jauh lebih heterogen dari jenis komunitas lain. Dalam kota tidak terdapat hanya satu komunitas dengan satu ragam anggota. Kota memiliki banyak komunitas, dan komunitas-komunitas ini berukuran besar. Anggota-anggotanya pun datang dari berbagai latar belakang yang berbeda dan beragam, tidak seperti anggota komunitas lain yang anggotanya jauh lebih seragam satu sama lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kota merupakan tempat berkumpul dan berbaurnya berbagai macam manusia dalam jumlah besar.

²² Dalam Press, 1980: 2

Sementara itu Grunfeld²³ mendefinisikan kota sebagai

“kota adalah suatu pemukiman dengan kepadatan penduduk yang lebih besar daripada kepadatan wilayah nasional, dengan struktur mata pencarian non agraris dan tata guna tanah yang beraneka, serta pergedungan yang berdirinya berdekatan.”

Dari definisi Grunfeld tampak bahwa sebuah kota harus memiliki kepadatan penduduk yang tinggi di atas standar kepadatan wilayah nasional suatu negara. Penduduknya berbeda dengan penduduk di daerah rural yang masih bertani; penduduk kota bermata pencaharian non-agraris seperti berdagang, dsb, hal ini disebabkan karena lahan kota yang terbatas, sehingga tidak memungkinkan penduduknya untuk bertani. Kepadatan penduduk yang tinggi ini menyebabkan ruang di daerah perkotaan harus dipergunakan semaksimal mungkin agar dapat menyokong kebutuhan dan gaya hidup masyarakat kota secara maksimal. Oleh karena itu dalam suatu area (dalam daerah perkotaan) bisa terdapat bermacam jenis infrastruktur dan tidak hanya satu jenis saja. Satu lagi ciri khas perkotaan yaitu gedung-gedung yang saling berdekatan. Hal ini masih berkaitan dengan terbatasnya ruang kota. Gedung membangun ruang ke atas sehingga dalam satu area dapat memuat jumlah ruang yang besar. Di perkotaan gedung-gedung ini pun dibangun berdekatan demi ide ‘tata guna tanah yang beraneka’.

‘Urban’ merupakan kata yang penggunaannya sering tumpang tindih dengan ‘kota’. Perlu diperjelas bahwa ‘urban’ adalah sebuah kata untuk mereferensikan segala hal yang khas perkotaan. Menurut Halley²⁴ (1971)

“[...] *urban more correctly “refers to a quality of life that is typically found “in cities”.*”

Sehingga dalam pengertiannya jelas terdapat perbedaan antara ‘urban’ dengan ‘kota’. ‘urban’ merupakan referensi kepada kehidupan di perkotaan, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa gaya dan kualitas hidup, serta nilai-nilai yang ada dalam masyarakat perkotaan dapat disebut dengan ‘urban’.

²³ Dalam Daldjoeni, 1992: 46

²⁴ Dalam Press, 1980: 9

2.3.1. KONDISI SOSIAL MASYARAKAT KOTA URBAN DI EROPA

Terlihat dari beberapa definisi tentang kota di atas bahwa kepadatan merupakan isu yang pasti ditemui di perkotaan. Aglomerasi rumah, gedung serta berbagai infrastruktur penyokong kehidupan kota menyebabkan masyarakat yang tinggal di kota urban memiliki sedikit sekali ruang dan kontak fisik dalam jarak yang sangat dekat terus terjadi. Seperti dikemukakan Daldjoeni (1992: 45)

“Kota memungkinkan penduduknya berkontak dengan orang asing; mengalami aneka hal yang berubahnya pesat, memungkinkan taraf individualisasi yang tinggi, mobilitas sosial serta sekularisasi.”

Kepadatan penduduk di kota menjadikan tidak mungkin bagi seorang individu untuk mengenal tiap orang karena perbandingannya terlalu besar. Oleh sebab itu kontak dengan orang asing, terutama di tempat-tempat umum, tidak dapat dihindari. Kontak berkesinambungan dengan individu asing ini membuat manusia urban menjadi lebih dinamis dan harus mampu menyesuaikan diri dengan cepat. Ruang yang sempit dan pertemuan konstan dengan yang asing menjadikan manusia urban sangat menghargai ruang pribadinya, begitu juga dengan ruang pribadi orang lain. Taraf individualitas yang tinggi dan sekularisasi pun terjadi.

Daldjoeni (1992) menjabarkan struktur sosial kota dalam delapan poin, namun pada skripsi ini akan diambil enam saja yang dirasa paling cocok untuk membantu dalam analisa:

(a) **Heterogenitas Sosial**

Kepadatan penduduk mendorong terjadinya persaingan dalam pemanfaatan ruang. Orang dalam bertindak memilih-milih mana yang paling menguntungkan baginya, sehingga akhirnya tercapai spesialisasi.

(b) **Hubungan Sekuler**

Pengenalan dengan orang lain serba terbatas pada bidang hidup tertentu. Ini disebabkan antara lain karena tempat tinggal orang juga cukup terpecah dan saling mengenal hanya menurut perhatian antar pihak.

(c) **Kontrol (Pengawasan Sekunder)**

Di kota orang tak mepedulikan perilaku pribadi sesamanya. Meski ada kontrol sosial tetapi ini sifatnya non pribadi; asal tak merugikan bagi umum, tindakan dapat ditoleransikan.

(d) Toleransi Sosial

Dapat orang-orang kota secara fisik berdekatan tetapi secara sosial berjauhan.

(e) Mobilitas Sosial

Orang menginginkan kenaikan dalam jenjang kemasyarakatan (*social climbing*). Dalam kehidupan kota segala diprofesionalkan, dan melalui profesinya orang dapat naik posisinya.

(f) Individualisasi

Ini merupakan akibat dari sejenis atomisasi²⁵. Orang dapat memutuskan apa-apa secara pribadi, merencanakan kariernya tanpa desakan orang lain.

Tinggal dalam lingkungan kota urban yang padat, manusia tidak bisa menghindari rangsangan yang datang dari luar atau menolak perubahan yang terus menerus terjadi.

“Georg Simmel, [...], spoke of the intensification of nervous stimuli as the crucial feature of urban life. Lights, noises, signs, and movement were all more part of urban life than its simpler, more leisurely counterpart. As a result, people were forced to adopt a more calculating and rational approach to their daily routine; they were guided by mind, not heart. To get along, they were forced into a stable and impersonal time schedule. They were forced to be exact in everything done, lest ill consequences occur. With all the bustle amid profusion of people, they were forced into a perennial state of distrust and reserve.” (Dalam Michelson, 1970: 149)

Berbeda dengan kehidupan rural yang lebih stabil, hidup di perkotaan penuh dengan kejutan. Manusia urban membutuhkan suatu cara untuk dapat menghadapi ritme hidup yang cepat dan dinamis ini. Oleh karena itu logika menjadi alternatif yang lebih stabil dalam menghadapi berbagai stimulus yang berdatangan dari lingkungan sekitarnya. Manusia urban pun menjadi manusia yang meninggikan logika di atas perasaan. Reaksi yang dihasilkan masyarakat

²⁵ *Atomization is a process which isolates the individual (or individual family) within a community, weakening ties to others and, hence, the sense of collectivity which is the hallmark of any thriving community.* Atomisasi adalah sebuah proses yang perlahan mengisolasi individu atau sebuah keluarga dari komunitas di tempat tinggalnya. Isolasi ini akan melemahkan hubungan dan ikatan yang dimiliki individu (atau sebuah keluarga) dengan komunitas di lingkungan tinggalnya. Lemahnya ikatan dan hubungan ini kemudian akan melemahkan rasa kolektivitas yang merupakan ciri sebuah komunitas yang kompak dan sukses. (http://www.trincoll.edu/depts/tcn/Research_Reports/resrch23.htm diakses pada 15 Juli 2011 pukul 23:36)

urban akan jauh lebih impersonal, segmental, dan utilitar²⁶. Manusia urban cenderung tidak percaya satu sama lain dan tertutup.

Padatnya kota urban membuat diperlukannya diferensiasi peran tiap penduduknya²⁷ sehingga di dalam kota urban terciptalah struktur sosial dan sistem yang rumit. Perbedaan fungsi-fungsi individu serta keunggulan logika menyebabkan hidup di kota urban penuh tekanan. Dalam masyarakat urban segala kegiatan, nilai serta harapan muncul dari hubungan antar manusia yang rumit dan harus disertai pemenuhan fungsi sosial dalam bidang ekonomi, sosial dan politik²⁸. Ada semacam ekspektasi yang harus dipenuhi oleh tiap individu dalam memenuhi perannya, namun jika beberapa individu memenuhi satu peran yang sama, akan terjadi persaingan.

Dalam masyarakat yang berbasis ekonomis²⁹ dan mengandalkan logika, manusia urban akan cenderung lebih praktis dan ‘menghitung’ nilai segala sesuatunya. Jika sesuatu dirasa tidak memberikan hasil yang terukur, maka hal tersebut menjadi tidak diperlukan³⁰. Poin-poin tersebut merujuk pada keseharian manusia urban yang dipenuhi pergumulan antar sesamanya untuk memenuhi kehidupan serta kebutuhannya untuk dipandang berhasil dalam *social climbing*, dan berhasil tidaknya individu tersebut tidak lagi ditentukan oleh alam, melainkan oleh individu lain³¹. Jika individu dianggap tidak dapat menjalankan fungsinya dengan baik, maka ia dapat dianggap gagal dan tidak lagi diperlukan.

“[...] man is tempted to adopt the most tendentious peculiarities, that is, the specifically metropolitan extravagances of mannerism, caprice, and preciousness. Now, the meaning of these extravagances does not all lie in the contents of such behavior, but rather in its form of ‘being different’, of standing out in a striking manner and thereby attracting attention. For many character types, ultimately the only means of saving for themselves some modicum of self-esteem and the sense of filling a position is indirect, through the awareness of others.” (Press, 1980: 28)

Dengan tekanan akan pemenuhan fungsi sosial dan kebutuhan untuk menaikkan status, kadang masyarakat urban terdorong untuk berperilaku agak

²⁶ Daldjoeni, 1992: 50

²⁷ Press, 1980: 40

²⁸ Healey, 1995: 2

²⁹ Daldjoeni, 1992: 39

³⁰ Press, 1980: 21

³¹ *Ibid.*: 27

pamer serta aneh. Semua ini dimaksudkan lain bukan agar sebuah individu terlihat ‘berbeda’ dari yang lain. Lewat tingkahnya, individu ini dapat menonjol dibandingkan individu lain sehingga menarik perhatian. Bagi beberapa, tindakan ini merupakan cara mereka agar lebih percaya diri, agar mereka memperoleh perasaan bahwa mereka berarti dan berhasil memenuhi fungsinya, karena mereka diperhatikan dan dinilai oleh individu-individu lainnya melalui hal-hal yang berhasil mereka capai. Bagi individu urban *sense* pemenuhan dan pengakuan dari orang lain menjadi hal yang penting.

2. 3. 2. TEMPAT TINGGAL KOTA URBAN

Kepadatan kota urban juga mempengaruhi kondisi tempat tinggal masyarakatnya. Aglomerasi dari gedung serta berbagi infrastruktur lainnya meninggalkan sedikit sekali ruang yang tersisa untuk pembangunan kawasan hunian tinggal.

“Jumlah penduduk yang tidak seimbang dengan jumlah lahan yang semakin kritis di lingkungan kota mendatangkan bahaya bagi kehidupan penduduknya. Hilangnya lingkungan alam yang wajar menyebabkan kondisi lingkungan yang tidak sehat pula, penuh polusi.” (Daldjoeni, 1992: 127)

Saat ini terjadi krisis ruang dalam lingkungan perkotaan. Pembangunan sarana dan prasarana tidak mampu mengimbangi tingkat pertumbuhan penduduk sehingga terjadi ketimpangan. Semua lahan yang tersedia akan dibangun bangunan buatan manusia dan hampir tidak menyisakan sedikit ruang untuk alam, sehingga alam lama-lama akan tersisih dari dalam topografi kota. Hilangnya alam ini membawa pada tingkat polusi yang membahayakan. Kondisi kesehatan penduduknya dapat menurun.

“To them [participants in the Fourth Congrès Internationaux d’Architecture Moderne (CIAM)] the cities were in a state of chaos, suffering from, amongst other things, overcrowding, air pollution, blighted areas and slums, expanding suburbs, lack of open space and of community facilities. These conditions in the cities did not correspond to the “most elementary biological and psychological needs of the great masses of their populations”.” (Healey, 1995: 21)

Padatnya penduduk yang tinggal dalam kota dapat menimbulkan kekecauan. *Overcrowding*, kondisi terlalu banyak manusia serta berbagai hal lainnya dalam suatu habitat melebihi daya tampung habitat tersebut, dapat terjadi.

Overcrowding akan menyebabkan kesenjangan sumber daya bagi yang hidup di dalamnya, akan terjadi krisis pada kebutuhan-kebutuhan dasar seperti air bersih dan tempat tinggal. Fasilitas yang tersedia pun seringkali tidak mampu mensejajarkan diri dengan kebutuhan, sehingga dalam kota sering ditemui daerah kumuh. Masyarakat urban menderita karena polusi, yang dikarenakan kurangnya ruang terbuka (alam) di dalam ruang kota. Kondisi yang serba kritis ini menjadikan kota tidak berkorespondensi dengan kebutuhan biologis dan psikologis dasar populasi yang tinggal di dalamnya.

Kondisi yang serba padat dan lahan yang terbatas menyebabkan dibangunnya bentuk hunian berupa apartemen atau flat, dimana orang-orang tinggal berdekatan satu sama lain.

“Diverse population elements inhabiting a compact settlement thus tend to become segregated from one another in the degree in which their requirements and modes of life are incompatible with one another and in the measure in which they are antagonistic to one another.”
(Press, 1980: 41)

Jika sebuah populasi yang anggotanya beragam (sebagaimana ditemukan dalam perkotaan), mereka cenderung menjadi tersegregasi satu sama lain. Hal ini dikarenakan tiap individu yang saling berbeda ini memiliki kebutuhan dan cara hidup yang berbeda. Perbedaan ini menjadikan mereka bertentangan (antagonis) satu sama lain. Walau hidup berdekatan terjadi segregasi karena perbedaan-perbedaan, ini menjadikan populasi berjarak satu sama lain. Sebuah populasi secara fisik tinggal berdekatan, namun karena tersegregasi, maka terjadi sebuah jarak sosial. Jika hal ini tidak diimbangi dengan kesempatan untuk merespon satu sama lain, akan timbul kesepian diantara anggota populasi³².

Meski terjadi segregasi, namun tinggal di apartemen tetap merupakan sebuah pilihan yang digemari masyarakat urban, dikarenakan letak apartemen yang cenderung di pusat kota membuat akses ke restoran dan berbagai aktivitas kultural (yang cenderung berpusat di tengah kota atau *downtown*) menjadi lebih mudah. Hal ini juga yang menjadikan apartemen sebagai tempat tinggal yang sesuai bagi kelompok dewasa tanpa anak, karena mereka memiliki waktu dan uang untuk mendatangi berbagai tempat dan aktivitas yang ada di pusat kota³³.

³² Press, 1980: 41.

³³ Michelson, 1970: 104

Tempat tinggal juga bisa menjadi sebuah simbol kelas sosial³⁴. Tempat tinggal seseorang dapat menunjukkan statusnya dalam masyarakat, begitu juga status profesinya. Seseorang yang tinggal di rumah atau apartemen mewah pasti memiliki jenjang profesi/karir yang tinggi. Sebuah unit tempat tinggal juga mempengaruhi perkenalan dan pertemuan³⁵. Jika masyarakat urban mengenal satu sama lain hanya karena kebutuhan, maka dari tempat tinggal seorang individu dapat menemukan teman. Proksimitas tetangga dan orientasi rumah menjadi penyebabnya. Jika rumah semakin dekat, maka kemungkinan untuk bertemu semakin besar. Mobilitas harian juga menentukan, jika jadwal harian tiap penghuni perbedaannya jauh, maka kontak akan lebih sulit terbentuk.

2. 3. 3. PATOLOGI SOSIAL DALAM KOTA URBAN

Kondisi kota urban yang terlalu padat, hiruk pikuk, penuh persaingan dan individualis dapat menimbulkan berbagai macam efek samping pada penduduknya. Efek samping yang kurang baik ini biasanya disebut dengan *patologi sosial*

“[...] *social pathology*, yaitu penyakit masyarakat kota dalam arti kepincangan sosial, seperti pengangguran, kemiskinan, pelacuran, pemabukan (khusus di barat), gelandangan, kenakalan remaja, dan kejahatan.” (Daldjoeni, 1992: 14)

Struktur sosio-ekonomis kota yang kompleks disertai kepadatan yang berlebih dapat menimbulkan beberapa masalah. Bagi individu yang tidak mampu bersaing atau tidak mempunyai sumber daya yang dibutuhkan, mereka dapat berakhir pengangguran, dan kemudian menjadi gelandangan, atau bahkan menjadi kriminal.

Banyak penyebab dari kepincangan sosial ini, Ward dan Thomas³⁶ (1925) mengusulkan bahwa sumbernya terletak pada kegagalan manusia dalam mengejar keinginannya, selain itu juga disebutkan *maladjustment* (salah adaptasi). Di kota urban status sosial³⁷ seseorang tidak lagi dilihat dari keturunan, melainkan lewat materi dan manusia urban memperoleh materi dari pekerjaannya. Ada tekanan

³⁴ Michelson, 1970: 114

³⁵ Daldjoeni, 1992: 156

³⁶ Dalam Daldjoeni, 1992: 14-15

³⁷ Status sosial merupakan penghargaan masyarakat atas prestasi yang dicapai oleh seseorang. (Susanto, 2001: 9)

tidak langsung untuk mencapai sebuah level prestis tertentu agar ia memperoleh penghormatan dan pengakuan dari sekitarnya. Proses untuk mencapai ini dapat mendatangkan stres.

“Salah satu penyakit yang diderita oleh orang-orang yang menyebut dirinya modern adalah stres. Penyebab utama timbulnya stres tak lain dan tak bukan adalah tempat kerja. Tempat kerja menjadi sebuah ironi lantaran dari sana manusia mendapat upah untuk kelangsungan hidupnya. [...] penyakit yang tidak berbahaya ini bila tidak di atasi bisa menyebabkan depresi diri yang berakibat pada rapuhnya kepercayaan, tidak bekerjanya logika dan yang agak parah ‘gila’.” (Susanto, 2001: 75)

Dari paragraf di atas terlihat bahwa pekerjaan merupakan sumber pemasukan utama bagi masyarakat urban yang tidak agraris, tapi ironisnya dari sanalah sebagian besar tekanan berasal. Beban pekerjaan yang kadang tidak seimbang dengan kemampuan atau terlalu menuntut menyebabkan kelelahan mental maupun fisik. Walau begitu para pekerja di kota urban sadar bahwa pekerjaan yang mereka miliki adalah sumber pemasukan yang penting agar ia bisa hidup, dan oleh karena itu akan terus bekerja. Kelelahan ini jika menumpuk akan menimbulkan stres yang apabila tidak segera ditanggulangi dapat membuat seseorang kehilangan kepercayaan, atau bahkan sedikit ‘gila’. Telah dipelajari juga bahwa berbagai bentuk gejala penyakit mental maupun fisik banyak dijumpai di daerah dengan tingkat kepadatan tinggi³⁸.

Kehilangan pekerjaan dan menjadi pengangguran juga merupakan salah satu mimpi buruk bagi manusia urban. Orang yang ter-PHK akan merasa bagai manusia yang kalah, salah dan lelah dan berujung pada stres³⁹. Jika individu tidak mampu menyesuaikan diri dengan kondisinya dengan baik, stres PHK juga dapat menimbulkan *post power syndrome*⁴⁰, yang beberapa gejalanya antara lain: tampak lebih tua dari umur asli dengan rambut yang memutih, cepat tersinggung, menarik diri dari pergaulan dan ingin bersembunyi, lebih mudah melakukan pola-pola kekerasan atau kemarahan⁴¹. *Post power syndrome*, menurut Turner &

³⁸ Michelson, 1970: 152.

³⁹ Susanto, 2001: 94

⁴⁰ *Post Power Syndrome* merupakan sekumpulan gejala yang muncul ketika seseorang tidak lagi menduduki suatu posisi sosial yang biasanya satu jabatan dalam institusi tertentu. (<http://www.scribd.com/doc/33202788/Postpower-Syndrome> diakses pada 18 Juli 2011 pukul 20:42)

⁴¹ *Idem*.

Helms (1983)⁴², dapat disebabkan karena hilangnya harga diri karena tidak ada lagi rasa menjadi sebuah bagian penting dari institusi, kehilangan latar belakang kelompok eksklusif, kehilangan perasaan berarti dalam sebuah kelompok, kehilangan orientasi kerja, dan kehilangan sumber penghasilan.

“Since new population—the source of rapid city growth—cannot be absorbed into an expanding urban economy, unemployment in many of these new cities is substantial. And even more important, much of the employed population is underemployed or redundant labor.” (Press, 1980: 216)

Pengangguran terjadi karena jumlah tenaga kerja yang tersedia dengan lapangan kerja tidak berimbang. Sehingga terdapat sebagian besar dari populasi yang pengangguran. Parahnya sebagian besar populasi yang bekerja pun tidak memperoleh pekerjaan yang sesuai dengan kualifikasinya atau bahkan telah dipecat. Pengangguran dan pekerja bergaji rendah telah menjadi salah satu isu utama yang harus dihadapi di perkotaan, terutama di bagian pusat kota dan sekitarnya (inner city)⁴³

Kurangnya lapangan pekerjaan dan maraknya pengangguran dapat menimbulkan kemiskinan.

“[...] there was inevitable relationship between poverty and the city. [...] One of the reasons for this erroneous association is the fact that in transitional societies, the type of resource deprivation we associate with modern cash-oriented systems occurs first in the city...” (Press, 1980: 379)

Kemiskinan dan kota tidak dapat dipisahkan, karena bagaimanapun sistem berbasis ekonomis yang dijalankan saat ini berasal dari kota. Sistem berbasis ekonomis ini dianggap penyebab berbagai macam kekurangan pada penduduk, seperti kekurangan makanan, uang, atau rumah. Kekurangan ini bisa disebabkan banyak hal, salah satunya karena pemecatan dan pengangguran seperti dijelaskan sebelumnya. Kemiskinan dapat diasosiasikan dengan kekurangan sumber daya (*resource deprivation*) pada sebuah populasi di dalam lingkungan kota.

⁴² *Idem.*

⁴³ Healey, 1995: 206.

BAB 3

ANALISIS DELAPAN KARTUN *HERR RIEBMANN* DALAM “*NICHTLUSTIG.DE*”

Pada bab ini penulis akan menganalisa delapan (8) gambar yang sebelumnya telah dibagi dua ke dalam kelompok Kartun Tanpa Stop kontak (*Ohne Steckdose*) dan Kartun Dengan Stop kontak (*Mit Steckdose*). Analisa akan dilakukan per kelompok karena pada kartun-kartun dalam kelompok *Ohne Steckdose* humornya bersifat verbal (*verbal abuse*), dimana *Herr Riebmann* mengganggu dan/atau menyebabkan rasa tidak nyaman pada tetangganya lewat penggunaan bahasa. Pada kelompok *Mit Steckdose* humornya bersifat langsung, dimana *Herr Riebmann* menyulitkan *Der Nachbar* melalui hal-hal yang berefek langsung pada kondisi pribadi *Der Nachbar* atau pun lingkungannya. Urutan yang digunakan dalam analisa tidak mengindikasikan ada hubungan naratif antar panel, urutan hanya diberikan untuk mempermudah penulisan.

Dalam kartun hal yang pertama akan ‘dibaca’ adalah gambarnya dan setelah itu dialog atau teks (*punchline*). Gambar dalam kartun bersifat ikonik, dimana gambar memiliki identitas yang sama dengan Objek asli yang dirujuknya walau terdapat penyederhanaan atau hiperbola dalam penggambarannya. Dari gambar pembaca akan dipersiapkan untuk menerima lelucon, dikenalkan pada kegiatan para tokoh dan setting lelucon. Oleh karena itu penulis akan menjelaskan mulai dari gambar dalam tiap panel kartun dan kemudian dialog yang terjadi antar tokoh. Semua unsur ini akan dianalisis secara semiosis agar didapat Interpretan yang dimaksud dan kemudian Interpretan ini dikaitkan pada aspek kota urban sebagai Representamen agar didapat Interpretan utuh mengenai aspek kota urban apa yang diwakili tokoh *Herr Riebmann* dalam seri kartun *Nichtlustig* ini.

kursi menghadap meja dengan sendok di tangan kanan dan mangkok berisi benda kecoklatan di hadapannya. Ia baru akan mulai makan karena ia baru hanya memegang sendoknya. Pandangan matanya mengarah ke mangkok makanan di hadapannya. Warna rambut yang abu-abu adalah Interpretan bahwa tokoh ini sudah tua.

Tokoh di tengah panel botak di bagian atas kepalanya dengan sejumput rambut di dekat telinga dan bermata juling⁴⁴, berpakaian rapi dengan kemeja putih lengan panjang, dasi abu-abu, celana coklat, tanpa sepatu. Ia tampak merapatkan kedua tangan, kaki, serta punggung ke tembok di sisinya.

Penempatan kalimat dan dialog membantu pembaca mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam panel ini. Kalimat narasi di bagian tengah atas sejajar dengan letak tokoh di tengah dan berbunyi

“Verbittert darüber, dass er in der Wand lebt, versucht Herr Riebmann seinen Nachbarn das Essen schlecht zu reden.”

Kalimat narasi ini menjelaskan setting tempat lelucon akan berlangsung. Dijelaskan bahwa tokoh di tengah bernama *Herr Riebmann*, ia tinggal di dalam tembok, keadaan ini tidak membuat dirinya senang karena digunakan kata *verbittert*, bentuk konjungsi dari *verbittern*⁴⁵, yang menurut kamus berarti perasaan saat seseorang tidak dapat menerima keadaan, menganggapnya tidak adil dan kemudian membencinya. Pembaca segera mengetahui dari gradasi warna sebagai Representamen bahwa tempat tinggal *Herr Riebmann* gelap, tidak tampak ada lantai maupun jendela.

Nama *Herr Riebmann* menjelaskan bagaimana ia mampu bertahan di dalam tembok. *Riebmann* terdiri dari kata *rieb*, sebuah perubahan dari kata awal

⁴⁴ Lihat Lampiran 3: *Der absurde Herr Riebmann*. Karakter dalam *Nichtlustig* mengingatkan pembaca pada tokoh kucing *Garfield* karya Gary Larssons atau *The Simpsons* karya Matt Groening. Dalam hal gaya gambar, terdapat kemiripan antara *Nichtlustig* dengan kedua karya ini. Gaya penggambaran bola mata dalam panel ini serupa dengan gambar bola mata pada kartun *Garfield*; dimana kedua bola mata (titik hitam) terletak berdekatan di atas hidung, seperti pada tokoh di sisi kiri panel. Atas dasar ini penulis mengambil kesimpulan bahwa dalam kartun ini posisi bola mata yang saling berdekatanlah yang lazim dan dianggap normal.

⁴⁵ *Verbittern*: (1) *Vergällen*, (2) *Mit leidendem Groll, bestimmten über das eigene, als allzu hart empfundene Schicksal oder über eine als ungerecht, verletzend o. Ä. Empfundene Behandlung, erfüllen*

reiben, dan *Mann*. Kata *reiben*⁴⁶ menurut kamus memiliki referensi kepada kata menggesek, dimana sesuatu digerakkan di bawah tekanan di atas permukaan sesuatu. Untuk arti yang kedua sesuatu yang bergerak dengan gesekan dan yang ketiga saat sesuatu bergerak dalam jarak yang sangat berdekatan dengan sesuatu yang lain secara terus menerus. Kata *Mann*⁴⁷ berarti seorang laki-laki dewasa. Sehingga kata *Riebmann* dimengerti sebagai laki-laki yang bergerak mengandalkan gaya gesek untuk mempertahankan posisinya agar tidak jatuh di lingkungan yang tanpa lantai.

Tokoh di sisi kiri bernama *Herr Neukamp*. Hal ini diketahui pembaca dengan peletakan dialog *Herr Riebmann* di atas tokohnya yang berbunyi

“*Was hat der Herr Neukamp da? Bohnen...oder vielleicht Froschpimmel?*”

ia bertanya *Herr Neukamp* sedang makan kacang-kacangan⁴⁸ (*Bohnen*) atau *Froschpimmel*. *Frosch* adalah katak sementara *Pimmel* adalah bentuk *umgangssprache* dari ‘*Penis*’. Lewat penggunaan kata ‘*oder*’ *Herr Riebmann* menciptakan kemiripan antara *Bohnen* dengan penis katak. Ucapan ini membuat *Herr Neukamp* kaget dan menghentikan makannya sambil melirik ke arah tembok di belakangnya.

Tokoh di sisi kanan bernama *Herr Reutelstedt*, pembaca mengetahui ini dengan cara yang sama dengan tokoh sebelumnya. *Herr Riebmann* berkata pada *Herr Reutelstedt*

“*Und der Herr Reutelstedt. Das sieht mir aber heute arg nach Kacke aus.*”

*Arg*⁴⁹ menurut kamus adalah adjektif yang digunakan untuk menekankan sifat negatif dan menjatuhkan kualitas sesuatu. Sementara *Kacke*⁵⁰ berarti tahi atau

⁴⁶ *Reiben*: (1) mit etwas unter Anwendung eines gewissen Drucks über etwas in [mehrmaliger] kräftiger Bewegung hinfahren, (2) durch Reiben in einen bestimmten Zustand versetzen (3) sich in allzu enger Berührung ständig über etw. bewegen, scheuern.

⁴⁷ *Mann*: erwachsene Person männlichen geschlechts.

⁴⁸ *Bohnen* merupakan makanan yang digemari di Eropa. Memiliki berbagai jenis seperti *Grüne Bohne* (yang betuknya menyerupai buncis dan yang paling sering ditemui), *Dicke Bohne* (bentuknya menyerupai buncis namun lebih gemuk dan lebih pendek), dan beragam biji kacang yang dikeringkan (*Weißer Bohne*, *Rote Bohne*, dll). Di Jerman *Bohnen* biasa dimakan bersama daging babi, ditumis, atau untuk campuran salad. (<http://www.livingathome.de/kueche/bohnen-7895.html> tanggal 9 November 2011 pukul 11:55)

⁴⁹ *Arg*: (gehoben veraltet) von böser niederträchtiger Gesinnung [erfüllt]; niederträchtig, böse.

tanah yang berlumpur, dan dari definisi kedua yaitu hal-hal buruk yang tidak penting dan dapat menyebabkan emosi. *Herr Riebmann* mengatai makanan *Herr Reutelstedt* mirip dengan tahi, hal ini menyebabkan *Herr Reutelstedt* memandangi makanannya, tampak kehilangan selera makan karena sendoknya hanya dipegang saja.

Humor terjadi saat teori inkongruitas diwujudkan lewat keberadaan *Herr Riebmann* yang ganjil sehingga timbul rasa *schadenfreude*, yang sesuai dengan humor hitam, ketika pembaca memahami kondisi *Herr Riebmann* yang harus tinggal di dalam tembok. Lelucon kedua terjadi saat pembaca mengasosiasikan gambar makanan para tetangga dengan perkataan *Herr Riebmann*. Kemiripan antara kata dan gambar yang ia ciptakan lewat kata '*oder*' menjadi masuk akal bagi pembaca saat disadari bahwa makanan *Herr Neukamp* dan *Herr Reutelstedt* tidak memiliki bentuk yang menyerupai makanan, namun lebih menyerupai tahi dan penis katak.

Kalimat narasi di awal kartun memberi penjelasan yang jelas bahwa perilaku *Herr Riebmann* terkait dengan tempat tinggal. Dalam lingkungan kota urban yang padat, mencari tempat tinggal juga merupakan persaingan karena penduduknya sama-sama menginginkan tempat tinggal di dalam atau di sekitar kota. Permintaan yang tinggi akan berdampak pada mahalnya harga sewa/beli. Bagi yang mampu membayar mereka dapat tinggal dengan nyaman dengan menyewa apartemen atau *flat*, bagi yang tidak mereka terpaksa tinggal di tempat tinggal yang tidak layak atau menjadi tuna wisma (*Obdachlos*).

Tempat tinggal *Herr Neukamp* dan *Reutelstedt* yang dipisahkan sebuah ruang sempit vertikal dan tinggi merupakan Representamen bagi apartemen atau *flat*. Representamen ruang sempit vertikal memiliki ciri-ciri yang hampir serupa dengan Objeknya *Versorgungsschächte*. Kata ini berasal dari gabungan *Versorgung*⁵¹, yang berarti mengurus sesuatu, menyediakan atau memfasilitasi pihak lain dalam hal-hal yang dibutuhkan untuk hidup atau dalam kehidupan, dan

⁵⁰ *Kacke*: (1) *Kot* (2) *schlechte, minderwertige Sache; unangenehme, Unwillen hervorrufende Angelegenheit*. *Kot* sendiri berarti (1) *Ausscheidung des Darms; Exkrement* (2) (*veraltend*) *aufgeweichte Erde, schlammiger Schmutz auf einem Weg oder einer Straße*.

⁵¹ *Versorgung*: (1) (a) *das Versorgen mit etwas, Bereitstellen von etwas; das Versorgtwerden* (b) *das Sorgen für den [Lebens]unterhalt, Bereitstellen des [Lebens]unterhaltes* (2) *das Sorgen für etwas, Sichkümmern um etwas*.

*Schacht*⁵² yaitu sebuah ruang sempit dan tinggi yang semua sisinya tertutup tembok. Sehingga dapat dipahami bahwa *Versorgungsschächte* adalah ruang sempit di balik tembok tempat berbagai prasarana yang dibutuhkan untuk memungkinkan kehidupan modern yang nyaman, seperti kabel listrik, pipa gas dan pemanas, berada.

Herr Riebmann benci harus tinggal di *Versorgungsschächte*, ia kemudian menjadi iri pada tetangganya yang tinggal di tempat tinggal yang layak. Rasa iri ini tampak dari usahanya untuk mengganggu waktu makan tetangganya secara verbal dengan mengatai makanan *Herr Neukamp* mirip penis katak dan makanan *Herr Reutelstedt* mirip tahi. Interpretasi dari perilaku ini adalah ia berusaha membuat tetangganya juga merasa tidak nyaman seperti dirinya.

Tempat tinggal *Herr Riebmann* sebuah Representamen yang hiperbolis atas lingkungan kota urban yang terlalu padat. Hal ini membangun Interpretasi bahwa lingkungan kota urban yang terlalu padat menyebabkan terjadinya persaingan ketat dalam memperoleh pekerjaan. Persaingan memperoleh pekerjaan ini akan berdampak pada kemampuan seseorang untuk mengakomodasi sebuah tempat tinggal. Terdapat beberapa alasan yang mendorong seseorang untuk tinggal di tempat yang tidak lazim, *overcrowding* adalah salah satunya. Terlalu padatnya lingkungan perkotaan menimbulkan perebutan tempat tinggal, dimana yang mampu membayar lebih akan mendapat tempat tinggal yang lebih baik daripada yang tidak. Hal ini juga mendorong munculnya tuna wisma (*Obdachlos*) di daerah perkotaan. Sehingga dapat dicapai Interpretasi *Herr Riebmann* terpaksa tinggal didalam sana karena lebih murah⁵³.

Herr Riebmann yang berpakaian rapi dengan kemeja dan dasi sangat serupa dengan pakaian tipikal karyawan kantor. Mereka merupakan elemen yang khas milik kota urban, dimana penduduknya tidak lagi agraris namun bersifat industri dan ekonomis. Mereka bekerja untuk mendapatkan uang agar dapat memenuhi kebutuhan dasarnya. Mereka tidak dapat lagi memenuhi kebutuhan

⁵² *Schacht: (Bauwesen) von allen Seiten von Wänden umschlossener hoher, enger Raum*; penulis mengambil pengertian menurut sudut pandang konstruksi bangunan karena sesuai dengan konteks 'tempat tinggal'.

⁵³ Lihat Lampiran 3: *Der absurde Herr Riebmann*. Artikel ini menyatakan bahwa *Herr Riebmann* tinggal di dalam tembok karena harganya murah. Namun karena tinggal di dalam tembok tidak nyaman, *Herr Riebmann* pun kesal dan iri pada *Der Nachbar* yang tinggal di tempat tinggal yang baik, sehingga ia selalu berusaha mengganggu tetangganya tersebut.

secara langsung dan mandiri karena di lingkungan kota yang sempit penduduknya tidak mungkin agraris. Fungsi-fungsi ini digantikan oleh beberapa orang atau institusi yang mendistribusikan barang-barang ini dari luar kota dan menjualnya. Oleh karena itu uang menjadi sangat esensial bagi keberlangsungan hidup di kota urban, dan untuk mendapatkannya seorang harus bekerja, dan yang paling umum adalah menjadi karyawan kantor. Walau berpakaian layaknya karyawan kantor, *Herr Riebmann* bertelanjang kaki, menunjukkan bahwa ada yang tidak sesuai.

Pakaian kemeja dan dasi adalah Representamen bagi karyawan kantor, sehingga Interpretan yang timbul adalah memiliki pekerjaan. Namun bila ia memiliki pekerjaan, harusnya ia mampu mendapatkan tempat tinggal yang lebih layak dari yang sekarang. Interpretan selanjutnya yang timbul adalah bahwa dirinya sengaja memakai pakaian tersebut tampak seperti seorang karyawan kantor sehingga orang akan lebih menghargainya. Ia sengaja menyamarkan identitasnya lewat pakaian agar beridentifikasi dengan para *white-collar workers*. Hal ini dilakukan agar orang lain lebih menghargainya dalam lingkungan masyarakat urban dimana status sosial dan *social climbing* itu penting.

Dalam kartun ini aspek kota urban yang paling tampak adalah kepadatan (*overcrowding*) yang menyebabkan *Herr Riebmann* kesulitan mendapatkan pekerjaan dan tempat tinggal. Pekerjaan dan tempat tinggal adalah hal yang dapat menentukan status sosial di lingkungan urban, dan oleh sebab itu penting dalam *social climbing*. *Herr Riebmann* berusaha mempertahankan status sosialnya lewat pakaian yang serupa dengan karyawan kantor.

Interpretan adalah *Der Nachbar* menjadi sangat terganggu dan tidak tahan dengan suara ribut berkepanjangan ini.

Der Nachbar berkata pada *Herr Riebmann*

“*Hören Sie endlich auf! Sie haben da drin weder eine Platte noch einen Gegenspieler.*”

Ia memerintahkan *Herr Riebmann* agar berhenti, lagi pula bagaimana caranya bermain tenis meja tanpa meja atau lawan main, hal tersebut tidak mungkin.

Dijawab

“*Ich spiele gegen di Wand.*”

Dirinya bermain melawan tembok, menegaskan gambar bahwa dirinya tidak benar-benar bermain tenis meja, namun hanya memantul-mantulkan bola ke tembok agar suaranya mengganggu *Der Nachbar*. Jawabannya menegasi ucapan *Der Nachbar*, bahwa orang bisa bermain tenis meja tanpa meja atau lawan main dengan bermain ‘melawan’ tembok.

Humor dalam panel ini masih menggunakan teori inkongruitas, dan termasuk dalam jenis balasan cerdas terhadap pernyataan serius. Inkongruitas terjadi saat *Herr Riebmann* membuat bermain tenis meja menjadi mungkin dalam ruang yang begitu sempit tanpa prasarana yang memadai. Termasuk dalam jenis balasan cerdas terhadap pernyataan serius karena jawabannya memberi perspektif baru terhadap cara lain bermain tenis meja. Dengan menjawab dirinya bermain melawan tembok ia menjelaskan bagaimana hal yang tidak mungkin bisa diwujudkan.

Potongan gambar meja merupakan Representamen bagi Objek meja milik *Der Nachbar* yang mungkin bisa dipakai untuk bermain tenis meja, tetapi ia tidak memakainya untuk itu. Alih-alih *Herr Riebmann* yang bermain tenis meja sehingga Interpretannya adalah *Der Nachbar* memiliki fasilitas untuk bermain namun ia tidak melakukannya sementara *Herr Riebmann* yang tidak mempunyai fasilitas bermain malah bermain tenis meja. Ia bermain untuk satu tujuan yaitu mengganggu *Der Nachbar* dengan suara ribut.

Der Nachbar yang tidak mempunyai waktu bermain namun memiliki fasilitas menunjukkan bahwa di kota urban manusianya hampir tidak mempunyai waktu untuk dirinya sendiri, sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bekerja

demi memenuhi kebutuhan hidup atau kebutuhan untuk dipandang berhasil dalam *social climbing*. Sementara *Herr Riebmann* yang tampaknya mempunyai waktu untuk bermain sendirian merupakan Representamen bagi individualitas dan rasa kesepian yang datang setelahnya. Saat bermain tenis meja wajarnya seseorang bermain berlawanan, namun *Herr Riebmann* yang digambarkan melawan tembok, membangun Interpretan bahwa individualitas yang terlalu tinggi di kota dapat menyebabkan kesepian karena individu menjadi sulit menjalin hubungan dengan orang lain. *Herr Riebmann* menggunakan permainan tenis meja agar menunjukkan kepada *Der Nachbar* bahwa dirinya bisa berekreasi, tidak seperti *Der Nachbar* yang walau sudah memiliki alatnya tidak bisa bermain. Ini dilakukan agar terbentuk rasa iri pada diri *Der Nachbar* sekaligus juga menimbulkan gangguan suara di ruang hidup tetangganya tersebut.

Aspek kota urban yang tampak yaitu hubungan sekuler yang terjadi antara manusia urban. Walau hidup berdekatan belum tentu saling mengenal, hal ini dapat disebabkan sedikitnya waktu untuk berinteraksi karena sibuknya manusia urban atau tersegregasinya ruang hidup. Sekulerisasi dan segregasi ini dapat mendatangkan kesepian, seperti yang ditunjukkan secara jenaka lewat penggambaran *Herr Riebman* yang bermain tenis meja sendiri. Selain itu juga masih tampak gejala *overcrowding* serta usaha pemenuhan status sosial dalam *social climbing* lewat karakter *Herr Riebmann* seperti telah dijabarkan dalam analisa 3. 1. 1.

Selimum dan bantal adalah Representamen bagi kegiatan tidur di malam hari dan tempat tidur, jika kemudian dikaitkan dengan mata yang setengah terbuka sebagai Representamen kedua akan terbentuk Interpretan bahwa *Herr Riebmann* sedang tidur, namun ia terbangun karena suara *Der Nachbar*.

Di kota urban waktu dari pagi hingga sore adalah waktu bekerja, namun diperlihatkan *Herr Riebmann* sedang tidur saat siang hari dan *Der Nachbar* berkata agar ia berhenti hidup di zona waktu yang berbeda. Telah disebutkan sebelumnya bahwa perilaku *Herr Riebmann* berasal dari rasa iri terhadap tetangganya yang hidup nyaman sementara ia tidak. Oleh karena itu dapat dicapai Interpretan bahwa tindakan *Herr Riebmann* ini sengaja agar *Der Nachbar* merasa iri pada dirinya. Di saat semua orang, termasuk *Der Nachbar* harus bekerja dari pagi hingga sore, *Herr Riebmann* dapat istirahat dengan santai.

Humor dalam kartun ini langsung terlihat menggunakan teori inkongruitas, dimana terjadi perbedaan persepsi antara kedua tokoh. *Der Nachbar* yang memiliki jendela tahu pasti akan waktu yang sebenarnya di lingkungan mereka tinggal, yaitu siang yang cerah. Namun di siang yang cerah ini *Herr Riebmann* masih tidur, walau begitu ia tinggal di tempat yang gelap tanpa jendela, sehingga 'wajar' dirinya berpikir bahwa saat itu masih malam hari. Suasana malam hari juga didukung dengan penggambaran *Herr Riebmann* tidur berselimum seperti di tempat tidur, orang tidur seperti itu umumnya pada malam hari.

Ketidakcocokan persepsi dan juga pemandangan ganjil seseorang tidur berdiri memakai selimum dan bantal seakan normal sesuai dengan teori inkongruitas dimana segala yang ganjil dan aneh adalah lucu. Jenis humor dalam kartun ini balasan cerdas terhadap pernyataan serius, karena *Herr Riebmann* berkata "*mitten in der Nacht*" sementara keadaan diluar sebenarnya tengah hari yang cerah, bukan tengah malam. Representamen perbedaan ini membangun Interpretan walau penduduk kota urban tinggal berdekatan dalam satu komunitas, heterogenitas dan toleransi sosial serta individualitas menyebabkan masing-masing memiliki gaya hidup yang sangat berbeda satu sama lain. Tidak ada pengaruh dari pihak lain dalam komunitasnya, sebuah efek dari atomisasi yang berlangsung dalam lingkungan urban.

Riebmann senang dan bangga dengan hal ini dan menertawakan *Der Nachbar* yang harus membayar uang sewa penuh.

Reaksi *Der Nachbar* ditulis dalam huruf yang lebih kecil dan diletakkan dekat ke ujung panel, Representamen bagi volume suara yang kecil atau bergumam, Interpretan yang dicapai adalah ia tidak serius dan asal menjawab

“Ja, ja... *der Neid frisst mich innerlich auf...*”

kata *auffressen*⁵⁴ berarti dimakan hingga habis, digerogoti sementara *Innerlich*⁵⁵ berarti di dalam sesuatu, perasaan (manusia). Sehingga artinya *Der Nachbar* berkata bahwa ia digerogoti rasa iri di dalam dirinya, iri karena ia tidak bisa membayar sewa setengah saja seperti *Herr Riebmann*.

Dalam panel ini *Herr Riebmann* digambar di posisi berbeda, yaitu di sisi kiri agar pembaca melihat keadaan dirinya terlebih dahulu, sehingga saat mereka melihat ke *Der Nachbar* akan muncul kontras: *Herr Riebmann* tinggal di dalam tembok tanpa lantai atau fasilitas lainnya sementara *Der Nachbar* bisa duduk sambil membaca koran dan minum kopi atau teh. Sofa, cangkir, dan koran merupakan Representamen bagi kegiatan membaca koran ditemani secangkir teh di sebuah sofa yang empuk. Interpretan yang dicapai adalah suasana nyaman dan santai. Interpretan ini membangun konteks humoris karena terjadi pertentangan antara ucapan dengan gestur dan mimik *Der Nachbar* yang sama sekali tidak menunjukkan rasa kesal atau sedih, sehingga walau ia berkata demikian, namun yang ia rasakan sama sekali bukan itu. Ia hanya sekadar berkata demikian agar *Herr Riebmann* puas dan tidak mengganggunya lebih jauh sehingga ia bisa terus membaca koran dengan santai. Humor ini berfungsi lewat teori inkongruitas karena terjadi pertentangan antara gestur dan mimik dengan ucapan pada tokoh *Der Nachbar*.

Aspek kota urban yang segera tampak jelas yaitu tempat tinggal yang disewakan. Di kota urban yang padat banyak dibangun apartemen dan *flat* untuk memenuhi permintaan tempat tinggal di dalam atau sekitar kota yang tinggi. *Der Nachbar* tinggal di apartemen atau *flat*, sementara *Herr Riebmann* tinggal di

⁵⁴ *Auffressen*: (1) *ganz fressen, bis nichts mehr übrig ist* (2) *völlig, bis zur Erschöpfung beanspruchen, ruinieren*.

⁵⁵ *Innerlich*: (1) *(seltener) im Inneren befindlich, innen, inner...* (2) *den geistig-seelischen Bereich [eines Menschen] betreffend, aus ihm erwachsend, in ihm vorhanden, verwurzelt, zu ihm gehörend; im Inneren*.

dalam *Versorgungsschächte*. Saat *Herr Riebmann* berkata bahwa dirinya membaya sewa setengah kali lebih murah daripada sewa *Der Nachbar* untuk tinggal di *Versorgungsschächte*, hal ini menjadi sebuah Representamen yang dilebih-lebihkan. Pada Objek aslinya, tidak ada *Versorgungsschächte* yang disewakan sebagai tempat tinggal. Interpretan yang muncul adalah segala ruang di lingkungan kota dimanfaatkan dengan seekonomis mungkin hingga *Versorgungsschächte* pun disewakan. Hal ini juga dapat menjadi Representamen bagi Interpretan bahwa ruang yang tersedia di kota sudah semakin minim sehingga *Versorgungsschächte* dimanfaatkan sebagai tempat tinggal.

Kontras yang dihadirkan antara *Der Nachbar* dan *Herr Riebmann* sengaja ditampilkan untuk menunjukkan bahwa dalam lingkungan kota yang ekonomis dan industrial, semua mempunyai harga, termasuk kenyamanan. *Herr Riebmann* berkata ia membayar setengah dari biaya sewa, tapi tampak jelas tempat tinggalnya jauh dari nyaman bila dibandingkan dengan *Der Nachbar*. Tempat tinggal merupakan salah satu simbol kelas di kota urban, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa *Der Nachbar* memiliki kondisi ekonomi yang lebih baik dari *Herr Riebmann*.

Mencari tempat tinggal yang terjangkau di kota sulit karena ketatnya persaingan yang disebabkan padatnya penduduk. *Herr Riebmann* merasa bangga karena dirinya berhasil menemukan tempat tinggal yang murah di lingkungan yang sama dengan *Der Nachbar*, namun karena tempat tinggalnya tidak nyaman, ia berusaha pamer kepada *Der Nachbar* agar menimbulkan rasa iri. Rasa iri ini diharapkan membuat *Der Nachbar* merasakan hal yang sama dengan *Herr Riebmann* dan menimbulkan ketidaknyamanan.

kota dan menjualnya. Oleh karena itu uang menjadi sangat esensial bagi keberlangsungan hidup di kota urban, dan untuk mendapatkannya seorang harus bekerja, dan yang paling umum adalah menjadi karyawan kantor. Walau berpakaian layaknya karyawan kantor, *Herr Riebmann* tidak memakai sepatu, hal ini tidak sesuai, sehingga timbul kesan bahwa pakaian ini sengaja digambarkan pada tokoh ini agar terjadi perujukan langsung terhadap karyawan kantor.

Seperti telah dijabarkan dalam Bab II di kota urban individu lain yang menentukan keberhasilan seseorang dalam berbagai aspek. Nilai seseorang ditentukan oleh prestasi mereka, oleh karena itu di kota urban tiap hari terjadi persaingan agar dipandang berhasil dalam *social climbing*. Di kota seseorang bisa menaikkan statusnya lewat pekerjaan/profesi. Dalam lingkungan kota yang industrial dan ekonomis, pekerjaan menjadi cara yang vital untuk memenuhi kebutuhan hidup. Jika seseorang berhasil menduduki posisi tertentu di tempat kerjanya, akan datang prestis bersama jabatan tersebut. *Herr Riebmann* yang berpakaian seperti karyawan kantor namun tidak bersepatu merupakan Representamen. Interpretan yang akan terbentuk adalah dirinya sengaja memakai baju tersebut agar tampak seperti seorang karyawan kantor sehingga orang akan lebih menghargainya. Ia sengaja menyamarkan identitasnya lewat pakaian agar beridentifikasi dengan para *white-collar workers*.

Ruang yang terbatas dalam kota urban menyebabkan persaingan penggunaan lahan. Bangunan tempat tinggal berebut dengan bangunan komersil. Penduduknya juga cenderung memilih untuk tinggal di dekat pusat kota dimana semua kegiatan terpusat dan memudahkan akses mereka kepada segala fasilitas kota urban. Demi mengakomodasi tuntutan tempat tinggal di pusat kota maka dibangunlah berbagai apartemen dan *flat*. Terlihat dari penggambaran tempat tinggal *Der Nachbar* sangat serupa dengan kamar apartemen atau flat ini. Dalam setiap tempat tinggal di Jerman terdapat *Versorgungsschächte*, terdiri dari kata *Versorgung*⁵⁶ yang berarti mengurus sesuatu, menyediakan atau memfasilitasi pihak lain dalam hal-hal yang dibutuhkan untuk hidup atau dalam kehidupan.

⁵⁶*Versorgung*: (1) (a) *das Versorgen mit etwas, Bereitstellen von etwas; das Versorgtwerden* (b) *das Sorgen für den [Lebens]unterhalt, Bereitstellen des [Lebens]unterhaltes* (2) *das Sorgen für etwas, Sichkümmern um etwas*

*Schacht*⁵⁷ berarti sebuah ruang sempit vertikal dan tinggi yang semua sisinya tertutup tembok. Dalam *Versorgungsschächte* biasanya terdapat berbagai instalasi yang diperlukan agar hidup di kota jadi memungkinkan dan nyaman, seperti pipa yang mengantarkan gas dan air bersih, kabel yang mengalirkan listrik serta berbagai fasilitas lainnya. Jika terjadi kerusakan pada salah satu sarana ini, teknisi dapat masuk ke dalam *Versorgungsschächte* untuk memperbaikinya sehingga hidup di ruang kota dapat dilanjutkan dalam keadaan yang nyaman dan aman.

Dalam persaingan menemukan tempat tinggal di kota yang padat dan serba ekonomis, tempat tinggal yang nyaman adalah yang mahal harganya. Bagi yang tidak mampu membayar, mereka terpaksa tinggal di tempat tinggal yang tidak layak, bahkan menjadi tuna wisma (*obdachlos*). Herr Riebmann dalam *Versorgungsschächte* yang sempit merupakan Representamen yang hiperbol bagi Interpretan bahwa lingkungan kota sudah terlalu padat penduduk sehingga banyak dari mereka yang hidup tidak layak dan kesulitan mencari tempat tinggal.

Satu lagi aspek kota urban yang tampak jelas dalam kartun ini ditampilkan lewat hiperbola jumlah kucing yang dimiliki *Herr Riebmann*. *Herr Riebmann* berusaha mengatasi rasa *kuschelbedürftig* dengan mengelilingi dirinya dengan 20 ekor kucing namun tidak berusaha membangun sebuah hubungan dengan *Der Nachbar* atau orang lain. Rasa kesepian kerap ditemukan di kota urban dimana tingkat individualisasi dan penghargaan terhadap ruang pribadi yang tinggi, sempitnya waktu, serta efek atomisasi menyebabkan kesulitan bagi individu untuk menjalin hubungan sosial dengan individu lain. Kesepian dalam sebuah komunitas menjadi lazim karena dalam lingkungan tempat tinggal pun terjadi segregasi yang menimbulkan jarak sosial. Salah satu cara untuk mengatasi kesepian adalah dengan memiliki hewan peliharaan. Dengan hewan peliharaan individu akan selalu merasa dirinya memiliki teman yang tinggal bersamanya, ia dapat mencurahkan perhatian dan kasih sayangnya pada hewan ini dan mendapat balasan kepedulian dari hewan ini yang kemudian akan menjadi tergantung pada si individu. Individu akan merasa dibutuhkan dan hal ini kerap menjadi substitusi hubungan sosial dengan manusia lain. Lewat 20 kucing, kartunis mencoba

⁵⁷ *Schacht*: (*Bauwesen*) von allen Seiten von Wänden umschlossener hoher, enger Raum; penulis mengambil pengertian menurut sudut pandang konstruksi karena sesuai dengan konteks 'tempat tinggal'.

menjadikan rasa keserpihan yang amat sangat sebagai bahan humor lewat penempatannya yang hiperbol dan tidak mungkin.

Der Nachbar bertanya pada *Herr Riebmann*

“*Ha... haben Sie da Katzen in der Wand, Herr Riebmann? Sie wissen doch, dass ich allergisch bin... hatschi!*”

ia bertanya apakah *Herr Riebmann* mempunyai kucing di dalam tembok sementara *Herr Riebmann* tahu kalau *Der Nachbar* alergi terhadap kucing. Mata dan hidung *Der Nachbar* yang memerah merupakan Representamen bagi Objeknya yaitu kondisi fisik yang kurang baik, ini sesuai dengan definisi *allergisch*⁵⁸ sebuah reaksi tubuh terhadap materi asing, dimana reaksi ini serupa dengan keadaan sakit. Dalam panel ini *Der Nachbar* dengan mata dan hidung merah serta adanya kata ‘*hatschi*’ yang merupakan penulisan suara bersin dalam bahasa Jerman merupakan Representamen bagi keadaan *Der Nachbar* yang alerginya terhadap kucing sedang kambuh.

Herr Riebmann menjawab pertanyaan *Der Nachbar* dengan

“*Ich bin kuschelbedürftig! Das ist schlimmer!*”

kata *kuschelbedürftig* terdiri dari kata “*kuscheln*” dan “*bedürftig*”. Menurut kamus “*kuscheln*”⁵⁹ berarti sebuah kondisi saat seseorang membutuhkan kehangatan dan rasa nyaman dari orang lain atau suatu benda tertentu. Kata “*bedürfnis*”⁶⁰ menurut kamus berarti kondisi dimana seseorang kekurangan hal-hal utama yang dibutuhkan untuk hidup, sehingga derajat urgensi dari konotasi kekurangan ini cukup tinggi mengingat dalam definisinya digunakan kata *benötigend* dan *leidend*. Dalam jawabannya *Herr Riebmann* berkata bahwa dirinya sedang sangat membutuhkan kasih sayang, sehingga kondisinya lebih buruk dibandingkan *Der Nachbar* yang alerginya kambuh. Dengan mengatakan kondisinya lebih buruk, *Herr Riebmann* seakan memberi pembenaran akan tindakannya sendiri yang menyulitkan *Der Nachbar* ini

Cara alergi *Der Nachbar* kambuh dijelaskan karena adanya stop kontak. Di dekat stop kontak terlihat beberapa bulu kucing beterbangan masuk melalui

⁵⁸ *Allergisch: (1) von einer Allergie herrührend, auf ihr beruhend (2) an einer Allergie leidend. Kata Allergie sendiri berarti krankhafte Reaktion des Organismus auf bestimmten körperfremde Stoffe (Allergene)*

⁵⁹ *Kuscheln: aus einem Bedürfnis nach Wärme, Geborgenheit sich an jmdn., etw., in etw. Schmiegen.*

⁶⁰ *Bedürftig: materielle Hilfe benötigend; am Lebensnotwendigen Mangel leidend.*

stop kontak dari dalam tembok ke ruang *Der Nachbar*, sehingga ia bersin. Stop kontak telah menjadi sebuah teknologi yang tidak terpisahkan dari kehidupan urban, kehidupan urban yang modern dimungkinkan karena adanya listrik. Listrik menjadi dapat diakses lewat adanya stop kontak, sehingga timbul Interpretan bahwa stop kontak adalah sebuah teknologi yang vital. Dalam panel ini fungsi stop kontak diputarbalik dari yang biasanya membantu dan memudahkan kehidupan modern di ruang urban, benda ini sekarang menjadi sumber penyebab alergi. Sehingga Interpretan baru yang timbul adalah teknologi dapat menjadi bumerang bagi penggunanya jika ia tidak dapat menyaring apa yang dibawa masuk teknologi tersebut ke dalam ruang pribadinya.

Tampak humor hitam yang jelas saat *Herr Riebmann*, yang menurut analisa di atas berada dalam posisi yang lebih inferior dari *Der Nachbar*: dirinya tinggal di tempat yang tidak layak dan sangat kesepian, namun dirinya berhasil menyebabkan alergi *Der Nachbar* terhadap kucing kambuh. Dari sudut pandang yang sama *Herr Riebmann* berhasil ‘mengalahkan’ *Der Nachbar* karena ia menyebabkan kesulitan kepada *Der Nachbar*, ia menjadi pihak yang menekan pihak lain. Humor hitam terjadi saat pihak yang tampaknya lebih inferior berhasil menjadikan pihak yang lebih superior bahan tertawaan, dan inilah yang terjadi dalam kartun ini.

sustau hal yang tidak mungkin. Kata ini memberi kesan bahwa jumlah tagihan telepon yang diterima *Der Nachbar* sangat tinggi hingga ia sendiri tidak bisa mempercayainya.

Herr Riebmann menjawab pertanyaan *Der Nachbar* dalam teks yang ditulis cukup besar dan tanda seru, Representamen bagi volume suara yang keras,

“*Niemand in China weiss das! Niemand!*”

kabel dari gagang telepon *Herr Riebmann* yang menyatu dengan kabel telepon *Der Nachbar* di tengah-tengah merupakan Representamen bahwa *Herr Riebmann* menyambungkan kabel tersebut dengan sengaja. Pertanyaan *Der Nachbar* yang merupakan Representamen ketidaktahuannya mengenai tagihan telepon jika digabungkan dengan Representamen kabel yang disambung dengan sengaja, memberikan Interpretan bahwa *Herr Riebmann* menyadap jalur telepon milik *Der Nachbar*. Lewat jalur telepon sadapan ini *Herr Riebmann* melakukan telepon-telepon internasional yang mahal, seperti contohnya yang ditunjukkan dalam panel ini: ke Cina. Tampak dari jawaban *Herr Riebmann*, serta teks

“*Ni Hao?*”⁶²

membangun Interpretan bahwa *Herr Riebmann* yang sedang menelepon ke Cina tiba-tiba ditanyakan hal tsb, ia pun bertanya pada lawan bicaranya di Cina yang kebingungan. Tentu saja dirinya tidak menerima jawaban, dan ia pun berkata pada *Der Nachbar* bahwa tidak ada seorang pun di Cina yang mengetahui sebabnya.

Herr Riebmann yang tinggal dalam *Versorgungsschächte* memberinya akses terhadap segala fasilitas yang mendukung gaya hidup modern kota urban yang dimiliki *Der Nachbar*. Ia kemudian menggunakan akses ini untuk menyadap jalur telepon *Der Nachbar*, melakukan panggilan-panggilan yang tidak berarti keluar negeri, seperti dalam panel ini yaitu ke Cina. Telah disebutkan sebelumnya *Herr Riebmann* tinggal dalam tembok karena disana lebih murah walau tidak nyaman. Ia pun menjadi iri pada *Der Nachbar* dan kemudian berusaha menimbulkan gangguan dan kesulitan baginya.

Keberadaan stop kontak memungkinkan *Herr Riebmann* untuk menjalankan rencananya. Stop kontak menjadikan *Der Nachbar* lebih rentan terhadap gangguan. Representamen ini yang dikaitkan dengan fungsi stop kontak

⁶² “*Ni Hao*” adalah bahasa Cina untuk kata “Halo”. Dalam bahasa Cina ditulis [您好]

yang fungsi aslinya untuk mengakomodasi kehidupan kota urban yang modern, diputar balikkan. Disini stop kontak justru menjadi sumber datangnya masalah. Stop kontak menyebabkan terjadi kontak antar kedua tokoh yang dipisahkan dinding. Interpretan yang timbul kemudian adalah teknologi dalam keseharian kita dapat menjadi bumerang, ia tidak lagi menjadikan hidup kita nyaman dan mudah, namun ia dapat membawa masalah ke dalam ruang pribadi kita.

Salah satu aspek kota urban lain yang disinggung dalam kartun ini adalah rasa kesepian yang timbul pada tokoh *Herr Riebmann*. Ini direpresentasikan lewat panggilan-panggilan telepon yang ia lakukan. Ia tampak berusaha melakukan kontak dengan orang lain, dengan dunia luar. Walau cara yang digunakannya tentu harus menyebabkan kerugian di pihak *Der Nachbar*. Telepon merupakan Representamen bagi komunikasi, sehingga Interpretan yang dicapai adalah *Herr Riebman* berusaha membangun komunikasi untuk mengatasi rasa kesepian yang timbul. Kesepian merupakan salah satu *patologi sosial* yang kerap muncul di kota urban karena tingkat individualisasi, heterogenitas dan toleransi sosial, serta segregasi tempat tinggal yang dapat berujung pada atomisasi.

Humor hitam yang ditampilkan kartun ini adalah saat usaha *Herr Riebmann* untuk mengatasi kesepian berubah menjadi sebuah lelucon. Cara yang ia gunakan menyebabkan *Der Nachbar* terganggu, hal ini berkorespondensi dengan teori superioritas humor, namun hal yang sebenarnya ingin ditampilkan adalah rasa kesepian dan iri yang mendorong perilaku *Herr Riebmann*. Dari sudut pandang yang sama tampak juga *Herr Riebmann* sebagai tokoh yang lebih inferior dengan segala keterbatasan dan kekurangannya, namun lewat keterbatasan dan kekurangannya ini ia berhasil membuat *Der Nachbar*, yang lebih superior, kesusahan.

Warna kehitaman serta lidah api di tubuh *Der Nachbar* merupakan representamen bagi Objeknya yaitu residu kehitaman yang ditinggalkan api setelah membakar sesuatu, jika digabungkan dengan Representamen kembang api model roket, Interpretan yang dicapai adalah kembang api ini masuk lewat stop kontak dan meledak tepat di *der Nachbar*.

Herr Riebmann menjawab dalam teks yang ditulis lebih besar dan tebal, Representamen bagi Interpretan dirinya berteriak,

“*Ja, jetzt kann ich Sie auch wieder hören! Eben war’s so laut!*”

kalimat ini menegaskan Interpretan sebelumnya bahwa *Der Nachbar* telah meminta agar ia berhenti, namun ia tidak bisa mendengarnya karena ribut tertutup suara kembang api yang meledak di ruangan sebelah. Kalimat ini yang diletakkan bersebelahan dengan dialog *Der Nachbar* namun tampak lebih besar juga memberi Interpretan bahwa *Herr Riebmann* sengaja berteriak agar menutupi suara *Der Nachbar* yang memintanya berhenti. Kemudian dalam teks yang jauh lebih kecil di pojokan *Herr Riebmann* kembali berkata

“*Und gleich wieder.*”

Jika digabungkan dengan korek api yang menyala dan kembang api yang sudah disiapkan, Interpretan yang dicapai adalah *Herr Riebmann* berniat untuk segera kembali meledakkan kembang api kembali ke ruang *Der Nachbar*.

Dalam kartun ini *Herr Riebmann* menciptakan gangguan dengan cara meledakkan kembang api di dalam ruangan *Der Nachbar*. Kembang api masuk ke dalam ruang *Der Nachbar* lewat stop kontak dan kemudian melukainya. Cara *Herr Riebmann* mengganggu *Der Nachbar* dalam panel ini sangat bersifat fisik karena ia telah menyebabkan *Der Nachbar* terbakar. Api dan ledakan yang ditampilkan dalam panel ini adalah Representamen bagi perasaan negatif. Sehingga Interpretan yang timbul adalah perasaan tidak suka *Herr Riebmann* terhadap *Der Nachbar* lebih besar dari sebelumnya.

Rasa tidak suka yang berakar dari rasa iri ini timbul dari perasaan tidak adil. *Herr Riebmann* terpaksa tinggal di dalam *Versorgungsschächte* karena lebih murah. Representamen ini membangun Interpretan terjadinya *overcrowding* di kota urban. *Overcrowding* ini kemudian dapat menimbulkan berbagai masalah. Salah satu yang tampil paling jelas dalam kartun ini adalah masalah tempat

tinggal dan pekerjaan. Tempat tinggal direpresentasikan secara hiperbol lewat tempat tinggal *Herr Riebmann* yang merupakan *Versorgungsschächte*, memberi Interpretan bahwa sebuah ruang urban dapat mencapai kepadatan yang luar biasa sehingga *Versorgungsschächte* pun dijadikan tempat tinggal. *Overcrowding* ini kemudian dapat menimbulkan berbagai masalah baru seperti tuna wisma dan pengangguran. Pakaian yang digunakan *Herr Riebmann* sangat menyerupai pakaian karyawan kantor, ketiadaan sepatu merupakan Representamen bahwa ia sebenarnya tidak memiliki pekerjaan. Lewat pakaian ia berusaha beridentifikasi dengan kelas pekerja, sehingga dapat membantu status sosialnya.

Stop kontak telah menjadi sebuah bagian tidak terpisahkan dalam keseharian urban. Semua kemodernan di kota urban dimungkinkan karena adanya listrik, listrik menjadi lebih mudah diakses karena adanya stop kontak. Dalam panel ini stop kontak justru memungkinkan *Herr Riebmann* meledakkan kembang api pada *Der Nachbar*. Fungsi stop kontak berbalik menjadi penyebab masalah. Interpretan yang timbul kemudian adalah teknologi dalam keseharian kita dapat menjadi bumerang, ia tidak lagi menjadikan hidup kita nyaman dan mudah, namun ia dapat membawa masalah ke dalam ruang pribadi kita.

Humor hitam muncul saat *Herr Riebmann* dengan segala keterbatasan dan kekurangannya, baik secara ekonomis atau sosial, berhasil mencederai *Der Nachbar*. Penggunaan kembang api menambah elemen humor lewat teori inkongruitas saat kembang api dapat melewati lubang sesempit stop kontak dan meledak di *Der Nachbar*. Dalam panel ini *Der Nachbar* sebagai pihak yang lebih unggul kesusahan karena tindakan *Herr Riebmann* yang didorong rasa iri.

Rasa iri ini muncul dari diri *Herr Riebmann* yang tidak senang kondisi tempat tinggalnya. Seperti dijelaskan dalam Bab II di kota urban terjadi persaingan dalam pemanfaatan ruang kota, sehingga mencari tempat tinggal yang terjangkau sangat sulit. Bagi yang mampu secara ekonomis akan mendapatkan tempat tinggal yang bagus, bagi yang tidak terpaksa tinggal di tempat yang kurang layak atau bahkan menjadi tuna wisma (*Obdachlos*). *Herr Riebmann* tampil sebagai yang kurang beruntung dalam persaingan mencari tempat tinggal karena dirinya terpaksa tinggal di dalam *Versorgungsschächte* yang lebih murah⁶³

⁶³ Lihat Lampiran 4: *Der Absurde Herr Riebmann*

ia meminta agar *Herr Riebmann* berhenti menarik dirinya menggunakan *Lasso*⁶⁵ karena dirinya bukan koboi. Respon *Herr Riebmann* yaitu

“Hoooooo... ganz ruhig Brauner! Wo hab' ich jetzt das Brandeisen?”

ia menyebut *Der Nachbar* dengan ‘*Brauner*⁶⁶’, yang menurut kamus berarti seekor kuda berwarna coklat. *Herr Riebmann* memerintahkan ‘*Brauner*’ untuk tenang seraya mencari *Brandeisen*⁶⁷ miliknya. Kata ini menjelaskan ikon berupa garis ramping abu-abu, yang merupakan Representamen bagi tongkat besi dan lidah api karena elemen utama dari *Brandeisen* adalah besi dan panas.

Adegan dalam panel ini serupa dengan seorang koboi yang menangkap seekor kuda atau hewan ternaknya menggunakan *Lasso* untuk kemudian ia tandai dengan cara membakar inisial ke tubuhnya menggunakan *Brandeisen*. *Der Nachbar* mendengar *Herr Riebmann* mencari *Brandeisen* segera mengetahui apa yang selanjutnya mungkin terjadi pada dirinya, dalam ketakutan ia kemudian berkata ”*Oh Gott!*”

Dalam kartun ini *Herr Riebmann* menciptakan gangguan dengan cara mengikat kaki *Der Nachbar* dengan *Lasso* dan kemudian menganggapnya seekor kuda. Ia bahkan hendak mencap *Herr Riebmann* dengan besi panas. Tali *Lasso* masuk ke dalam ruang *Der Nachbar* lewat stop kontak dan kemudian menariknya mendekat ke tembok agar *Herr Riebmann* dapat mencap dengan besi panas. Cara *Herr Riebmann* mengganggu *Der Nachbar* jelas bersifat fisik karena ia mengikat dan hendak mencap tubuh *Der Nachbar* dengan besi panas. Panel ini merupakan puncak dari panel-panel sebelumnya. Gangguan yang bersifat fisik ini merupakan Representamen yang menandakan Interpretan bahwa rasa iri *Herr Riebmann* terhadap *Der Nachbar* telah berubah menjadi benci, oleh karena itu ia pun berniat melukainya. Semua ini masih dengan tujuan untuk menimbulkan gangguan dan ketidaknyamanan pada *Der Nachbar*. Rasa iri ini muncul dari diri *Herr Riebmann* yang tidak senang pada kondisi tempat tinggalnya. *Herr Riebmann* tampil sebagai

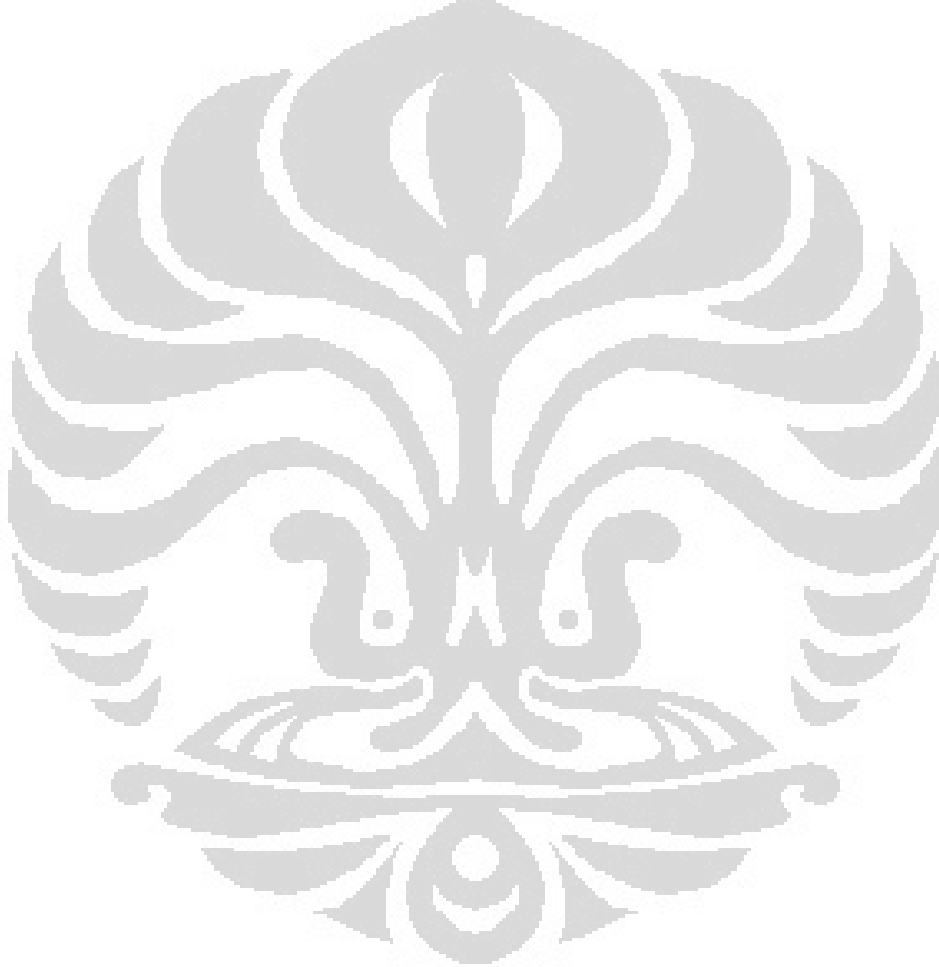
⁶⁵ Lihat Lampiran 6: *What is A Lasso?*

⁶⁶ *Brauner: Braunes Pferd.*

⁶⁷ Lihat Lampiran 7: *Livestock Branding*

bagian yang kurang beruntung dalam persaingan mencari tempat tinggal karena dirinya terpaksa tinggal di dalam *Versorgungsschächte* yang lebih murah⁶⁸.

Humor hitam ada dalam panel ini saat pembaca dihadapkan dengan sesuatu yang sesungguhnya mengerikan, yaitu mencap manusia dengan besi panas dan memperlakukannya seperti hewan. Karena dikemas dalam konteks humor unsur mengerikannya menjadi kabur dan yang tersisa hanyalah lelucon yang dibalikinya berusaha menampilkan rasa iri yang timbul karena kalah bersaing secara ekonomis dan sosial di kota urban.



⁶⁸ Lihat Lampiran 2: *Der Absurde Herr Riebmann*

BAB 4 KESIMPULAN

Manusia sebagai *Homo symbolicum* dalam kesehariannya tidak dapat dilepaskan dari penciptaan dan manipulasi tanda. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memahami tanda-tanda tersebut adalah lewat teori Semiosis milik Charles Alexander Peirce. Dalam teori ini Peirce menjelaskan bahwa sebuah tanda terdiri dari tiga unsur yaitu Representamen, Objek, dan Interpretan. Representamen adalah bentuk yang diambil oleh sebuah tanda, Objek adalah hal yang dirujuk oleh tanda tersebut, dan Interpretan adalah citraan yang dihasilkan sebuah tanda.

Kota adalah sebuah wilayah dengan kepadatan penduduk yang tinggi, dipadati berbagai bangunan dan infrastruktur, serta bersifat industrial dan ekonomis. Kondisi kota yang sedemikian rupa menghasilkan struktur yang unik dan khas, oleh sebab itu gaya hidup di kota juga sangat unik dan khas. Gaya dan kualitas hidup, serta nilai-nilai yang ada dalam masyarakat perkotaan dapat disebut dengan 'urban'. Kota urban dengan segala kualitasnya menjadi sumber inspirasi baru bagi berbagai karya. Sifat manusia sebagai pencipta dan pemanipulasi tanda tampak saat manusia berusaha menghadirkan potret kota urban dalam gambar, salah satunya gambar kartun.

Humor merupakan salah satu cara menyampaikan pesan atau kritik tanpa menyinggung pihak tertentu. Kartun yang bekerja lewat teori humor, seperti teori humor superioritas dan teori humor ketidaksejajaran, mengandalkan tanda-tanda yang dikemas jenaka. Walau jenaka tanda-tanda ini bukan tanpa arti. Lewat kartun seseorang dapat mengangkat beberapa aspek kota urban, memutarbalikkannya dan menyajikannya dalam cara yang sama sekali berbeda namun sarat makna.

Dalam seri kartun *Nichtlustig* terdapat beberapa tokoh, namun tokoh yang menarik perhatian penulis adalah tokoh *Herr Riebmann*. Ia adalah seorang laki-laki yang tinggal di dalam *Versorgungsschächte* sebuah apartemen atau *flat*. Dalam setiap panel tampak *Herr Riebmann* selalu berusaha mengganggu *Der Nachbar* dengan menggunakan berbagai cara dan alat. Dari 32 panel kartun *Herr Riebmann*, penulis melihat 2 tema besar yang menjadi dasar bentuk lelucon kartun ini: kartun dimana *Herr Riebmann* mengganggu *Der Nachbar* tanpa adanya stop

kontak dan kartun dimana *Herr Riebmann* mengganggu *Der Nachbar* dengan keberadaan stop kontak. Penulis kemudian memilih masing-masing 4 panel dari 2 tema besar ini sehingga terdapat total data 8 panel kartun. Hal ini dilakukan agar penulis dapat menganalisa *Herr Riebmann* secara utuh. Pengambilan data dibatasi hingga per tanggal 31 Maret 2011. Pembatasan ini dikarenakan kartun dalam website *nichtlustig.de* diperbaharui per minggu sehingga penulis harus membatasi pemilihan data.

Dalam analisa kartu tanpa Stop kontak *Herr Riebman* berusaha mengganggu *der Nachbar* lewat media suara. Ia menimbulkan gangguan lewat olokan dan suara-suara bising yang mengganggu. Dalam kartun pertama aspek kota urban yang terwakili adalah *overcrowding* yang menyebabkan terjadinya persaingan dalam pencarian tempat tinggal dan pentingnya status sosial dalam *social climbing* di lingkungan urban. Pada kartun kedua aspek urban yang terwakili adalah manusia urban yang kerap disibukkan oleh kerjanya sehingga mereka hanya memiliki sedikit waktu untuk berinteraksi secara sosial. Minimnya interaksi sosial ini dapat berujung pada kesepian bagi individu kota urban. Pada kartun ketiga unsur kota yang terwakili adalah heterogenitas dan segregasi tempat tinggal dalam suatu komunitas yang hidup berdekatan. Heterogenitas dan segregasi ini menghasilkan individualitas yang tinggi dan toleransi sosial yang dapat memicu terjadinya atomisasi. Pada kartun terakhir unsur kota urban yang terwakili adalah lewat tempat tinggal yang disewakan. Kota urban yang padat dan ekonomis menyebabkan ruang sekecil apapun bisa disewakan.

Dalam analisa kartun dengan Stop kontak *Herr Riebman* mengganggu *der Nachbar* cara-cara yang berefek langsung pada keadaan *der Nachbar*. Pada kartun pertama unsur kota urban yang terwakili adalah individualitas serta segregasi yang dapat menimbulkan kesepian pada individu urban. Minimnya waktu untuk bersosialisasi pada individu menyebabkan dirinya mencari substitusi hubungan antar manusia dengan memelihara hewan peliharaan. Pada kartun kedua aspek kota urban yang lagi-lagi terwakili rasa kesepian yang disebabkan oleh individualitas, heterogenitas, dan segregasi tempat tinggal. Pada kartun ketiga aspek kota urban yang kembali terwakili adalah *overcrowding* yang menyebabkan ketatnya persaingan dalam menemukan tempat tinggal dan juga pekerjaan. Pada

kartun terakhir aspek *overcrowding* sebuah kota urban dan akibatnya kembali dimunculkan. Stop kontak yang berubah fungsi merupakan Representamen bagi dualitas teknologi yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan urban. Teknologi dapat mempermudah dan membuat hidup menjadi lebih nyaman, terutama di lingkungan urban, tapi di sisi lain ia juga bisa membawa pengaruh buruk masuk ke dalam ruang pribadi kita jika tidak disaring.

Herr Riebmann merupakan Representamen bagi ‘gangguan’ yang terjadi dalam sebuah tempat tinggal (yang dalam skripsi ini adalah tempat tinggal *Der Nachbar*) di kota urban, karena semua kartun bersetting di sebuah apartemen atau *flat*. *Herr Riebmann* yang digambarkan tinggal dalam *Versorgungsschächte* karena lebih murah membangun Interpretan ruang yang sangat sempit dan berdekatan antar manusia dan juga merupakan penggambaran yang hiperbol betapa sulitnya menemukan tempat tinggal yang terjangkau di dalam lingkungan kota. Hal ini dapat terjadi karena tingkat kepadatan penduduk yang terkonsentrasi di satu tempat, seperti yang terjadi di perkotaan.

Kepadatan yang terkonsentrasi ini menyebabkan terjadinya persaingan dalam segala hal, salah satunya dalam menemukan tempat tinggal yang terjangkau. Persaingan ini dapat menyebabkan beberapa orang terpaksa tinggal di tempat tinggal yang kurang layak atau melahirkan tuna wisma (*Obdachlos*). Kepadatan ini juga dapat menyebabkan bertambahnya tingkat individualitas para penduduk. Semakin sempit ruang yang tersedia, semakin tiap individu menilai tinggi ruang pribadi yang ia miliki. Hal ini ditunjukkan lewat karakter *Herr Riebmann* yang tidak mau tahu kondisi *Der Nachbar* selama dirinya mampu memperoleh kepuasan lewat mengganggu tetangganya tersebut.

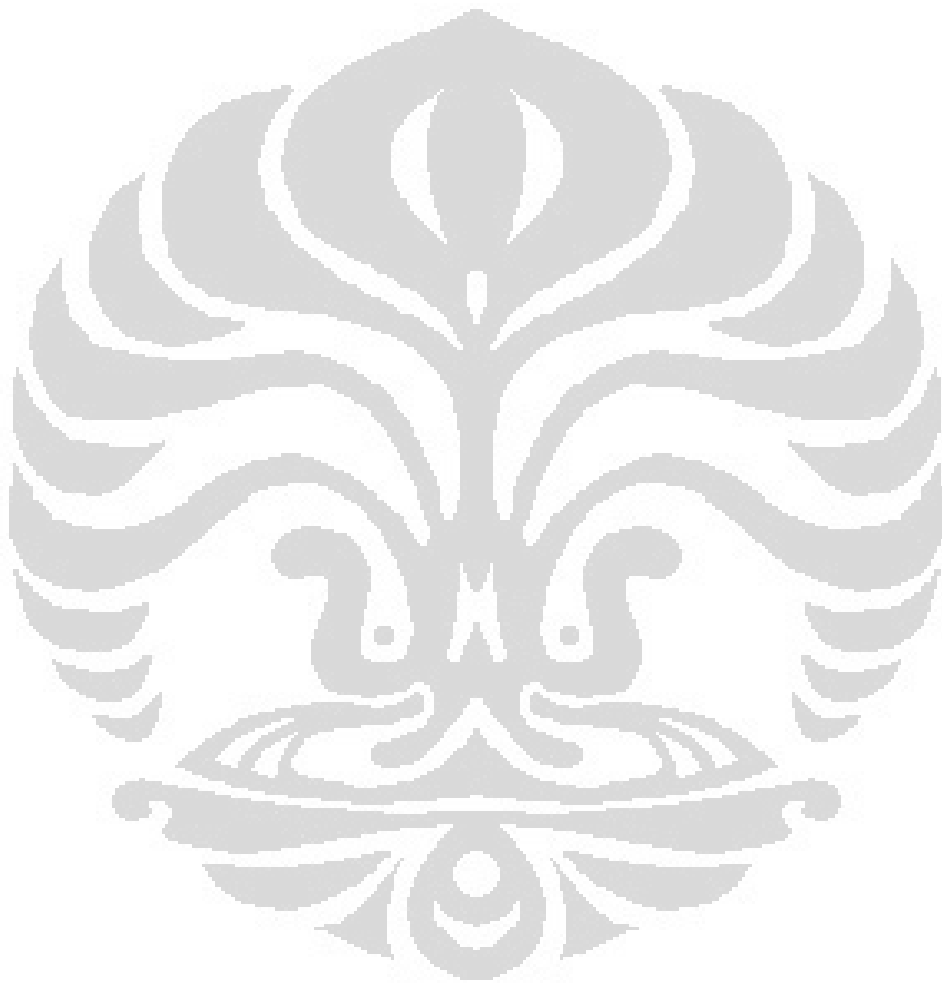
Motivasi utama *Herr Riebmann* mengganggu tetangganya adalah karena dipicu rasa iri. Rasa iri ini timbul karena ia merasa gagal dalam pencapaian status sosial yang diinginkan. Dalam sebuah lingkungan kota urban status sosial dan keberhasilan dalam *social climbing* menjadi aspek penting yang perlu dipenuhi individu. Pakaian *Herr Riebmann* yang tipikal pakaian pegawai kantor namun bertelanjang kaki menunjukkan bahwa ia berusaha mengidentifikasi dirinya dengan golongan yang paling banyak jumlahnya di lingkungan kota urban. Ia ingin dilihat sebagai seseorang yang mempunyai profesi dan juga jabatan.

Herr Riebmann dapat disimpulkan sebagai Representamen bagi dualitas yang terjadi dalam sebuah lingkungan kota. Di satu sisi hidup di perkotaan tampak modern, namun di sisi lain terdapat berbagai *patologi sosial* yang merupakan efek samping dari kehidupan kota urban. Adanya *resource deprivation* dalam lingkungan kota akan menyebabkan kemiskinan yang dapat berdampak pada kurangnya tempat tinggal. Keberadaan *patologi sosial* ini bukan tidak sepenuhnya disadari oleh penduduk kota urban karena masih terjadi interaksi dengan antara dua elemen ini dalam kehidupan sehari-hari. Kenyataan ini diam-diam mengganggu penduduk kota urban yang lebih beruntung dari segi ekonomis.

Semua aspek-aspek urban yang terwakili lewat kartun *Herr Riebmann* sengaja disajikan lewat humor hitam. Humor hitam mampu meninggalkan perasaan yang kurang nyaman bagi yang melihat atau membacanya. Namun media humor sendiri menyediakan alat yang lebih jenaka sehingga memungkinkan penyampaian yang lebih santai tanpa perlu menyinggung pihak mana pun. Sedikit perasaan tidak nyaman yang tertinggal tadi yang mengindikasikan ada pesan penting yang berusaha dikomunikasikan dalam kartun-kartun ini.

Jika kita meninjau kembali potret kehidupan kota urban yang tergambar dalam delapan panel kartun, kita disadarkan bahwa ada sisi lain dalam kehidupan kota urban yang selama ini terkesan serba modern dan maju. Di kota urban tiap individu memperoleh kesempatan untuk memperjuangkan *social climbing* guna mencapai status sosial yang lebih baik. Kesempatan terbuka lebar di kota urban, namun kepadatan menimbulkan persaingan antar individunya karena kesempatan yang ada tidak berimbang dengan jumlah penduduknya. Dalam persaingan pasti ada pihak yang kalah dan tersingkir. Bagi pihak ini perasaan tidak puas dan iri kemudian muncul. Walau begitu tidak perlu melampiaskan perasaan tidak puas ini pada pihak yang lebih beruntung. Seharusnya perasaan ini memicu individu untuk berjuang lebih keras karena bagaimana pun kota urban memberikan kebebasan bagi penduduknya untuk merubah peruntungannya. Berhasil atau tidak tergantung dari bagaimana tiap individu menyikapi kondisinya. Hal yang sama juga berlaku bagi pihak yang lebih beruntung dalam persaingan di kota urban. Jika mereka berhasil bukan berarti mereka kemudian harus apatis akan gejala dan bentuk

patologi sosial yang terjadi di sekitarnya. Pihak ini juga harus mau mengesampingkan individualitasnya dan menghadapi kenyataan bahwa ada wajah lain yang kelam dari kota urban yang mereka tinggali.



DAFTAR REFERENSI

Literatur Primer

www.nichtlustig.de

Literatur Sekunder

C. Thorns, David. (2002). *The Transformation of Cities: Urban Theory and Urban Life*. New York: Palgrave Macmillan

Chandler, Daniel. (2007). *Semiotics: The Basics*. New York: Routledge

Daldjoeni, N. (1992). *Seluk Beluk Masyarakat Kota*. Bandung: Alumni

Duden deutsches Universalswörterbuch (6. Auflage). (2007). Mannheim: Duden Verlag

Flippo, Hyde. (2002). *When in Germany, Do As The Germans Do: The Clued-in Guide To German Life, Language, and Culture*. New York: The McGraw-Hill Companies.

Healey, Patsy, & Cameron, Stuart,. (1995). *Managing Cities: the New Urban Context*. Chichester: John Wiley & Sons Ltd.

Hoed, Benny H. (2007). *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Jakarta: Komunitas Bambu.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat). (2008). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Kenneweg, Anne Cornelia. (2009). *Städte Als Erinnerungsräume: Deutungen gesellschaftlicher Umbrüche in der serbischen und bulgarischen Prosa im Sozialismus*. Berlin: Frank & Timme GmbH. Verlag (E-book)

Lammel, Gisold. (1995). *Deutsche Karikaturen: Vom Mittelalter bis heute*. Stuttgart: Verlag J.B. Metzler

Lentricchia, Frank & McLaughlin, Thomas. (1995). *Critical Terms for Literary Study*. Chicago: University of Chicago Press.

Lord, Richard. (2005). *Cultureschock! Germany: A Survival Guide To Customs and Etiquette*. Singapore: Marshall Cavendish International

Löw, Martina. (2008) *Soziologie der Städte*. Frankfurt (am Main): Suhrkamp

Martin, Rod A. (2007). *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. London: Elsevier Academic Press.

McCloud, Scott. (2001). *Memahami Komik* (S. Kinanti, Penerjemah). Jakarta: KPG

Michelson, William. (1970). *Man and His Urban Environment: A Sociological Approach*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company

Press, Irwin, & Smith, M. Estelle. (1980). *Urban Places and Process: Readings in The Anthropology of Cities*. New York: Macmillan Publishing

Richardson, John Adkins. (1977). *The Complete Book of Cartooning*. New Jersey: Spectrum

Susanto, A. B. (2001). *Potret-Potret Gaya Hidup Metropolis*. Jakarta: Kompas

Wijana, I Dewa Putu. (2003). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Jogjakarta: Ombak

Publikasi Elektronik

Biografi Joscha Sauer. 31 Maret 2011. http://de.wikipedia.org/wiki/Joscha_Sauer

HW, Donny. 18 Juli 2011. *Post-Power Syndrome*.
<http://www.scribd.com/doc/33202788/Postpower-Syndrome>

Platthaus, Andreas. (2010, Juli). *Der deutsche Comic ist wieder da – Zeichner/innen und Tendenzen der letzten zwanzig Jahre*. 30 Maret 2011.
<http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/ccs/de6267373.htm>

Raich, Sarah. (2005, 16. 3.). Der Berliner Comic-Zeichner Joscha Sauer Nennt Seine Cartoons Nichtlustig - Sind Sie Aber Wohl. *Der Absurde Herr Riebmann*. 18 September 2011. <http://www.berliner-zeitung.de/archiv/der-berliner-comic-zeichner-joscha-sauer-nennt-seine-cartoons-nichtlustig---sind-sie-aber-wohl-der-absurde-herr-riebmann,10810590,10267282.html>

Wanzek, Marcus. (2008, 29. 12.). *Sauer macht lustig*. 10 Fragen an Joscha Sauer: Warum der "nichtlustig"-Cartoonist so erfolgreich ist. 31 Maret 2011.
<http://www.fr-online.de/panorama/sauer-macht-lustig,1472782,3318136.html>

Lampiran 6: *What is A Lasso?*

Sumber: dari <http://www.wisegeek.com/what-is-a-lasso.htm> pada 26 Nopember 2011 pukul 11:43

A lasso is a length of rope with a running noose installed on one end for the purpose of catching large livestock such as cattle and horses. Lassos have been used in North America for hundreds of years, and they were also used in parts of Ancient Egypt, among other places, with evidence suggesting that the basic design was invented in several different places independently. The lasso continues to be a part of the gear of most North and South American ranch hands.

Traditionally, lassos were made from hemp or rawhide. These materials are ideal for making lassos because they are strong, lightweight, and slightly stiff. The stiffness of a lasso keeps the loop open, making it easier to catch an animal, and also makes it easier to handle the lasso. Nylon is commonly used on many ranches today, since it is cheap and readily available, although some traditionalists still prefer to use old-fashioned materials.

The running noose on a lasso can be made either by tying it into a length of rope, or by looping the rope through a metal ring. Either way, the design allows the user to pull the lasso tight to secure an animal, and to loosen it relatively easily to release the animal when needed. When a ranch hand is on horseback, the lasso is often looped around the saddle horn so that the horse throws its weight behind the lassoing or “roping” of the target animal.

You may also hear a lasso referred to as a lariat or riata, words which reference the Spanish word *reata*, which means “rope.” Whatever one calls it, this basic tool is extremely useful. A lasso can be used to quickly catch a riding horse, and to separate and control cattle and horses from their herds. Skilled ranch hands can operate a lasso quickly, efficiently, and painlessly, with the goal being capture and control as quickly as possible so that the animal does not panic and injure itself or others.

Some lasso users also learn trick roping, a variety of showy tricks which can be performed with a lasso. Trick roping is often on display at rodeos and parades in the American West, with trick ropers demonstrating a range of skills with their lassos, from making large loops and stepping through them to creating patterns in the air with a skillfully manipulated lasso. Trick roping may also be combined with trick riding, in which horses are put through their paces by their riders.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Biografi Joscha Sauer

Sumber: http://de.wikipedia.org/wiki/Joscha_Sauer diakses pada 31 Maret 2011 pukul 01:03.

Joscha Sauer

Projekt „NICHTLUSTIG“

Geschichte

Seit Beginn seiner zeichnerischen Tätigkeit im Jahre 2000 veröffentlicht Sauer den Großteil seiner Cartoons frei zugänglich auf seiner Website nichtlustig.de. Der Name des Projektes entstand aus der Unsicherheit, ob die breite Öffentlichkeit seinen Humor verstehen würde, oder ob seine Cartoons eher als „nicht lustig“ angesehen werden würden. So gab Sauer in einem Radiointerview mit dem Deutschlandfunk an, dass er den Kritikern seiner Cartoons mit der Namenswahl „den Wind aus den Segeln“ nehmen und „tiefstapeln“ wolle.

Die Grundidee war, jeden Tag einen neuen Cartoon zu veröffentlichen. Die Arbeiten, welche Sauer zum Zeitvertreib zeichnete, wurden dank des Internets schnell bekannt. Nach relativ kurzer Zeit konnte die Website eine sehr große Anzahl von täglichen Besuchern verzeichnen. Trotz des Zuspruchs überlebte die Internetpräsenz während der ersten drei Jahre nur aufgrund der finanziellen Unterstützung von Verwandten.

Nachdem sich Sauer einige Zeit lang vergeblich darum bemüht hatte, einen Verleger für seine Werke zu finden, wurde im Jahr 2003 schließlich der Carlsen Verlag auf ihn aufmerksam. Im gleichen Jahr erschien das erste der bisher fünf NICHTLUSTIG-Bücher. Diese Bücher enthalten viele auf der Homepage bereits veröffentlichte Cartoons in teilweise leicht überarbeiteter Form, aber auch extra für die Bücher entworfene Zeichnungen und teilweise cartoonübergreifende Kurzgeschichten. Seit Mai 2006 wird NICHTLUSTIG auch in der damaligen Schweizer Pendlerzeitung heute beziehungsweise ihrem jetzigen Nachfolgeprodukt Blick am Abend veröffentlicht. Die Veröffentlichungen auf der Webseite finden aufgrund der anderen Aktivitäten nicht mehr täglich statt.

Von 1999 bis 2004 war Joscha Sauer Teil der bis heute aktiven Zeichnergruppe „Die Stricher“, die sich um das Satiremagazin ZYN! gebildet hatte. Seit November 2008 betreibt Sauer unter der URL notfunnycartoons.com auch eine Seite mit ins Englische übersetzten NICHTLUSTIG-Cartoons.

Schaffenspause

Während Sauer sonst monatlich mehrere neue Cartoons auf seiner Homepage präsentiert, veröffentlichte er im Jahr 2006 insgesamt nur 16 Arbeiten. Auf Nichtlustig.de gab er im Dezember desselben Jahres persönliche und familiäre Umstände als Grund an. Anfang Mai 2007 gab Sauer auf der Homepage bekannt, dass er weiter Zeit für seine Familie brauche und deshalb NICHTLUSTIG für mehrere Monate ruhen lassen würde. Diese Schaffenspause endete am 28. November 2007, mehr als anderthalb Jahre nach Veröffentlichung des letzten Cartoons. Auch wurde, bedingt durch Sauers Pause, die ursprünglich für 2006 geplante Veröffentlichung von NICHTLUSTIG 4 mehrfach verschoben, da er eine für diesen Band geplante Geschichte nicht vorher fertig gestellt hatte.

Die Cartoons

Seit der Gründung von NICHTLUSTIG hat Sauer bereits über 1000 Cartoons gezeichnet und geschrieben. Charakteristisch für seine Arbeiten ist, dass sie trotz der Veröffentlichung im Internet nicht mit Grafik- und Zeichenprogrammen am Computer entworfen, sondern von Hand mittels einer aufwändigen Aquarell-Kolorierung bearbeitet werden. Erst in einem weiteren Schritt werden die Arbeiten eingescannt und nachbearbeitet.

Die Art des dargestellten Humors ist schwer einzuordnen. Nach eigenen Aussagen trifft die Beschreibung „schräger schwarzer Humor“ am ehesten zu. Subjekte der Darstellungen sind häufig Tiere, Fantasiewesen, Roboter, aber auch Menschen. So nutzt Sauer beispielsweise die Klischees und Charaktereigenschaften der in seinen Zeichnungen verarbeiteten Wesen ähnlich wie in Fabeln, um dem Leser die Verständlichkeit seiner Cartoons zu erleichtern. Ebenfalls fällt auf, dass, falls er Menschen zeichnet, dies größtenteils (meist glatzköpfige) Männer oder Kinder sind. Treten Frauen auf, so belehren sie oft ihre dummen Männer.

Viele Figuren tauchen bei NICHTLUSTIG regelmäßig auf, z. B. die selbstmörderischen Lemminge, die Yetis, die Ninjas, Dinosaurier, Außerirdische oder Herr Riebmann, der in der Wand wohnt. Auch die Wissenschaftler Wilson und Pickett haben regelmäßig Auftritte mit ihren Zeitreisen. In jüngerer Zeit kam auch Fäkalini der zaubernde Klempner oder klempnernde Zauberer hinzu. Zu einer eigenen Persönlichkeit hat sich der zunächst nur sporadisch auftretende Tod entwickelt, seit er durch den ‚Pudel des Todes‘ einen Imagewechsel vollzogen hat. Die Figur des kinderhütenden Killerroboters NF-700 hat Sauer nach wenigen Episoden sterben lassen, weil es laut eigener Aussage einfach zu schwierig wurde, jedes mal aufs Neue in einem Bild zu erklären, dass es sich um einen Killerroboter handelt, der lieber Kinder hütet als Menschen zu töten. Als Hommage an Sauers Lieblingsfilm "Zurück in die Zukunft" zeigen alle in den Cartoons vorkommenden Uhren die Uhrzeit 10:04.

Häufig treffen die Figuren innerhalb eines Cartoons aufeinander, weshalb man einen Comic oftmals nicht einer einzigen Kategorie zuordnen kann.

Joscha Sauer schreibt auch längere, mehrseitige Geschichten, die allerdings nur in den Büchern (ab NICHTLUSTIG 2) veröffentlicht werden. Diese Geschichten hängen nicht nur innerhalb eines Buches, sondern auch buchübergreifend zusammen. Trotzdem ist jede dieser Geschichten für sich abgeschlossen.

Die Cartoons greifen sowohl alltägliche als auch außergewöhnliche Situationen auf und verarbeiten diese in einer witzigen, sarkastischen, ironischen oder zynischen Form. Die Arbeiten Sauers sind nicht politisch motiviert.

Nach eigenen Angaben ist Joscha Sauer bereits dabei, sein NICHTLUSTIG-Universum auch als Fernsehserie zu konzipieren. Er und einer seiner Freunde und Mitzeichner verleihen den Charakteren ihre Stimme. Einen Videotrailer zu NICHTLUSTIG 4 hat er am 23. September 2008 in seinem Internet-Blog eingestellt und kann dort angesehen werden.

Die Protagonisten der Nichtlustig-Cartoons sind ebenfalls Grundlage für eine große Auswahl von Merchandise-Artikeln, welche über die Website bezogen werden können.

Preise und Auszeichnungen

2004: Sondermann-Preis der Frankfurter Buchmesse für NICHTLUSTIG 2 – Bester Newcomer und Comic-Eigenpublikation (national).

2009: Sondermann-Preis der Frankfurter Buchmesse für NICHTLUSTIG 4 – Bester Cartoon

Werke

NICHTLUSTIG 1. Carlsen, Hamburg 2003, ISBN 3-551-76441-7.

NICHTLUSTIG 2. Carlsen, Hamburg 2004, ISBN 3-551-77392-0.

NICHTLUSTIG 3. Carlsen, Hamburg 2005, ISBN 3-551-77393-9.

NICHTLUSTIG 4. Carlsen, Hamburg 2008, ISBN 3-551-68007-8.

NICHTLUSTIG 5. Carlsen, Hamburg 2010, ISBN 3-551-68405-7.

NICHTWEIHNACHTEN. Carlsen, Hamburg 2005, ISBN 3-551-78641-0.

Nicht lustig. Piper, München/Zürich, 2006, ISBN 3-492-24510-2.

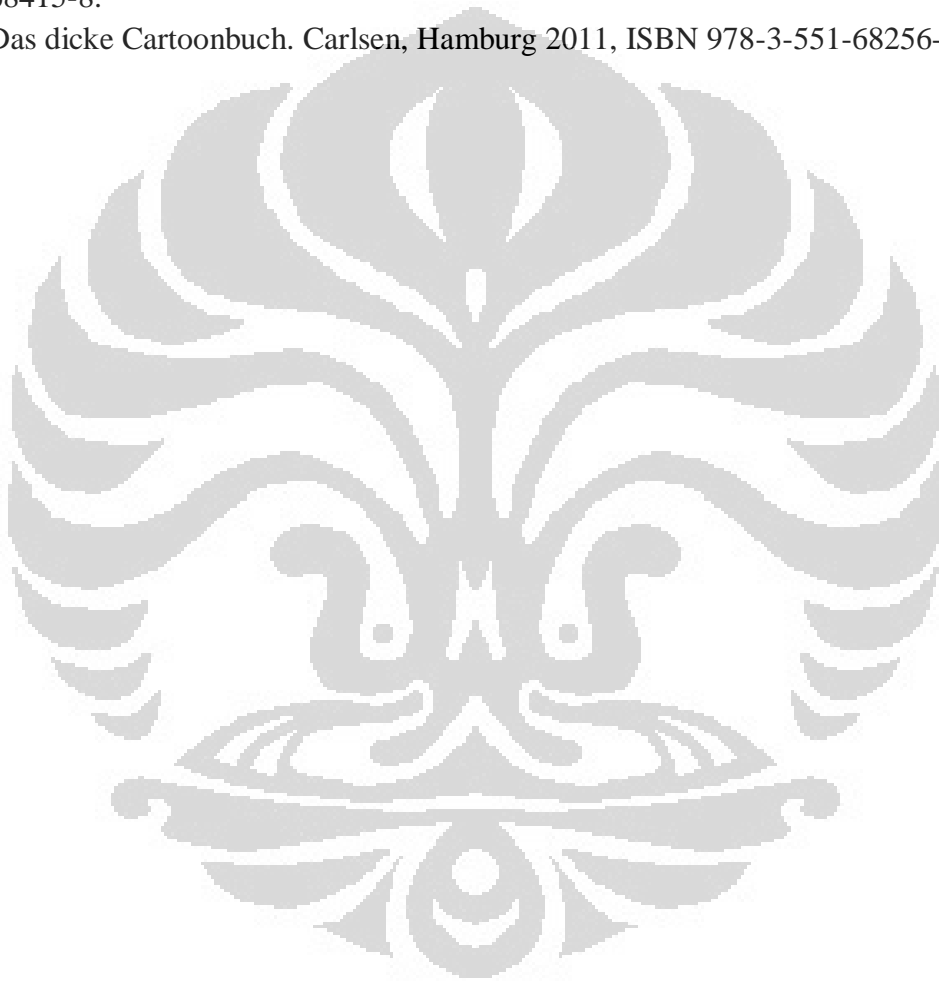
NICHTLUSTIG Wochenkalender 2006. Carlsen, Hamburg 2005, ISBN 3-551-96518-8.

NICHTLUSTIG Wochenkalender 2007. Carlsen, Hamburg 2006, ISBN 3-551-68301-8.

NICHTLUSTIG Wochenkalender 2008. Carlsen, Hamburg 2007, ISBN 3-551-68304-2.

NICHTLUSTIG Wochenkalender 2009. Carlsen, Hamburg 2008, ISBN 3-551-68308-5.

- NICHTLUSTIG Wochenkalender 2010. Carlsen, Hamburg 2009, ISBN 3-551-68316-6.
- NICHTLUSTIG Wochenkalendar 2011. Carlsen, Hamburg 2010, ISBN 3-551-68321-2.
- Zeitmaschinen Bedienungsanleitung. Carlsen, Hamburg 2010, ISBN 978-3-551-68413-4.
- Feng Shuizid: Die Philosophie des gefährlichen Einrichtens. Carlsen, Hamburg 2011, ISBN 978-3-551-68411-0.
- Nonlascivus: Cartoons auf Latein. Carlsen, Hamburg 2011, ISBN 978-3-551-68415-8.
- Das dicke Cartoonbuch. Carlsen, Hamburg 2011, ISBN 978-3-551-68256-7.



Lampiran 2: Korespondensi Penulis dengan Joscha Sauer via Surat Elektronik

Hallo Amalia,

da muss ich Dich bitten, Dich über Wikipedia zu informieren.
Um Dir extra eine Biografie zu schreiben, fehlt mir leider die Zeit. Ich hoffe,
Du verstehst das.

Lieben Gruss.

Joscha Sauer
www.NICHTLUSTIG.de

Am 17.03.2011 um 04:23 schrieb Amalia Putri:

Lieber Herr Sauer,

Hallo, mich wieder :)
Wie geht es Ihnen? Indonesien ist furchtbar heiß diesmal.

Herr Sauer, ich frage mich, ob ich eine kurze, aber umfassende Biographie von
Ihnen bekommen kann, damit ich Ihre Cartoons (Der Herr Riebmann um genau zu
sein) besser interpretieren kann?

Denn ich habe eine wirklich eine harte Zeit, sie zu finden (im Netz oder gedruckt).
Und vielleicht wissen Sie alle vorhandenen Nichtlustig Fansite oder so was? Weil
ich wirklich gerne erfahren, Ihre Karikatur Berufung auf die Gesellschaft.

Es tut mir leid, wenn ich eine Störung bin.

Haben einen schönen Tag und danke Ihnen sehr! :)
Amalia Putri.

--- On Fri, 11/3/11, Joscha Sauer <mail@nichtlustig.de> wrote:

From: Joscha Sauer <mail@nichtlustig.de>
Subject: Re: Ihre Cartoons...
To: "Amalia Putri" <black_sano@yahoo.com>
Date: Friday, 11 March, 2011, 7:14 PM

Hallo Amalia!

Natürlich.
Du kannst meine Cartoons sehr gerne für Deine Diplomarbeit verwenden.

Universitas Indonesia

Viel Spass damit! :)

Lieben Gruss.

Joscha Sauer

www.NICHTLUSTIG.de

<nl.gif>

Am 06.03.2011 um 14:55 schrieb Amalia Putri:

Halo!

Ich bin Amalia aus Indonesien...

Ich studiere Germanistik an der Universitas Indonesia und ich lese zufällig über Ihre Karikaturen auf der Website der Goethe-Institut

So habe ich es aufgegeben und ich dachte, es war super lustig!

Und jetzt bin ich der Verwendung Ihrer Cartoons für meine Diplomarbeit zu denken ...

Ist es okay, wenn ich mit dir entsprach?

Liebe Gruesse aus den Tropen,
Amalia Putri.

Lampiran 3: Wawancara Joscha Sauer Dalam Koran "Frankfurter Rundschau"

Sumber: <http://www.fr-online.de/panorama/sauer-macht-lustig/-/1472782/3318136/-/index.html> diakses pada 31 Maret 2011 pukul 00:59

INTERVIEW MIT "NICHT LUSTIG"-CARTOONIST

Sauer macht lustig

10 Fragen an Joscha Sauer: Warum der "nichtlustig"-Cartoonist so erfolgreich ist.

Herr Sauer, als Ihr neuer Comicband in die Buchhandlungen kam, schrieben Sie in Ihrem Blog dazu: ",Nichtlustig 4' ist fertig. Und ich auch." Ist Lustigsein so anstrengend?

Ich bin ein ungeduldiger Mensch und gleichzeitig nicht der schnellste Zeichner, im Grunde ist mein Kopf schneller als meine Zeichnerhand. Das laugt mich bei einer Buchproduktion etwas aus. Lustigsein selbst ist überhaupt nicht anstrengend. Weil Lustigsein keinen zeitlichen Aufwand bedeutet. Es ist ja nicht so, dass man Cartoonist wird und dann krampfhaft versucht, lustige Ideen zu haben. Es ist genau andersrum. Man hat ohnehin lustige Ideen und sucht sich einen Job, in dem man diese Ideen aus seinem Kopf kriegt...

und damit, wie in Ihrem Fall, sogar noch gut verdient.

Stinkreich bin ich nicht. Aber einer der ganz wenigen Cartoonisten, die tatsächlich von ihrer Zeichnerlei leben können. Es ist mir bewusst, was für ein tolles Geschenk das ist.

Wie wird man ein erfolgreicher Comiczeichner?

Keine Ahnung. Ein Patentrezept gibt es natürlich für Erfolg nicht. Nach dem Zivildienst wusste ich nicht, was aus mir werden sollte. Ich habe dann mit dem Zeichnen von Cartoons begonnen, um mich kreativ auszuprobieren. Das war 2000, da habe ich noch bei meinen Eltern in Frankfurt gewohnt. Ich habe die Seite www.nichtlustig.de ins Netz gestellt und darauf täglich einen neuen Cartoon veröffentlicht. Es sollte ein Zeitvertreib sein.

Nun hält dieser Zeitvertreib schon acht Jahre an. Was ist passiert?

Die Seite wurde bald von sehr vielen Leuten besucht. Und nach einem Jahr war es tatsächlich so weit, dass ich ein bisschen Geld mit den Cartoons verdient habe. Daraufhin bin ich bei meinen Eltern aus- und nach Berlin gezogen. Kurz darauf gingen die Abnehmer meiner Cartoons pleite, und ich stand wieder ohne Einkommen da. Zum Glück habe ich eine großartige Familie, die mich selbst bei

den beklopptesten Plänen immer unterstützt hat. Das hat bei mir für die nötige Entspannung gesorgt.

Im Jahr 2003 kam dann Ihr erhsehnter Durchbruch: die erste Buchveröffentlichung.

Das war die Rettung in letzter Sekunde. Noch einen Monat länger, und ich hätte tatsächlich die ganze Sache abbrechen müssen. Zwei Jahre lang war ich auf der Frankfurter Buchmesse und anderswo mit meiner Demo-Mappe herumgerannt. Nur Absagen. Auch vom Carlsen Verlag zunächst. Im zweiten Jahr bin ich dann aber direkt an dessen damaligen Comic-Chefredakteur geraten. Er hat sich einige Monate später bei mir gemeldet. Als das Buch in den Läden war, war die Erstauflage innerhalb einer Woche ausverkauft.

Und als der Erfolg da war, hat es Sie aus dem hippen Berlin in die gesetzte Finanzmetropole Frankfurt zurückgezogen.

Nein, die Rückkehr nach Frankfurt hatte familiäre Gründe. Aber unabhängig davon will ich hier auch bleiben. Obwohl ich Frankfurt in meiner Berliner Zeit immer verdammt habe.

Warum das?

Ich hatte nicht das Gefühl, da ein fruchtbares kreatives Umfeld zu finden. Im Nachhinein muss ich aber sagen, dass das eher so 'ne verspätete jugendliche Rebellion gegen die eigenen Wurzeln war, die ich wohl abfeiern musste. Wirklich zu Hause hab ich mich in Berlin nie gefühlt. Frankfurt hat sich in den letzten Jahren sehr gemausert. Ich fühl mich hier gerade pudelwohl.

Und arbeiten wahrscheinlich an "Nichtlustig 5"? Nein, ich befasse mich mit neuen Projekten: Es wird eine Trickfilmumsetzung von "Nichtlustig" geben. Und ich könnte mir vorstellen, etwas zu machen, was nichts mit Humor zu tun hat.

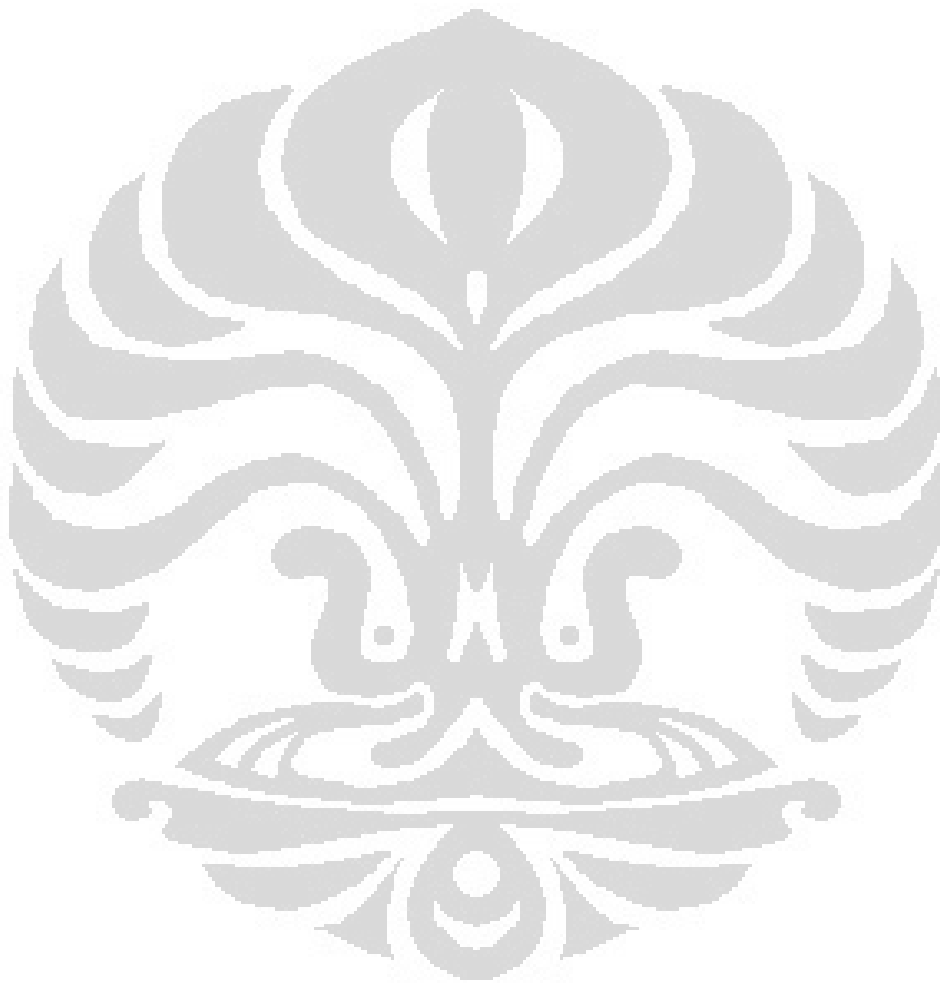
Böse Zungen behaupten, dass sei bei Ihren Cartoons schon immer der Fall gewesen.

Das ist ja das Schöne an der Sache. Es würde mich schon sehr befremden, wenn jeder meine Cartoons mögen würde. Dass es auch viele Leute gibt, die nichts damit anfangen können, zeigt mir einfach, dass ich nicht ins Mittelmaß abrutsche, sondern nach wie vor Sachen mache, die an einen bestimmten Humor appellieren, den nicht jeder hat.

Kommt es manchmal vor, dass Sie selbst nicht über einen Ihrer Cartoons lachen können?

Eigentlich meistens. Das liegt aber daran, dass ich einfach zu lange mit einer Idee und ihrer Umsetzung beschäftigt bin, um die Distanz und die Überraschung zu bewahren. Ich weiß sehr genau, was ich an meinen Sachen lustig finde, aber fürs Lachen dauert das Machen einfach zu lange.

Interview: Markus Wanzeck



Lampiran 4: Artikel *Der Absurde Herr Riebmann* Dalam Koran “Berliner Zeitung”

Sumber: <http://www.berlinonline.de/berliner-zeitung/archiv/.bin/dump.fcgi/2005/0316/berlin/0051/index.html> (18 September 2011, 23:19)

Archiv » 2 005 » 16. März » Berlin

Textarchiv

Der absurde Herr Riebmann

Der Berliner Comic-Zeichner Joscha Sauer nennt seine Cartoons Nichtlustig - sind sie aber wohl

Sarah Raich

Herr Riebmann wohnt in der Wand, denn das ist billiger. Aber weil das nicht gerade ein netter Ort ist, nervt Herr Riebmann vor lauter Neid und Langeweile seinen Nachbarn, der eine ganz normale Wohnung mit vier Wänden hat, und schiebt ihm Spaghetti durch die Steckdose. Der absurde Alltag des Herrn Riebmann ist eine Erfindung des Berliner Comic Zeichners Joscha Sauer und einer der Hauptcharaktere in seinen Cartoons. Anfang Mai kommt sein neuestes Buch auf den Markt: "Nichtlustig 3". Seit fünf Jahren betreibt der 26-Jährige eine Internet Seite, auf der er seine Werke zur Schau stellt. Die heißt www.nichtlustig.de. "Mit dem Namen habe ich mich vor Kritik geschützt. Hätte ja sein können, dass keiner lacht", sagt Joscha Sauer. Unwahrscheinlich, denn Sauers Comicwelten bewohnen neben Herrn Riebmann auch naturgemäß lebensmüde Lemminge mit kreativen Selbstmordplänen, Yetis, die ihre Porträts in den Schnee pinkeln und ein Killerroboter, der auf erzieherischer Mission im Kindergarten ist. Das fand tatsächlich nicht nur der Schöpfer selbst lustig. Schon nach ein paar Monaten klickten tausende Internetnutzer jeden Tag auf die Seite des gebürtigen Frankfurters, Geld gab's dafür nicht. Sauers Eltern glaubten an ihren Sohn, finanzierten ihm ein Leben in Berlin, während er an seinem Durchbruch arbeitete. In die Hauptstadt kam er, weil es der perfekte Ort für Kreative ist, sagt er. An dem riesigen Schreibtisch in seiner Wohnung in Prenzlauer Berg sind viele seiner rund 1.000 Cartoons entstanden. Deren Nichtlustig-Figuren erinnern an Gary Larsons Tier-Personal, Garfields Herrchen oder die Simpsons - auch wenn Joscha Sauer beteuert, keine Vorbilder zu haben. Lange Zeit traute sich kein Verlag an den manchmal pubertären Humor heran. Der Zeichner konnte sich vor Absagen kaum retten. Erst der Carlsen-Verlag war sich sicher, dass Witze über heliumgefüllte Katzenbabys und pupsende Elefanten ankommen - und behielt Recht. Vor zwei Jahren erschien das erste Nichtlustig-Buch und verkaufte sich 100.000 Mal. Aber Joscha Sauer ist noch nicht am Ende. Weiterhin stellt er wöchentlich neue Cartoons auf seine Internetseite, veröffentlichte voriges Jahr sein zweites Buch, von dem

Universitas Indonesia

50.000 Stück über den Ladentisch gingen. Jetzt also Buch Nummer drei: Für Sauer ist sein Erfolg ein Beispiel dafür, dass Comics und Cartoons unterschätzt werden. "Mit diesen Verkaufszahlen gehöre ich eigentlich auf die Spiegel-Bestseller-Liste."



Lampiran 5: *What is a Cowboy?*

Sumber: <http://www.wisegeek.com/what-is-a-cowboy.htm> pada 24 Nopember 2011 pukul 23:19

A cowboy is someone who works on a ranch handling cattle and horses. Cowboys are most closely associated with the American West, thanks to art and literature that featured the American cowboy. The exact number of modern cowboys employed is unclear, but it is certainly far fewer than in the heyday of the American West. Cowboys work actively on ranches and also compete in rodeos to demonstrate their unique skills.

The term “cowboy” has been in use in English since at least the 1700s. In England, the term was used to refer to a young boy who was responsible for minding livestock. In many cultures, younger members of society are responsible for looking after livestock, because it is a relatively simple task when the livestock do not need to be moved.

The modern sense of the cowboy arose when cattle raisers started to see the potential for selling their cattle in other parts of the country, where the animals could command higher prices. Cowboys drove cattle across the massive grazing grounds of the West to help rotate pasture as well. Since herding cattle across long distances requires more skill, the occupation began to be reserved for older and more experienced men.

Cowboys acquired their skills from the Spanish vaqueros, who were skilled at handling cattle. The title of vaquero was corrupted by English speakers into “buckaroo,” a term still used in some regions of the United States. The skills of a cowboy came to encompass herding, cutting, roping, cooking, and veterinary care, as cowboys were often isolated from assistance by outsiders. A cowboy who specifically works with horses is known as a wrangler.

Along with the cowboy goes the cow horse, or stock horse. A cow horse should be sturdy, agile, and fast when necessary. Larger, stronger horses are used for roping, so that the horse can hold its own against a large cow or bull. One of the most common breeds of cow horse is the American Quarterhorse, a popular breed throughout the West for working cowboys and competitions such as rodeos.

Other things are closely associated with the cowboy, including the wide brimmed cowboy hat, which protects the eyes and face of the cowboy from the sun, and cowboy boots. Cowboy apparel usually includes heavy pants, chaps, and shirts designed to protect them from the elements. Cowboys and their horses also have accessories such as saddles, spurs, medical kits, rifles, and other tools of the trade. The trade has been heavily romanticized by many Americans.