

MENYIMAK RELASI KEKUASAAN DALAM KARTUN

Munawar Ahmad^{*)}

Abstract

As a main medium for political struggle, cartoon contains a well-designed apparatus for conveying set of messages. The usage of semiotics and critical discourse analysis allows us to uncover its political design. This article demonstrates the usage of those analytical tool to scrutinize an episode of Panji Koming cartoon serial from the daily Kompas.

Kata-kata kunci: *kartun politik; analisis semiotik; analisis wacana*

Pendahuluan

Penulisan artikel ini terilhami oleh kajian van Dijk, *Political Discourse and Political Cognition*, yang disajikan di *website internet*.¹ Walaupun kajian Dijk sebenarnya tidak dilakukan terhadap kartun, melainkan pada *text and talks*, menurut hemat penulis, kerangka pikirnya bisa dipinjam. Kartun politik sebetulnya adalah bahasa simbol. Melalui keterampilan grafis, kartunis ingin “berkata” kepada masyarakat tentang sesuatu. Sesuatu tersebut diwakili oleh seni grafis yang berbentuk kartun. Melalui seni grafis itulah kartunis menyoal fenomena-fenomena politik yang ada. Mereka mengacu pada wacana yang terbentuk dalam masyarakat sekaligus memicu perkembangan lebih lanjut dari pergulatan wacana yang ada. Jelasnya dengan meminjam *critical discourse analysis*, yang ditawarkan van Dijk kita bisa

^{*)} *Munawar Ahmad* adalah staf Pengajar pada Akakom, Yogyakarta.

¹ Teun van Dijk, 2000, *Political Discourse and Political Cognitions*, html file

mengungkap berbagai dimensi politik yang tersembunyi di balik kartun. Sebagai salah satu media politik populer kartun menarik untuk dicermati. Salah satu kartun yang cukup lama bertahan dalam media cetak adalah kartun Panji Koming yang muncul dalam harian Kompas setiap edisi minggu. Kartun ini sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari koran Kompas, sehingga, Kompas Minggu tanpa kartun Panji Koming, ibarat bangun pagi tanpa sarapan. Kajian ini diharapkan dapat mengungkapkan "*the hidden interest*" yang ada di balik kartun Panji Koming. Fenomena tersebut, di dalam ilmu politik masih tergolong baru dan kontemporer. Walaupun demikian, pendekatan ini ternyata mendapat perhatian yang luas dari ilmuwan politik, karena dianggap mampu menangkap makna terdalam dari kegiatan politik manusia.

Kartun dan Politik

Kata kartun merupakan kata serapan dari kata *cartoon* (Inggris), *cartone* (Italia) yang berarti 'kertas' (Italia) atau gambar. Secara leksikon kartun diartikan sebagai penggambaran atau simbolisasi, yang ditunjukkan secara satirikal, penyinggungan, dalam pengungkapan yang humoris.

Adapun topik kajian kartun biasanya berisi sindiran terhadap kondisi dan suasana politik serta masalah-masalah sosial lainnya. Penampakkannya dalam konteks budaya, kebiasaan, kejadian-kejadian. Para aktor yang terlibat itu sendiri, seperti kepala pemerintahan, yang ditonjolkan, baik sebagai institusi maupun subjeknya.

Penggunaan kartun dalam konteks politik pada pemerintahan mulai dikenal pada tahun 1843, ketika Ratu Victoria meminta Pangeran Albert untuk memelopori suatu pameran kartun yang diselenggarakan di Gedung Parlemen Inggris. Selanjutnya kartun politik mulai efektif digunakan secara besar-besaran sebagai strategi perang urat syaraf yakni pada pemerintahan Nazi, Jerman. Di bawah Joseph Gobbels, kartun menjadi media yang efektif untuk perang urat syaraf.

Kaum psikolog, terutama ahli propaganda, meyakini prinsip utama otak manusia, yang menjadi alasan mengapa kartun menjadi media efektif di dalam membangkitkan keberpihakan. Ada beberapa

argumen yang mendasarinya.² *Pertama*, otak manusia didesain untuk memahami *image*, bukan kata. "Sebuah gambar, mewakili jutaan kata-kata" mungkin terlalu berlebihan, tetapi bagi komunikasi politik, kalimat tersebut terbukti akurat. Kata merupakan media artifisial dari komunikasi, yang mengandung arti tertentu dari suatu simbol. *Kedua*, otak akan menangkap gejala "berita" atau "kata," kemudian akan dikonversi ke dalam bentuk *image*. *Ketiga*, kartun politik merupakan media yang sangat efektif di dalam membangun komunikasi politik. Sejarah Perang Dunia II membuktikan bahwa kekuatan Nazi Hitler, tidak dapat dipisahkan dari kecerdikan Joseph Goebbels di dalam mengemas pesan politik untuk memobilisasi massa, dan itu terbukti berhasil. *Keempat*, Credo Goebbels, dalam komunikasi politik, terutama propaganda, yakin sekali dengan konsep Goebbels, tentang siapa yang menjadi target ("*to whom*") dari propaganda. Dari kelompok masyarakat, hanya orang yang *an educated*, merupakan sasaran efektif.

Catatan historis tentang keefektifan kartun politik membangun sentimen politik, telah dibuktikan oleh NAZI, selama PD II. Desainer itu semua, terletak pada kejeniusan Joseps Goebbels. Di Indonesia, penggunaan kartun politik sebenarnya sudah banyak dilakukan oleh media massa untuk menyampaikan pesan secara halus kepada pemerintah Belanda atau kepada bumi putra sendiri. Kartun semakin kerap digunakan oleh media massa menjelang masa revolusi. Melalui media kartun politik tersebut, para pengelola media massa dapat mengkomunikasikan pesan-pesan perjuangan secara halus kepada rakyat Indonesia, tanpa melalui sensor dari pemerintah Belanda maupun Jepang.

Semiotika dan Analisis Kritis terhadap Wacana

Pendekatan semiotik pada mulanya banyak digunakan oleh disiplin anthropologi, ketika mereka berusaha menangkap arti di balik berbagai artefak budaya yang ditemukan. Dalam semiotika dipakai sejumlah perangkat analisis. Dengan berbekal perangkat itulah suatu

² diilhami tulisan Schulze-Wechsungen, 2000, *Political Propaganda*, dan Jalaluddin Rakhmat (1986). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remadja Rosda Karya.

pesan dimaknai. Beberapa terminologi khas yang menjadi ciri dari semiotik, antara lain *Sign, simbol, signifire, signified, token, icon, sign function, proper sign*.

C. Joslyn dalam "Semantic Control System," dan J Vincent Colpietro dalam "Glossary of Semiotics"³, memberikan penjelasan teknis terhadap terminologi yang dipakai dalam semiotika:

1. *Sign: a deterministic, functional regularity or stability in a system, also sometimes called a sign function, something, the signifier, stands for something else, the signified, in virtue of the sign function.*
2. *Signifier, that part of sign which stands for the signified*
3. *Signified, that part of sign which stood for the signifier, sometime thought of as the meaning of signifier.*
4. *Icon, a proper sign where the motivation is due to some kind of psysical resemblance or similarity between the signified and signifier*
5. *Symbol, a sign where the sign function is a conventional rule or coding. The operation of a symbol is dependent on process of interpretation*
6. *Token, the physical entity or marker which manifests the signifier by standing for the signified.*
7. *Proper sign, a sign which has an intermediate degree of motivation.*

Untuk menjelaskan kegunaan perangkat-perangkat analisis tersebut di atas, kita bisa menggunakan Panji Koming sebagai ilustrasi. Panji Koming dibuat oleh kartunis Indonesia, Dwi Koen. Sebagai sebuah *icon*, Panji Koming dibuat berdasarkan suatu motif, baik yang berasal dari kartunisnya sendiri maupun dari institusi. Melalui tokoh Panji Koming, baik kartunis maupun lembaga, ingin menyampaikan sesuatu

³ Daniel Chandler (2000). *Semiotic For Beginners*, didownload dari www.aber.ac.uk/media/S4B/semi12.htm

kepada masyarakat Indonesia. Muatan (*signifier*) dikemas dalam setting tokoh tertentu (*signified*), untuk menyampaikan “suatu pandangan lain,” sehingga masyarakat “tercerahkan” di dalam memahami suatu masalah yang sedang menjadi topik utama di dalam perbincangan anggota masyarakat.

Tokoh Panji Koming sangat kental dengan karakter budaya ‘wong cilik’ Jawa, dengan penonjolan pakaian, ikat rambut, dan perkakas sehari-hari yang digunakan dalam kehidupan ‘wong cilik’ Jawa. Simbol tersebut dipahami secara umum sebagai manifest masyarakat kecil orang Jawa. Penegasan tersebut kuat ditonjolkan oleh Dwi Kundoro, melalui simbol-simbol dan aksesoris (token) yang banyak digunakan oleh masyarakat kecil di Jawa. Wajah Panji Koming digambarkan sebagai gambaran dari wajah “khas” petani Melayu, yakni berhidung besar dan pesek. Aksentuasi menonjol pada perwajahan dari tokoh-tokoh lainnya dapat dilihat pada tokoh lain, seperti Pailul, Den Mas Tumenggung, Ni Woro Ciblon dan sebagainya.

Pakaian yang dikenakan terdiri dari celana *tomprang*, *sabuk wolo*, dan *bolero* (baju seperti rompi). Sementara karakter tokoh lainnya, seperti Pailul, digambarkan sama dengan Panji Koming, Ni Mas Woro Ciblon, sebagai simbol perempuan desa, selalu mengenakan *kemben*, pakaian khas “wong cilik” yang banyak dikenakan oleh para wanita di pedesaan. Sedangkan Den Mas Tumenggung, simbol keangkuhan penguasa, diberi karakter dengan wajah angkuh, dengan dagu yang besar terangkat ke atas, dan bermahkota. Para punggawa atau militer diberi aksentuasi dengan gada. Kaum *pandito*, digambarkan dengan figur seorang tua, dengan janggut panjang, membawa tongkat, berjubah.

Peralatan yang digunakan, seperti pacul, kored, tampah, arit, merupakan perkakas yang sering digunakan di kalangan masyarakat petani (simbol masyarakat *powerless*), sedangkan gada, tongkat, mahkota, merupakan perkakas yang sering digunakan oleh masyarakat bangsawan, dan tentara (simbol masyarakat *powerful*).

Ada yang menarik untuk diperhatikan, yakni kehadiran anjing dekil, dalam beberapa episode. Anjing atau kucing dekil dan kurus, yang terkadang ikut menentukan akhir dari sebuah episode, misalnya dengan menggigit atau mengejar Den Mas Tumenggung. Agak sulit untuk memahami alasan kehadiran anjing dekil tersebut. Kemungkinan

simbol hewan tersebut dimaksudkan sebagai manifestasi kekuatan alam yang aktif, yang sewaktu-waktu akan bertindak. Anjing merupakan jenis hewan domestik populer yang dipelihara oleh petani, dengan maksud untuk membantu petani menghalau hama tikus sawah atau menjaga rumah dari para penjarah. "Anjing" sebagai simbol kekuatan alam aktif, menjadi faktor X yang menentukan kehidupan seseorang. Akan tetapi, di dalam Panji Koming, kekuatan aktif tersebut berpihak, menjadi "oposisi" terhadap Den Mas Tumenggung. Ini dapat dipahami dari sorot mata, mimik dan "umpatan" anjing tersebut ketika bertemu dengan Den Mas Tumenggung.

Setting dan karakter Panji Koming banyak menggambarkan secara kontras antara "bangsawan" dan "wong cilik" dalam pergulatan *powerful-powerless*, di jaman Majapahit. Setting kesejarahan ini digunakan bertujuan untuk *remembering* terhadap kondisi sosial kemasyarakatan bangsa Indonesia saat ini. Majapahit merupakan cikal bakal kerajaan Jawa modern, sekaligus merupakan cikal bakal munculnya semangat kenusantaraan yang pertama. Dengan demikian, manifestasi semangat keindonesiaan itu dimulai dari semangat kerajaan Majapahit, dengan simbol "Amukti Palapa" Patih Gajah Mada.

Konflik, itulah yang kental muncul pada setiap episode Panji Koming. Biasanya, konflik tersebut muncul tidak hanya dalam bentuk "perkelahian fisik," tetapi juga "perbedaan paradigmatis" antara "*the powerful*" dengan "*the powerless*". Akibatnya, terjadi disharmoni sosial di dalam kehidupan bernegara. Tampaknya, Dwi Koen memahami bahwa pada hakekatnya kehidupan sosial itu berisikan konflik dan perbedaan-perbedaan. Aliran ini di dalam ilmu politik dikenal dengan aliran realisme. Morgenthau adalah orang yang mencetuskan aliran tersebut, dengan salah satu prinsipnya, bahwa konflik merupakan inti kehidupan. Setiap orang ingin selalu mendominasi orang lain demi mengeliminir konflik pada dirinya.⁴

Pesan politik yang ingin dimuat dalam kartun divisualisasikan secara cermat. Untuk memahami hal itu, ada baiknya kita cermati

⁴ Lihat konsep Hans J. Morgenthau (1978). *Six Principle of Political Realism, Politics Among Nations, The Struggle For Power and Peace*. New York: Alfred Knoff, halaman 4 - 14

bagaimana teknik pengambilan gambar melalui kamera bisa difahami. Jelasnya, visualisasi dalam kartun menggunakan teknis yang persis sama dengan visualisasi melalui kamera. Pola-pola penyajian gambar yang digelar secara teknis dijelaskan Arthur Asa Berger dalam *Media Analysis Technique*,⁵ sebagai berikut.

Teknik pengambilan atau penyajian	Batasan	Makna/arti
Close-up	Hanya bagian wajah	Keintiman
Medium-shot	Hanya bagian atas badan	Hubungan perorangan
Long-shot	Setting dan sifat	Konteks lingkup dan jarak
Full-shot	Sekujur tubuh	Hubungan sosial
Pan-down	Kamera diarahkan ke bawah	Kuasa dan wibawa
Pan-up	Kamera diarahkan ke atas	Kecil dan lemah
Zoom-in	Kamera masuk ke dalam	Observasi dan fokus

Konsep Berger ini diadopsi dengan pertimbangan bahwa baik teknik penyajian kamera maupun tanpa kamera, pada prinsipnya tidak mempengaruhi produk gambar yang dihasilkan, karena kajian ini dipandang dari sudut penikmat atau pembaca, bukan dari sudut pembuatnya. Kesamaan maksud antara gambar kamera dan kartun, melalui teknik penyajian gambar, memiliki kesesuaian prinsip dengan konsep Berger tersebut. Hal tersebut juga diperkuat dengan adanya *frame/border* yang memisahkan antarsekuen, identik dengan batas layar atau media untuk menampilkan gambar tersebut. Dwi Koen tampaknya selalu menampilkan *frame*, dengan maksud untuk memberi batas terhadap sequen satu dengan lainnya, sehingga para pembaca diberi peluang untuk memahami interest secara menyeluruh dalam suatu proses yang utuh.

Framing memegang peran strategis dalam pengemasan pesan politik. Dengan memahami *frame* yang dipakai kartunis, kita terbantu dalam memahami makna yang ingin dikomunikasikan. Artinya, melalui *framing* itulah terbuka lebar-lebar peluang untuk memahami

⁵ Harsono Suwardi (1993). *Peranan Pers Dalam Politik di Indonesia*. Jakarta: Sinar Harapan, hal. 50

cara pengemasan misi tersembunyi dalam penulisan kartun. Untuk memperkuat pemahaman akan hal itu, kita bisa memanfaatkan analisis lain, yakni analisis wacana secara kritis (*critical discourse analysis*). Ironisnya, justru pesan tersembunyi itulah yang ingin dikomunikasikan oleh kartunis.

Analisa wacana secara kritis yang ditawarkan oleh Teun van Dijk⁶ memetakan teks ke dalam sejumlah sub-kajian, yakni:

1. topik/ bahan pembicaraan
2. *schemata*/skema nilai
3. *local semantics*/ tipikal bahasa atau tulisan
4. *style and rhetoric*/ gaya pengungkapan

Pada umumnya, terminologi-terminologi khas yang kerap digunakan dalam dialog Panji Koming-Pailul, atau dengan tokoh lain, banyak memakai bahasa Jawa. Selain itu juga gaya atau retorika yang terjadi di dalam dialog mirip dengan sintaksis kejawaan, yang mengenal gradasi bahasa, tuan-budak, budak-budak, dan bahasa tetuan, atau gradasi *powerful-powerless*.

Penyajian Panji Koming dalam satu terbitan menggunakan format serial-episode. Teknik penyajian gambar biasanya menggunakan campuran antara *long-shot*, dan *full-shot view*. Dwi Koen biasanya menggunakan teknik *view* yang *longshot*, apabila ia ingin menggambarkan situasi lingkungan tertentu (*setting* dan sifat), sementara teknik *full-shot*, akan digunakan apabila ia ingin menggambarkan ekspresi para tokohnya secara mendetail, dengan harapan terjadi komunikasi emosional secara menyeluruh dengan pembacanya.

Panji Koming biasanya tampil dalam tema tertentu terdiri dari 5-7 *sequen*, namun ada kalanya kurang dari itu. Jumlah *sequen* tersebut, cukup leluasa untuk menampilkan atau membangun suatu proses tumbuhnya wacana di masyarakat, yang berakhir dengan diberikannya keleluasaan kepada pembaca untuk memahaminya. Selain itu, pilihan jumlah *frame/sequen* tersebut, bagi kartunis, berkaitan erat dengan

⁶ Dijk (1998). *Critical Discourse Analysis*, didownload dari www.hum.uva.nl/~teun/cda.htm

proses rekognisi dari masyarakat Indonesia, yang selalu memerlukan intro sebelum tertawa. Atau dengan kata lain, proses pembelajaran masyarakat Indonesia, tidak lepas dari kehadiran pembimbing, di samping itu juga, ia leluasa "menggurui" masyarakat tetapi masyarakat tidak merasa "digurui." Inilah mengapa gaya retorika Jawa, mampu memainkan peran tersebut.

Sedangkan fungsi pendekatan semiotik, merupakan usaha untuk menemukan *signifier* yang tersembunyi dari *sign* yang dimunculkan berupa gambar. *Sign* ini menjadi indikator untuk membaca pesan/*message* yang berada di balik gambar. Kajian semiotik pada tokoh Panji Koming ini dilakukan dengan pendekatan hermeneutik, untuk simbol gambar, seperti memahami makna simbolisasi dari sosok, postur, gesture, dan mimik tokoh.

Menguak Relasi Kekuasaan: Konflik

Karakter Panji Koming merupakan penampakan secara real tentang kehidupan manusia itu sendiri, yakni *conflict is immanent things*. Konflik merupakan ciri dari kehidupan. Dalam kehidupan bernegara, karakter Panji Koming menunjukkan bahwa konflik bernegara bersumber dari ketidakharmonisan hubungan antara "*the powerful-the powerlws,*" atau "*the land lord-the slave.*" Figur Panji Koming merupakan token dari "*the slave, the poor,*" dan "*the powerless*" masyarakat. Sementara Tuan Patih, menjadi simbol dari "*the Master,*" "*the Power,*" "*the Boss,*" dalam masyarakat Indonesia.

Persoalan-persoalan yang menjadi tema Panji Koming selalu berkaitan dengan permasalahan yang krusial mengenai politik, ekonomi, dan sosial, sehingga apabila pembaca tidak mengikuti perkembangan ekonomi, politik, dan sosial, yang terjadi sebelumnya, tidak akan paham, nilai apa yang ingin disampaikan oleh kartunis, atau Kompas itu sendiri, selain mentertawakan kelucuan gambar kartun itu sendiri

Frame *ketiga*, (model campuran *long-shot* — *full shot*), Panji Koming sedang berbicara kepada Pailul “Daripada nonton wayang yang tak jelas pakemnya, mudik Yuk!”

Frame *ke empat*, (model *long-shot*), kedua istri mereka datang, Ni Mas Woro Ciblon berkata “Kehabisan kereta, Kakang Panji Koming,” dan “Uang kepeng kita tidak cukup, Kakang Pailul,” kata Mbok Dyah Gembili kepada Pailul.

Frame *ke lima*, (model *full shot*), ke empat tokoh duduk bersama sambil memperhatikan si anjing “membawakan” ikan untuk si kucing, yang juga “membawakan” tulang untuk si anjing. Panji Koming berkomentar “Di rantau orang nan jauh dari kampung halaman, mari berbagi ketulusan, berpadu serasi dalam keberbedaan.”

Sebagai pendekatan yang sensitif terhadap kondisi-kondisi struktural, *critical discourse analysis*, yang ditawarkan van Dijk membantu kita menguak sejumlah hal. *Pertama*, Dijk menemukan topik pembicaraan, kemudian, skemata, dan *local semantic*, serta terakhir retorika. Pada pengkajian saat ini peneliti, hanya menfokuskan diri pada elemen topik dan retorika, saja, karena dua elemen lain, skemata dan *local semantic*, tidak muncul dalam sajian kartun edisi mudik tahun 2000. Selain itu, untuk membaca token digunakan pendekatan Berger.

Pada umumnya, semantik yang digunakan dalam perbincangan Pailul–Panji Koming, atau tokoh lainnya, memakai bahasa Jawa, termasuk skemata, dan retorika. Untuk memahami pesan tersebut, perlu juga dipertimbangan sintaksis bahasa Jawa, yang mengenal *unggah-ungguh* (gradasi) bahasa, yakni budak–tuan (*krama inggil*), budak–budak (*ngoko*), dan bahasa antar tetuan (*krama*). Gradasi tersebut tentunya sangat dipengaruhi oleh peta sosiologis Jawa, yang mengenal piramada sosial.

Topik tekstual yang muncul dalam kartun edisi tersebut, yakni mudik. Fenomena mudik, bagi bangsa Indonesia, yang besar-besaran sering dilakukan pada saat lebaran. *Iedul Fitri* adalah saat-saat yang dinantikan oleh para perantau yang hidup di kota-kota besar, seperti di Jakarta. Mudik bagi sebagian masyarakat tampaknya sudah menjadi suatu kebutuhan. Kebutuhan untuk menunjang suatu harga diri. Ketika mudiklah, orang sekampung akan mengetahui derajat kesuksesan

seseorang. Inilah sisi lain yang mendasari mudik, selain untuk bersilaturahmi.

Sedangkan dalam akhir cerita, kartunis ingin menyampaikan pesan damai kepada kalangan *powerless*. Titik perhatian sekaligus titik kritik, edisi saat ini, yakni masyarakat *powerless* yang hidup di ibukota, ternyata dijadikan komoditi konflik. Konflik yang selama ini terjadi di ibukota, menjadi lahan yang menggiurkan bagi masyarakat bawah, karena mereka dapat melakukan transaksi untuk “menjual” massa. Banyak elite politik yang membutuhkan “jasa” kelompok ini, untuk melakukan “tekanan” kepada rivalnya melalui *mass movement*.

“Nggak usah mudik, memangnya mau nonton longsor dan banjir” kata-kata dari token aparat pamong. Banyak makna yang dapat muncul. Makna mudik, diartikan oleh para pamong sebagai aktivitas rekreasi, bersenang-senang dan berpamer. Tradisi mudik diartikan sebagai perjalanan wisata, yang menghabiskan hanya untuk refreshing dari kepenatan bekerja. Tak heran, apabila mudik tidak membawa dampak terhadap peningkatan kualitas kedewasaan dan kepekaan sosial. Sedangkan, makna kedua, “....memangnya mau nonton longsor dan banjir.” Kata “longsor” dan “banjir” mewakili fenomena yang terjadi di Indonesia. Krisis tahun 2000, tidak hanya dalam dataran sosial ekonomi dan politik saja, tetapi juga bencana alam, seperti banjir, longsor, dan angin yang banyak menjatuhkan korban. Kondisi tersebut semakin mempersempit dada rakyat Indonesia. Sawah yang menghihau, hutan yang sejuk, sudah jarang ditemui di kampung-kampung mereka. Bencana, hama, serta penjarahan mengakibatkan hilangnya suasana demikian. Maka, “memangnya mau nonton longsor dan banjir” suatu tontonan yang menyedihkan.

“Penat ngurus negara, apa salahnya ‘mudik’ ke tempat penuh tamasya .. menyegarkan hati, ..mencuci mata,” diucapkan oleh Den Mas Tumenggung, dengan angkuh. Token angkuh diketahui dari figur Den Mas, yang berdagu besar, terangkat ke atas, dan tangan berpangku di dada. Token *body language* tersebut merupakan representasi dari sikap angkuh, sombong, dan besar kepala. Pengertian ‘mudik’ bagi para Pamong, identik dengan tamasya, saat dan tempat mereka bersenang-senang, menghamburkan harta yang diperoleh dari ‘upeti’ rakyat, dan tentunya, bersama wanita. Kata “cuci mata”, merupakan terminologi

khas di kalangan pemuda untuk mengistilahkan 'mencari' wanita dan berlanjut untuk dikencani.

Harta, tahta dan wanita, itu yang ingin disampaikan oleh kartunis, sebagai kritikan satire kepada para pejabat di negara ini. Tahta (kedudukan), akan mendatangkan harta (fasilitas), dan dengan harta, mereka dapat membeli wanita, sebagai kesenangan belaka, kapan saja, dan di mana saja. Mereka tidak mau peduli dengan kesusahan atau kemiskinan yang ada di sekitarnya. Pailul menjadi token pada frame 1 dan 2, dari kondisi yang sedemikian kontras hubungan serta gaya hidup *powerful-powerless*. Ketumpulan *sense of crisis* dari para pejabat negara, disindir dalam dialog dua *frame* tersebut.

Dialog pada *frame* 3 dan 4, menjadi premis mayor pada masyarakat Indonesia, di tahun 2000. Kondisi keterpurukan ekonomi menjadi pukulan berat bagi *the powerless*. Paling tidak, di saat-saat kebutuhan menuntut, mereka menahan diri dengan kesedihan, dan hati *nelongso*. Ibukota memang keras, tak ada belas kasih terhadap nasib mereka. Namun, merekapun menyadari, bahwa kedatangan ke kota bukan untuk mencari belas kasihan orang lain, tetapi mereka telah bersiap secara mental maupun materi, untuk mencari nafkah atau uang. Inilah yang mendasari sikap *nrima* kaum *powerless* terhadap situasi mereka (*frame* 5, menunjukan gambar suasana "pasrah," dan "*nrimo*" pada raut muka Pailul, Panji Koming, yang tersenyum kecut)

Pada *frame* ke 4, Panji Koming ingin mengkritik masyarakat *powerless* yang sering dimintai "jasa" untuk domonstrasi dan kerusakan oleh para elit politik, hendaknya menyadari bahwa sesama orang miskin, tidak usah saling menindas. Token anjing dan kucing yang saling memberi "makanan kesukaan," menjadi *icon* ketulusan berdamai. Anjing – kucing adalah hewan yang selalu bertengkar. Pada *frame* tersebut digambarkan, si anjing memberi ikan, dan si kucing membawakan tulang untuk si anjing. Token "ikan dan tulang" menjadi simbol dari makanan. Ini menjadi preseden atas sumber konflik yang terjadi selama tahun 2000, yakni seputar persoalan pemenuhan kebutuhan dasar, yaitu makan. Persoalan kerusakan selama tahun 2000 di Indonesia, sangat erat kaitannya dengan "perebutan kue." Kue yang harus diperebutkan dengan atau tanpa bantuan orang lain, jelas merupakan pilihan yang harus diambil. Posisi tawar menawar menguat

apabila terjadi saling ketergantungan. Selama tahun 2000, banyak sekali bentuk-bentuk pengerahan massa, yang mengikutsertakan kelompok *powerless*, walaupun agenda tuntutan yang mereka isukan, terkadang tidak ada kaitannya dengan perbaikan orang miskin. Ini membuktikan adanya upaya pemberdayaan *the powerless* untuk kepentingan sepihak. Maka tak heran, muncul "*broker-broker*" yang bersedia menyediakan massa, dengan mematok uang "jasa" yang bervariasi dari jutaan hingga milyaran. Pialang-pialang tersebut sangat jeli melihat peluang pasar. Mereka mengetahui bahwa elit-elite partai maupun kelompok, banyak yang membutuhkan massa untuk kepentingan politiknya. Gayung bersambut, para elite menjadi pemasok uang bagi *powerless*. Inilah kombinasi simbiosis *powerful – powerless* yang terjadi di Ibukota.

Selain itu juga, pertengkaran kerap terjadi pada lembaga parlemen, tempat para wakil rakyat bersidang. Tanpa rasa malu, mereka bertengkar seperti anjing dan kucing. Gejala ini menunjukkan adanya premanisme dalam kehidupan politik Indonesia, para wakil rakyat menunjukkan bahwa "aju jotos" sebagai alat penyelesaian masalah.

Dengan strategi "*historical remembering*," Panji Koming berupaya untuk menyadarkan "kelas" kepada para *powerless*, bahwa mereka berasal dari kampung, hidup di Jakarta, bersama-sama mencari nafkah, bukan untuk bertengkar. Kata "kampung" menjadi elemen penting untuk memunculkan rasa senasib dan sepenanggungan di rantau. Ini menjadi dasar menguatnya cohesiveness di antara mereka.

Kritikan utama yang muncul, ditujukan kepada penguasa, diilustrasikan dalam frame 2, yang sedemikian rupa secara kontras ditunjukkan oleh *powerless* (token Pailul), yang selalu didominasi oleh *powerful* (token Den Mas Tumenggung) untuk tetap tidak berdaya. Posisi *biner-opposite, powerful–powerless* dalam pandangan ini, dipahami sebagai hal yang disengaja dan dipertahankan oleh negara. Negara membutuhkan premis mayor untuk tetap bertahan. Premis tersebut adalah kemiskinan. Posisi *powerless* di eksploitasi sedemikian rupa, agar negara terus menjadi premis mayor bagi negara untuk tetap menjadi *the powerful*.

Ditilik dari hal tersebut, dapat diterima, jika para pamong memiliki alasan untuk mengklaim bahwa kekayaan negara, boleh dimanfaatkan untuk kepentingan sendiri. Ini sebagai hak, karena

mereka merasa telah “penat ngurusin negara, apa salahnya ‘mudik’ ke tempat penuh tamasya, menyegarkan hati, mencuci mata...” Preseden ini menjadi indikasi buruk, karena para pejabat negara merasa leluasa membelanjakan harta negara untuk kepentingan sendiri. Perilaku ini menjadi pemicu maraknya penyelewengan keuangan di berbagai instansi pemerintahan, padahal kekayaan negara sebenarnya amanat dari rakyat dan juga amanat dari Tuhan.

Secara halus, pengarang ingin membangkitkan kesadaran kelas, yakni *the powerless* harus bersatu, karena dengan persatuan mereka menjadi *powerful*. Mereka harus berani melakukan dobrakan dan hentakan besar untuk memukul hegemoni *powerful*. Selain itu juga masyarakat *powerless* harus menyadari dalam kenyataannya, bagaimanapun *powerful*-nya masyarakat *powerful*, ternyata pada sisi-sisi lain, ia menyadari limitasi-nya. Maka, sebenarnya pada titik limitasi tersebut, menjadi titik balik *powerful* menjadi *powerless*. Demikian juga dengan masyarakat *powerless*, ternyata pada kesempatan dan situasi tertentu, mereka adalah penentu. Kedua mereka memiliki titik balik, yang pada situasi tertentu akan bersinggungan. Situasi-situasi politik yang terjadi selama tahun 2000, menjadi bukti dari adanya persilangan titik balik diantara mereka. Namun, sayang kesadaran ini hanya disadari oleh para “broker” politik, yang suka menari di atas penderitaan orang lain. Sungguh mengesankan, sudah jauh tertimpa tangga.

Sikap lugu, polos dan *nrima*, mudah melupakan masalah, menjadi pesan utama ketika melihat karakter Panji Koming dan kawan-kawan. Ini sebenarnya secara instingtif representasi dari budaya politik pada level bawah masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia, yang sebagian besar adalah petani dengan level pendidikan rendah, merepresentasikan sikap-sikap tersebut masuk dalam kehidupan politik.

Konstruksi demikian, muncul dipengaruhi oleh historisitas budaya, tempat mereka hidup. Kedekatan dengan alam, dan berusaha selalu selaras dengan sesama, merupakan ciri masyarakat pedesaan. Komunalitas tersebut, mengakibatkan tumbuhnya tipe demokrasi pada level mereka. Adanya gotong royong dan mekanisme mufakat menjadi ciri demokrasi yang ada di tengah-tengah mereka .

Perkembangan budaya demokrasi di Indonesia cenderung untuk melakukan hibridasi antar konsep demokrasi pribumi dengan demokrasi model Yunani. Semenjak penjajah berkuasa di Indonesia, semenjak itulah sistem demokrasi modern diperkenalkan di bumi Indonesia. Maka semenjak itu pula, demokrasi komunal tipe Indonesia, harus berbenturan dengan bentuk demokrasi modern. Kenyataan ini membawa konsekuensi terhadap pembenturan budaya demokrasi (kultur) tipe Indonesia dengan tipe modern. Perbenturan tersebut, secara implisit ditunjukkan oleh simbol Panji Koming, yang selalu menjadi "objek" dari mekanisme demokrasi modern.

Kesimpulan

Kartun politik, merupakan media yang ringan, menghibur, namun berisi pesan politik yang padat. Pesan politik tersebut disajikan dalam bentuk sindiran, yang dimanifestasikan dalam token tertentu. Bahasa-bahasa simbol tersebut, memiliki makna luar dan makna dalam. Makna luar terwakili oleh bentuk token itu sendiri, sedangkan makna dalam adalah konteks sosial politik yang sedang hangat terjadi pada saat kartun itu dibuat. Ada pesan politik yang ingin disampaikan kepada pembaca, melalui simbol-simbol.

Pemikiran politik yang mendasari kartun Panji Koming adalah pembenturan konflik atas-bawah, atau *powerful-powerless*. *The powerful* selalu diwujudkan sebagai kekuatan yang menekan, bengis, angkuh dan "*ndableg*" (token Den Mas Tumenggung) sedangkan *powerless* direpresentasikan dalam ketabahan, *nrimo*, dan lugu. (token Panji Koming dan kawan-kawan). Melalui penyajian tersebut, ada upaya halus yang ingin disampaikan kepada benak pembaca yakni penyadaran kelas. Kesadaran ini menjadi preseden suatu predisposisi politik, yakni masyarakat perlu bangkit dan berontak melawan negara atau penguasa yang angkuh agar dapat merebut posisi *powerful*.

Misi tersembunyi yang dikemas dalam kartun bisa dimaknai sebagai suatu perjuangan untuk menata ulang struktur kekuasaan. Dalam episode Panji Koming yang dicermati dalam artikel ini, kartunis mengajak untuk melakukan perlawanan politik tanpa kekerasan melalui media massa. Di satu sisi kesadaran struktural dikedepankan,

di sisi lain, relasi baru yang lebih bernuansakan spiritualitas baru ditawarkan. Melalui media massa, kartunis ambil bagian dalam suatu gerakan dalam bentuk penggalangan wacana ke arah relasi kekuatan yang semakin terhindar dari spiral kekerasan.***

Daftar Pustaka

- Chandler, Chandler (2000). *Semiotic For Beginners*, didownload dari www.aber.ac.uk/media/S4B/semi12.htm
- Dijk, Teun van (1998).⁷ Dijk (1998). *Critical Discourse Analysis*, didownload dari www.hum.uva.nl/~teun/cda.htm.
- Dijk, Teun van (2000). *Political Discourse and Political Cognitions*, html file
- Morgenthau, Hans. J. (1978). *Six Principle of Political Realism, Politics among Nations, The Struggle for Power and Peace*. New York: Alfred Knoff.
- Rakhmat, Jalaluddin (1986). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remadja Rosda Karya.
- Suardi, Harsono (1993). *Peranan Pers dalam Politik di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.