

Multimodalitas Wacana Kritis Keagamaan Dalam Komik Aji Prasetyo*Multimodal Critical Discourses of Religiosity in Aji Prasetyo's Comics*

Alfiandi Eka Kusuma*, Gusnita Linda

Institut Teknologi Telkom Purwokerto, l. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147

Article Info**Genesis Artikel:**

Diterima, 9 Juli 2022

Direvisi, 15 Juli 2022

Disetujui, 16 Agustus 2022

Kata Kunci:

Komik

Multimodal

Analisis Wacana Kritis

Wacana Keagamaan

ABSTRAK

Komik sebagai media komunikasi visual yang populer sanggup membawa wacana-wacana sensitif secara lentur dan leluasa. Sifat komik yang melibatkan pembaca dalam mengisi kekosongan pesan, serta bentuk komunikasi multimodal melalui gambar dan teks juga turut menunjang hal tersebut. Topik yang serius, sensitif, dan juga kritis, seperti keagamaan kemudian sering ditemui dalam beberapa komik. Salah satu komik yang aktual dengan tema kritis keagamaan adalah komik karya Aji Prasetyo. Jurnal ini akan menganalisis wacana kritis keagamaan dalam komik Aji Prasetyo melalui pendekatan multimodal. Analisis dilakukan dengan menggunakan pisau analisis Kress dan Van Leeuwen, dengan dibantu teori komik McCloud. Hasil menunjukkan bahwa jalinan tanda dalam mode visual dan mode verbal dalam komik saling berkaitan membentuk wacana. Tanda dalam mode visual berupa ikon berperan penting sebagai representasi kelompok dan gagasan. Sedangkan dalam mode verbal, *caption* mendominasi komik sebagai representasi opini kritis pengarang. Jalinan tanda dalam hibriditas mode tersebut mengkonstruksi wacana kritis keagamaan tentang kontradiksi ekspresi keagamaan antara formalisme dan substansialisme.

ABSTRACT

Comics as a popular visual communication medium are potential to carry sensitive discourses flexibly and freely. The nature of comics that involves the reader in filling out messages, as well as forms of multimodal communication through images and texts also support that potentation. Serious, sensitive, and critical topics, such as religion, are often found in comics. One of the actual comics with a critical religious theme is the comic by Aji Prasetyo. This journal will analyze critical religiosity discourse in Aji Prasetyo's comics through a multimodal approach. The analysis was using the analysis method by Kress and Van Leeuwen, with the help of McCloud's comic theory. The results show that the interweaving of signs in visual mode and verbal mode in comics is related to each other to form discourse. Signs in the visual mode in the form of icons play an important role as a representation of characters and ideas. While in verbal mode, the caption dominates the comic as a representation of the author's critical opinion. The interweaving of signs in this fashion hybridity constructs a critical discourse about the contradictions of religious expression between formalism and substantialism.

Keywords:

Comics

Multimodal

Critical Discourse Analysis

Religious Discourse

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license**Penulis Korespondensi:**

Alfiandi Eka Kusuma*, telp 08998423009

Program Studi Desain Komunikasi Visual,

Institut Teknologi Telkom Purwokerto,

Email: alfiandi@ittelkom-pwt.ac.id

1. PENDAHULUAN

Komik merupakan bentuk media komunikasi visual populer yang eksistensinya telah cukup lama dikenal dan hadir di tengah masyarakat. Keberadaannya dapat menjangkau berbagai tingkatan generasi dan lapisan sosial. Sebagai suatu media, komik menyajikan presentasi visual melalui gambar yang terjukstaposisi dan narasi tekstual terkait momen atau adegan tertentu dalam konteks ruang dan waktu[1]. Penggambaran adegan disajikan dalam bingkai panel diatas ruang planar. Keterikatan pada panel memberikan data yang sangat sedikit tentang momen tertentu dalam waktu, atau aspek dalam ruang dari suatu objek. Atas tampilan tersebut maka pembaca akan dipaksa secara sadar untuk berpartisipasi dalam melengkapi, menafsirkan maksud, serta pesan dari beberapa petunjuk yang diberikan oleh garis pembatas. Berdasarkan elaborasi bahasa gambar di dalam panel dan bidang dimana narasi itu ditempatkan, pembaca kemudian terlibat dalam mengisi suatu kekosongan pesan yang disampaikan[2]. McLuhan menerjemahkan kualitas tersebut dan mengkategorikan komik sebagai *cool media*, dimana kontras dengan *hot media* seperti film yang membuat penontonnya pasif atas aksi yang disajikan.

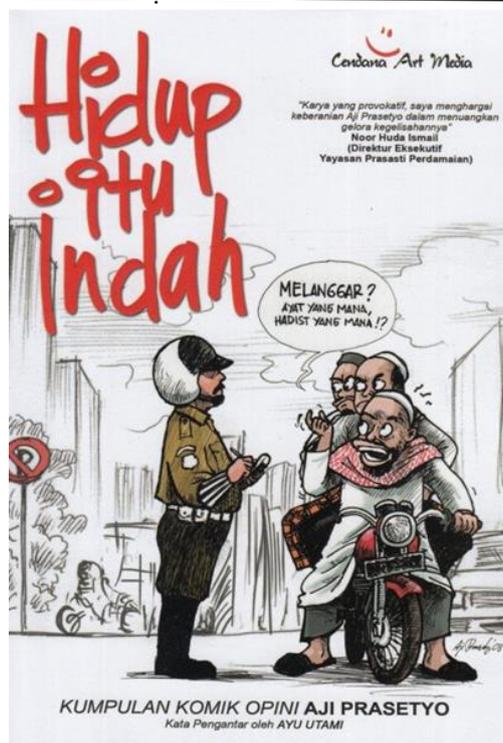
Tindakan komunikasi pada komik tercipta karena pengarang memiliki gagasan untuk dibagikan, dan berkembang saat pembaca menangkap atau mencatat gagasan tersebut[3]. Oleh karenanya komik dapat berfungsi sebagai penyampai pesan serta memiliki daya untuk mendramatisasi suatu gagasan[4]. Komik yang tersusun atas gambar statis dan teks tertulis dapat secara leluasa mengungkap berbagai gagasan, yang kemudian dapat memicu untuk berkembang menjadi suatu wacana[5]. Hibriditas gambar dan teks juga menciptakan multimodalitas komunikasi pada komik, dan menjadikan komik sebagai suatu teks multimodal[6][7]. Kress dan van Leeuwen mendefinisikan multimodalitas sebagai cara berkomunikasi menggunakan mode yang berbeda pada saat bersamaan[8]. Multimodalitas mengimplikasikan penerapan lebih dari satu mode dalam konstruksi wacana[9]. Mode-mode tersebut dikombinasikan untuk melengkapi serta memperkuat makna tertentu. Mode sendiri dapat diartikan sebagai sumber daya yang dibentuk secara sosial dan diberikan secara budaya untuk melahirkan makna[8].

Mode visual melalui elemen gambar dan mode verbal melalui elemen teks kemudian menjadi pondasi bangunan wacana dan sumber produksi makna pada komik. Kombinasi teks sebagai mode verbal dan gambar sebagai mode visual memiliki pengaruh besar pada pertumbuhan komik sebagai media. Utamanya ketika kekuatan mode verbal dan mode visual saling memanfaatkan satu dengan yang lain untuk menyampaikan dan memperkuat cerita. Komik, dengan demikian mewakili teks komposit atau gabungan[10]. Pembaca kemudian tidak hanya memahami dan menafsirkan tanda-tanda yang ada, tetapi juga berperan untuk mendamaikan dua mode tersebut, serta mengaitkannya satu sama lain.

Sifat populer komik, keterlibatan pembaca dalam mengisi pesan, serta bentuk komunikasi multimodal menjadikan komik sanggup membawa wacana-wacana sensitif secara lentur dan leluasa. Komik dianggap mampu menyederhanakan persoalan dan mudah diingat oleh pembacanya, sehingga mempercepat penyampaian pesan[11]. Topik yang serius, sensitif, dan juga kritis, seperti politik, sosial, hingga keagamaan kemudian sering ditemui dalam beberapa komik. Tak terkecuali pula pada komik-komik yang beredar di Indonesia. Terkait topik keagamaan pada komik-komik yang beredar di Indonesia sebagian besar bersifat dogmatis dan normatif, dengan menampakkannya pada model komik dakwah[12]. Sesuai karakteristik tujuannya, komik dakwah lebih bersifat menyampaikan ajaran-ajaran agama dan nuansa keagamaan secara eksplisit.

Sedangkan di sisi lain juga muncul komik yang menawarkan analisis kritis terhadap fenomena keagamaan yang terjadi di masyarakat. Komik-komik bermuatan keagamaan yang bersifat kritis tersebut biasanya mengambil sudut pandang ajaran agama yang diklarifikasi atau dikomparasi dengan realitas sosial dengan bahasa tutur simbolik. Pada perkembangan komik di Indonesia, terdapat varian komik yang beredar dengan tema-tema keagamaan, baik yang bernuansa syiar maupun yang mengarah pada analisis kritis. Salah satu komik yang aktual dengan tema kritis keagamaan tersebut adalah komik karya Aji Prasetyo.

Aji Prasetyo pengarang komik asal Malang memulai kiprahnya pada tahun 2007. Karya komik pertamanya berupa kritik terhadap peraturan yang dikeluarkan oleh Wali Kota Malang tentang pelarangan *live* musik di kafe selama bulan Ramadhan. Ia juga kerap terlibat dalam beberapa komik kompilasi dengan pengarang lain, seperti *Gilanya Bola* bersama Beng Rahardian dan *Cergam Kampungan: Romansa* bersama Papillon Studio dan Hans Jaladara. Aji kerap menghadirkan narasi-narasi kritis dalam setiap karya komiknya. Tidak jarang sajian narasi kritis tersebut kemudian berkembang menjadi suatu wacana tersendiri, bahkan hingga memicu polemik. Karya pribadinya yang dibukukan berjudul *Hidup itu Indah* yang terbit pada tahun 2010 sempat mendapat protes hingga larangan edar, dikarenakan ilustrasi sampulnya yang dinilai provokatif oleh salah satu kelompok keagamaan. Peristiwa tersebut juga diwarnai insiden pengrusakan *booth display*, dan perobekan banner promosi yang terpasang. Akibat dari insiden pengrusakan yang terjadi, buku komik *Hidup itu Indah* kemudian dikembalikan oleh pihak Gramedia kepada Cendana Art Media selaku penerbit dan dilarang beredar di semua cabang toko buku Gramedia.



Gambar 1. ilustrasi sampul buku komik *Hidup itu Indah* yang dinilai provokatif
Sumber: dokumentasi pribadi

Melihat fenomena keagamaan yang terjadi di Indonesia kini, komik karya Aji Prasetyo menjadi penting untuk dicermati. Apa yang ia ceritakan dalam komiknya, relevan dengan situasi keagamaan dewasa ini. Jurnal ini akan menganalisis wacana kritis keagamaan dalam komik Aji Prasetyo melalui pendekatan multimodal. Analisis dilakukan untuk melihat wacana keagamaan seperti apa yang dihadirkan. Selain itu juga untuk menelisik bagaimana kemudian wacana tersebut dikonstruksi pada komik sebagai media multimodal.

Analisis wacana multimodal sendiri berkaitan erat dengan semiotika sosial[13]. Hal tersebut berarti proses analisis dilakukan guna mengetahui proses pembentukan tanda, di mana tanda saling betautan satu dengan lainnya untuk membentuk jalinan makna. Kress dan van Leeuwen memahami tanda sebagai *semiotic resource* yang terus menerus diproduksi sesuai kepentingan produsen teks. Analisis wacana multimodal juga berarti menganalisis bagaimana setiap mode-mode bertindak dalam mengkonstruksi makna. Kress menjelaskan analisis wacana multimodal kemudian dapat membantu melihat secara kritis kepentingan dari produsen teks terkait siapa yang memproduksi wacana, memenuhi kepentingan siapa, serta alasan di balik pemilihan dan penggunaan mode-mode semiotika tertentu untuk merealisasikan wacana[14].

2. METODE

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian deskriptif kualitatif, dengan menggunakan model analisis wacana kritis. Pendekatan multimodal digunakan untuk membedah tanda visual maupun tanda verbal untuk melihat jalinan makna yang terkonstruksi dalam komik. Tiga pisau analisis yang ditawarkan Kress dan van Leeuwen yaitu *representational meaning*, *interactive meaning* dan *compositional meaning*[15] digunakan untuk membedah aspek multimodalitas dalam komik Aji Prasetyo. Selain itu juga disokong dengan teori komik McCloud terkait ikon dan representasi untuk menganalisis struktur visual komik. Analisis wacana dilakukan dengan melihat bagaimana mode-mode semiotik berkontribusi untuk mengkonstruksi wacana kritis keagamaan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan analisis konten. Aji Prasetyo selaku pengarang menjadi informan kunci dalam pengumpulan data. Analisis konten dibatasi pada buku komik yang berjudul *Hidup itu Indah*. Visual komik

3. HASIL DAN ANALISIS

3.1 Komik Aji Prasetyo

Berdasarkan hasil identifikasi data yang dilakukan pada buku komik karya Aji Prasetyo yang berjudul *Hidup itu Indah*, terdapat empat judul komik yang secara spesifik memuat wacana keagamaan. Keempat judul komik berada pada bab kedua

buku *Komoditi itu Bernama Agama*. Keempat komik tersebut adalah *Ramadhan Penuh Hikmah*, *Down to Earth yuk?*, *Bandingkan!*, dan *Garis Keras? Apaan Tuh?*. Keempat judul komik diidentifikasi berdasarkan dari konteks cerita dan visualisasi karakter. Konteks cerita yang dihadirkan pada empat judul komik secara spesifik memuat wacana keagamaan, dengan bertolak dari fenomena dan polemik yang terjadi di publik. Visualisasi dari empat judul komik diidentifikasi berdasarkan pada karakter-karakter yang dihadirkan. Pada karakter-karakter tersebut melekat tanda-tanda yang menjadi penanda posisi dan representasi karakter.



Gambar 2. empat judul komik yang diidentifikasi
 Sumber: dokumentasi pribadi

Komik berjudul *Ramadhan Penuh Hikmah* berada pada halaman 82 hingga 85 dan bertanda tangan karya tahun 2007. Komik ini menceritakan tentang beberapa fenomena dan polemik yang terjadi pada bulan Ramadhan. Mulai dari anarkisme kelompok keagamaan yang merazia dan merusak warung-warung yang buka pada siang hari selama bulan Ramadhan, karena dianggap tidak menghormati dan menghargai orang yang sedang berpuasa. Penutupan tempat hiburan oleh pemerintah. Tren sosial publik yang mendadak menampilkan citra agamis. Ketidakberdayaan aparat dalam menangani kelompok keagamaan yang melakukan tindakan razia dan pengrusakan. Hingga oknum yang lebih mementingkan melakukan ibadah normatif demi mengejar status dan pengakuan dari masyarakat, namun justru abai terhadap masyarakat itu sendiri.

Komik berjudul *Down to Earth yuk?* berada pada halaman 86 hingga 87 dan bertanda tangan karya tahun 2009. Komik ini menceritakan tentang kelompok keagamaan yang lebih mementingkan status dan simbol keagamaannya sendiri. Curiga terhadap pemeluk agama lain. Serta berorientasi untuk merubah bentuk negara dengan ideologinya yang diyakini. Di sisi lain pemeluk agama mayoritas di Indonesia yang sebagian besarnya berada pada kondisi kemiskinan, malah kurang mendapatkan perhatian dari pemuka maupun kelompok keagamaan tersebut.

Komik berjudul *Bandingkan!* berada pada halaman 90 hingga 92 dan bertanda tangan karya tahun 2009. Komik ini menggambarkan tentang bagaimana perbedaan perlakuan aparat, persepsi publik, dan pemberitaan media arus utama yang kontras terkait dengan ideologi yang sama-sama dilarang. Perbedaan perlakuan itu digambarkan oleh Aji Prasetyo dengan membandingkan antara sosok pemuda yang membaca buku pemikiran Marx, dengan oknum beragama yang mengglorifikasi tokoh teroris yang dianggapnya sebagai sosok pahlawan.

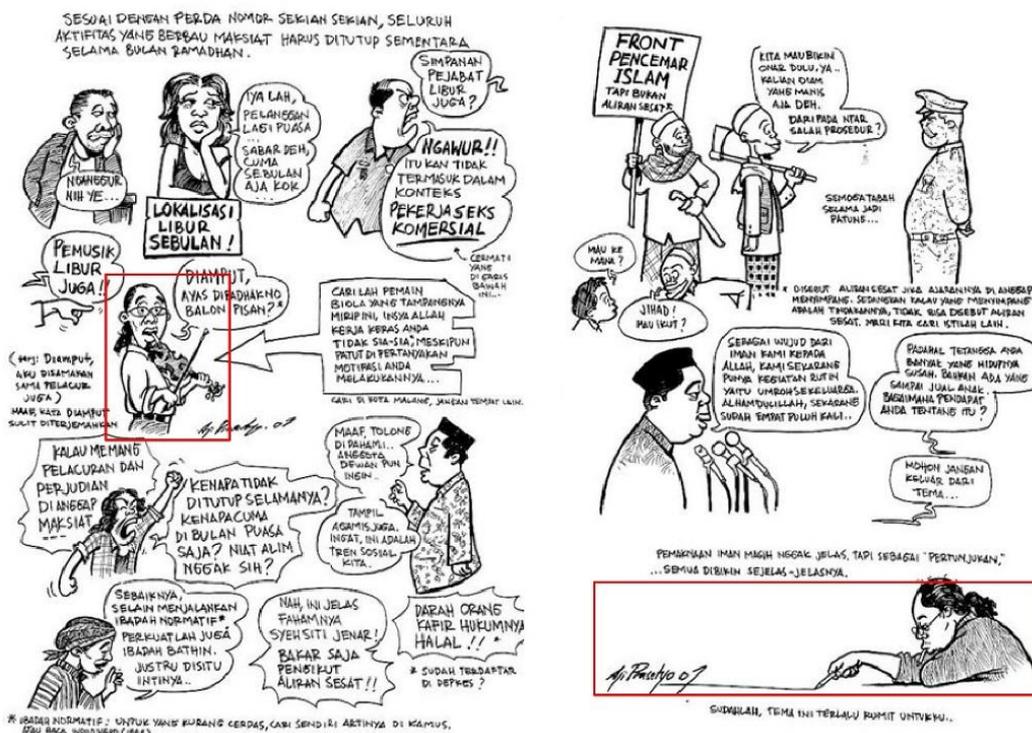
Komik berjudul *Garis Keras? Apaan Tuh?* berada pada halaman 93 hingga 95 dan bertanda tangan karya tahun 2009. Komik ini menyoroti tentang kelompok keagamaan yang seakan lebih menyukai permusuhan antar maupun intern umat beragama. Label garis keras kemudian disematkan berdasarkan pada pemahaman dan ekspresi keagamaan mereka yang tidak memberi ruang terhadap perbedaan. Kelompok tersebut juga menolak apapun produk dari barat karena dianggap bertentangan dengan keyakinannya, problem ideologi, hingga kerap kali menggunakan politik identitas pada setiap aksinya.

Aji Prasetyo secara kritis menangkap fenomena keagamaan serta polemik yang terjadi di publik untuk kemudian ia tuturkan ulang dalam komiknya. Gaya tutur dengan sudut pandang persona pertama digunakan dalam keempat komik tersebut. Sudut pandang persona pertama dapat dilihat dari hadirnya pengarang dalam komik. Kehadiran tersebut dapat dilihat dari teks narasi atau *caption*, dimana Aji berperan sebagai narrator yang menuturkan cerita kepada pembaca. Dalam komik berjudul *Ramadhan Penuh Hikmah* dan *Down to Earth yuk?* *caption* berperan menggantikan panel sebagai pembatas antar gambar. Selain itu kehadiran Aji juga ditunjukkan secara visual sebagai karakter dalam komik, seperti yang terlihat pada judul *Ramadhan Penuh Hikmah*. Kehadiran visual sebagai karakter memperkuat kesan bahwa komik tersebut merupakan komik opini. Label yang disematkan oleh Seno Gumira terhadap komik Aji karena gaya tutur dan komunikasinya yang unik.

Hadirnya karakter Aji secara visual juga mengimplikasikan pengalaman serta emosi personal atas fenomena keagamaan yang ia alami.



Gambar 3. caption (kotak merah) yang menunjukkan kehadiran Aji sebagai narator
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 4. kehadiran Aji secara visual (kotak merah) sebagai karakter dalam komik
Sumber: dokumentasi pribadi

Gaya visual pada keempat komik di atas seluruhnya menggunakan gaya gambar kartun dengan warna hitam dan putih atau hanya *line art* saja. Menurut Aji pemilihan gaya gambar kartun digunakan untuk mengimbangi konten cerita yang serius dan sensitif dalam komik. Kartun sendiri merupakan bentuk gambar yang disederhanakan atau diabstraksi. Tingkat abstraksi dan representasi dapat bervariasi dari realisme foto hingga bentuk-bentuk yang sangat dasar. Ketika gambar diubah ke bentuk abstrak melalui kartun, detail pada gambar tidak senantiasa dihilangkan, namun detail tersebut dipusatkan pada detail tertentu

dalam bentuk kartun. Dengan mengupas habis suatu gambar hingga menemukan makna yang hakiki, gaya gambar kartun dapat memperkuat makna tersebut dengan cara yang tidak dapat dilakukan oleh gaya gambar realis [1].



Gambar 5. penyederhanan gambar melalui kartun karakter Aji Prasetyo dalam komik
Sumber: dokumentasi pribadi

Kartun dengan kesederhanaannya kemudian dapat menjadi wahana yang efektif sebagai penyampaian informasi dan penyebarluasan gagasan, dengan tidak melepaskan aspek hiburan didalamnya[16]. Meminjam istilah McCloud, maka kartun adalah jenis ikon yang memperoleh kekuatan dari *amplification through simplification*. Ikon dalam pandangan McCloud merupakan bentuk gambar yang dapat merepresentasikan atau mewakili sosok, tempat, objek, dan gagasan. Ketika gambar menjadi semakin abstrak atau dalam bentuk ikon, maka gambar tersebut menjadi semakin bersifat universal atau umum[1].

Gaya gambar kartun yang digunakan menjadi jalan pembentukan ikon pada komik Aji Prasetyo. Ikon-ikon yang terdapat dalam komik Aji terwujud dalam karakter yang ditampilkan. Karakter yang ditampilkan dengan atribut tertentu menjadi penanda posisi dan representasi karakter. Mengingat label komik opini yang syarat dengan narasi kritis, maka posisi disini dimaksudkan sebagai posisi pemberi opini kritis, yaitu Aji selaku pengarang, dan karakter yang dikritisi. Karakter yang dikritisi merupakan representasi dari kelompok keagamaan yang menurut opini Aji kerap bertindak anarkis dan intoleran.

Gaya kritik yang disampaikan oleh Aji menggunakan gaya humor satir dan juga parodi. Gaya satir dapat dilihat dalam *caption* yang disampaikan, baik dalam narasi pengiring cerita maupun teks dialog dalam balon kata. Sedangkan parodi dilakukan dengan memvisualkan kelompok keagamaan yang menjadi sasaran kritik sebagai karakter dengan atribut yang identik dan melekat pada kelompok tersebut, seperti baju gamis putih, peci putih, surban, dan jenggot. Karakter yang diparodikan kemudian menjadi ikon dalam komik, maka begitu ikon tersebut muncul pembaca akan dapat dengan mudah mengidentifikasi posisi dari karakter tersebut.



Gambar 6. ikon kelompok yang menjadi sasaran kritik berikut dengan atribut yang identik (lingkaran merah)
Sumber: dokumentasi pribadi

3.2 Multimodalitas dalam Komik Aji Prasetyo

3.2.1 Representational Meaning

Representational meaning mengacu pada bagaimana sistem semiotik menunjukkan objek dan relasi yang terjadi di luar sistem representasional atau dalam suatu konteks budaya. Representational meaning dapat juga diartikan bagaimana gambar merepresentasikan pengalaman, atau bagaimana pengalaman dikodekan secara visual. Hal tersebut terkait dengan relasi internal antara partisipan yang diwakili dengan tindakan yang mereka lakukan dalam suatu latar adegan atau peristiwa. Relasi internal gambar visual kemudian dapat dibagi menjadi dua pola, yaitu proses naratif dan proses konseptual. Sinyal yang paling penting untuk membedakan kedua proses tersebut adalah ditemukan atau tidaknya vektor. Vektor merupakan garis (diagonal) yang menghubungkan partisipan. Jika ditemukan vektor maka merupakan suatu proses naratif, dan jika tidak ditemukan vektor berarti merupakan proses konseptual[17][18][19].

Keempat komik Aji Prasetyo di atas menunjukkan adanya vektor yang menghubungkan partisipan, dengan demikian keempat komik tersebut memiliki struktur naratif. Proses naratif yang terjadi dalam komik merupakan proses aksi transaksional. Pada proses aksi terdapat dua partisipan, yaitu aktor dan *goal* atau tujuan. Proses transaksional berarti terdapat partisipan yang berperan sebagai aktor, dan partisipan lain berperan sebagai *goal*. Aktor dalam keempat komik adalah Aji selaku pengarang yang hadir melalui *caption* maupun melalui ikon. Kehadiran Aji dalam komik menjadi sumber vektor. Vektor bergerak dari *caption* ke gambar, yang juga sekaligus mengikuti alur baca dari komik. Pergerakan arah vektor tersebut menempatkan posisi gambar dalam komik menjadi fenomena, atau peristiwa yang diceritakan, dan Aji sebagai *reacter*. Gambar sebagai fenomena dalam komik menjadi *goal* dari vektor. Aji sebagai narator menarasikan suatu fenomena keagamaan yang ia tangkap dan amati. Tangkapan fenomena keagamaan tersebut kemudian disajikan sebagai suatu bentuk reportase melalui gambar. Oleh karenanya struktur naratif yang disajikan kepada pembaca merupakan sebuah opini kritis dengan mengikuti alur argumen yang ia bangun. Analisis *representational meaning* lebih jauh digunakan untuk mengetahui siapa sosok yang berperan lebih aktif dan dominan dalam gambar[15]. Porsi Aji sebagai narator memainkan peran lebih aktif dalam keempat komik. Kehadirannya melalui *caption* juga dominan dalam setiap halaman komik untuk mengantarkan pembaca pada gambar yang dihadirkan. Gambar dalam komik menjadi hasil pengkodean visual atas *caption* yang telah terlebih dulu disampaikan.

3.2.2 Interactive Meaning

Interactive meaning direpresentasikan dengan pola interaksi antar partisipan. Terdapat dua jenis partisipan yang terlibat, yaitu partisipan yang diwakili (karakter, objek, dan tempat yang digambarkan dalam gambar) dan partisipan interaktif (karakter yang berkomunikasi satu sama lain melalui gambar termasuk produsen gambar dan pembaca). Terdapat tiga dimensi dalam interactive meaning, yaitu *image act*, *social distance* dan *point of view*[17][18].

Image act terkait dengan arah pandangan dari partisipan yang diwakili, yang dapat diarahkan pada pembaca (*demand*) atau tidak (*offer*). Jika pandangan diarahkan (*demand*) maka dapat diartikan partisipan membangun hubungan imajiner dengan pemirsa karena berinteraksi secara langsung. Tindakan tersebut juga dapat ditekankan dengan ekspresi wajah dan gerak tubuh. *Social distance* dipengaruhi oleh ukuran yang berbeda dari frame atau jarak pengambilan gambar, yaitu *close-up*, *medium*, atau *long*. Ukuran dan jarak tidak hanya berlaku untuk karakter, namun juga untuk objek, bangunan, atau lanskap. Elemen-elemen tersebut dapat menyebabkan hubungan yang berbeda antara partisipan dan pembaca. Dalam dimensi *point of view* terdapat dua jenis perspektif gambar, yaitu subjektif dan objektif. Subjektif berarti mempresentasikan gambar dari perspektif tertentu dan didikte oleh produsen gambar. Sedangkan objektif menggambarkan semua informasi yang ada untuk mengetahui tentang subjek. Partisipan kemudian dapat digambarkan dari berbagai *angle*, dan masing-masing *angle* menunjukkan relasi yang berbeda[19].

Keempat komik tersebut pada dimensi *image act* mengarahkan pandangan pada pembaca. Aji mengarahkan pandangan pembaca pada gambar sebagai penguat *caption* yang telah lebih dulu ia sampaikan. Gambar ditampilkan dengan gaya gambar khas kartun yang bersifat hiperbolik dengan melebih-lebihkan atau mendramatisir narasi dari *caption*. Aji membangun relasi imajiner dengan pembaca dengan seakan mengajak pembaca berinteraksi dan berdialog dalam komiknya. Terlebih ketika dirinya hadir secara visual sebagai karakter dan digambarkan dengan ekspresi wajah menghadap ke pembaca.



Gambar 7. Aji yang hadir melalui ikon dengan ekspresi wajah menghadap ke pembaca
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada pengambilan jarak gambar keempat komik menggunakan jarak *medium shot*. Jarak *medium shot* menempatkan pembaca sebagai pengamat, yang disuguhkan reportase atas suatu fenomena keagamaan yang digambarkan dalam komik. Pembaca yang ditempatkan sebagai pengamat kemudian ditawarkan oleh Aji untuk turut mengobservasi fenomena keagamaan tersebut. Pembaca berarti juga terlibat dengan berperan sebagai partisipan interaktif yang memiliki kuasa untuk dapat memberi penilaian atas fenomena keagamaan yang disajikan. *Point of view* dalam komik bersifat subjektif, dengan mempresentasikan gambar melalui persepektif Aji. Aji selaku produsen gambar kemudian mendikte dengan menuntun pembaca menyelami argumen yang ia bangun melalui kehadirannya dalam *caption* maupun karakter.

Gaya tutur menggunakan sudut pandang orang pertama serta label komik opini memang menjadikan komik Aji bernuansa subjektif. Fenomena keagamaan yang dituangkan dalam komik merupakan realitas yang ia amati maupun alami sendiri. Aji berusaha mengungkap posisi serta pandangannya atas realitas yang ia gambarkan. Pembaca kemudian dapat menafsirkan dan mengambil kesimpulan, untuk memahami realitas tersebut dengan caranya masing-masing. Oleh karenanya, Aji sebenarnya juga berusaha mengobjektifkan narasi yang ia sampaikan dalam komiknya. Terlebih lagi dengan menggunakan sudut pandang orang pertama dalam gaya tuturnya, pembaca berpeluang mempertimbangkan posisi Aji sebagai narator, sehingga realitas yang diterima oleh pembaca selalu merupakan realitas dalam suatu kesepakatan tertentu.

3.2.3 Compositional Meaning

Compositional meaning terkait dengan cara di mana representasi dan tindakan komunikatif berpadu ke dalam makna keseluruhan dari teks multimodal. Terdapat tiga sistem yang saling terkait dalam membentuk *compositional meaning*, yaitu *information value*, *saliency* dan *framing*. *Information value* dikaitkan dengan tiga area visual utama penempatan komposisi, yaitu kiri dan kanan, atas dan bawah, serta pusat dan margin. *Saliency* membuat perbedaan di antara elemen-elemen dalam gambar. Beberapa elemen lebih ditonjolkan dan disajikan sebagai lebih penting atau menarik dibanding dengan elemen yang lain. Petunjuk visual yang menunjukkan arti penting dari elemen tersebut dapat berupa ukuran, fokus, kontras nada dan warna, penempatan di bidang visual, perspektif dan faktor budaya yang spesifik. *Framing* adalah sistem lain yang menghubungkan *representational meaning* dengan *interactive meaning*. *Framing* melihat koneksi maupun diskoneksi pada tiap elemen gambar, serta berfungsi untuk membentuk batas atas bagian yang menjadi kesatuan dan yang bukan [17][18][19].

Framing dalam komik berjudul Bandingkan! dan Garis Keras? Apaan Tuh? terlihat dari pemisahan adegan melalui panel. Pada komik berjudul Ramadhan Penuh Hikmah dan Down to Earth yuk? tidak ditemukan penggunaan panel di dalamnya. Fungsi panel kemudian digantikan oleh *caption*. Diskoneksi dalam keempat komik dapat dimaknai sebagai adanya perbedaan pandangan dan nilai terkait fenomena keagamaan yang digambarkan dalam komik. Perbedaan tersebut memperjelas posisi dalam komik, yaitu posisi Aji selaku pemberi kritik, dan representasi kelompok keagamaan yang dikritisi. Koherensi atas diskoneksi yang terjadi diikat melalui *caption*. *Caption* kemudian berperan sebagai *information linking* yang mengikat diskoneksi dari *framing*. *Caption* dalam keempat komik koheren dengan gambar yang menjadi penguat narasi, sehingga dapat membantu sekaligus menuntun pembaca dalam mengikuti alur yang dibangun.

Alur baca yang dibangun dalam komik mengikuti area tata letak komposisi, yaitu atas ke bawah. Alur dibangun secara konsisten dengan komposisi menempatkan *caption* di atas dan gambar dibawahnya. Komposisi tersebut menjadikan *caption* yang ditempatkan di atas gambar disajikan sebagai informasi esensial dalam komik. Gambar yang mengikuti pada bagian bawahnya memvisualkan narasi dari *caption* untuk memberikan informasi yang lebih praktis dengan gaya kartun yang satir. *Information value* yang terkandung dalam pola komposisi tersebut juga diperkuat dengan bagaimana kombinasi teks dan gambar dijalankan pada keempat komik. Jalan kombinasi gambar dan teks pada keempat komik dapat diklasifikasikan pada

kategori *additive*. Pada kategori tersebut salah satu mode menguatkan atau menguraikan mode yang lain[10]. Mode visual pada gambar komik Aji kemudian menguatkan informasi esensial yang terkandung dalam mode verbal pada *caption*.

Salience pada komik ditunjukkan pada ikon representasi kelompok keagamaan yang dikritik. Dalam penggambarannya pada keempat komik, ekspresi marah dominan ditampilkan pada karakter. Ekspresi marah yang digambarkan pada raut muka kemudian diperkuat dengan efek visual di atas kepala untuk memperjelas ekspresi yang ditunjukkan. Penempatan ikon representasi tersebut kemudian menjadi tanda yang paling mudah dikenali dalam gambar.



Gambar 8. ikon dari kelompok keagamaan yang menjadi sasaran kritik

Sumber: dokumentasi pribadi

3.3 Wacana Keagamaan

Kress dan van Leeuwen mendefinisikan wacana sebagai pengetahuan yang dikonstruksi secara sosial terhadap (beberapa aspek) realitas. Pengetahuan akan realitas dikonstruksi pada suatu konteks sosial lalu diselaraskan dengan kepentingan-kepentingan aktor sosial yang terlibat dalam konteks tersebut. Konteks disini dapat mencakup berbagai lingkup, baik dalam skala besar atau skala kecil, maupun dalam lingkup formal atau informal. Van Leeuwen menambahkan, wacana pada dasarnya merupakan bentuk realisasi dari praktik-praktik sosial. Wacana bertolak dari apa yang terjadi pada realitas sekeliling, serta tindakan memahami atas realitas tersebut. Pada akhirnya wacana tidak hanya serta merta mengandung bentuk tindakan aktor atas sesuatu, namun juga terdapat evaluasi atas tindakan tersebut. Selain itu juga terdapat bentuk evaluasi, legitimasi, dan justifikasi atas gagasan tertentu, serta elaborasi atas tujuan dari tindakan yang dilakukan[9].

Van Leeuwen mengklasifikasikan 4 model transformasi realitas ke dalam wacana, yaitu *exclusion*, *rearrangement*, *addition*, dan *substitution*. *Exclusion* berarti wacana melakukan eksklusi dari suatu praktik sosial, dan eksklusi tersebut kemudian dapat membentuk sebuah distorsi. *Rearrangement* berarti wacana menata ulang elemen-elemen dari suatu praktik sosial. *Addition* berarti wacana dapat menambahkan tujuan dan elemen baru, melakukan evaluasi, serta menciptakan legitimasi. *Substitution* berarti wacana mengkonstruksi elemen-elemen konkret dari suatu praktik sosial[9].

Wacana keagamaan merupakan bentuk interaksi sosial, dimana dalam interaksi tersebut mengedepankan aspek keterkaitan dengan agama. Pengetahuan akan beberapa aspek realitas keagamaan dikonstruksi pada suatu konteks sosial, dan kemudian terbentuk karena latar atau ciri tertentu dari interaksi sosial dengan karakter keagamaan yang khas. Semua jenis wacana keagamaan memiliki fungsi untuk membentuk identitas keagamaan. Keanggotaan dalam suatu identitas keagamaan kemudian memungkinkan untuk meyangga suatu interaksi sosial[20]. Wacana keagamaan pada akhirnya berupaya memproduksi representasi kebenaran dari nilai-nilai moral dan hukum yang terkandung dalam doktrin agama, guna mempengaruhi perilaku dan pengetahuan para pemeluknya[21].

3.4 Kontribusi Mode-Mode dalam Membangun Wacana Kritis Keagamaan

Wacana keagamaan pada keempat komik dikonstruksi melalui mode visual dan mode verbal. Citra kelompok keagamaan yang dikritik Aji dalam keempat komik diposisikan sebagai penarik perhatian (*salience*). Ikon yang menjadi representasi kelompok keagamaan tersebut dapat ditemui dalam tiap komik. Wacana kritis keagamaan kemudian dipusatkan pada ikon sebagai representasi, dengan opini kritis Aji yang disampaikan melalui *caption* menjadi antitesisnya. Maka wacana kritis keagamaan yang dikandung dalam komik merupakan hasil relasi dialektis keduanya.

Ikon kelompok keagamaan yang dikritik tidak hanya dapat mewakili secara visual, namun dapat juga mewakili secara gagasan. Gagasan keagamaan kelompok tersebut kemudian digambarkan sebagai gagasan yang berasal dari pemahaman tekstualis atas teks-teks agama. Pemahaman yang kemudian bermuara pada ekspresi keagamaan formalisme. Ekspresi keagamaan yang formalistik cenderung bersifat eksklusif. Sifat yang lebih mengedepankan ketaatan formal berdasarkan pada hukum agama. Ekspresi keagamaan juga harus diwujudkan secara ekspresif dan eksplisit dalam setiap bentuk kehidupan[22].

Aji menyampaikan kritik melalui komiknya dengan mempertanyakan ekspresi keagamaan formalistik yang ditunjukkan oleh kelompok keagamaan. Gugatan Aji kemudian terkemas secara visual melalui ikon dirinya dan verbal melalui *caption*. Hal tersebut terlihat jelas dalam komik berjudul *Garis Keras? Apaan Tuh?*, dimana dalam komik tersebut Aji yang hadir melalui *caption* berdialog dengan ikon representasi kelompok keagamaan yang dikritik (gambar 3). Dialog tersebut mempertanyakan terkait pemahaman ideologi yang dilarang serta tindakan anarkis yang kerap dilakukan. Pemilihan penggunaan warna yang hanya hitam dan putih saja juga turut menunjang gugatan yang disampaikan dalam komik. Warna dapat digunakan untuk menunjukkan sosok, tempat, dan objek tertentu. Selain itu dapat juga menunjukkan dan mewakili kelas sosial serta mengekspresikan ide[23]. Penggunaan warna hitam dan putih mencitrakan gugatan Aji atas ekspresi keagamaan kelompok yang dikritik, yang seakan hanya menggunakan perspektif hitam dan putih secara mutlak dalam melihat dinamika sosial yang terjadi. Mode visual ikon kelompok keagamaan juga digambarkan dengan atribut berwarna serba putih (gambar 4 dan 6). Warna tersebut dapat mengekspresikan rona keagamaan yang tergambar dalam komik. Kelompok keagamaan yang dikritik digambarkan seakan selalu merasa lebih suci dibanding kelompok lain, dan memonopoli kebenaran dengan tidak memberikan ruang pada perbedaan.

Gugatan yang disampaikan dalam komik melalui mode yang dipilih lantas menegaskan ekspresi keagamaan formalisme. Keempat komik menyiratkan ekspresi keagamaan lain yang berbeda kutub dengan ekspresi tersebut, yaitu ekspresi substansialisme. Substansialisme dapat diartikan sebagai corak keagamaan berdasarkan artikulasi yang lebih mengedepankan substansi atau sari daripada simbol-simbol eksplisit tertentu dari agama. Makna iman dan ritual kemudian menjadi lebih signifikan dibandingkan dengan formalisasi, simbolisasi, dan pemaknaan literal terhadap teks agama[22]. Ekspresi substansialis bersifat inklusif dengan menyesuaikan teks agama pada kondisi sosial kontemporer, namun tidak melepaskan dari substansi teks tersebut.

Ekspresi substansialis ditunjukkan dalam mode visual pada komik *Ramadhan Penuh Hikmah* melalui ikon pemuka agama yang sedang memberikan ceramah. Pemuka agama tersebut mengenakan atribut yang identik dengan kelompok tradisionalis, seperti pakaian lurik dan blankon. Ikon pemuka agama tersebut pada mode verbal dalam balon kata menyampaikan agar turut meningkatkan ibadah batin yang dianggap sebagai substansi ibadah disamping ibadah normatif. Ceramah yang disampaikan lantas ditentang kelompok lain yang menganggap hal tersebut merupakan faham sesat dan layak untuk dibunuh. Tentangan tersebut meskipun ditampilkan dalam mode verbal dalam balon kata, pembaca dapat mengidentifikasinya melalui ekspresi yang ditampilkan. Ikon visual karakter Aji yang hadir dalam bagian akhir juga menyiratkan ekspresi keagamaan substansialis, dengan mempertanyakan pemaknaan iman kelompok yang dikritik, yang menurutnya terlalu eksplisit menunjukkan simbol-simbol agama dan terkesan hanya sebagai pertunjukkan (gambar 3 kanan). Ikon kelompok tradisionalis juga muncul dalam adegan pembuka pada panel pertama komik *Garis Keras? Apaan Tuh?*. Dalam adegan tersebut diperlihatkan kelompok tradisionalis menjadi sasaran tuduhan, atas dasar perbedaan pemahaman keagamaan.



Gambar 9. ikon pemuka agama yang merepresentasikan kelompok tradisionalis

Sumber: dokumentasi pribadi

Wacana kritis keagamaan yang terbangun dalam komik dengan demikian merupakan kontradiksi ekspresi keagamaan antara formalisme dan substansialisme. Ekspresi yang bersumber pada pemahaman dan pandangan tekstualis dan kontekstualis. Wacana keagamaan yang terkonstruksi atas beberapa realitas sosial yang terjadi dikodekan melalui mode visual dan mode verbal yang sengaja dipilih Aji selaku pengarang. Dalam konteks produksi teks multimodal, kepentingan dan kebutuhan produsen teks akan berperan penting dalam proses pemilihan dan penggunaan sumber daya. Atau dengan kata lain dapat diartikan sumber daya yang digunakan untuk mengkonstruksi makna merupakan produk sosial yang sengaja dipilih produsen teks.

Aji selaku produsen teks mengkonstruksi makna melalui tanda-tanda yang mudah dikenali oleh pembaca. Tanda-tanda yang merupakan produk sosial tersebut bersumber dari realitas keagamaan yang ia amati. Wacana keagamaan dalam komik bertolak dari apa yang terjadi pada realitas sekeliling, pembaca kemudian berusaha memahami realitas yang dihadirkan. Pembaca yang berusaha memahami dapat memberikan legitimasi maupun justifikasi atas tangkapan realitas keagamaan yang

dihadirkan dalam komik. Framing dalam komik melalui panel yang sering bersifat terbuka, atau ketidakadaan panel dan digantikan oleh *caption* dapat mengindikasikan sifat terbuka Aji dalam berinteraksi atau berdialog dengan pembaca.

Transformasi realitas keagamaan menjadi wacana keagamaan dalam keempat komik termasuk dalam model *substitution*. Keempat komik mengambil elemen-elemen konkret dari suatu ekspresi keagamaan yang terjadi, untuk kemudian diabstraksikan sesuai dengan opini kritis yang disampaikan oleh Aji. Seperti yang telah disinggung sebelumnya, abstraksi tersebut dilakukan dengan gaya gambar kartun. Kartun dapat menjadi jalan fundamental komik untuk merepresentasikan dunia di sekitar mereka. Kartun memiliki daya tarik yang dapat menciptakan rasa keterlibatan pembaca dalam tiap-tiap peristiwa yang dihadirkan dalam komik. Gambar berbentuk kartun kemudian dapat mewakili realitas menjadi lebih representatif daripada realisme foto[1].

Representasi melalui gaya gambar kartun hadir melalui ikon-ikon dalam komik yang mewakili kelompok-kelompok dengan ekspresi keagamaan yang saling bertolak belakang. Model *substitution* juga dilakukan dengan upaya generalisasi dan stereotipisasi. Ikon kelompok keagamaan yang dikritik dalam komik digeneralisasikan secara visual dengan mengenakan atribut serba putih, seperti gamis panjang dan peci. Stereotipisasi juga diupayakan dengan menggambarkan kelompok tersebut selalu dalam ekspresi marah dan bertindak anarkis. Upaya tersebut pada akhirnya membentuk identitas keagamaan dalam komik. Identitas keagamaan yang berupaya memproduksi representasi kebenaran dari teks agama sesuai dengan cerapan pemahaman masing-masing kelompok.

4. KESIMPULAN

Wacana keagamaan yang merupakan hasil dari pengetahuan atas interaksi sosial yang berdasarkan beberapa aspek realitas keagamaan yang terjadi. Wacana keagamaan yang terdapat dalam keempat komik karya Aji Prasetyo dikonstruksikan dalam komik melalui mode-mode yang sengaja dipilih oleh Aji selaku pengarang. Mode-mode sebagai sumber daya bangunan wacana terdiri dari mode visual melalui gambar, yang didalamnya terdapat gaya gambar kartun, ikon yang menjadi representasi dan mewakili identitas keagamaan karakter, panel, serta warna. Mode verbal didalamnya terdapat gaya tutur dan dialog melalui *caption*, serta balon kata. Wacana kritis keagamaan yang dibangun melalui mode-mode yang dipilih merupakan bentuk pertanyaan atau gugatan terhadap ekspresi keagamaan yang formalistik. Pada praktiknya ekspresi tersebut kemudian dinarasikan dalam komik kerap bermuara pada rasa eksklusif dan tindak anarkis. Wacana kritis keagamaan dalam komik juga kemudian menyiratkan pertentangan serta kontradiksi pandangan antara ekspresi keagamaan formalisme dengan substansialisme.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. McCloud, *Memahami komik*. Jakarta: KPG, 2001.
- [2] M. McLuhan, *Understanding media : the extensions of man*. Routledge, 2016. Accessed: Jul. 04, 2022. [Online]. Available: <https://www.routledge.com/Understanding-Media/McLuhan/p/book/9780415253970>
- [3] R. Duncan and M. J. Smith, *Power of Comics : History, Form and Culture*. Bloomsbury Publishing US, 2009.
- [4] W. Eisner, *Comics and Sequential Art*. Florida: Norton Company, 2008.
- [5] J. Skwarzyński, "Translating Images. Comic Books and Graphic Novels as Multimodal Texts in Translation," *New Horizons English Stud.*, vol. 4, no. 4, pp. 102–117, Sep. 2019, doi: 10.17951/NH.2019.4.102-117.
- [6] K. Chu and S. Coffey, "Multimodal Analysis of Graphic Novels: A Case Study Featuring Two Asian Women Travelers.," *Intercult. Commun. Stud.*, vol. 24, no. 1, pp. 145–166, 2015, [Online]. Available: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ufh&AN=117726081&site=ehost-live>
- [7] R. Watkins, "Comic con(nection): Envisaging comics as a multimodal ensemble that teaches core visual writing," *J. Teach. Writ.*, vol. 33, no. 2, pp. 15–44, 2018.
- [8] B. Hermawan, "Multimodality: Menafsir Verbal, Membaca Gambar, Dan Memahami Teks," *Bhs. Sastra*, P. 2021, 2013.
- [9] S. B. W. Budiawan, Budi Irawanto, Dewi Candraningrum, Faruk, Kris Budiman, P. Ari Subagyo, Rachmi Diyah Larasati, Ratna Noviani, *Hamparan wacana : dari praktik ideologi, media hingga kritik poskolonial*. Yogyakarta: Ombak, 2018. Accessed: Jul. 05, 2022. [Online]. Available: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1198123>
- [10] M. Tasić and D. Stamenković, "The Interplay of Words and Images in Expressing Multimodal Metaphors in Comics," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 212, pp. 117–122, 2015, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.11.308.
- [11] D. A. Retno Widyastuti and M. K. Prasela, "Efektivitas Komik Saku sebagai Media Pemilih dan Pemilu bagi Perempuan Marginal," *J. ILMU Komun.*, vol. 7, no. 2, pp. 209–226, 2013, doi: 10.24002/jik.v7i2.192.
- [12] R. Nasrullah and N. I. Sari, "Komik sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik 'Si Bujang,'" *J. Ilmu Dakwah*, vol. 6, no. 1, p. 24, 2014, doi: 10.15575/jid.v6i1.325.
- [13] D. Permata Yanda, "a Multimodal Discourse Analysis (Mda) on Bidadari Bermata Bening Novel By Habiburrahman El-Shirazy (Analisis Wacana Multimodal Dalam Novel Bidadari Bermata Bening Karya Habiburrahman El-Shirazy)," *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, vol. 4, no. 2, 2018, doi: 10.22202/jg.2018.v4i2.2597.
- [14] G. Kress and T. Van Leeuwen, *Reading images: the grammar of visual design*, 3rd ed. Oxfordshire: Routledge, 2020. doi: 10.5860/choice.34-1950.

- [15] S. R. H. Utomo and S. A. Maharani, "Analisis Multimodalitas Hegemonik Maskulinitas Dalam Komik Digital Tentang Larangan Mudik Pada Feed Instagram Akun @Jokowi," *Pros. SNADES 2021*, pp. 78–91, 2021.
- [16] N. I. binti Abdullah, A. Sarudin, Z. Osman, H. F. Mohamed, M. M. Muhammad, and M. Idris, "Multimodalities Element In The Cartoon Work Through Linguistic Modes And Visual Modes," *Humanus*, vol. 19, no. 2, p. 254, 2020, doi: 10.24036/humanus.v19i2.109103.
- [17] Y. Chen and X. Gao, "Interpretation of Movie Posters from the Perspective of Multimodal Discourse Analysis," *GSTF Int. J. Educ. Vol. 1 Number 1*, vol. 1, no. 1, 2013, doi: 10.5176/2345-7163_1.1.11.
- [18] J. Moya Guijarro and M. J. Pinar Sanz, "Compositional, interpersonal and representational meanings in a children's narrative. A multimodal discourse analysis," *J. Pragmat.*, vol. 40, no. 9, pp. 1601–1619, 2008, doi: 10.1016/j.pragma.2008.04.019.
- [19] C. Stoian, "Analysing Images : A Social Semiotic Perspective," *Sci. Bull. Politeh. Univ. Timișoara*, no. August, 2016.
- [20] R. M. Parks and K. Tracy, "Discourses of Religion," in *The International Encyclopedia of Language and Social Interaction*, West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd, 2015, pp. 1–10. doi: 10.1002/9781118611463.WBIELSI177.
- [21] B. K. A. Deny Setiawan, "A I-Ulum Volume 16 Number 2 December 2016 Page," *J. Al-Ulum*, vol. 16, no. 2, pp. 348–367, 2016.
- [22] L. Lestari, "Keyakinan, Pemahaman, Dan Pengamalan Eksklusivis Islam Perspektif Inklusivis Islam," *El-Hikan Vol. IX Nomor 1 Januari - Juni*, vol. 9, no. Kajian Keislaman, pp. 133–158, 2016.
- [23] G. Kress and T. Van Leeuwen, "Colour as a semiotic mode: Notes for a grammar of colour," *Vis. Commun.*, vol. 1, no. 3, pp. 343–368, 2002, doi: 10.1177/147035720200100306.