

Kajian Wacana Kritis Teun A. Van Dijk pada Akun Instagram @komikfaktap Periode 2024

Asagi Mukti Nur Andhika^{1*}, Eko Muharudin¹, Sukirno Sukirno¹, Eko Suroso¹

¹*Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Banyumas, Indonesia*

asagimuktinurandhika@gmail.com*

| Received: 06/12/2025 | Revised: 08/12/2025 | Accepted: 10/12/2025 |

Copyright©2025 by authors. Authors agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution License 4.0 International License

Abstrak

Penelitian ini mengkaji bagaimana ketimpangan sosial direpresentasikan dalam komik digital Instagram @komikfaktap sepanjang tahun 2024. Dengan menggunakan pendekatan Wacana Kritis Teun A. van Dijk, kajian ini berupaya memahami bukan hanya pesan di dalam teks dan gambar, tetapi juga cara komik dalam membentuk, mempengaruhi, dan memperkuat pemaknaan sosial pembacanya. Komik dipilih secara purposif karena memuat isu-isu sosial yang mencerminkan dinamika politik, ekonomi, pendidikan, dan relasi kekuasaan yang dekat dengan pengalaman masyarakat sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui teknik *purposive sampling* terhadap unggahan komik digital pada akun Instagram @komikfaktap, yang dikumpulkan melalui dokumentasi berupa tangkapan layar serta pencatatan informasi pendukung. Data kemudian dianalisis dengan memperhatikan struktur wacana (makrostruktur, mikrostruktur, dan superstruktur), kognisi sosial, serta konteks sosial sesuai kerangka Teun A. van Dijk. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar komik (55,6%) menyoroti ketimpangan demokrasi dan praktik politik. Sebagian lainnya membahas kebijakan ekonomi (22,2%), situasi pendidikan yang stagnan (11,1%), serta berbagai bentuk dominasi internasional (11,1%). Hasil analisis menunjukkan komik-komik tersebut menggunakan humor, metafora visual, dan simbol yang mudah dikenali, sehingga kritik sosial yang disampaikan terasa ringan namun tetap tajam. Dari sisi kognisi sosial, komik memanfaatkan ingatan kolektif dan pengalaman hidup pembaca, membuat kritik yang ditampilkan bukan sekadar hiburan, tetapi juga refleksi. Dalam konteks sosial yang lebih luas, komik berperan sebagai ruang alternatif dalam memberikan kesempatan publik untuk melihat struktur kekuasaan yang bekerja dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya berfungsi sebagai medium hiburan, tetapi juga sebagai sarana literasi kritis yang mampu menjangkau audiens luas secara cepat dan efektif. Penelitian lanjutan dapat memperluas fokus untuk turut membentuk kekuatan penyebaran wacana kritis di media sosial.

Kata kunci: ketimpangan sosial; komik digital; Teun A. van Dijk; wacana kritis

Abstract

This study examines how social inequality is represented in Instagram digital comics @komikfaktap throughout 2024. Using Teun A. van Dijk's Critical Discourse approach, this study seeks to understand not only the messages in text and images, but also the way comics shape, influence, and strengthen the social meaning of their readers. Comics were chosen purposively because they contain social issues that reflect the dynamics of politics, economy, education, and power relations that are close to the daily experience of society. This research uses a descriptive qualitative method. Data was obtained through a purposive sampling technique on digital comic uploads on @komikfaktap's Instagram account, which was collected through documentation in the form of screenshots and recording supporting information. The data were then analyzed by paying attention to the structure of the discourse (macrostructure, microstructure, and superstructure), social cognition, and social context according to Teun A. van Dijk's framework. The findings of the study show that most of the comics (55.6%) highlight the inequality of democracy and political practices. Others discussed economic policies (22.2%), stagnant education situation (11.1%), and various forms of international dominance (11.1%). The results of the analysis showed that the comics used humor, visual metaphors, and symbols that were easily recognizable, so that the social criticism conveyed felt light but still sharp. In terms of social cognition, comics make use of the reader's collective memory and life experiences, making the criticism displayed not only entertainment, but also reflection. In a broader social context, comics serve as an alternative space in providing the public with an opportunity to see the power structures at work in everyday life. The results of this study show that digital comics not only function as an entertainment medium, but also as a means of critical literacy that is able to reach a wide audience quickly and effectively. Follow-up research can broaden the focus to help shape the power of disseminating critical discourse on social media.

Keywords: social inequality; digital comics; Teun A. van Dijk; critical discourse

Pendahuluan

Ketimpangan sosial di Indonesia tidak hanya menjadi isu statistik dalam laporan resmi, tetapi juga merupakan kenyataan yang nyata dan hidup dalam keseharian masyarakat. Ketimpangan tersebut tampak dalam akses terhadap pendidikan, layanan kesehatan, lapangan pekerjaan, hingga keadilan hukum (Hasanah, 2025; Mulyanto et al., 2019). Ironisnya, persoalan ini sering kali tidak terlihat secara eksplisit dalam media arus utama, tetapi justru muncul dalam narasi-narasi yang dibungkus secara jenaka dan satire melalui media populer seperti komik digital (Burhanuddin, 2017; Heryanto, 2008).

Komik digital kini hadir sebagai medium yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan kritik sosial secara halus namun tajam. Mubarok et al. (2021) menjelaskan bahwa komik mampu mengangkat realitas yang terpinggirkan, memarodikan birokrasi, hingga menyentil kebijakan publik. Salah satu akun Instagram yang menonjol dalam praktik ini adalah @komikfaktap, yang dikenal karena menyuarakan keresahan masyarakat kecil melalui narasi

visual yang menggabungkan humor gelap, simbolisme visual, dan kritik sosial tersirat (Luthfi, 2020).

Untuk memahami komik digital sebagai praktik sosial yang sarat makna, pendekatan Wacana Kritis menjadi relevan. Salah satu tokoh utama dalam pendekatan ini adalah Teun A. van Dijk, yang menyatakan bahwa teks tidak pernah netral, melainkan merupakan konstruksi ideologis yang membawa kepentingan tertentu (Sabila, 2018). Van Dijk (1993) mengembangkan model analisis wacana yang mencakup tiga dimensi utama: struktur teks, kognisi sosial, dan konteks sosial.

Struktur teks terdiri dari makrostruktur (tema utama), mikrostruktur (pilihan kata, metafora, visual), dan superstruktur (organisasi retorisi). Ketiganya dapat digunakan untuk mengungkap bagaimana suatu komik menyampaikan isu sosial secara tersembunyi, namun bermakna (Ramadhan & Assidik, 2022; Utami et al., 2021). Kognisi sosial mengacu pada proses mental kolektif tentang bagaimana pembaca dan pembuat teks memahami isu berdasarkan latar sosial dan budaya mereka (Sabila, 2018). Sementara itu, konteks sosial berkaitan dengan bagaimana wacana dibentuk dari struktur kekuasaan dalam masyarakat, seperti dominasi media atau kontrol ideologi (Biber et al., 1986; Sukirno et al., 2024; van Dijk, 1993).

Dalam ruang digital, pendekatan ini menjadi semakin signifikan (Dwiantoro, 2021). Salsabila & Yazid (2022) menyatakan bahwa dewasa ini komik digital tidak hanya hadir sebagai hiburan saja, tetapi juga sebagai wacana visual yang mampu menggugah kesadaran sosial, membentuk opini publik, serta menantang narasi-narasi dominan. Mahendra (2025) menunjukkan bahwa komik digital di media sosial menjadi medium ekspresif untuk menyuarakan kritik terhadap ketimpangan pendidikan, krisis representasi politik, dan relasi kuasa dalam kehidupan sehari-hari. Eviani (2021) menegaskan melalui pendekatan wacana kritis, makna-makna terselubung dalam teks visual dapat diungkap sebagai bentuk reproduksi ideologi yang berlangsung secara halus, namun efektif. Dalam hal ini, Sabila (2018) menambahkan bahwa wacana dalam media visual tidak pernah netral, melainkan memiliki hubungan dengan struktur dan relasi kuasa tertentu. Hal ini sejalan dengan Hasanah (2025), yang menyatakan bahwa dalam budaya populer digital, komik dapat merepresentasikan ketimpangan sosial secara simbolik namun tajam. Melalui analisis kritis, komik dapat dibaca sebagai bentuk representasi yang mengungkap ketimpangan sosial dalam bentuk yang penuh muatan ideologis.

Penelitian ini terletak pada penerapan metode analisis Van Dijk terhadap komik digital @komikfaktap pada tahun 2024. Selain itu, kajian ini juga menempatkan komik sebagai produk budaya populer yang tidak hanya direpresentasikan secara estetis, tetapi juga dianalisis sebagai teks ideologis yang bekerja dalam medan kekuasaan sosial-politik kontemporer. Penelitian ini memperluas batas kajian wacana kritis ke ranah visual digital yang masih jarang dijadikan objek utama dalam kajian studi budaya di Indonesia.

Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis maksud, tujuan, serta ketimpangan dalam unggahan @komikfaktap sepanjang tahun 2024 menggunakan pendekatan Wacana Kritis model Teun A. van Dijk. Dengan memadukan teks dan visual sebagai satu kesatuan wacana, penelitian ini berupaya mengungkap bagaimana komik membingkai realitas sosial, serta bagaimana kekuasaan dan ideologi bekerja dalam teks-teks yang tampak sederhana namun mengandung kritik yang mendalam.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan kerangka *Critical Discourse Analysis* (CDA) model Teun A. van Dijk. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali keterkaitan antara struktur bahasa, pemaknaan kolektif, dan kekuasaan yang bekerja dalam teks serta visual komik digital (Ramadhan & Assidik, 2022; van Dijk, 1993). Objek dalam penelitian ini adalah unggahan komik digital dari akun Instagram @komikfaktap yang dipublikasikan sepanjang tahun 2024. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi, yakni dengan menelusuri, mengarsipkan, dan mencatat komik-komik yang secara eksplisit maupun implisit memuat isu ketimpangan sosial, dominasi kekuasaan, atau keresahan masyarakat akar rumput.

Pemilihan data dilakukan secara purposif, yaitu berdasarkan pertimbangan kekuatan kritik sosial dan relevansi tema dengan fokus penelitian (Mezmir, 2020; Miles, 1994). Proses analisis mengacu pada tiga dimensi utama dalam model Van Dijk. Pertama ialah struktur teks, dianalisis melalui tiga lapisan utama sebagaimana dirumuskan oleh Van Dijk (1993), dan dipertegas oleh Hendriati et al. (2024). Lapisan utama tersebut ialah: makrostruktur, melihat tema utama yang menjadi sorotan dalam komik, seperti ketidakadilan ekonomi, pendidikan, atau representasi politik; mikrostruktur, yang menyentuh detail-detail kecil namun penting, seperti pemilihan diksi, gaya visual, dan simbol-simbol budaya populer yang digunakan untuk memperkuat pesan yang disampaikan; superstruktur, mengkaji bagaimana alur dan organisasi narasi dibentuk, termasuk urutan panel, ritme visual, serta bagaimana konflik dan resolusi ditampilkan secara simbolik. Kedua adalah kognisi sosial, mengenai pemahaman tentang bagaimana cara berpikir pembuat dan pembaca komik berdasarkan pada pengalaman, budaya, serta pengetahuan kolektif masyarakat (Sabila, 2018). Ketiga yaitu konteks sosial, yang berfungsi untuk mengungkap bagaimana relasi kuasa, ideologi dominan, dan ketimpangan sosial direpresentasikan atau dipertanyakan dalam teks (Biber et al., 1986; van Dijk, 1993).

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis wacana kritis Teun A. van Dijk, yang memfokuskan pembacaan pada tiga dimensi utama: struktur teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap relasi antara teks, pikiran kolektif, dan struktur kekuasaan dalam masyarakat, khususnya ketika komik digunakan sebagai medium kritik sosial (Eviani, 2021; Sabila, 2018).

Teknik analisis data dilakukan melalui pengamatan mendalam terhadap konten visual dan tekstual dalam komik digital akun @komikfaktap. Setiap panel komik dibaca secara menyeluruh dengan mencatat elemen-elemen seperti simbol visual, susunan panel, dan gaya gambar. Proses ini dikaitkan dengan konteks sosial-politik yang relevan.

Hasil analisis disajikan dalam bentuk deskriptif naratif, dengan menggabungkan *caption* teks, elemen visual, dan penafsiran kritis sebagai bukti. Tujuannya untuk menunjukkan bagaimana komik digital berfungsi sebagai ruang simbolik yang menyampaikan kritik terhadap ketimpangan sosial, dalam bentuk yang sederhana namun sarat makna (Dwiantoro, 2021; Sabila, 2018).

Hasil dan Pembahasan

Memuat uraian sebagai berikut:

Tabel 1. Data Objek Penelitian

Gambar	Tanggal Publikasi	Jenis Ketimpangan
Data 1, Gambar 1.	01/01/2024	Demokrasi dan Praktik Politik
Data 2, Gambar 2.	08/01/2024	Demokrasi dan Praktik Politik
Data 3, Gambar 3.	14/02/2024	Demokrasi dan Praktik Politik
Data 4, Gambar 4.	01/06/2024	Ekonomi
Data 5, Gambar 5.	23/08/2024	Demokrasi dan Praktik Politik
Data 6, Gambar 6.	21/10/2024	Demokrasi dan Praktik Politik
Data 7, Gambar 7.	04/11/2024	Pendidikan
Data 8, Gambar 8.	07/11/2024	Dominasi Internasional
Data 9, Gambar 9.	31/12/2024	Ekonomi



Gambar 1. Dipublikasikan pada 1 Januari 2024

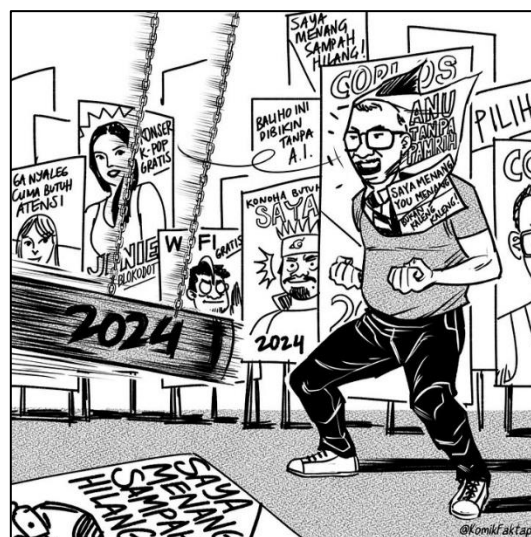
Komik ini menampilkan tiga tokoh yang bergaya seperti *rapper*, lengkap dengan mikrofon dan gestur tubuh yang ekspresif, seolah sedang berdebat atau beradu argumen di atas panggung. Komik ini terletak pada visual yang sugestif, berupa pose tangan, ekspresi tegang, dan susunan panggung yang menyerupai arena *rapper*.

Struktur teks, pada tingkat makrostruktur, komik ini mengangkat tema tentang merosotnya kualitas debat publik, yang telah bergeser dari forum pertukaran gagasan menjadi tontonan penuh gaya. Mikrostruktur diperkuat dengan simbol-simbol budaya populer seperti mikrofon, pencahayaan, dan gestur agresif, yang digunakan untuk menyindir bahwa demokrasi saat ini lebih mementingkan performa dan viralitas daripada kedalaman pemikiran. Superstruktur dibangun melalui komposisi tiga karakter yang berdiri berhadapan, menandakan adu argumen, namun tanpa substansi yang disampaikan.

Secara kognitif, komik ini ditujukan kepada pembaca yang memahami konteks sosial-politik Indonesia, di mana debat, baik dalam media massa maupun dalam ruang kampanye, sering kali dipenuhi oleh retorika kosong, serangan emosional, atau sensasi media, tanpa menyentuh solusi konkret atas persoalan publik. Komik ini memancing kesadaran akan absurditas ruang demokrasi yang kehilangan arah dan makna.

Sedangkan secara konteks sosial, komik ini mengkritik relasi kuasa dalam produksi wacana politik. Elite politik memiliki kendali penuh atas media dan mampu membentuk opini publik melalui pencitraan panggung, bukan melalui kualitas gagasan. Sementara itu, rakyat hanya diposisikan sebagai penonton pasif dari drama politik yang dipertontonkan. Hal ini menunjukkan bagaimana ketimpangan dalam produksi dan distribusi informasi menciptakan demokrasi yang dangkal.

Dengan demikian, komik ini secara jelas merepresentasikan ketimpangan sosial, khususnya dalam bentuk ketimpangan politik dalam ruang publik.



Gambar 2. Dipublikasikan pada 8 Januari 2024

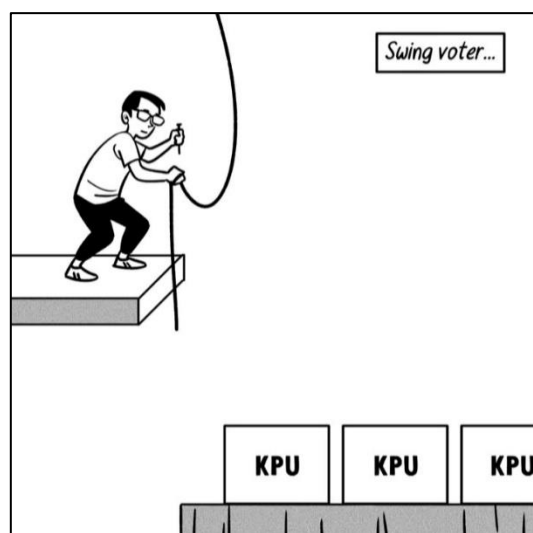
Komik ini menyindir kampanye pemilu tahun 2024 yang dibanjiri oleh poster-poster absurd seperti “WiFi gratis”, “Konser K-POP”, dan “Saya menang, sampah hilang”.

Dalam struktur teks, makrostruktur komik ini berisi kritik pada pencitraan dan popularitas instan. Politik digambarkan menjadi pertunjukan visual tanpa kedalaman substansi. Mikrostruktur komik memperlihatkan pada penggunaan simbol-simbol populer seperti *K-POP*, *WiFi Gratis*, dan cosplay dalam slogan, yang mengaburkan esensi politik sebagai ruang pertukaran gagasan. “WiFi gratis” dalam hal ini merupakan contoh frasa nominal sederhana. Menurut Ramlan (2001), frasa seperti ini menempatkan nomina sebagai inti dan adjektiva. Dalam konteks ini, “WiFi” bukan sekadar fasilitas, tetapi juga simbol gaya hidup digital yang dijanjikan secara cuma-cuma, seolah-olah semua masalah bisa selesai hanya dengan koneksi internet gratis. Superstruktur dibangun dalam bentuk susunan visual berupa sebaran poster dengan desain berlebihan yang saling bersaing menarik perhatian mata, tanpa narasi atau kerangka argumentatif. Hal ini mencerminkan kekacauan strategi kampanye yang semata mengandalkan impresi visual.

Secara kognisi sosial, komik ini memandang pengalaman kolektif pemilih yang jenuh atas gaya kampanye yang menyepelkan kesadaran publik. Pembaca diasumsikan akrab dengan konteks politik Indonesia, di mana kampanye sering kali hanya mengandalkan daya tarik visual atau tren sesaat untuk meraih suara, bukan rekam jejak atau program konkret. Komik ini mendorong pembaca untuk memaknai ulang peran pemilih, bukan sekadar penonton hiburan politik, tetapi sebagai warga yang berhak mendapatkan informasi dan gagasan yang relevan.

Dalam konteks sosial, komik ini mengkritik relasi kuasa dalam demokrasi prosedural, di mana elite politik memanfaatkan ruang publik bukan untuk berdialog dengan rakyat, tetapi untuk menjual citra. Ruang demokrasi direbut oleh strategi pemasaran, dan rakyat diposisikan sebagai target kampanye, bukan sebagai aktor. Kampanye diubah menjadi arena *marketing*, sementara persoalan mendasar seperti pendidikan, ketimpangan, atau keadilan sosial luput dari perhatian.

Dengan demikian, komik ini merepresentasikan ketimpangan sosial, terutama dalam bentuk ketimpangan informasi di bidang politik.



Gambar 3. Dipublikasikan pada 14 Februari 2024

Komik ini menggambarkan posisi seorang pemilih dalam situasi *swing voter* menjelang pemilu. Karakter utama digambarkan seperti hendak melompat ke arah kotak suara bertuliskan "KPU", namun berada dalam posisi menggantung, seolah ragu dan tidak yakin dengan arah lompatan politiknya.

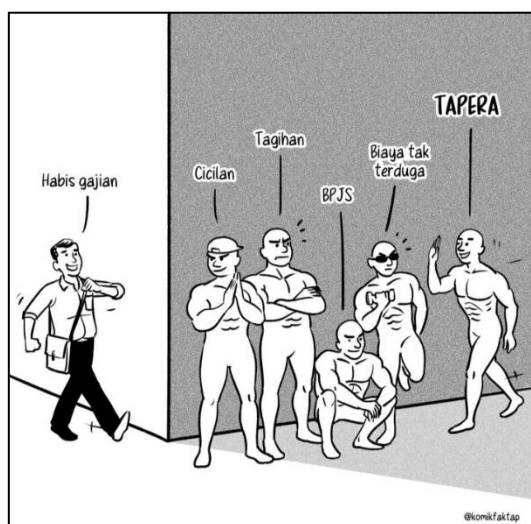
Struktur teks, pada tingkat makrostruktur, komik ini mengangkat tema tentang keraguan, ketidakpastian, dan tekanan psikologis yang dialami pemilih dalam menentukan pilihan politiknya. Secara mikrostruktur, elemen seperti tali, tubuh yang menggantung di udara, serta ekspresi ragu pada karakter, digunakan untuk menekankan bahwa proses memilih bukan hanya persoalan teknis, tetapi juga emosional dan mental, terutama bagi rakyat yang tidak memiliki kepercayaan penuh terhadap sistem politik yang ada. Sedangkan superstruktur dibangun dengan alur visual yang menggambarkan gerakan tertahan, memperkuat narasi tentang ketidakpastian keputusan dan beban yang menyertainya.

Secara kognisi sosial, komik ini menyadarkan pembaca bahwa tidak semua individu memiliki akses terhadap informasi politik yang memadai atau pemahaman utuh atas konsekuensi

dari pilihan yang mereka ambil. Banyak pemilih berada dalam posisi ambigu, dipengaruhi oleh kecemasan, tekanan sosial, atau sekadar kebingungan karena semua pilihan yang tersedia terasa tidak meyakinkan.

Dalam konteks sosial, komik ini menyiratkan adanya keterasingan masyarakat dari proses politik itu sendiri. Minimnya pendidikan politik dan lemahnya kehadiran wacana kritis di ruang publik menyebabkan rakyat hanya terlibat secara prosedural dalam pemilu, tanpa benar-benar merasa memiliki kendali atau arah atas masa depan politiknya.

Oleh karena itu, komik ini merepresentasikan ketimpangan sosial, terutama dalam bentuk ketimpangan akses terhadap informasi politik dan pendidikan demokratis.



Gambar 4. Dipublikasikan pada 1 Juni 2024

Komik ini secara eksplisit menggambarkan tekanan hidup masyarakat kelas pekerja, terutama setelah menerima gaji bulanan. Menggambarkan seorang karakter yang baru saja mendapatkan gaji, namun langsung dihadang oleh sosok-sosok bertubuh kekar, mewakili berbagai tagihan wajib seperti kata/singkatan *cicilan*, *BPJS*, *Tapera*; serta kalimat *biaya tak terduga*, dan pengeluaran rutin lainnya.

Pada struktur teks, tingkat makrostruktur komik ini mengangkat tema ketimpangan ekonomi yang dihadapi rakyat akibat ketidakseimbangan antara pendapatan dan beban finansial yang terus meningkat. Mikrostruktur diperkuat dengan representasi visual berupa tubuh besar, ekspresi galak, dan gaya intimidatif dari para penagih, yang memperjelas beban hidup sebagai kekuatan struktural. Penempatan teks pada tubuh mereka menunjukkan bahwa beban ini bukan sekadar urusan pribadi, tetapi merupakan bagian dari sistem yang menekan. Misalnya dalam singkatan “BPJS” yang merupakan nomina institusional. Kridalaksana (2008) berpendapat bahwa nomina institusional merupakan kata benda yang merujuk pada nama lembaga atau institusi formal, yang sering kali membawa muatan ideologis tertentu. Sedangkan dalam superstruktur, narasi visual dibangun secara linier, mulai dari momen lega setelah menerima gaji, berubah seketika menjadi tekanan saat karakter dihadapkan pada beban tagihan.

Secara kognisi sosial, komik ini merepresentasikan pengalaman kolektif para pekerja di Indonesia yang sering kali mendapati gaji mereka habis seketika, bahkan sebelum bisa digunakan

untuk kebutuhan produktif atau pribadi. Komik ini mengaktifkan kesadaran pembaca akan realitas ekonomi yang timpang, di mana tuntutan untuk membayar berbagai kewajiban tidak diiringi oleh jaminan perlindungan atau peningkatan kesejahteraan yang sepadan.

Dalam konteks sosial, komik ini menyampaikan kritik terhadap kebijakan negara yang sering kali memberatkan rakyat. Program-program seperti BPJS dan Tapera, meski memiliki semangat jaminan sosial, dalam praktiknya tidak jarang justru menambah beban bagi masyarakat berpenghasilan rendah karena tidak disertai dengan perbaikan, transparansi, maupun layanan yang memadai.

Dengan demikian, komik ini merepresentasikan ketimpangan sosial dalam bentuk ekonomi struktural, yakni lebarnya pendapatan dan kebutuhan hidup, diperparah oleh kebijakan dan sistem.



Gambar 5. Dipublikasikan pada 23 Agustus 2024

Dengan *caption Pak, sudahlah.*

Komik ini menampilkan sebuah alat berat berwarna hitam yang sedang menggilas kata “DEMOKRASI”. Kata tersebut dihancurkan dan diratakan, untuk membentuk jalan menuju sebuah kursi mewah di kejauhan. Alat berat tersebut berkibar bendera merah putih, menyiratkan legitimasi formal atas tindakan yang sedang berlangsung. Komik ini secara visual menyampaikan kritik tajam terhadap praktik politik yang menjadikan kekuasaan sebagai tujuan utama, sementara prinsip-prinsip demokrasi dikorbankan demi mencapainya.

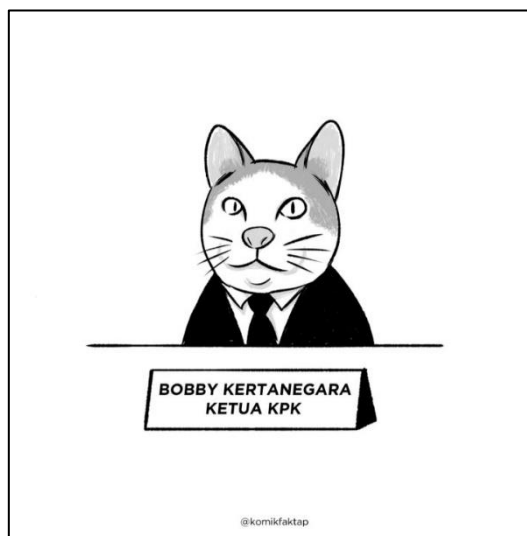
Dalam struktur teks, komik ini pada tingkat makrostruktur mengangkat tema utama tentang pengorbanan nilai-nilai demokratis demi ambisi kekuasaan. Pada lapisan mikrostruktur, simbol-simbol seperti kursi mewah mencerminkan kekuasaan elite politik, sementara alat berat yang menghancurkan kata “DEMOKRASI” merepresentasikan kekuatan yang bekerja secara terencana. Selain itu, mikrostruktur juga terdapat pada kalimat singkat “Pak, sudahlah.” sebagai *caption*. “Pak” merupakan nomina sapaan yang merujuk pada sosok laki-laki dewasa atau figur berkuasa. Kridalaksana (2008) sendiri mengemukakan bahwa nomina seperti ini bukan hanya berfungsi sebagai penunjuk identitas, tetapi juga menandai relasi sosial antara penutur dan juga lawan tutur. Sementara itu, “sudahlah” merupakan bentuk verba imperatif halus, yang dalam

konteks pragmatik bisa bermakna permintaan, sindiran, ataupun ekspresi keletihan. Ungkapan ini memiliki efek pragmatis ganda, di mana dalam satu terlihat pasif dan sopan, sedangkan di sisi lain menyimpan penolakan dan kritik yang mendalam. Superstrukturnya dikonstruksi dari teks “DEMOKRASI” yang dihancurkan, menuju kursi kekuasaan yang menjadi titik akhir. Alur visual ini menjelaskan hubungan bahwa kekuasaan ditempuh bukan melalui jalan etis dan partisipatif, melainkan dengan cara-cara destruktif.

Secara kognisi sosial, komik ini mengajak pembaca untuk merenungkan mengenai proses politik yang sering kali berjalan dengan mengabaikan idealisme demokrasi. Tindakan simbolik penghancuran kata “demokrasi” menumbuhkan kesadaran kolektif tentang adanya manipulasi struktural dalam praktik kekuasaan, yakni ketika prosedur demokratis hanya dijalankan sebagai formalitas, namun substansinya ditinggalkan.

Sedangkan dalam konteks sosial, komik ini merupakan kritik terhadap sistem politik yang menjadikan kekuasaan sebagai tujuan final, bukan sebagai sarana pelayanan publik. Proses demokrasi yang seharusnya partisipatif justru dimanipulasi untuk melanggengkan kepentingan segelintir elite. Dalam konstruksi ini, rakyat diibaratkan menjadi korban dari praktik otoriter yang dibungkus dalam simbol-simbol nasionalisme.

Dengan demikian, komik ini merepresentasikan ketimpangan sosial, terutama dalam bentuk ketimpangan nilai demokrasi dan praktik kekuasaan yang bersifat otoriter.



Gambar 6. Dipublikasikan pada 21 Oktober 2024

Dengan *caption* “*Tidak peduli kucing hitam atau putih, yang penting bisa menangkap tikus.*” –
Deng Xiao Ping.

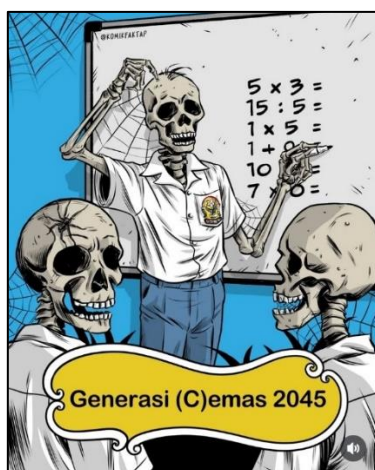
Komik ini menampilkan seekor kucing bersetalan jas resmi yang duduk di balik meja bertuliskan “BOBBY KERTANEGARA, KETUA KPK.” Visual ini menyimbolkan absurditas dalam penempatan jabatan strategis di lembaga antikorupsi, dengan mengangkat sosok kucing yang secara metaforis terlihat tidak sesuai dengan kapasitas maupun integritas. Komik ini menggunakan pendekatan satire untuk mengkritik proses politik dalam penunjukan pemimpin lembaga hukum yang dianggap tidak kredibel atau dipaksakan.

Secara struktur teks, makrostruktur komik ini memuat kritik terhadap degradasi institusi pemberantas korupsi, khususnya ketika lembaga tersebut dijalankan oleh figur yang tidak mencerminkan semangat reformasi atau pemberantasan korupsi itu sendiri. Pada tingkat mikrostruktur, “BOBBY KERTANEGARA” termasuk nomina diri karena merujuk pada sosok individual tertentu. Menurut N. Hendriati et al. (2024), nomina diri dalam wacana visual berfungsi sebagai identitas personal pada peran sosial, sehingga setiap tindakan tokoh dapat sebagai cerminan karakter tokoh tersebut. Sedangkan “KETUA KPK” merupakan frasa nominal institusional, karena menurut Salsabila, N., & Yazid (2022), frasa “ketua” dengan “KPK” memiliki makna sebagai jabatan. Superstrukturnya disusun melalui substitusi visual yang absurd—berupa seekor kucing—untuk memperkuat ironi yang ingin disampaikan.

Secara kognisi sosial, komik ini berbicara kepada pembaca yang sudah akrab dengan situasi di mana jabatan penting tidak selalu diisi oleh sosok yang layak. Kutipan “*Tidak peduli kucing hitam atau putih, yang penting bisa menangkap tikus*” dari Deng Xiaoping, digunakan dalam komik sebagai sindiran terhadap cara berpikir kekuasaan yang cenderung mengabaikan kapasitas. Dalam konteks visual, kucing tersebut tidak sedang mengejar tikus, tetapi duduk tenang di kursi Ketua KPK, menunjukkan realitas kekuasaan yang sering kali bersifat simbolik semata. Komik ini merenungkan, apakah kita benar-benar melihat pemimpin yang “menangkap tikus”, atau hanya sosok yang diberi kekuasaan tanpa tanggung jawab yang nyata? Dengan cara ini, komik menyentuh sisi nalar publik yang lelah menghadapi ironi kekuasaan, di mana legitimasi sering tidak dibarengi dengan akuntabilitas.

Dalam konteks sosial, komik ini menyoroti lemahnya integritas dalam proses penunjukan pejabat publik, serta mengangkat isu nepotisme, konflik kepentingan, dan degradasi etika di institusi yang seharusnya menjadi garda terdepan dalam menegakkan keadilan. Penempatan jabatan yang strategis secara sembarangan tidak hanya mencederai kepercayaan publik, tetapi juga memperlihatkan bagaimana lembaga penegak hukum dapat dijadikan alat kekuasaan, bukan penjaga keadilan.

Dengan demikian, komik ini secara tepat merepresentasikan ketimpangan sosial, khususnya dalam bentuk ketimpangan profesionalisme di jabatan publik. Kritik ini menyingkap struktur kekuasaan politik yang tidak demokratis, di mana legitimasi tidak dibangun dari kredibilitas, tetapi dari kedekatan dengan kekuasaan.



Gambar 7. Dipublikasikan pada 4 November 2024

Dengan caption *We're doomed*

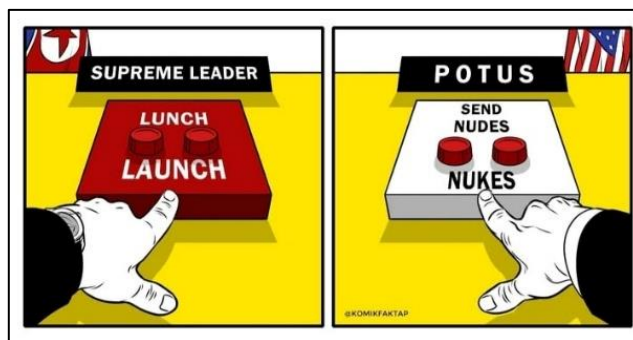
Komik ini menggambarkan suasana kelas yang suram, yang menampilkan tiga orang siswa sebagai tengkorak berseragam sekolah menengah. Pada papan tulis, hanya terpampang soal-soal matematika dasar sederhana. Visual ini secara langsung menyampaikan kritik tajam terhadap kondisi sistem pendidikan nasional yang dinilai gagal mencerdaskan kehidupan bangsa.

Secara struktur teks, pada tingkat makrostruktur komik ini mengangkat tema kegagalan sistem pendidikan dalam membentuk generasi yang berpikir kritis dan memiliki daya hidup intelektual. Mikrostruktur komik ini diperkuat dengan simbol-simbol seperti tengkorak sebagai representasi generasi yang “mati nalar” dan papan tulis berisi soal-soal sederhana tanpa jawaban yang menandakan minimnya kualitas pendidikan yang stagnan. Sedangkan kata “Generasi” sebagai inti, dan frasa “(C)emas 2045” sebagai penjelas. Kata “Cemas” dimunculkan melalui permainan dari kata “Emas”, dengan menambahkan huruf “C” di dalam tanda kurung. Hal ini merupakan substitusi fonetik yang digunakan secara visual untuk menciptakan ambiguitas yang disengaja. Menurut N. Hendriati et al. (2024), mikrostruktur dalam komik digital mencakup pemilihan diksi, permainan simbolik, serta bentuk tulisan yang dapat membongkar ideologi-ideologi tersembunyi. Dalam hal ini, frasa “Generasi Emas” yang biasa dipakai dalam jargon negara diubah menjadi “Generasi Cemas”, sebagai bentuk kritik terhadap harapan pembangunan yang tidak diiringi kualitas sistem pendidikan. Superstrukturnya dibangun melalui komposisi visual yang frontal, mengenai tengkorak-tengkorak ditampilkan menghadap langsung ke arah pembaca, seolah tengah menjalani proses belajar-mengajar yang kering dan tanpa makna.

Dari sisi kognisi sosial, komik ini menysasar pembaca yang telah akrab dengan kenyataan pahit dunia pendidikan Indonesia. Sekolah tidak lagi dipandang sebagai ruang pembebasan intelektual, melainkan hanya sebagai institusi administratif yang menekankan kepatuhan prosedural tanpa mendorong pemahaman yang mendalam. Representasi visual yang absurd ini mengaktifkan kesadaran kritis pembaca terhadap kondisi pendidikan, di mana proses belajar berlangsung tanpa gairah dan arah yang jelas.

Dalam konteks sosial, komik ini menyuarakan kritik terhadap wacana besar seperti “Generasi Emas 2045” yang digadang-gadang sebagai proyek unggulan di bidang pendidikan. Namun kenyataannya, komik ini mempertanyakan apakah wacana tersebut disertai dengan perbaikan nyata dalam infrastruktur pendidikan, kualitas kurikulum, maupun kebijakan pengajaran yang berpihak pada pembebasan intelektual.

Dengan demikian, komik ini secara eksplisit merepresentasikan ketimpangan sosial, khususnya dalam bentuk mutu pendidikan. Komik ini menunjukkan bagaimana sistem pendidikan yang stagnan dan tidak transformatif dapat menciptakan generasi yang terjebak dalam kebodohan dari waktu ke waktu.



Gambar 8. Dipublikasikan pada 7 November 2024

Dengan caption *MEGA 2.0*

Komik ini terdiri dari dua panel yang menampilkan dua sosok pemimpin dunia, satu mewakili kekuatan Asia, dan satunya lagi mewakili Amerika Serikat—tanpa menyebutkan nama secara eksplisit. Masing-masing tokoh digambarkan tengah menghadapi tombol keputusan yang seharusnya bersifat strategis dan krusial, namun menyimpan nuansa konyol. Tokoh dari Asia menekan tombol bertuliskan “LAUNCH”, yang secara visual hampir identik dengan “LUNCH”. Sementara tokoh dari AS dihadapkan pada pilihan tombol “SEND NUDES” dan “NUKES”. Komik ini merupakan bentuk satire tajam terhadap kekuasaan global, khususnya dalam isu keamanan dan senjata nuklir. Superstrukturnya dibangun melalui visual antara dua panel yang menggambarkan keseimbangan semu antara dua negara besar, sekaligus memperlihatkan kekacauan berpikir di balik institusi yang seharusnya menjamin stabilitas dunia.

Dalam struktur teks, makrostruktur menyampaikan kritik terhadap kebijakan luar negeri dan keamanan global yang kerap kali tidak dibangun atas pertimbangan nalar strategis, melainkan pada dorongan impulsif pribadi. Mikrostruktur tampil dalam bentuk permainan kata dan bunyi *launch* dengan *lunch*, serta *nukes* dengan *nudes*. Superstrukturnya dibangun melalui visual antara dua panel yang menggambarkan keseimbangan semu antara dua negara besar, sekaligus memperlihatkan kekacauan berpikir di balik institusi yang seharusnya menjamin stabilitas dunia.

Dari sisi kognisi sosial, komik ini mencerminkan persepsi kolektif bahwa masyarakat dunia sebenarnya menyadari kelemahan serius dalam kepemimpinan global. Alih-alih diyakini sebagai pemimpin bijak dan rasional, para penguasa besar dunia digambarkan sebagai figur yang impulsif, tidak cakap, atau bahkan lucu. Hal ini menumbuhkan krisis kepercayaan terhadap institusi politik internasional, di mana keputusan-keputusan vital tidak selalu mencerminkan akal sehat publik.

Dalam konteks sosial, komik ini mengangkat isu ketimpangan kekuasaan global, khususnya dalam distribusi hak atas senjata nuklir dan kendali atas keamanan dunia. Dalam struktur dunia yang tidak simetris, sejumlah negara memiliki hak istimewa atas kekuatan militer ekstrem yang bisa menghancurkan umat, sementara kontrol terhadap kekuatan tersebut tidak berasal dari akuntabilitas publik. Selain itu, komik ini juga menyentil budaya kekuasaan yang dilandasi pada ego, dominasi, dan simbol-simbol agresi.

Dengan demikian, komik ini secara jelas merepresentasikan ketimpangan sosial, khususnya dalam bentuk ketimpangan kekuasaan global/internasional.



Gambar 9. Dipublikasikan pada 31 Desember 2024

Komik ini menggambarkan suasana pergantian tahun menuju 2025, yang semula dipenuhi euforia perayaan khas malam tahun baru, namun diselingi oleh realitas pahit berupa kenaikan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) menjadi 12%. Dalam panel visual, potongan-potongan konfeti yang semula terlihat meriah ternyata bertuliskan “PPN 12%”, menyiratkan bahwa di balik kegembiraan publik tersimpan kebijakan yang berdampak langsung terhadap beban hidup masyarakat. Komik ini dengan tepat menangkap ironi antara suasana pesta dan tekanan ekonomi yang diumumkan tanpa transparansi penuh.

Secara struktur teks, pada tingkat makrostruktur, komik ini menyampaikan kritik terhadap kebijakan ekonomi yang diberlakukan secara diam-diam, tepat saat masyarakat sedang terlena dalam euforia kolektif. Mikrostrukturnya tampil dalam konfeti bertuliskan “PPN 12%”. Tulisan ini termasuk frasa nominal numerik, yaitu frasa yang terdiri dari nomina “PPN” dengan kepanjangan Pajak Pertambahan Nilai, dan angka “12%”. Menurut N. Hendriati et al. (2024), dalam teks visual, frasa nominal seperti ini tidak berdiri netral, tetapi memuat fungsi representatif terhadap kebijakan dan/atau tekanan struktural. PPN dalam konteks ini bukan istilah pajak semata, tetapi lambang beban yang dilempar dalam pesta publik. Superstrukturnya dibangun melalui transisi visual dari kegembiraan menuju kekecewaan yang disisipkan secara bertahap melalui simbol konfeti. Potongan kertas kecil konfeti, yang biasanya menjadi simbol sukacita, justru menjadi pembawa kabar buruk.

Dari sudut pandang kognisi sosial, komik ini memicu kesadaran pembaca bahwa pengumuman atau implementasi kebijakan penting sering dilakukan saat perhatian publik sedang teralihkan. Kenaikan PPN, dalam kenyataan sosial, jarang disertai dengan peningkatan pelayanan publik atau manfaat langsung yang dirasakan masyarakat, sehingga menimbulkan kecurigaan dan ketidakpercayaan terhadap pemerintah.

Dalam konteks sosial dan ideologis, komik ini menyentil praktik ekonomi, di mana beban perekonomian justru lebih banyak ditanggung oleh masyarakat umum, terutama kelas menengah ke bawah, melalui pajak konsumsi seperti PPN. Kenaikan pajak ini bukan hanya menambah beban pengeluaran harian, tetapi juga memperlihatkan ketimpangan dalam kebijakan yang tidak progresif. Pemerintah tampil dengan citra stabilitas dan pembangunan, namun kenyataannya rakyat kecil yang harus menanggung sebagian besar dampaknya.

Dengan demikian, komik ini secara tepat merepresentasikan ketimpangan sosial, khususnya dalam bentuk ketimpangan ekonomi. Komik ini menunjukkan bagaimana kebijakan

yang berdampak besar terhadap kehidupan rakyat yang sering kali diambil secara terselubung dan tidak melibatkan partisipasi publik, serta bagaimana retorika kemajuan ekonomi menutupi kenyataan distribusi beban yang tidak adil.

Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa komik digital yang dipublikasikan melalui akun Instagram @komikfaktap sepanjang tahun 2024 tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, melainkan juga sebagai medium penyampai kritik sosial yang relevan dengan realitas masyarakat. Isu ketimpangan sosial diangkat dalam komik tersebut mencerminkan kegelisahan kolektif terhadap kondisi yang dihadapi publik, terutama terkait demokrasi dan praktik kekuasaan, yang menjadi tema dominan. Selain itu, persoalan politik, ekonomi, pendidikan, serta relasi kuasa global turut direpresentasikan. Melalui pendekatan Analisis Wacana Kritis Teun A. van Dijk, penelitian ini memperlihatkan bahwa makna ketimpangan sosial dalam komik tidak hadir secara netral. Pesan dibentuk melalui kepaduan antara struktur teks dan visual, cara pencipta komik mengelola pengetahuan dan sudut pandang, serta konteks sosial yang berlaku. Elemen humor, simbol populer, dan metafora visual terbukti menjadi strategi efektif untuk menyampaikan kritik secara ringan namun tajam, sehingga mudah diterima oleh pembaca. Dengan demikian, komik digital dapat dipahami sebagai ruang ekspresi alternatif yang mampu menjembatani kritik sosial dengan budaya populer. Kehadirannya membuka peluang bagi masyarakat, khususnya generasi muda, untuk terlibat dalam refleksi sosial dan politik tanpa harus melalui medium yang kaku atau elitis. Sebagai implikasi, penelitian ini menunjukkan pentingnya memandang komik digital sebagai bagian dari praktik komunikasi sosial yang memiliki dampak ideologis dan edukatif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan data serta mengkaji respons secara langsung agar pemahaman mengenai pengaruh komik digital terhadap kesadaran sosial dan sikap publik dapat diperoleh secara lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Biber, D., van Dijk, T. A., & Kintsch, W. (1986). Strategies of Discourse Comprehension. *Language*, 62(3), 664. <https://doi.org/10.2307/415483>
- Burhanuddin, B. (2017). Representasi Kritik Sosial dalam Tayangan Stand Up Comedy Indonesia (Analisis Semiotika Dekonstruksi). *Jurnal Komodifikasi*, 5, 97–112.
- Dwiantoro, E. (2021). *Representasi Wacana Kritik Politik Indonesia Dalam Visual Kartun Komik Mice Cartoon Bertema Pandemi Corona Tahun 2020* [Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. <http://digilib.isi.ac.id/7593/>
- Eviani, E. (2021). *Ideologi Akun Instagram @tahilalats: Analisis Wacana Kritis*. Universitas Hasanuddin Makassar.
- Hasanah, R. (2025). Ketimpangan Akses Pendidikan di Daerah Terpencil: Isu HAM dan Kebijakan Hukum di Indonesia. *Jurnal Hukum Dan HAM Wicarana*, 4(1), 1–9.
- Hendriati, L., Hayati, S., & Mulyani, Y. S. (2024). Analisis Wacana Kritis Model Teun A. van Dijk di Berita Online Tempo dan Kompas Tentang “Kasus Pencabulan di Panti Asuhan Darussalam An'nur Tangerang.” *Jupensal*, 1(4), 582–601.
- Hendriati, N., Wulandari, S., & Rachman, A. (2024). *Komik Digital dan Representasi Sosial:*

Analisis Wacana Visual pada Media Sosial. Pustaka Narasi.

- Heryanto, A. (2008). Popular Culture in Indonesia. In *Popular Culture in Indonesia*.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Luthfi, A. H. (2020). Analisis Semiotika Kritik Sosial dalam Balutan Humor pada Komik Faktap. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 19–40. <https://doi.org/10.24002/jik.v17i1.1968>
- Mahendra, B. B. (2025). *Komik Digital tentang Fenomena Politik di Indonesia Tahun 2024*.
- Mezmir, E. A. (2020). Qualitative Data Analysis: An Overview of Data Reduction, Data Display and Interpretation. *Research on Humanities and Social Sciences*, 10(21), 15–27. <https://doi.org/10.7176/rhss/10-21-02>
- Miles, M. B. (1994). Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook. *Thousand Oaks*.
- Mubarok, M. B., Fakrurroji, M., & Tresnawaty, B. (2021). Komik Strip Sebagai Sarana Kritik Sosial. *ANNABA: Jurnal Ilmu Jurnalistik*, 6, 23–44.
- Mulyanto, J., Kringos, D. S., & Kunst, A. E. (2019). Socioeconomic Inequalities in Healthcare Utilisation in Indonesia: A Comprehensive Survey-Based Overview. *BMJ Open*, 9(7). <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2018-026164>
- Ramadhan, S. G., & Assidik, G. K. (2022). Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk pada Pidato Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam Rangka Hari Pendidikan Nasional 2020. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(1), 22–39. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1507>
- Ramlan, M. (2001). *Sintaksis*. CV Karyono.
- Sabila, A. R. (2018). *Critical Discourse Analysis terhadap Resistensi Uni Eropa terhadap Larangan Ekspor Nikel Indonesia*. Universitas Jambi.
- Salsabila, N., & Yazid, M. (2022). *Komik Digital dan Politik Representasi: Membaca Ulang Gambar sebagai Kritik Sosial*. Literasi Visual.
- Salsabila, S., & Yazid, T. P. (2022). Analisis Wacana Kritis Kampanye Vaksinasi COVID-19 dalam Komik Daring #dukungvaksinitukeren di Instagram. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(2), 76–95. <https://doi.org/10.55606/juitik.v2i2.242>
- Sukirno, S., Suwartono, S., Praptanti, I., Hidayah, A. N., Kusumastuti, D., & Ajmal, M. (2024). *From Online Post to Crime Report: A Lesson Learned from a Social Media Defamation Case* (Issue December).
- Utami, S. P. T., Syam, S., Muharudin, E., Juidah, I., & Sumarlam. (2021). Analisis Wacana Kritis Program Mata Najwa “Merekareka Cipta Kerja” di Trans 7: Perspektif Teun A. van Dijk. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 32–40.
- van Dijk, T. A. (1993). Principles of Critical Discourse Analysis. In *Discourse & Society* (pp. 249–283). <https://doi.org/10.1017/cbo9781107338562.057>