

Visual Image Kartun Benny & Mice Versi Bluetooth Handsfree Representasi Kaum Miskin Kota Jakarta

Deddi Duto Hartanto

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra, Surabaya
Email: deddi@petra.ac.id

Abstrak

Media kartun menjadikan visualisasi sebagai salah satu *point* yang memegang peranan penting dalam mentransmisikan pesan berupa teks baik tulisan maupun gambar (*visual image*) sebagai sebuah proses komunikasi yang menyebabkan timbulnya makna (*generating of meaning*). Kartun Benny & Mice versi *bluetooth handsfree* merupakan wacana visual yang sarat dengan tanda-tanda. Selain berupa gambar, tanda-tanda dalam teks juga sangat menentukan arah permasalahannya. Mengamati *visual images* dalam Kartun Benny & Mice dengan menggunakan analisis semiotika denotasi dan konotasi, diinterpretasi sebagai kaum miskin kota besar yang tinggal di Jakarta tidak ketinggalan dalam mengikuti *trend* gaya hidup kota besar walaupun kondisi tidak memungkinkan untuk mengikutinya.

Kata kunci: media kartun, *visual image* kartun Benny & Mice, interpretasi.

Abstract

Cartoon as a medium has made visualization one of most important points in transmitting messages as texts, whether verbal or visual, as a process of communication that generates meanings. The "bluetooth handsfree" version of Benny & Mice cartoons is a visual discourse filled with signs. Besides images, signs of texts also determine the direction of the problem. From analyzing visual images in Benny & Mice cartoons using denotative and connotative semiotic analysis, they are interpreted that the city's poor citizens living in Jakarta are up to date with the lifestyle trends of big cities, even though their conditions are far from it.

Keywords: *Cartoon media, visual image, Benny & Mice, interpretation.*

Pendahuluan

McQuail (1989) menyebutkan media berperan sebagai wahana pengembangan kebudayaan, bukan saja dalam pengertian pengembangan bentuk seni dan simbol, tetapi juga dalam pengertian pengembangan tata cara, mode, gaya hidup dan norma-norma perilaku. Media kartun sebagai menjadi salah satu media yang mampu membentuk nilai-nilai melalui berbagai pesan.

Seiring dengan hal tersebut, di sisi lain media memiliki kemampuan mengkonstruksi realitas dan realitas ini dikonstruksi sesuai dengan latar belakang masing-masing individu pembuatnya. Hal tersebut memperlihatkan kekuatan media cetak yang bisa digandakan untuk menyebar opini secara luas (Wagiono, 1982).

Kartun merupakan wacana visual dalam media massa yang sarat dengan tanda-tanda *pictorial*.

Kartun terdiri dari sekuens yang saling berhubungan. Hubungan-hubungan tersebut berupa alur cerita yang secara asosiatif diteruskan sendiri oleh pembaca. Menurut Maurice Horn dalam *Encyclopedia of Cartoons*, Chelsea House Publisher, London Vol 5, (1980) kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor. Kartun biasanya muncul dalam publikasi secara periodik, dan paling serta menyoroiti masalah politik atau masalah publik. Namun, masalah-masalah sosial kadang juga menjadi target, misalnya dengan mengangkat kebiasaan hidup masyarakat, peristiwa olahraga, atau mengenai kepribadian seseorang. Kartun tampil dalam satu *frame* dan tidak mempunyai karakter menerus. Namun, kadang terdapat tokoh karakter yang digunakan berkali-kali. Kartun tidak menggunakan "balon kata" seperti komik, tetapi biasanya menggunakan keterangan (*caption*) dibawah *frame* untuk menunjukkan permasalahan (Berger: 1989 : 135).

Sejalan dengan pendapat Haddy Shri Ahimsa Putra (1995: 124-143) bahwa dengan memandang suatu karya seni sebagai sebuah teks, maka pemaknaan terhadap kesenian sepenuhnya di tangan peneliti, dan untuk memahami teks tersebut peneliti dapat menggunakan berbagai macam perangkat konsep yang dianggapnya akan membuat lebih paham, lebih dapat memberikan tafsir yang tepat atas teks tersebut. Melihat entitas tanda-tanda visual dalam komik-kartun dapat dianggap “teks” yang berdiri sendiri, untuk itu telaah secara makna simbolik bisa diterapkan sebagai alat bantu penelusuran makna dalam “teks” tersebut.

Dari gambaran ini dapat diambil satu pengertian bahwa pemaknaan terhadap teks-teks kebudayaan (termasuk produk media dalam hal ini kartun) tergantung pada pemahaman subyektif di antara aktor atau subyek di dalam lingkungan kebudayaannya. Realitas yang tampil dalam produk media merupakan hasil konstruksi yang boleh jadi telah mengalami penambahan maupun pengurangan karena turut campurnya faktor subyektivitas dari pelaku representasi alias orang-orang yang terlibat dalam media.

Representasi dalam konteks ini dapat juga dipahami sebagai “produksi makna dari konsep-konsep yang terdapat dalam pikiran manusia melalui bahasa”. Lebih lanjut representasi dapat dijelaskan sebagai “menghubungkan antara konsep-konsep dan bahasa yang membuat manusia mampu untuk merujuk dunia obyek-obyek, orang-orang, dan kejadian-kejadian yang bersifat ‘nyata’ atau bahkan dunia obyek-obyek, orang-orang dan kejadian-kejadian fiksional yang bersifat imajiner”. (Hall, 1997 : 17).

Harian Kompas merupakan surat kabar nasional yang sudah cukup lama memberikan informasi kepada pembacanya. Sejak dimulai terbit pada tanggal 28 Juni 1965 hingga sekarang, tiap edisi Minggu turut aktif membuka cakrawala pembacanya dengan tampilan kartun-kartunnya. Beberapa kartunnya adalah Panji Koming, Timun, Konpopilan, Benny & Mice dan Sukribo. Komik Panji Koming merupakan bentuk lain dari rubrik opini redaksi harian Kompas. Panji Koming tidak secara eksplisit menjelaskan fenomena sosio-politik dalam negeri, namun fenomena tersebut dihadirkan dengan kiasan makna dan situasional politik Indonesia (Setiawan, 2002: 16). Kartun Timun, Sukribo, Konpopilan menggambarkan permasalahan situasional politik, ekonomi, hukum, sosial dan budaya bangsa.

Kartun Benny & Mice, yang dimuat pada media cetak Kompas setiap Minggu, menarik untuk dikaji secara kritis yang dengan goresan yang khas tanpa mencantumkan siapa ilustratornya dan ilustrasi tokoh.

Kartun Benny dan Mice adalah dua sahabat yang tinggal di kota besar Jakarta. Namun kondisi tersebut tidak menyurutkan mereka untuk tetap menerima hidup ini apa adanya. Meskipun kelihatannya *ndeso*, berkesan miskin dan kampung-an, keduanya tetap kompak dan berusaha sebaik mungkin untuk tetap eksis di lingkungan sosial kota Jakarta.

Fenomena inilah menarik diteliti, untuk mengeksplorasi makna denotasi dan konotasi, representasi kaum miskin kota besar Jakarta yang direfleksikan dalam Kartun Benny & Mice versi *bluetooth handsfree*, maka peneliti akan menggunakan metode semiotika sebagai alat analisisnya.

Metode Penelitian

Dalam proses interpretasi peneliti akan melakukan proses dialektika dengan teks sebagai obyek, didefinisikan sebagai sebuah produk dalam visual kartun kemudian dilakukan analisis sehingga menjadi satu kesatuan. Selanjutnya akan diperoleh realitas yang bersifat relatif. Artinya adalah realitas yang diperoleh oleh peneliti yang bisa jadi berbeda dengan realitas yang ditemukan oleh peneliti lain.

Selain itu, penelitian ini menggunakan paradigma strukturalisme. Paradigma strukturalisme bertujuan untuk mendeskripsikan keseluruhan pengorganisasian sistem tanda sebagai ‘bahasa’. Strukturalisme memiliki asumsi bahwa dalam suatu fenomena terdapat konstruksi tanda-tanda, strukturalisme mensyaratkan kemampuan memandang keterkaitan *inner structure* agar mampu memberi makna yang tepat pada fenomena yang tengah menjadi studi (Widjojo, 2003 : 39).

Peneliti menentukan sasaran penelitian ini adalah “Kartun Benny & Mice”. Kartun-kartun Benny dan Mice dikelompokkan dalam beberapa tema. Kemudian diambil tema yang sesuai dengan penelitian ini dengan mengambil satu versi yaitu Bluetooth Handsfree (Kompas Minggu, 27 Januari 2008) sebagai sasaran penelitian. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui unit analisis denotatif dan konotatif kajian rupa dasar, bahasa tubuh, serta konteks dan pengalihan objek kemudian dianalisis berkaitan dengan kemiskinan dan trend gaya hidup masyarakat di kota besar Jakarta.

Pembahasan

Kartun Benny & Mice, dimuat setiap hari Minggu di Harian Kompas sejak tahun 2003. Benny tokoh kartun sekaligus nama pembuatnya Benny Rachmadi dan Mice pembuatnya adalah Muh Misrad. Kedua kartunis ini cukup unik karena biasanya kartunis tampil sendirian dan menampilkan visi juga sendirian. Dalam membuat ide kartun Benny & Mice mereka berdua mengerjakan secara bersama mulai visi, pendapat atau pikiran, dan goresan. Tetapi goresan Benny dan Mice sudah tidak bisa dipisahkan. Tidak akan ada yang bisa membedakan, mana karya Benny dan mana Mice. Benny kartun berambut keriting, menggambarkan Benny Rachmadi yang juga keriting. Mice kartun yang rambutnya lurus dan berkacamata merepresentasikan Muhammad Misrad (Sodikin, 2008).

Dua tokoh Benny and Mice sebenarnya dapat dikatakan sebagai dua karakter yang menyatu. Sekilas memang tidak ada perbedaan karakter antar keduanya, *ndeso*, jahil, kampung dan konyol. Namun jika diperhatikan, tokoh Benny memiliki sifat lebih tegas, sedikit berotak tetapi sok tahu. Karakter Mice lebih bijak tetapi sama juga otaknya dangkal, sangat naif dan lugu.

Kartun Benny & Mice versi Bluetooth Handsfree.



Sumber: Kompas, Minggu, 27 Januari 2008

Gambar 1. Kartun Benny Mice versi Bluetooth Handsfree

Dalam Gambar 1, Kartun Benny & Mice menggambarkan suasana di sebuah rumah sederhana di ruang depan, Benny dan Mice sedang santai membicarakan trend teknologi baru yaitu *bluetooth handsfree*. Mice (berhidung mancung rambut lurus) kaget menatap Benny yang berambut keriting santai memakai *bluetooth*

handsfree. Ketika Mice bertanya perihal *bluetooth handsfree*, Benny menjawab *bluetooth handsfree* adalah telepon tanpa kabel kalau terima telepon tangan bisa bergerak bebas. Mice masih kurang puas mendengar jawaban Benny karena menganggap Benny tidak sesuai menggunakan *bluetooth handsfree*, karena aktifitasnya yang tidak terlalu sibuk. Dengan santainya Benny menjelaskan kalau menggunakan *bluetooth handsfree* bisa menerima telepon sambil tangan "ngupil" dan bisa sambil garuk-garuk kaki. Mice tertegun dan dalam hatinya bingung selama ini yang tolol adalah dirinya, tetapi Benny lebih tolol lagi.

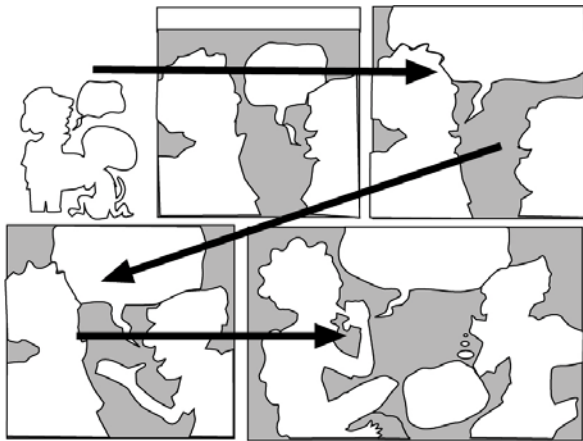
Interpretasi trend perilaku kaum miskin di kota besar Jakarta terhadap teknologi

Teknologi *bluetooth* tidaklah asing bagi para eksekutif atau penggemar HP bertipe *highend*, tercanggih dan mengaplikasikan teknologi terkini. Apalagi dalam setiap aktivitas komunikasi bisnis, melalui *Handphone* atau PDA (*personal digital assistance*), pengguna sangat terbantu oleh kehadirannya. Salah satu manfaat yang sangat dirasakan adalah kepraktisan *bluetooth* untuk membangun jaringan akses personal (PAN) secara *wireless* atau nirkabel. *Bluetooth* menjadi bagian dari *lifestyle*, karena kepraktisan tanpa kabel menjadi bagian dari perlengkapan penampilan seseorang dalam beraktifitas. Misalnya pekerja di kantoran tidak perlu mengangkat *handphone* bisa langsung bicara atau sambil mendengarkan musik. Dalam Kartun Benny & Mice ini mengambil tema Bluetooth Handsfree sebagai bagian dari sebuah *trend* dalam penampilan diri.

Elemen rupa dasar

Kartun ini menggunakan lima panel untuk menjelaskan isi gambar maupun cara menyusun ruang gambar. Panel pertama, pengalihan situasi digambarkan karakter Benny bekerja sebagai "topeng monyet" tidak ada hubungan dengan panel-panel lain, karena tidak berhubungan dengan panel lain dengan penggunaan latar belakang warna putih.

Gerak dan alur cerita antar gambar diperoleh melalui interaksi sikap tubuh tokoh dan balon kata. Komposisi penggunaan latar belakang warna suram (abu-abu) dan warna putih dan posisi tokoh Benny & Mice pada panel kedua, ketiga dan keempat terkesan monoton, lebih menonjolkan tokoh dibanding latar belakang. Panel keempat lebih menjawab *setting* cerita karena tidak hanya berwarna abu-abu tapi detail objek gambar diperlihatkan.

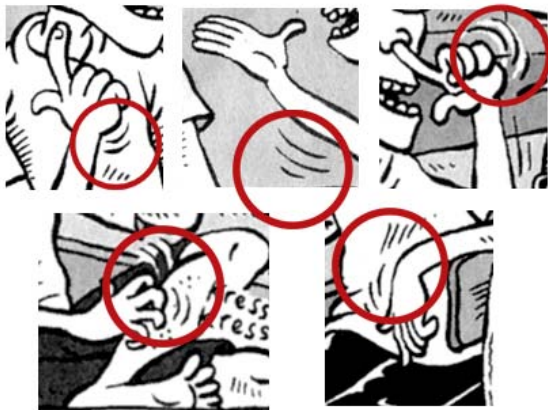


Gambar 2. Gerak dan alur cerita antar gambar diperoleh melalui interaksi sikap tubuh tokoh dan balon kata



Sumber: Kompas, Minggu, 27 Januari 2008

Gambar 3. Garis menggunakan goresan ekspresif dan tegas



Sumber: Kompas, Minggu, 27 Januari 2008

Gambar 4. Garis sebagai penekanan dalam adegan

Goresan garis lebih bersifat ekspresif sekali gores, tegas dan tidak terputus merepresentasikan garis ungkapan keberanian seseorang menuangkan objek tanpa ragu-ragu dan berani salah.

Goresan ekspresif pada garis terlihat detail dan arsir sebagai penguat gambar hanya pada elemen yang diberi penekanan misalnya pada wajah kerempeng Benny dan hidung mancung Mice serta pada lekukan bentuk pakaian yang dikenakan tokoh. Penguatan penekanan garis tambahan merepresentasikan lebih-lebihkan karakter penokohan, gerakan pada *gesture* tubuh, tekstur pakaian yang dikenakan.

Karakter Penokohan: Benny



Sumber: Kompas, Minggu, 27 Januari 2008

Gambar 5. Tokoh Benny dalam Kartun Benny & Mice versi Bluetooth Handsfree

Bentuk wajah Benny yang persegi dengan dagu sedikit memanjang, merepresentasikan karakter wajah ideal bagi pria, tapi dalam goresan kartun ini bentuk wajah dibuat kerempeng disesuaikan dengan karakter tubuhnya yang kurus dan terlihat tua. Bentuk mata yang bulat dan besar dengan tatapan yang tidak tegas serta hidung yang tidak mancung, serta mulut "manyun" menggambarkan karakter penokohan Benny, sosok pria berumur diatas 35 tahun berambut keriting, tubuhnya yang kurus kerempeng dengan bentuk mata yang bulat besar tatapan mata sendu pakaian yang dipakai bukan pakaian kerja bermerek, tapi pakaian keseharian memberikan makna Benny karakter sosok pria yang hidup dalam kekurangan, yang melajang mempunyai beban dalam kehidupannya, tinggal di kota besar.

Mice



Sumber: Kompas, Minggu, 27 Januari 2008

Gambar 6. Tokoh Mice dalam Kartun Benny & Mice versi Bluetooth Handsfree

Karakter penokohan Mice sangat berbeda dengan Benny. Bentuk wajah Mice yang memanjang dengan rambut tipis karena kebotakan terlihat lebih tua dibanding Benny, dan terlihat sudah berumur diperkuat menggunakan kacamata minus, terlihat tatapan mata melotot dengan bibir yang manyun. Hidung yang mancung lebih ganteng dibanding Benny. Pakaian yang dikenakan tidak merefleksikan seorang yang kaya. Penokohan pada Mice ini, merepresentasikan Mice lebih banyak bicara dan lebih tua dianggap lebih berpengalaman, bentuk tubuh yang kurus, pakaian apa adanya menandakan Mice seorang lajang tua yang hidupnya pas-pasan.

Bahasa tubuh



Sumber: Kompas, Minggu, 27 Januari 2008

Gambar 7. Sikap tubuh dari Benny dan Mice

Melalui bahasa tubuh, Benny dan Mice bukanlah saudara kandung dan hanyalah teman, posisi duduk yang sejajar mengindikasikan mereka status sosialnya sama. Ekspresi wajah Benny terlihat tidak seagresif Mice, terlihat bahwa Mice tidak setuju dengan apa yang sedang dilakukan Benny. Gambar 7, tangan Mice yang memegang dagu menandakan keheranan Mice kepada Benny memakai *bluetooth handsfree*, kemudian tangan Mice seperti menampar tubuh Benny menandakan kemarahan, dan Benny ketakutan badannya mengelak ke belakang. Dalam bahasa tubuh pada Gambar 7 merupakan ekspresi guyonan kelas bawah dengan kaki Benny diangkat keatas kursi sementara tangan kanan “menggaruk” dan tangan kiri “mengupil” menandakan sebagai Benny sebagai pemilik rumah dan Mice sebagai tamu.

Konteks



Sumber: Kompas, Minggu, 27 Januari 2008

Gambar 8. Setting Kartun Benny & Mice versi Bluetooth Handsfree dan penggambaran setting dengan image foto

Dalam Kartun Benny & Mice versi *bluetooth handsfree*, situasi adegan pembicaraan di sebuah rumah yang sangat sederhana di ruang tamu Gambar 8, terlihat meja makan, tutup saji terbuat dari plastik, yang banyak dijual di pasar tradisional, kemudian kursi dan meja dari kayu, dan gelas minuman milik Benny. Pakaian yang mereka kenakan adalah pakaian santai sehari-hari dan tidak berkesan mewah atau berharga mahal, dengan celana pendek. Walaupun rumah sangat sederhana tapi Benny tidak mempunyai *telephone* bahkan *handphone* tetapi bisa membeli

bluetooth handsfree, dan pamer kepada Mice teman dekatnya.

Pengalihan Objek

Pengalihan objek dalam Kartun Benny & Mice versi *bluetooth handsfree*, tidak relevan dengan jalan ceritanya. Pengalihan objek dengan visual Benny menjadi pemain topeng monyet yang biasa berjalan keliling kampung sambil tangannya memukul kendang.

Dua tokoh Benny and Mice dalam versi *bluetooth handsfree* sebenarnya dapat dikatakan sebagai dua karakter yang menyatu. Sekilas memang tidak ada perbedaan karakter antar keduanya. Ndeso, jahil, kampungan dan konyol. Dalam versi ini Benny direpresentasikan pria yang dianggap tidak ketinggalan jaman digambarkan bisa memiliki *bluetooth handsfree* sebagai bagian dari trend hidup di kota besar. Walaupun rumahnya yang sederhana, pakaiannya, perilakunya yang masih lugu, ndeso dan apa adanya, tidak mempunyai *handphone* Benny ternyata bisa mempunyai *bluetooth handsfree*.

Seseorang dapat memproyeksikan status sosial tertentu berdasarkan simbol status yang dimiliki. Tujuan pemakaian simbol-simbol status ini adalah memproyeksikan citra diri seseorang agar dipersepsi sebagai bagian dari kelas sosial tertentu. Karena dalam status ini tersimpan unsur prestise, maka pemakaian simbol status menjadi penting. Kepemilikan simbol status diharapkan menimbulkan respek orang lain untuk mendukung citra yang ingin ditampilkan sesuai dengan status sosialnya (Susanto, 2001).



Sumber: Kompas, Minggu, 27 Januari 2008,
www.reviewland.com/cppix/hp-nokia6275-budzkay

Gambar 9. Bluetooth hansfree menunjukkan status sosial seseorang

Dengan memiliki *bluetooth handsfree* Benny ingin memproyeksikan citra dirinya dan dipersepsi sebagai bagian dari kelas sosial tertentu yang tinggal di kota besar. Simbol Benny mengenakan

bluetooth handsfree walaupun bertolak belakang dengan keadaannya diharapkan menimbulkan respek orang lain Mice teman akrabnya untuk mendukungnya. Gaya hidup sangat berkaitan dengan bagaimana seseorang membentuk *image* di mata orang lain (Susanto, 2001).

Teknologi *bluetooth* menjadi bagian dari *lifestyle*, karena kepraktisan tanpa kabel menjadi bagian dari perlengkapan penampilan seseorang dalam beraktivitas. Kehadiran *bluetooth* membuat seseorang tak lagi dipusingkan dengan kabel apa, warna apa, menuju ke mana, dan harus dicolok ke mana. Fungsi interkoneksi antar peralatan tersebut dapat digantikan oleh *chipset bluetooth* yang dipasang secara *built-in* pada peralatan elektronik terkait. (Basuki, 2004) Misalnya pekerja di kantoran tidak perlu mengangkat *handphone* bisa langsung bicara atau sambil mendengarkan musik.

Benny menterjemahkan *bluetooth handsfree* sebagai bentuk simbol status seseorang sebagai konsekuensi dari gaya hidup masyarakat yang tinggal di kota besar. Bagi Benny *bluetooth hansfree* sudah menjadi bagian dalam penampilan dirinya, untuk menunjukkan simbol identitas gaya hidup metropolitan yang tinggal di kota besar. Menurut Kellner (1995), *fashion* dan modernitas berjalan beriringan untuk menghasilkan pribadi-pribadi modern yang secara konstan mencari identitas mereka dalam pakaian, penampilan, sikap, dan gaya trendi, dan yang merasa cemas kalau ketinggalan jaman atau tidak bisa mengikuti mode.

Representasi Benny dalam versi ini mewakili kaum miskin di kota besar, yang ingin bisa mengejar “kecepatan” trend gaya hidup di kota besar dengan kondisi seadanya dan bahkan tidak memungkinkan. Menurut pandangan Oscar Lewis (1984), kemiskinan adalah ketidakcukupan seseorang untuk bisa memenuhi kebutuhan-kebutuhan primernya, seperti pangan, sandang, dan papan untuk kelangsungan hidup dan meningkatkan posisi sosial-ekonominya. Konsep kemiskinan Oscar Lewis ini berbeda dengan kemiskinan dalam Kartun Benny & Mice versi *bluetooth handsfree*. Mice sosok pria yang sangat sederhana dalam penampilannya, pakaian yang dikenakannya, merepresentasikan tingkat kehidupan tergelong miskin, tapi kebutuhan sekunder lebih ditonjolkan. Teknologi *Bluetooth* bagi Benny & Mice hanyalah tempelan asesoris yang menandakan “bisa mengikuti kecepatan jaman” namun kenyataannya mereka sangat tidak paham bagaimana menggunakan *bluetooth handsfree* tersebut.

Menurut pandangan James C.Scott, kemiskinan menyebabkan masyarakat desa rela mengorbankan apa saja demi keselamatan hidup, *safety life*. Dalam kartun Benny & Mice versi *bluetooth handsfree* lebih mementingkan mengorbankan kebutuhan primer sandang, pangan dan papan.

Kesimpulan

Kartun Benny & Mice versi *bluetooth handsfree*, Benny direpresentasikan pria yang dianggap tidak ketinggalan jaman digambarkan bisa memiliki *bluetooth handsfree* sebagai bagian dari *trend* hidup di kota besar Jakarta. Walaupun rumahnya yang sederhana, pakaiannya, perilakunya yang masih lugu, *ndeso* dan apa adanya, Benny ternyata bisa mempunyai *bluetooth handsfree*.

Benny ingin memproyeksikan citra dirinya dan dipersepsi sebagai bagian dari kelas sosial kaum miskin yang tinggal di kota besar Jakarta, dan mencoba untuk menjadi masyarakat kelas atas. Simbol Benny mengenakan *bluetooth handsfree* walaupun bertolak belakang dengan keadaannya seolah ingin menimbulkan respek orang lain Mice teman akrabnya untuk mendukungnya.

Kontras perilaku dan *setting* terlihat dalam Kartun Benny & Mice versi *bluetooth handsfree*, ruang tamu Benny yang sangat sederhana merepresentasikan tingkat kehidupan tergolong miskin, tapi kebutuhan sekunder lebih ditonjolkan. Benny bisa memiliki *bluetooth handsfree*, tidak mempunyai *telephone* bahkan *handphone* dan belum paham fungsi dan manfaat alat tersebut. Bagi Benny yang penting mempunyai terlebih dahulu.

Bentuk tindakan Benny ini merupakan model kaum miskin kota besar Jakarta terhadap *trend*

gaya hidup warga kota besar yang tergilagila dengan kemajuan teknologi *mobile phone*. Benny mewakili kaum miskin di kota besar, yang ingin bisa mengejar “kecepatan” *trend* gaya hidup kota besar Jakarta dengan kondisi seadanya dan bahkan tidak memungkinkan.

Daftar Pustaka

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. (1995). *Levi-Strauss di Kalangan Orang Bajo: Analisis Struktural dan Makna Ceritera Orang Bajo*. Kalam. Edisi 6, pp. 124-143.
- Berger, Arthur Asa. (2005). *Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer, Suatu Pengantar Semiotika*, Tiara Wacana Yogyakarta.
- Hall, Stuart. (1997). *Representation: Cultural Representations dan Signifying Practices*, Sage Publications, London.
- Horn, Maurice. (1980). *ed. World Encyclopedia of Cartoons*, Chelsea House Publisher, London
- Lewis, Oscar. (1984). *"Kebudayaan Kemiskinan", dalam Kemiskinan di Perkotaan* (di-edit oleh Parsudi Suparlan), Yayasan Obor Indonesia–Sinar Harapan. Jakarta.
- McQuail, Denis. (1994). *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Erlangga, Jakarta.
- Susanto, A.B. (2001). *Potret-Potret Gaya Hidup dan Citra Metropolis*, PT. Kompas Media Nusantara, Jakarta.
- Setiawan, M. Nashir. (2002). *Menakar Panji Koming: Tafsiran Komik karya Dwi Koendoro pada Masa Reformasi Tahun 1998*. PT. Kompas Media Nusantara., Jakarta.
- Widjojo, Muridan S. (2003). *Strukturalisme Konstruktivis-Pierre Bourdieu dan Kajian Sosial Budaya; dalam Perancis dan Kita - Strukturalisme, Sejarah, Politik, Film, dan Bahasa*, WWS, Jakarta.