ABSTRAK

Penelitian ini fokus membahas interaksi manusia dengan robot dalam penggambaran komik H2O: Reborn sebagai rumusan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Komik merupakan salah satu media dan produk dari *popular culture*. Komik sebagai sebuah media mampu menyampaikan ideologi dan representasi dari kehidupan sehari-hari. Komik H2O: Reborn sebagai produk *popular cyberculture* menawarkan imajinasi kehidupan futuristik melalui interaksi manusia dengan robot dan memuat lokalitas sebagai keunikannya.

Metode penelitian ini menggunakan metodologi visual dengan analisis semiotika Roland Barthes. Dengan menggunakan pendekatan analisis Barthes, interpretasi dapat dilakukan pada level denotasi dan konotasi untuk membongkar mitos pada objek visual yang diteliti. Terdapat beberapa tinjauan pustaka pada penelitian ini, yaitu komik sebagai medium diseminasi budaya, komik sebagai *popular culture*, *popular cyberculture*, dan semiotika.

Berdasarkan dari analisis terhadap *chapter* yang ada di dalam komik H2O: reborn, terdapat beberapa hal sebagai representasi dari kehidupan sehari-hari seperti *pseudo-privacy, anthropomorphism,* dan *consciousness*. *Pseudo-privacy* membahas bagaimana kondisi masyarakat yang masih menganggap privasi sebagai hal yang mutlak ada, padahal pada kenyataannya privasi yang mereka miliki adalah bentuk yang semu. Hal ini disebabkan pada asumsi bahwa privasi merupakan harga untuk kemewahan yang diberikan teknologi. Selanjutnya, pada *anthropomorphism* terlihat bahwa manusia memiliki kecenderungan untuk melihat diri mereka pada objek lain, seperti robot. Hal ini kemudian membuat manusia merasa lebih nyaman ketika berhadapan dengan teknologi. Sedangkan *consciousness* menegaskan kembali sekat antara manusia dengan robot serta ketakutan dan keinginan yang timbul dalam diri manusia maupun robot. Selain itu, sub bab ini juga membahas interaksi manusia dengan robot dalam literatur *sci-fi* yang mampu membuat manusia dapat merefleksikan diri mereka untuk bisa menjadi lebih manusia melalui representasi dari penggunaan simbol dalam komik H2O: Reborn. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa bentuk interaksi manusia dengan robot dalam komik H2O: Reborn adalah interaksi dominatif dan tidak menutup kemungkinan adanya interaksi kooperatif.

Kata Kunci: komik, interaksi, *humanoid, popular cyberculture, popular culture*

ABSTRACT

This research focuses on the description of interaction between humans and robots in the visual of H2O: Reborn Comic as the problem question in this research. Comics are one kind of media and as a product of popular culture. Comics as media has ability to convey any kind of ideology and representation of our daily life. H2O: Reborn Comic as a product of popular cyberculture offers the imagination about futuristic life through interaction between humans and robots and locality in its content make it has its own characteristic.

This method research uses visual methodology with semiotics analysis of Roland Barthes. Barthes analysis approachment allows interpretation through denotation and connotation level for exploring the myths in visual object of the research. There are some literature reviews in this research, they are Comics as culture dissemination medium, Comics as popular culture, popular cyberculture, and semiotics.

Based on the analysis of all chapters in H2O: Reborn Comic, there are representations of daily life such as pseudo-privacy, anthropomorphism, and consciousness. Pseudo-privacy discusses about society condition when they think privacy as an absolute existence which is a pseudo-thing in fact. That is caused by asumption where privacy becomes price for the luxurious of technologies. In the next sub chapter, anthropomorphism, explains about human's tendencies to find theirself in other objects, especially robots. That is the reason why humans feels more comfort when dealing with robots (technologies). While in the next sub chapter, consciousness emphasizes about boundaries between humans and robots also talks about fearness and desire of humans and robots. Besides that, this sub chapter discusses about interaction between humans and robots in sci-fi literature that can be reflection of human self to be more humane through representation of symbol uses in H2O: Reborn Comic. The conclusion of this research tells that interaction form between humans and robots in H2O: Reborn Comic is dominative interaction and it does not rule out the possibility of cooperative interaction.

Keywords: Comics, interaction, humanoid, popular cyberculture, popular culture