

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cerita menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal seperti peristiwa atau kejadian yang sungguh-sungguh atau pun rekaan. Ketika sebuah cerita dibangun, maka terdapat unsur-unsur intrinsik di dalam cerita seperti: tema, latar (waktu, tempat dan suasana), karakter beserta perwatakannya, alur cerita, sudut pandang, gaya bahasa dan pesan moral. Unsur intrinsik di dalam cerita menciptakan dunia sendiri yang berbeda dengan dunia nyata, sehingga penggambaran isi cerita memberikan daya imajinasi dan persepsi yang berbeda-beda pada setiap individu. Cerita memiliki sebuah pesan moral atau amanat didalamnya, sehingga cerita juga menjadi salah satu bentuk penyampaian komunikasi antara penulis kepada audiens.

Sebuah cerita disampaikan melalui dua bentuk komunikasi: komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang disampaikan menggunakan kata-kata baik lisan ataupun tulisan. Sedangkan komunikasi nonverbal merupakan komunikasi yang disampaikan tidak menggunakan kata-kata, seperti bahasa tubuh, gerak isyarat, ekspresi wajah dan kontak mata. Komunikasi ini juga meliputi gestur lain seperti intonasi, kualitas

suara, gaya bicara juga simbol-simbol. Sama halnya di dalam proses komunikasi, cerita disampaikan melalui media yang beragam bentuknya. Di ranah desain komunikasi visual, sebuah cerita dapat disampaikan lebih menarik, salah satunya melalui media visual seperti buku cerita bergambar dengan anak-anak sebagai komunikan cerita tersebut.

Buku cerita bergambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah buku yang mempunyai gambar kartun yang berisikan kisah atau cerita yang menuturkan kisah atau cerita yang dimuat secara bersambung. Sedangkan menurut (Murti Bunata, 2010) buku cerita bergambar atau cergam dapat menjadi suatu media dalam menyampaikan pesan melalui cerita dengan disertai ilustrasi gambar. Buku itu sendiri merupakan media komunikasi visual untuk menyampaikan informasi dan pesan dari penulis kepada pembaca. Selain sebagai media penyampaian pesan, buku cerita bergambar anak memberikan manfaat menumbuhkan minat terhadap materi cetak dan meningkatkan kecakapan literasi dini dalam perkembangan anak.

Buku cerita Rabbit Hole adalah pembuat buku anak yang mengenalkan anak-anak ke dalam dunia membaca yang menyenangkan. Buku ini ditujukan untuk anak bayi hingga usia 7 tahun. Adapun terbagi dalam 3 kategori: seri *toddler*, seri mengenal huruf dan seri pra sekolah. Buku-buku Rabbit Hole memiliki tiga keunggulan yaitu edukatif, atraktif dan interaktif. Edukatif karena disesuaikan dengan usia dan tugas perkembangan anak, serta dibuat oleh psikolog

anak. Atraktif karena buku dibuat secara menarik, seperti adanya fitur pop-up, touch and feel, flap (buka-tutup), dan lain-lain. Selain itu, buku-buku tersebut dinilai interaktif karena bukunya dapat meningkatkan komunikasi dan hubungan antara orang tua dan anak sejak dini.

Buku cerita “Asal Mula Namaku” yang merupakan buku cerita serial mengenal huruf buatan penerbit Rabbit Hole. Buku ini menceritakan tentang 5 anak di suatu keluarga yang namanya terdiri dari satu huruf saja. Dimulai dari kisah unik seorang Ibu saat berada di kota Mojokerto. Ketika pergi ke pasar, Ibu mencium bau lezat dari bakul penjual onde-onde. Sayangnya Ibu kehabisan onde-onde di pasar sampai terbawa mimpi. Lalu kisah Ayah yang berusaha keras membuatkan onde-onde untuk Ibu dan kisah asal mula nama O, E, U, I, A dan Z.

Penelitian ini difokuskan pada karakter anak-anak di dalam buku cerita yang terdiri dari 6 karakter (Ibu, Ayah, O, E, U, I, A dan Z). Setiap karakter memiliki penggambaran fisik masing-masing sesuai (huruf) nama mereka. Proses penciptaan tokoh yang unik pada buku cerita “Asal Mula Namaku” memiliki keunikan penggambaran karakteristik visual yang berkaitan dengan nama-nama karakter yang hanya terdiri dari satu huruf saja. Penggambaran karakteristik karakter dibuat dengan memperhatikan usia pembacanya yaitu anak-anak usia 3 - 7 tahun sehingga anak-anak mendapatkan pengalaman belajar mengenal huruf dan angka melalui buku cerita bergambar.

Visual berasal dari bahasa latin *videre* yang artinya melihat. Kata visual memiliki arti segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indera penglihatan, yaitu mata. Menurut bagaimana visual dapat terbentuk, ada unsur-unsur visual seperti titik, garis, bidang, bentuk dan warna yang mendasari terciptanya sebuah karya visual. Ketika visual dikaitkan dengan karakter di buku cerita, maka yang muncul sebuah penggambaran fisik dan penampilan karakternya saja. Lain halnya ketika hendak menampilkan karakteristik visual (penggambaran sifat khas atau emosi) karakter, maka harus ada kesinambungan bahasa visual dan karakteristik visual karakter dalam buku cerita.

Visual memiliki bahasa visual untuk menyampaikan pesan atau tujuan lewat citra visual. Karakter ke tujuh karakter di dalam buku cerita Asal Mula Namaku menggunakan tanda visual untuk mendeskripsikan dan menguatkan pesan yang disampaikan ke penerima pesan (anak - anak) melalui sebuah tanda visual (ikon, indeks, simbol atau kode). Tanda tersebut mengandung sebuah makna yang disampaikan melalui tanda-tanda yang terdapat pada karakternya dan berhubungan dengan nama karakter yang terdiri dari satu huruf. Jika melihat dari pesan yang terkandung didalam buku, buku cerita tersebut ingin mengedukasi dan mengenalkan huruf kepada anak lewat media buku cerita. Tujuan pembuatan buku cerita dihubungkan melalui semiotika visual dan hasil pengolahannya membentuk sebuah makna visual yang mudah diterima oleh anak-anak.

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan atau dibayangkan. Maka dari uraian diatas penulis akan menganalisa makna tanda visual secara denotatif dan konotatif dari karakter- karakter buku cerita “Asal Mula Namaku” menggunakan semiotika menurut Roland Barthes. Adapun analisa ini bertujuan untuk mengetahui proses terciptanya makna tanda visual pada karakter-karakter di dalam buku cerita pengenalan huruf yang berjudul “Asal Mula Namaku”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur visual dalam karakter buku cerita “Asal Mula Namaku”?
2. Bagaimana menganalisis makna visual karakter dari buku cerita “Asal Mula Namaku”?

C. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan unsur visual dalam karakter dari buku cerita “Asal Mula Namaku”.

2. Menganalisis makna visual karakter dari buku cerita “Asal Mula Namaku”.

D. Manfaat

1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan kajian studi ilmu semiotika di ranah desain komunikasi visual dan memberikan sudut pandang yang baru untuk penulis dan ilustrator buku anak dalam menciptakan karya - karya ilustrasi yang semakin inovatif.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan, serta sebagai referensi bagi para peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan tema maupun metode yang sama.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Pada suatu penelitian diperlukan dukungan hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tersebut.

Jurnal Itenas Rekarupa Vol. XVI / No.1 / Januari 2017 dengan judul *Analisis Karakter Visual pada Komunitas Indie (Studi Kasus Karakter Babi pada Visual Produk OINK!)* karya Ganis Resmisari menjelaskan tentang analisis karakter hewan babi pada desain pakaian distro Oink! yang mewakili prinsip *independent* dan *antimainstream* komunitas indie di kota Bandung. Manfaat jurnal

ini yaitu untuk memahami tahapan analisis makna visual karakter lewat pendekatan studi kebudayaan. **Resmisari, Ganis. " Analisis Karakter Visual pada Komunitas Indie (Studi Kasus Karakter Babi pada Visual Produk OINK)." Jurnal Itenas Rekarupa 16.1 (2017): 1-14.**

Jurnal Seni Budaya MUDRA Vol. XXXIV / No. 3 / September 2019 dengan judul *Tanda dan Makna Kartun Politik Jawa Pos Tahun 2019* karya I Wayan Nuriarta menjelaskan tentang pembacaan tanda visual dan tanda verbal yang terdapat pada karya kartun politik Koran Jawa Pos Tahun 2019, untuk mendeskripsikan makna denotasi dan menggali makna konotasi kartun di tahun politik. Manfaat jurnal ini yaitu untuk memahami tahapan analisis makna denotasi dan konotasi visual karakter menggunakan teori semiologi Roland Barthes. **Nuriarta, I. W. "Tanda dan Makna Kartun Politik Kora Jawa Pos tahun 2019." Jurnal Seni Budaya MUDRA 34.3 (2019): 366-371.**

Karya Tugas Akhir (TA) *Analisis Makna Visual Punakawan dalam Cover Buku Emha Ainun Najib* karya Yusuf Nugroho, Sarjana S-1 Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2018, menjelaskan bahwa adanya korelasi antara mitologi pada tokoh punakawan dalam ilustrasi cover desain buku karangan Emha Ainun Najib dengan Islam dan kehidupan rakyat, yang dianalisis menggunakan pendekatan semiotika guna mengkritisi makna visual didalamnya. Apabila dibandingkan karya tugas akhir ini dengan skripsi yang ada di proposal, perbedaan terletak pada tokoh yang menjadi objek analisis. Karya tugas akhir ini

menggunakan objek analisis tokoh pewayangan Punakawan pada ilustrasi cover desain, sedangkan skripsi yang ada di proposal ini menggunakan 6 karakter anak (O, E, U, I, A dan Z) dalam buku cerita 'Asal Mula Namaku'.

F. Landasan Teori

1. Buku Cerita Bergambar

Mitchell (2003:87) berpendapat, "*Picture storybooks are books in which the picture and text are tightly intertwined. Neither the pictures nor the words are selfsufficient; they need each other to tell the story*".

Pernyataan tersebut memiliki makna bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, yang tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung menjadi sebuah kesatuan cerita.

Sedangkan menurut Guntur (seperti yang dikutip Nurmarwan, 2010), "... merupakan salah satu bentuk penyampaian pesan dengan bentuk teks disertai dengan gambar ilustrasi yang mendukung yang dikemas menjadi sebuah buku. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang didalamnya terdapat gambar dan kata-kata yang menjadi sebuah kesatuan cerita untuk menyampaikan pesan.

a. Buku cerita bergambar terdiri dari beberapa jenis:

- 1) Buku yang mengandalkan gambar atau ilustrasi, di mana teks hanya berfungsi sebagai penjelasan gambar. Buku ini hanya

mengandalkan gambar atau ilustrasi sebagai penjelas teks. Sehingga gambar atau ilustrasi hanya berfungsi sebagai tambahan.

- 2) Buku yang gambar atau ilustrasinya hanya merupakan dekorasi atau hanya sebagai elemen estetis dan memiliki sedikit hubungan dengan isi teks.

2. Jenis-Jenis Buku Bergambar

Buku bergambar (*picture book*) dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Rothlein dan Meinbach (1991) dalam Abu membedakan jenis buku bergambar menjadi 5 macam, yaitu :

a. Buku abjad (*alfabet book*)

Buku alfabet setiap hurufnya harus dikaitkan dengan suatu ilustrasi objek yang diawali dengan huruf. Ilustrasi harus jelas berkaitan dengan huruf-huruf kunci dan gambar objek serta mudah teridentifikasi. Buku alfabet berfungsi untuk membantu anak menstimulasi dan membantu pengembangan kosakata.

b. Buku mainan (*toys book*)

Buku mainan ini mengarahkan anak-anak untuk lebih memahami teks, mengeksplorasi konsep nomor, kata bersajak dan alur cerita. Buku mainan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, meningkatkan kemampuan bahasa dan sosialnya serta mencintai buku.

c. Buku konsep (*concept books*)

Buku konsep adalah buku yang menyajikan konsep dengan menggunakan satu atau lebih contoh untuk membantu pemahaman konsep yang sedang dikembangkan. Konsep-konsep ditekankan melalui alur cerita atau dijelaskan melalui repetisi dan perbandingan. Melalui berbagai konsep seperti warna, bentuk, ukuran dapat didemonstrasikan sendiri dengan konsep yang lainnya.

d. Buku bergambar tanpa kata (*wordless picture books*)

Buku bergambar tanpa kata adalah buku untuk menyampaikan suatu cerita melalui ilustrasi saja. Alur cerita disajikan dengan gambar yang diurutkan dan tindakan juga digambarkan dengan jelas.

e. Buku cerita bergambar

Buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Kedua elemen ini merupakan elemen penting pada cerita. Buku ini memuat berbagai tema yang sering didasarkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari anak.

3. Manfaat buku bergambar

Buku cerita bergambar dapat digunakan untuk membantu anak mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan mereka. Stewing dalam Hafid (2002:83) menyatakan bahwa ada tiga manfaat buku cerita bergambar yaitu:

- a) Memberikan masukan bahasa kepada anak-anak,

- b) Memberikan masukan visual bagi anak-anak,
- c) Menstimulasi kemampuan verbal dan visual anak.

4. Unsur Intrinsik

a) Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa di dalam cerita. Penokohan adalah penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh di dalam cerita. Berkaitan dengan tokoh, dikenal tokoh utama dan tokoh bawahan. Tokoh utama adalah tokoh yang senantiasa ada dalam setiap peristiwa, banyak berhubungan dengan tokoh lain, dan paling banyak terlibat dengan tema cerita. Adapun tokoh bawahan adalah tokoh yang menjadi pelengkap dalam cerita.

b) Latar

Latar adalah unsur dalam suatu cerita yang menunjukkan di mana, bagaimana, dan kapan peristiwa-peristiwa dalam cerita itu berlangsung. Latar ada tiga macam, yaitu: latar geografis, latar waktu, dan latar sosial. Latar geografis adalah hal-hal yang berkaitan dengan tempat kejadian dalam cerita. Latar waktu adalah hal-hal yang berkaitan dengan masalah-masalah historis, sedangkan latar sosial adalah latar yang berhubungan dengan kehidupan kemasyarakatan.

c) Alur

Alur adalah unsur yang berwujud jalinan peristiwa, yang memperlihatkan kepaduan (koherensi) tertentu yang diwujudkan oleh hubungan sebab-akibat, tokoh, tema, atau ketiganya.

d) Sudut Pandang

Sudut pandang dapat diartikan sebagai posisi pengarang terhadap peristiwa-peristiwa di dalam cerita. Ada empat tipe sudut pandang, yaitu: sudut pandang orang pertama sentral, sudut pandang orang pertama sebagai pembantu, sudut pandang orang ketiga serba tahu, dan sudut pandang orang ketiga terbatas.

Cerita dikategorikan menggunakan sudut pandang orang pertama sentral apabila dalam tokoh sentralnya adalah pengarang yang secara langsung terlibat di dalam cerita. Dalam mengantarkan tokohnya, pengarang menggunakan kata ganti aku, saya (orang pertama). Sudut pandang orang pertama sebagai pembantu adalah sudut pandang yang menampilkan “aku” hanya menjadi pembantu yang mengantarkan tokoh lain yang lebih penting. Sudut pandang orang ketiga serba tahu, yaitu pengarang berada di luar cerita dan menjadi pengamat yang tahu segalanya, bahkan berdialog langsung dengan pembacanya. Di sini seolah-olah pengarang bisa melukiskan ciri fisik dan perasaan tokoh secara mendalam. Pengarang menggunakan kata ganti ia, dia, menyebut

nama orang (orang ketiga). Sudut pandang orang ketiga terbatas ialah orang ketiga menjadi pencerita yang terbatas hak ceritanya. Ia hanya menceritakan apa yang menjadi ciri fisik tokoh yang menjadi tumpuan cerita tanpa melukiskan perasaannya.

e) Gaya bahasa

Gaya bahasa adalah cara khas dalam mengungkapkan pikiran atau perasaan melalui bahasa dalam bentuk lisan atau tulisan.

f) Tema

Tema adalah gagasan, ide, atau pikiran utama, yang digunakan sebagai dasar dalam menuliskan cerita.

g) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang dibuatnya.

5. Elemen Visual Buku Cerita Bergambar

Ketika membaca buku cerita bergambar, seseorang melibatkan indera penglihatan untuk menangkap pesan yang disampaikan dalam buku tersebut. Maka ada elemen-elemen visual yang secara garis besar terdapat dalam sebuah cerita bergambar, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Ilustrasi

Sandra Moriarty, Nancy Mitchell dan Wiliam Wells (2011), menyatakan ilustrasi lebih imajinatif yang mengeliminasi banyak

detail, lebih mudah dipahami. Ilustrasi dapat menyederhanakan pesan visual sehingga ia dapat difokuskan pada detail utama dari gambar. Melalui penggunaan teknik artistik pada ilustrasi dimaksudkan untuk mengintensifkan makna, *mood* dan fantasi.

Marianne R. Klimchuck dan Sandra A. Krasovec berpendapat dalam buku *Desain Kemasan* (2007), dijelaskan bahwa konotasi etnik, jenis kelamin, ekspresi wajah, tipe tubuh, warna kulit, bentuk, ukuran, tata letak grafis dan gaya desain dalam ilustrasi kemasan memiliki pengaruh komunikasi. Sama seperti ilustrasi yang dikemas dalam bentuk buku cerita, ilustrasi buku cerita bergambar memiliki porsi yang lebih besar dalam mendukung penyampaian pesan buku cerita bergambar jika disesuaikan dengan umur pembaca buku, yaitu anak usia dini. Pada usia dini anak-anak lebih cepat menyerap hal baru dalam bentuk audio dan visual.

Elemen-elemen yang membentuk ilustrasi di dalam buku cerita yaitu:

- 1) Garis

Garis menciptakan arah, gerak dan energi. Garis tegas umumnya digunakan untuk menggambarkan fenomena alam, sedangkan garis lembut dapat menciptakan kesan feminin, melankolis ataupun kelunakan.

2) Bentuk

Bentuk direspon oleh indera penglihatan dan mampu menimbulkan suasana yang berbeda-beda dalam perasaan seseorang. Struktur bentuk bermacam-macam, seperti: Bentuk horizontal yang menciptakan perasaan stabil atau tenang, bentuk vertikal yang menciptakan kesan energik dan kegembiraan, bentuk diagonal yang mengacu pada gerakan atau tekanan, bentuk runcing yang menciptakan kesan menakutkan, sedangkan bentuk bulat yang membuat kesan aman.

Selain itu ukuran suatu bentuk melambangkan kekuatan. Semakin besar objeknya, semakin besar kekuatannya, begitu pula sebaliknya. Terakhir yaitu kontras antara warna dan bentuk yang akan membuat pembaca menginterpretasikan gambar tersebut sesuai pemahaman dirinya sendiri.

3) Warna

Warna adalah kualitas dari mutu cahaya yang dipantulkan oleh suatu objek ke mata manusia sehingga dapat membangkitkan perasaan manusia. Warna diidentifikasi sebelum fitur visual lainnya (Klimchuk dan Krasovec, 2006, terjemahan Bob, 2007: 107), sehingga pemilihan

warna yang tepat untuk buku cerita bergambar menjadi elemen penting dalam pembuatannya. Ada beberapa peran warna sebagai kesatuan dengan ilustrasi, yaitu:

- a) Identifikasi - Menarik perhatian
- b) Memberi pengaruh psikologi
- c) Membangun ketahanan minat
- d) Menciptakan suasana

Seorang seniman berkebangsaan Inggris, Charles Hayter (1813) membagi persepsi warna dengan mengklasifikasikan menjadi *warm colours* (warna hangat) dan *cold colours* (warna dingin). *Warm colours* terdiri dari warna kuning, jingga dan merah. Sedangkan *cold colours* terdiri dari warna hijau, biru dan ungu. *Warm colour* dapat menaikkan dan *cool colour* dapat menurunkan pengaruh kedalaman persepsi. Teori ini berdasarkan kemampuan penyesuaian mata yang sedang fokus terhadap warna yang memiliki perbedaan panjang gelombang. Gelombang cahaya merah lebih panjang daripada gelombang cahaya biru. Sebuah gambar yang mengandung warna hangat dan warna dingin akan menunjukkan suhu yang kontras, sehingga menciptakan efek dominasi yang menyebabkan mata lebih fokus pada warna yang lebih dominan.

Selain menciptakan efek dominasi, warna dapat mempengaruhi emosi. Setiap warna memiliki asosiasi yang berbeda-beda seperti pada tabel berikut:

WARNA	ASOSIASI
Merah	Gairah, energi, kekuatan, tindakan, kegembiraan, kekerasan, kecemasan.
Oranye	Hangat, bersemangat, petualangan, optimisme, percaya diri, agresif, arogan.
Kuning	<i>Playful</i> , harapan, bahagia, ceria, kreatif, gelisah, cemas.
Hijau	Natural, sehat, segar, pembaharuan, keberuntungan.
Biru	Tenang, terpercaya, professional, ekspresif, fokus, dinamis, cangguh.
Ungu	Spiritual, misteri, bangsawan, keangkuhan.
Coklat	Kuat, tanah, daya tahan, nyaman, dapat diandalkan, kotor.
Abu-Abu	Intelektual, kesederhanaan, kesedihan.
Putih	Bebas, terbuka, bersih, murni, suci, minimalis.
Hitam	Kekuatan, kematian, elegan, gelap, ketakutan, misteri

Tabel 1.1 Tabel Asosiasi Warna
(Bahan Ajar Pengetahuan Warna Udinus, 2020)

6. Semiotika/Ilmu Tanda

Semiotika secara etimologis, berasal dari kata Yunani *semeion*, yang berarti tanda. Secara terminologis, semiotik adalah cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, fungsi tanda dan makna. Menurut Kusrianto, semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda atau simbol untuk memahami konteks secara umum yang berlaku di masyarakat dan menyangkut aspek-aspek budaya, adat istiadat atau kebiasaan di masyarakat (Kusrianto, 2009). Semiotika dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- a) Semantik, berkaitan dengan makna dan konsep
- b) Pragmatik, berkaitan dengan teknis dan praktis
- c) Sintatik, berkaitan dengan keterpaduan dan keseragaman.

Semiotika menurut Tinarbuko mengajarkan pada keberagaman makna dan multi tafsir. Setiap orang mampu menginterpretasikan apa yang dilihat dan dipahami sesuai pengetahuan masing-masing. Semiotika bersifat terbuka bagi segala interpretasi. Dalam interpretasi tidak dikenal benar maupun salah namun dinilai dari kelogisannya, yaitu interpretasi yang lebih masuk akal dari yang lainnya (Tinarbuko, 2013: ix).

Desain komunikasi visual mengandung tanda-tanda komunikatif yang memiliki pesan dan menjadi bermakna. Menurut Kris Budiman, pesan yang dikemukakan dalam karya desain komunikasi visual disosialisasikan kepada khalayak sasaran melalui tanda verbal dan visual. Tanda visual akan

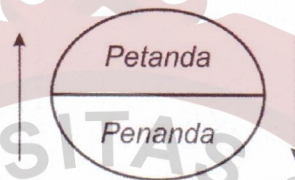
dilihat dari cara menggambarannya, apakah secara ikonis, indeksikal atau simbolis dan bagaimana cara mengungkapkan idiom estetikanya (Budiman, 2003:9).

Semiotika visual adalah cabang dari ilmu semiotika yang dikembangkan pada era 1990-an dan ditekankan oleh Kress dan Leeuwen (1996). Semiotika visual pada dasarnya merupakan salah satu bidang studi semiotika yang secara khusus menaruh minat pada penyelidikan terhadap segala jenis makna yang disampaikan melalui sarana indra penglihatan (Budiman, 2003: 13). Dalam sistem semiotika komunikasi visual melekat fungsi komunikasi, yaitu fungsi tanda dalam menyampaikan pesan (*message*) dari sebuah pengirim pesan (*sender*) kepada para penerima (*receiver*) tanda berdasarkan aturan atau kode-kode tertentu. Fungsi komunikasi mengharuskan ada relasi antara pengirim dan penerima pesan yang dimediasi oleh media tertentu. Jadi, efektivitas pesan menjadi tujuan utama dari desain komunikasi visual (Tinarbuko, 2013).

7. Semiotika Roland Barthes

Semiotika menurut Berger memiliki dua tokoh, yaitu **Charles Sander Pierce (1839-1914)** dan **Ferdinand de Saussure (1857-1913)**. Semiotika Roland Barthes diawali oleh Ferdinand de Saussure. Ferdinand de Saussure menggunakan konsep penelitian ilmu tentang tanda-tanda. Dalam teori ini semiotika dibagi menjadi dua bagian yaitu penanda

(*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda dilihat sebagai bentuk visual yang dapat dilihat mata, sedangkan petanda diartikan sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi dan nilai yang terkandung dari objek penanda.



Gambar 1.1 Model Semiotika Ferdinand de Saussure
(Dokumen pribadi, 2020)

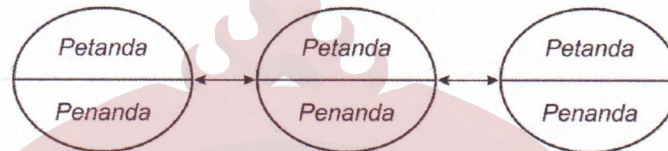
Semiotika Saussure adalah relasi antara penanda dan petanda berdasarkan konvensi atau aturan tertentu, yang disebut dengan *signification* (signifikasi). Sehingga diperlukan kesepakatan sosial untuk dapat memaknai tanda tersebut. Gambar 1.1 menjelaskan relasi tanda yang erat dalam signifikasi antara penanda dan petanda yang tidak dapat dipisahkan.



Gambar 1.2 Model Semiotika Ferdinand de Saussure
(Dokumen pribadi, 2020)

Sebagai contoh, gambar 1.2 terdapat petanda berupa gambar matahari. Penanda dari representasi tersebut adalah sebuah 'matahari'. Selanjutnya makna 'matahari' itu sendiri menjadi petanda lain dan menjadi

penanda berikutnya, misalnya “terang” atau “panas”. Hal ini akan terjadi berulang yang disebut oleh Saussure bahwa semiotika adalah proses interpretasi yang tiada henti.



Gambar 1.3 Model Semiotika Ferdinand de Saussure
(Dokumen pribadi, 2020)

Gambar 1.3 diatas menunjukkan bahwa petanda dan penanda dapat membentuk petanda dan penanda yang tiada henti. Hubungan antara petanda dan penanda relatif stabil dan abadi (Tinarbuko, 2013).

Pemikiran Saussure tersebut dikembangkan kembali oleh Roland Barthes menjadi beberapa tingkatan makna pada tanda. Barthes menciptakan peta tanda sebagai berikut (Sobur, 2013: 69).

1. Penanda (Signifier)	2. Petanda (Signified)
3. Tanda Denotatif (Denotative Sign)	
I. Penanda Konotatif (Conotative Signifier)	II. Petanda Konotatif (Conotative Signified)
III. Tanda Konotatif (Conotative Sign)	

Tabel 1.2 Peta Tanda Roland Barthes

Pada tabel 1.4 warna biru merupakan sistem semiotika tingkat pertama, penanda-penanda berhubungan dengan petanda-petanda sehingga menghasilkan tanda. Selanjutnya tanda-tanda pada tingkat pertama tersebut

menjadi penanda-penanda yang berhubungan dengan petanda-petanda pada tingkat kedua. Pada tingkat kedua tersebut mitos muncul (Barthes, 1983: 114-115 dalam Budiman, 2003:62).

Denotasi merupakan tingkatan pertama pada pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang menghasilkan makna langsung dan pasti. Konotasi merupakan tingkatan kedua pada pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang menghasilkan makna tidak langsung, tidak pasti dan terbuka bagi berbagai kemungkinan. Tingkatan konotasi ini menciptakan makna pada lapisan kedua yang terbentuk ketika penanda berhubungan dengan aspek psikologis, seperti perasaan, emosi, keyakinan (Piliang, 2013:261 dalam Tinarbuko, 2009).

Barthes menganggap signifikasi sebagai suatu proses pemaknaan secara total yang tidak terbatas pada bahasa tetapi juga meliputi kehidupan sosial atau mitos. Mitos dalam semiotika Barthes merupakan makna yang lebih mendalam. Secara khusus Barthes memaknai mitos dengan membedakan dua tipe pesan dalam citra visual (Budiman, 2003:70-75). Pertama citra itu sendiri sebagai pesan ikonik yang dapat kita lihat dan yang kedua pesan lingual atau pesan teks.

2. Pesan Ikonik (*Iconic Message*)

Pesan ikonik pada media visual berupa gambar, foto, ilustrasi adegan atau realitas yang terekam pada media visual. Pesan ikonik terdiri dari pesan harfiah dan pesan simbolik. Pesan harfiah merupakan tingkatan denotasi citra visual yang berfungsi menaturalkan pesan simbolik. Pesan simbolik merupakan tingkatan konotasi yang keberadaannya didasarkan atas kode budaya tertentu atau familiaritas terhadap stereotip tertentu.

3. Pesan Lingual (*Linguistic Message*)

Pesan lingual hadir dalam setiap citra sebagai judul, *caption*, artikel berita pendamping, dialog film, balon kata dalam komik dan sebagainya. Pesan lingual dapat berfungsi sebagai penambat dan pemancar. Fungsi penambat dalam pesan lingual berfungsi sebagai pembatas untuk pemaknaan suatu citra yang terlibat. Hal ini karena setiap citra dapat memiliki polisemik, multitafsir antara individu satu dengan yang lain. Pesan lingual yang hadir bersama citra berfungsi mengarahkan interpretasi, mengarahkan pembaca pada petanda tertentu kepada makna tertentu. Fungsi pemancar dalam pesan lingual berfungsi untuk melengkapi citra dan gambar.

Judul penelitian ini tepat jika menggunakan teori Roland Barthes karena teori Barthes memiliki hubungan signifikasi yang luas dan berkaitan

erat dengan kehidupan sosial atau mitos. Kajian sosial tersebut dilihat dari tanda yang terdapat pada karakter-karakter atau terhadap suatu hal yang berkaitan dengan cerita di dalam buku “Asal Mula Namaku”.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menjelaskan makna yang terkandung pada ke 8 karakter dalam buku cerita ‘Asal Mula Namaku’ dengan kajian semiotika Roland Barthes berdasarkan sistem penandaan bertingkatnya (Sobur, 2004: viii), yaitu sistem denotatif dan sistem konotatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menggambarkan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya (Nawawi dan Martini, 1996: 73). Penelitian deskriptif kualitatif berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada pada saat penelitian dilakukan.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini adalah buku cerita ‘Asal Mula Namaku’ yang ditulis oleh Devi Raissa dan ilustrator Guntur Gustanto, diterbitkan oleh Rabbit Hole di Jakarta Selatan pada tahun 2018 dengan tebal buku 32 halaman. Data sekunder dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan literatur berupa buku, jurnal, artikel website rabbithole.id dan informasi yang ada di internet mengenai hal yang bersangkutan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pustaka (*library research*). Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri, dalam hal ini peneliti akan mengamati karakter visual tokoh dalam buku cerita, mencermati, dan mencatat hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Adapun langkah pengumpulan data penelitian, penulis mengacu pendapat Rafiek (2013: 4) yakni (1) Membaca karya sastra, (2) Menguasai teori, (3) Menguasai metode, (4) Mencari dan menemukan data, (5) Menganalisis data yang ditemukan secara mendalam, (6) Melakukan perbaikan secara menyeluruh, (7) Membuat simpulan penelitian.

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif, yaitu dengan melakukan analisis visual pada karakter di dalam buku cerita 'Asal Mula Namaku' melalui proses (1) reduksi data, yaitu penulis memilih 8 karakter di dalam buku cerita yang akan dianalisis dan menganalisis elemen ilustrasi pada karakter-karakter tersebut; (2) penyajian data, yaitu penulis menampilkan data yang telah dipilih berupa , dan menganalisis makna denotatif dan makna konotatif dari visual ke 5 karakter; (3) verifikasi, yaitu penulis menyimpulkan hasil analisis makna visual dari ke 5 karakter (Muchtar, 2013: 135) dalam cerita 'Asal Mula Namaku'.

H. Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini, menjabarkan secara sistematis beberapa bab sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, identifikasi data sistematika penulisan. Bab ini berfungsi sebagai penjelasan tentang latar belakang mengapa skripsi ini dibuat, tujuan manfaat mengapa memilih penelitian tersebut beserta kajian teori yang menjadi acuan untuk menganalisis.

2. Bab II Identifikasi Data

Bab ini berisi identifikasi data yang akan dianalisis berupa buku cerita “Asal Mula Namaku” yang memaparkan penerbit Rabbit Hole, identitas, isi buku, *storyline* dan pengenalan karakter pada buku cerita “Asal Mula Namaku”.

3. Bab III Unsur Visual Karakter

Bab ini berisi deskripsi karakter dan proses identifikasi makna denotatif karakter pada buku cerita menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

4. Bab IV Pembahasan Makna Visual Konotatif Karakter

Bab ini berisi identifikasi makna konotatif dan pembahasan mitos yang ditemukan. Penyajian simpulan dan analisis makna visual dari karakter buku cerita “Asal Mula Namaku”.

5. Bab V Simpulan

Bab ini berisi simpulan dari hasil analisa data dan saran.