

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman¹. Menurut H.G. Andriese menyebutkan bahwa buku merupakan informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan. Buku memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah komik².

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks³. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Komik ditampilkan dalam bentuk panel dengan disertai dengan teks seperti *balloon* (ucapan), *caption* dan *anomatopoeia* yang menunjukkan dialog, narasi, efek suara, dan informasi lainnya. Ukuran dan susunan panel diatur

¹ Soedarso, Nick. "Komik: Karya Sastra Bergambar." *Humaniora* 6.4 (2015): 496-506

² Hidayat, Galih Rendy. *LKP: Perancangan Karya Fotografi "Historica Cafe" Sebagai Klien Mix Media Citymagz*. Diss. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, 2016.

³ Wongso, Amelia Puspita, Prayanto Widyo Harsanto, and Rebecca Milka Natalia Basuki. "Perancangan buku fotografi esai Metatah Gigi di Bali." *Jurnal DKV Adiwarna* 1.8 (2016): 11.

sedemikian rupa untuk penyampaian narasi dari ide cerita⁴. Komik juga memiliki berbagai jenis-jenis komik yaitu komik strip, komik buku, komik humor, komik petualangan, komik biografi dan komik ilmiah⁵.

Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” adalah komik yang berjenis komik petualangan berbasis edukasi yang mengajak pembaca untuk lebih mengenal nabi-nabi. Komik “kumpulan Kisah Para Nabi” mengambil konsep cerita yang terinspirasi dari sinetron tahun 1999 yang berjudul ”Lorong Waktu” yang bercerita tentang seorang anak yang memasuki mesin waktu, serta dipadukan dengan latar tema yang terinspirasi dari light novel yang diadaptasi menjadi animasi jepang(anime) dengan genre petualangan dunia lain(isekai) berjudul “Sword Art Online” yang bercerita tentang seorang anak muda bermain virtual game dengan alat yang berbentuk helm, perpaduan tersebutlah yang menjadikan komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” menjadi sebuah cerita dari petualangan Wisnu di dunia virtual tetapi seakan menggunakan mesin waktu untuk melihat kejadian di zaman para nabi.

Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” sendiri memiliki tokoh-tokoh yang ada di dalam komik tersebut. Tokoh adalah pelaku cerita. Setiap tokoh memiliki watak atau karakter. Watak atau karakter setiap tokoh berbeda-beda. Menurut Sudjiman(1988), berdasarkan fungsinya pengetian

⁴ Marfu'ah, Rully Shoumi. *Pesan Moral Dalam Komik Online (Analisis Semiotika Terhadap Line Webtoon" Sarimin" Episode 1-26 Karya Nagaterbang)*. Diss. IAIN Ponorogo, 2019.

⁵ Afrinda, Putri Dian. "Perubahan Makna Terhadap Humor Dalam Komik Dari Twit-Nya Raditya Dika." *Jurnal Kata: Penelitian tentang Ilmu Bahasa dan Sastra* 2.2 (2018): 304-316.

tokoh dapat dibedakan menjadi 2 jenis. Yang pertama adalah tokoh sentral dan yang kedua yaitu tokoh bawahan⁶. Biasanya tokoh mempunyai peran dalam memimpin alur sebuah cerita disebut dengan tokoh utama atau protagonis. Dalam kisah cerita atau alur cerita tokoh protagonis selalu menjadi sorotan dan selalu menjadi tokoh sentral dalam cerita⁷. Tokoh dalam komik “kumpulan Kisah Para Nabi” sendiri memiliki tiga tokoh yang disorot yaitu Wisnu sebagai anak muda yang memulai petualangan virtual, Dimas sebagai pemandu petualangan virtual, Profesor Ali sebagai pencipta alat virtual yang dipakai oleh Dimas.

Setiap tokoh yang ada di komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” memiliki karakter masing-masing. Karakter adalah seperangkat sifat yang selalu dikagumi sebagai tanda-tanda kebaikan, kebajikan dan kematangan moral seseorang. Secara etimologi, istilah karakter berasal dari bahasa Latin *character*, yang berarti watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian dan akhlak.

Karakter dalam komik memiliki simbol-simbol yang menandakan suatu sifat dan visual fisik dari yang bisa dilihat dari bentuk dan warna yang ada dalam ilustrasi karakter tersebut, simbol-simbol tersebutlah yang menentukan sebuah karakter berperan sebagai karakter protagonis maupun antagonis. Menurut W.B. Saunders, (1977: 126) menjelaskan bahwa

⁶ Hardanta, F. X. *Penokohan dalam Novel Pertemuan Dua Hati Karya Nh. Dini dan Kemungkinannya sebagai Bahan Ajar di SMA/MA*. Diss. Universitas Negeri Semarang, 2008.

⁷ Wulandari, Retno Asih, and Dwi Handayani. "Kajian Filologis dan Kajian Pragmatik Serat Patiwinadi." *Penelitian Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga 7.2* (2008): 108-115.

karakter adalah sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh individu, sejumlah atribut yang dapat diamati pada individu⁸. Karakter dari tokoh komik “Kumpualan Kisah Para Nabi” sendiri berbeda-beda sesuai dengan visual penokohan masing-masing.

Visual karakter yang ditunjukkan pada tokoh komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” memiliki bahasa visual tersendiri. Bahasa visual adalah sistem komunikasi yang menggunakan lambang dan variasi warna, bentuk, gerakan dan sebagainya yang ditampilkan dalam desain, tata letak dan pemaparan acuan kerja. Bahasa visual sendiri berasal dari kata bahasa dan visual⁹. Menurut Gorys Keraf (1997:1), bahasa ialah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia¹⁰. Sedangkan visual adalah sesuatu yang dapat dilihat dengan mata. Menurut Allen D. Bragdon dan David Gamon visual merupakan indra yang kompleks dan multiseksi¹¹.

Salah satu penggunaan bahasa visual adalah tanda yang menunjukkan karakteristik dalam tokoh komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” sebagai pembeda dari masing-masing karakter. Arti tanda sendiri adalah sesuatu

⁸ Chaplin, James Patrick, and Kartini Kartono. *Kamus lengkap psikologi*. Rajawali Pers, 1989.

⁹ Panggabean, Trie Tiffany Natasha. "Tinjauan Makna Dan Bahasa Visual Pada Iklan Papan Reklame Kampanye Politik (Analisis Semiotika Iklan Papan Reklame Kampanye Politik Calon Gubernur dan Wakil Gubernur Sumatera Utara 2013)." (2013).

¹⁰ Indrayanti, Tri. "Potret penggunaan bahasa remaja dalam perspektif kalangan mahasiswa." *PROSIDING PRASASTI* (2017): 126-131.

¹¹ Hermawan, Henry. "PENGARUH DESAIN TERHADAP MINAT SISWA MELANJUTKAN PENDIDIKAN KE UNIVERSITAS." *PENGARUH DESAIN TERHADAP MINAT SISWA MELANJUTKAN PENDIDIKAN KE UNIVERSITAS* (2013): 1-6.

yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indra kita. Sebuah tanda akan diikuti oleh makna, makna dan tanda sendiri adalah sesuatu hal yang saling berhubungan. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda dan makna. Roland Barthes mengembangkan teori semiotika yang dibentuk oleh Ferdinand De Saussure. Sebagai ahli linguistik Ferdinand De Saussure menerapkan konsep semiotika hanya pada tingkat denotatif. Menurut Ferdinand De Saussure, tanda (*sign*) dalam memproduksi makna dipecah menjadi penanda (*signified*) dan petanda (*signifier*). Pada tingkat denotatif produksi makna hanya berhenti pada tatanan yang menggambarkan relasi antara penanda dan petanda di dalam tanda serta antara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal¹².

Teori semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes merupakan kelanjutan lebih dalam dari pemikiran Ferdinand De Saussure. Apabila analisis semiotika aliran Saussure berupa tanda denotatif dan tanda konotatif, Barthes mengembangkan analisis tersebut menjadi lebih dalam lagi¹³. Penelitian dari karakter komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” mempunyai sebuah tanda yang ada dalam visual setiap detail karakter yang bermakna konotasi dan denotasi sesuai peran masing-masing.

¹² Melani, Rachma Senja. "Tinjauan Makna Dan Bahasa Visual Iklan Axis (Analisis Semiotika Iklan GSM Axis Versi Senyum Kiara di Televisi Swasta)."

¹³ Sartini, Ni Wayan. "Tinjauan teoritik tentang semiotik." *dalam Jurnal Unair* (2011).

Maka dari itu dibuatlah penelitian yang mengangkat teori semiotika dengan judul Analisis Makna Visual Karakter Dari Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” menggunakan metode Roland Barthes.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari masalah yang telah diuraikan. Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis semiotika Roland Barthes yang berupa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana makna denotatif pada karakter komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”?
2. Bagaimana makna konotatif pada karakter komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”?

C. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui makna denotatif pada karakter komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”
2. Mengetahui makna konotatif pada karakter komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”

D. Manfaat

1. Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk penelitian dan memberikan sumbangan baru kepada kajian tentang analisa dari sebuah karakter secara semiotika
2. Selain itu hasil kajian ini di harapkan dapat menambah reverensi ilmu di bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam perancangan visual sebuah karakter sesuai dengan makna secara semiotika.

3. Untuk menggali dan memahami lebih detail mengenai histori karakter komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”.

E. Tinjauan pustaka

Tinjauan pustaka ada dalam penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu berupa skripsi dan jurnal yang dijadikan peneliti sebagai rujukan dalam melakukan penelitian karena adanya keterkaitan dengan penelitian. Hal ini berguna sebagai referensi dan juga agar terhindar dari unsur plagiarisme.

Penelitian terdahulu pertama adalah skripsi milik Faiza Arifa (13530028) mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang dengan judul Analisa Unsur Semiotika Komik Online Indonesia Sebagai Penyebaran Budaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui apa saja unsur semiotika yang ada dalam komik online Indonesia sebagai penyebaran budaya. Perbedaan penelitian ini dengan Analisis Makna Visual Karakter Dari Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” adalah obyek penelitian. Analisis Makna Visual Karakter Dari Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” hanya mencari makna konotatif dan denotatif kaarakter komiknya saja. Sedangkan Analisa Unsur Semiotika Komik Online Indonesia Sebagai Penyebaran Budaya mencari seluruh unsur semiotika

daa komik. Perbedaan ini berpengaruh dalam detail pemaknaan obyek penelitian¹⁴.

Penelitian terdahulu Selanjutnya adalah skripsi milik Rizka Ellanda (130308021) mahasiswa dari Universitas Sumatera Utara dengan judul Analisa Psikologis Tokoh Suzuran Dalam Komik “Misteri Bunga Suzuran” Karya Chie Watari (Chie Watari No Manga No”Misteri Bunga Suzuran” No Shinriteki Bunseki). Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif yang bertujuan Untuk mendeskripsikan perilaku Psikopat yang dilakukan oleh tokoh Suzuran didalam Komik “Misteri Bunga Suzuran”. Perbedaan penelitian ini dengan Analisis Makna Visual Karakter Dari Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” adalah pemaknaan secara psikologi. Analisis Makna Visual Karakter Dari Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” mengambil pemaknaan secara visual. Sedangkan Analisa Psikologis Tokoh Suzuran Dalam Komik “Misteri Bunga Suzuran” Karya Chie Watari (Chie Watari No Manga No”Misteri Bunga Suzuran” No Shinriteki Bunseki) mengambil pemaknaan secara psikologi. Perbedaan ini berpengaruh dalam melakukan studi literatur¹⁵.

Penelitian terdahulu selanjutnya adalah jurnal milik Elvana Oktavia mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dengan judul Analisis Visual,

¹⁴ ARIFA, FAIZA. *ANALISIS UNSUR SEMIOTIKA KOMIK ONLINE INDONESIA SEBAGAI MEDIA PENYEBAR BUDAYA*. Diss. UIN Raden Fatah Palembang, 2017.

¹⁵MZ, Zubaidah Amir. "Perspektif gender dalam pembelajaran matematika." *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama Dan Jender* 12.1 (2013): 15-31.

Karakter, Komik “Al-Fatih 1453; Battle of Varna”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa gambaran wujud visual tokoh utama serta mengetahui analisis karakter tokoh utama komik “Al-Fatih 1453; Battle of Varna” karya Handri Satria. Perbedaan penelitian ini dengan Analisis Makna Visual Karakter Dari Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” adalah perbedaan latar alur dan referensi cerita pada komik. Analisis Makna Visual Karakter Dari Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” berada di masa kini yang direferensi dari perpaduan sinetron Indonesia yang berjudul Mesin Waktu dan anime yang berjudul Sword Art Online. Sedangkan Analisis Visual, Karakter, Komik “Al-Fatih 1453; Battle of Varna” diambil dari adaptasi buku sejarah Muhammad Al Fath 1453 karya Felix Y Siauw dan novel Ghazi karya Syaf’ Muhammad Isa. Perbedaan ini berpengaruh dalam pengamatan obyek penelitian¹⁶.

Penelitian terdahulu terakhir adalah jurnal milik Eva Amalijah mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dengan judul Analisis Kepribadian dan Emosi Tokoh Taadakuni dalam Komik “ Danshi Koukousei No Nichijou”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendiskripsikan emosi dan kepribadian dari tokoh utama Tadakuni dalam komik Danshi Koukousei no Nichijou. Perbedaan penelitian ini dengan Analisis Makna Visual Karakter

¹⁶ Musianto, Lukas S. "Perbedaan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan kualitatif dalam metode penelitian." *Jurnal Manajemen dan kewirausahaan* 4.2 (2004): pp-123.

Dari Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” adalah dalam deskripsi subyek penelitian. Analisis Makna Visual Karakter Dari Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi” lebih memfokuskan terhadap makna karakter. Sedangkan Analisis Kepribadian dan Emosi Tokoh Taadakuni dalam Komik “ Danshi Koukousei No Nichijou” lebih memfokuskan tentang kepribadian karakter¹⁷.

F. Landasan Teori

1. Semiotika

Semiotika merupakan ilmu yang membahas atau mengkaji mengenai pemaknaan dari sebuah tanda. Ferdinand de Saussure dan Pierce mengkaji tentang ilmu tanda ini merujuk pada penggunaan tanda dalam bahasa, dalam airian mengkaji mengenai makna yang terkandung dalam bahasa. Saussure lebih menekankan pada srtuktur sebuah bahasa daripada pemakaian bahasa. bahasa yang terstruktur, menurut Saussure, lebih memiliki makna daripada dipahami bagian per bagian sehingga Saussure identic dengan paham struktualis¹⁸. “Pemahaman struktualis tentang kebudayaan terkait dengan system relasi dari srtuktur yang

¹⁷ Riyadiningsih, Hening. "Peran kondisi psikologis dan karakteristik pribadi dalam pengembangan kepemimpinan efektif: sebuah tinjauan konseptual." *SEMINAR NASIONAL DAN CALL FOR PAPERS*. FAKULTAS EKONOMI UNISBANK, 2012.

¹⁸ Hidayat, Hari Purnomo. "Wacana kemenangan Obama dalam pilpres AS 2008 (analisis wacana opini kemenangan Obama dalam pilpres amerika 2008 Di rubrik opini harian jawa pos periode 5 november 2008–5 januari 2009)." (2009).

membentuk tata bahasa yang memungkinkan munculnya makna”
(Barker,2008:72)¹⁹

2. Semiotika Roland Barthes

Semiotika untuk studi media massa tidak saja terbatas pada suatu kerangka teori, namun sekaligus juga bisa menjadi suatu metode analisis (Sobur, 2012: 114).

Kurniawan (2001, dalam Vera, 2014: 26) mengungkapkan bahwa semiologi (sebutan semiotika bagi Barthes) menurut Barthes hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai, dalam hal ini tidak dapat disamakan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem struktur dari tanda. Barthes, dengan demikian melihat signifikasi sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Signifikansi tak terbatas pada bahasa, tetapi juga pada hal-hal lain di luar bahasa. Barthes menganggap kehidupan sosial sebagai sebuah signifikasi yang apapun bentuknya merupakan sistem tanda tersendiri²⁰.

Barthes kemudian merancang model sistematis yang dengan model ini proses negosiasi, ide pemaknaan interaktif dapat dianalisis.

¹⁹ Abbott, Benjamin P., et al. "Observation of gravitational waves from a binary black hole merger." *Physical review letters* 116.6 (2016): 061102.

²⁰ John, John, Asril Asril, and Agung Eko Budi Waspada. "ANALISIS SEMIOTIKA LOGO RUMAH MAKAN PATINKU." *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif* 3.1 (2019):33-43.

Inti dari teori tersebut adalah dua tahapan signifikasi. Tatanan signifikasi yang pertama adalah studi yang dilakukan Saussure. Tatanan ini menjelaskan relasi antara penanda (signifier) dan petanda (signified) di dalam tanda, dan antara objek yang diwakilinya (its referent) dalam realitas eksternalnya. Barthes 34 menyebutnya sebagai denotasi. Denotasi merujuk pada apa yang diyakini akal sehat/orang banyak (common-sense), makna yang teramati dari sebuah tanda (Fiske, 2014: 140)²¹.

Gambaran awal tentang dua tatanan signifikasi barthes dapat dilihat pada bagan berikut:

Signifier (Penanda)	Signified (Petanda)
Denotativesign (Tanda Denoatasi)	
Connotative Signifier (Penanda Konotasi)	Connotative Signified (Petanda Konotasi)
Connotative sign (Tanda Konotasi) ²²	

Bagan 1: Peta Tanda Roland Barthes

3. Penanda dan petanda

Semiotika muncul sebagai pembacaan akan adanya penandaan dan petandaan yang disebut dengan tanda. Menurut Ferdinand De Saussure, sebuah tanda terdiri dari penanda (signifier) dan petanda (signified). Keterkaitan antara penanda dan petanda bersifat arbiter karena tidak ada

²¹MUHASAWA, TANIA. *REPRESENTASI RASISME DALAM FILM "MANDELA: LONG WALK TO FREEDOM"*. Diss. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2017.

²² Paul Cobley dan Litza Jans (1999) (dalam Sobur, 2009: 69)

ketekaitan logis. Penandaan adalah proses yang terjadi di pikiran pada saat menggunakan atau menafsiri tanda²³.

Penanda mengacu pada petanda yang kemudian mengacu pada referensi atau realitas. Penandaan yang bersifat arbiter mengacu pada ranah acuan yang tidak terbatas. Acuan dapat bersifat konkret, abstrak ataupun imajiner. Acuan itu mungkin ada, pernah ada atau mungkin akan ada di masa yang akan datang. Semua yang dibayangkan oleh manusia dapat menjadi sebuah acuan.

Charles Sander Peirce membagi tiga tipologi tanda. Pertama indeks yaitu tanda yang memiliki hubungan penanda (signifer) dan petanda (signified) di dalamnya bersifat kausal, seperti hubungan asap dan api. Kedua, ikon yaitu tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat keserupaan (similitude). Simbol adalah tanda yang hubungan penanda dan petandanya bersifat arbiter atau konvensional.

Tanda tidak dapat dilihat hanya secara individu, akan tetapi dalam relasi dan kombinasi dengan tanda-tanda lainya dalam sebuah sistem. Seperangkat bentuk tanda yang dikombinasikan dengan cara tertentu atau sistem disebut dengan teks. Pengertian teks sangat luas dalam cakupan penggunaan seperti, televisi, fesyen, patung, puisi atau iklan.

Analisa teks melibatkan apa yang disebut dengan aturan pengkombinasian (rule of combination) terdiri dari dua aksis. Pertama,

²³ Barliana, M. Syaom. "Semiotika: Tentang membaca tanda-tanda." *Diakses dari: http://www.academia.edu/1045086/S_E_M_I_O_T_I_K_A_TENTANG_MEMBACA_TANDA-TANDA* (2006).

aksis paradigmatis yaitu perbendaharaan tanda atau kata. Kedua, aksis sintagmatik (syntagmatic) yakni cara pemilihan dan pengkombinasian perbendaharaan tanda tersebut berdasarkan aturan atau kode tertentu sehingga dapat menghasilkan makna tertentu.

Barthes ber teori bahwa sebuah teks terbentuk dari fragmen-fragmen dari sesuatu yang telah dibaca, dilihat, dilakukan, dialami; kode adalah kebangkitan dari yang telah ada tersebut. Pengkombinasian kode dilandasi oleh kesepakatan sosial yang berlaku dalam satu komunitas bahasa. Pengkombinasian tanda-tanda berdasarkan aturan dan kode tertentu. Sehingga dapat menghasilkan sebuah ekspresi bermakna yang dapat dikomunikasikan dari individu kepada individu lain.

Dua model aksis bahasa yang dikemukakan Saussure yaitu sintagma dan paradigma. Roland Barthes mengembangkan sebuah model relasi antara apa yang disebut dengan sistem, yaitu perbendaharaan tanda (kata, visual, gambar, benda) dan sintagma. Yaitu cara pengkombinasian tanda dengan menggunakan aturan tertentu.

Selain kombinasi tanda untuk menghasilkan konvensi sosial. Interaksi diantara tanda-tanda perlu diperhatikan, yaitu metafora dan metonim. Metafora adalah sebuah interaksi tanda yang di dalamnya sebuah tanda dari system digunakan untuk menjelaskan makna sistem yang lain. Metonim adalah interaksi tanda ketika sebuah tanda diasosiasikan dengan tanda lain dan di dalamnya terdapat hubungan bagian dengan keseluruhan.

Hjelmslev menandakan bahwa sepertinya akan lebih tepat jika kata tanda digunakan sebagai nama bagi unit yang terdiri dari bentuk-isi (contentform) dan bentuknya-ekspresi (expression-form) dan terbentuk dari kesalingterkaitan yang disebut dengan fungsil.

Fungsi tanda dapat lahir jika sebuah ekspresi dikaitkan dengan sebuah isi. Saussure menyebut sebuah tanda adalah korespondensi antara penanda dan petanda yang dapat diterima. Asumsi ini melahirkan hal-hal berikut :

- a. Tanda bukanlah entitas fisik, kalau disebut fisik itu hanya kemunculan konkret elemen ekspresif.
- b. Tanda bukanlah entitas semiotis yang baku, akan tetapi merupakan landasan tempat bertemunya berbagai element independen (yang muncul dari dua sisi yang berbeda dari dua ranah yang berbeda pula dan sama-sama den bertemu pada landasan tempat terjadinya korelasi pengkodean)²⁴.

Untuk mengetahui makna perlu melihat unsur pada suatu kondisi pengungkapan tertentu tidak bisa disingkap melalui tampilan formal unsur-unsur itu sendiri, melainkan hubungan pertandaan/relasional antara unsur-unsur tersebut dengan unsur-unsur lain di dalam satu totalitas.

²⁴ Sutrisno, Mudji, and Hendar Putranto. *Teori-teori kebudayaan*. Kanisius, 2005.

4. Konotasi dan Denotasi

Hubungan antara penanda dan petanda menghasilkan sebuah makna yang terbentuk dari konvensi sosial. Roland Barthes mengembangkan dua tingkat pertandaan (straggered systems), yang memungkinkan untuk dihasilkannya makna yang juga bertingkat-tingkat, yaitu tingkat denotasi (denotation) dan konotasi (connotation)²⁵.

Denotasi adalah pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda atau antara tanda dan rujukannya pada realitas yang menghasilkan makna eksplisit. Denotasi adalah tanda yang memiliki tingkat konvensi atau kesepakatan yang tinggi.

Konotasi (connotative meaning) adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna implisit, tidak pasti dan tidak langsung. Menciptakan pemaknaan tingkat kedua yang dikaitkan dengan keadaan psikologis, perasaan, keyakinan²⁶.

Ciri kode konotatif adalah fakta bahwa signifikasi kedua dan seterusnya secara konvensional bersandar pada signifikasi pertama. Perbedaan antara denotasi dan konotasi hanya terletak pada konvensi kode, terlepas dari fakta bahwa konotasi-konotasi sering kali kurang stabil bila dibandingkan dengan denotasi-denotasi: stabilitas tersebut berkaitan dengan kekuatan dan durasi konvensi kode. Tetapi sekali

²⁵ Piliang, Yasraf Amir. "Semiotika teks: Sebuah pendekatan analisis teks." *Mediator: Jurnal Komunikasi* 5.2 (2004): 189-198.

²⁶ Mayasari, Ros. "Religiusitas islam dan kebahagiaan (sebuah telaah dengan perspektif psikologi)." *Al-Munzir* 7.2 (2014): 81-100.

konvensi terbentuk maka konotasi merupakan pemungsi stabil dari suatu fungsi-tanda yang pemungsi dasarnya adalah fungsi-tanda yang lain.

Produksi dan konsumsi teks atau diskursus tidaklah mudah memastikan nilai komunikatif sebuah teks disebabkan keanekaragaman jalur kebudayaan. Pada tingkat denotasi mungkin dapat menyikap pemaknaan yang sama dengan pengarang. Dalam tingkat konotasi akan mungkin berbeda karena latar kebudayaan berbeda.

Konotasi memungkinkan kita untuk mengembangkan penerapan tanda secara kreatif. Konotasi merupakan mode operatif penandaan dalam konstruksi dan interpretasi semua teks kreatif.

Pebedaan konotatif menunjukkan bahwa, Selagi makna kebanyakan konsep dipengaruhi oleh tafsiran personal dan perasaan subyektif, jarak variasi bukanlah sekadar persoalan keacakan, melainkan juga membentuk pola berbasis sosial. Makna konotasi lahir dalam latar belakang tanda budaya. Sedangkan makna denotasi jarang muncul dari penafsiran latar budaya.

Kode konotasi yang didasarkan pada kode yang lebih dasar dinamakan subkode. Semiotika konotatif akan ada manakala semiotika yang bidang ekspresifnya adalah semiotika yang lain²⁷.

²⁷ Panggabean, Trie Tiffany Natasha. "Tinjauan Makna Dan Bahasa Visual Pada Iklan Papan Reklame Kampanye Politik (Analisis Semiotika Iklan Papan Reklame Kampanye Politik Calon Gubernur dan Wakil Gubernur Sumatera Utara 2013)." (2013).

Barthes juga melihat beroperasi makna yang lebih dalam. Makna yang dibangun dari sebuah konvensi sosial, beroperasi sebuah ideologi atau budaya dibalikinya yang disebut mitos.

5. Komik

komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. (Franz & Meier ,1994:55)²⁸

Scott McCloud berteori bahwa komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal).(Scott McCloud ,2002:9)²⁹. Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa komik adalah kumpulan gambar yang divisualkan seakan bergerak dan memiliki latar tema serta alur cerita.

6. Penokohan Karakter Komik

Penokohan adalah bagaimana pengarang menampilkan tokoh-tokoh dalam ceritanya dan bagaimana tokoh-tokoh tersebut (Aminuddin, 2000:92). Tokoh dalam karya fiksi tidak hanya berfungsi untuk memainkan cerita, tetapi juga berperan untuk menyampaikan ide, motif,

²⁸Yohana, Fenti Mariska. "Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Desain Bagi Mahasiswa DKV Unindra." *Magenta | Official Journal STMK Trisakti* 1.02 (2017): 143-156.

²⁹ TARIGAN, JEVANTRY KENCANA TARIGAN. *ANALISIS ONOMATOPE DALAM KOMIK" ANAK KOS DODOL VOL. 4" KARYA DEWI DEDEW RIEKA DAN" BUNUH MANDALA" KARYA MANSYUR DAMAN*. Diss. Universitas Negeri Medan, 2019.

plot dan tema, tokoh juga menepati posisi strategis sebagai pembawa dan menyampaikan pesan, amanat, moral atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca³⁰.

Staton dalam Nurgiantoro (2007:165) mengemukakan bahwa penggunaan istilah "karakter" (*character*) sendiri dalam berbagai literatur bahasa Inggris menyarankan pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan emosi dan prinsip moral yang dimiliki oleh tokoh-tokoh tersebut³¹.

7. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat virtual atau maya. Ilustrasi bekerja dalam berbagai diverifikasi. (Menurut Fariz, 2009:14)³²

Rohidi (1984:87), ber teori bahwa ilustrasi adalah penggambaran suatu elemen rupa guna menjelaskan, menerangkan, dan memperindah sebuah teks, agar pembaca dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat, dan kesan yang ada dalam cerita yang disajikan.

³⁰Ningsih, Anis. "Perjuangan Tokoh Utama Dan Nilai Didik Dalam Novel Perempuan Berkalung Sorban Karya Abidah El Khalieqy Serta Pemanfaatannya Sebagai Materi Ajar Dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra di SMA." (2010).

³¹ Wahyuni, Leni. *Konflik Batin dalam Novel Bumi Cinta Karya Habiburrahman El Shirazy: Tinjauan Psikologi Sastra dan Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra di SMA*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013.

³² Destiadi, Rezha, Khikmah Susanti, and Puji Anto. "Eksperimen Perancangan Foto Ilustrasi Lema Bahasa Indonesia sebagai Bentuk Eksplorasi Kekayaan Bahasa." *Jurnal Desain* 5.03 (2018): 258-267.

Menurut Soedarso (1990:1), ilustrasi adalah suatu seni lukis atau seni berbentuk gambar yang diabadikan untuk kepentingan lain, yang bisa memberikan penjelasan dan mengiringi suatu pengertian, contohnya seperti cerita pendek dalam sebuah majalah³³.

8. Warna

Warna pada dasarnya adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina bereaksi, yang memungkinkan timbulnya gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia. Warna bersifat subjektif karena warna memiliki hubungan yang sangat kuat dengan setiap individu yang melihatnya³⁴.

Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:46) mengatakan bahwa warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dan lain-lain³⁵

³³ Rengganis, Anandita Dyah. *PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA PAK TANAM SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TENTANG PERTANIAN UNTUK ANAK DI KAMPUNG DONGENG TEGAL*. Diss. UNNES, 2019.

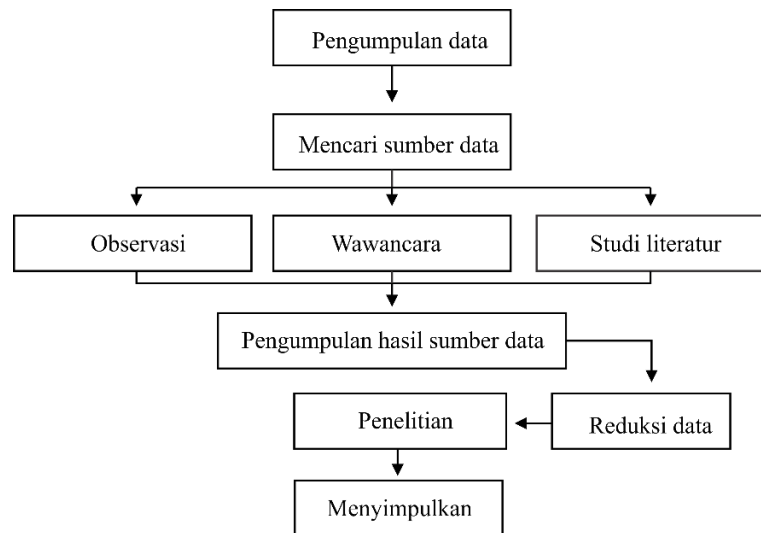
³⁴ John, John, Asril Asril, and Agung Eko Budi Waspada. "ANALISIS SEMIOTIKA LOGO RUMAH MAKAN PATINKU." *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif* 3.1 (2019):33-43.

³⁵ Aditama, Putu Wirayudi. "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Interaktif Multimedia." *Jurnal Bali Membangun Bali* 1.1 (2020): 19-26.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini menggambarkan kondisi apa adanya, tanpa memberi perlakuan atau manipulasi pada variable yang diteliti serta Penelitian ini lebih menekankan makna pada hasilnya. Menurut Sutopo (2006: 179), penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam baik kondisi maupun proses, dan juga hubungan atau saling keterkaitannya mengenai hal-hal pokok yang ditemukan pada sasaran penelitian. Jenis sumber data secara menyeluruh yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif, dapat dikelompokkan menjadi : narasumber atau informan, peristiwa, aktivitas dan perilaku, tempat atau lokasi, benda, gambar dan rekaman, dokumen dan arsip (Sutopo, 2006: 57)³⁶

³⁶ Istariyah, Anis. *Nilai-Nilai Edukatif Dalam Novel Ranah 3 Warna Karya Ahmad Fuadi: Tinjauan Sosiologi Sastra*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.



Bagan 2: Metodologi Penelitian Deskriptif Kualitatif oleh oleh H.B Sutopo (2006:105)

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes karena memaknai tanda adalah proses komunikasi. Nana Syaodih Sukmadinata menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan³⁷.

2. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini didapat dari :

³⁷ Saputra, Anugrah. "MENAPAKI KEMBALI SEJARAH DAN GERAKAN ISU ROMUSHA DI INDONESIA." *Jurnal Renaissance* 3.2 (2018): 419-432.

a) Narasumber

Proses penelitian ini terdapat satu sumber data dari narasumber yaitu adalah desainer komik sendiri bernama Danang Kusuma Wradana.

b) Pustaka

Pustaka yang dijadikan referensi dari penelitian ini adalah berupa jurnal dan e book sebagai sumber data.

c) Dokumen

Sumber data ini terdapat pada sebuah artikel dalam situs internet.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di rumah desainer yang berada di kota solo.

Waktu penelitian dilaksanakan selama 2 bulan pada Desember 2019 – Januari 2020

4. Teknik Pengumpulan Data

Metodologi dengan teknik analisis semiotika dalam penelitian ini berfokus pada makna tiga karakter utama yang diambil dari sebuah komik berjudul “Kumpulan Kisah Para Nabi”. Tahap analisis data dilakukan dengan penulisan laporan penelitian yang dikemas menjadi suatu karya tulis. Karya tulis ini terbagi menjadi lima bab meliputi: Pendahuluan, Landasan Teoretik (Karakter Komik), Metodologi Penelitian, Analisis Makna Visual Karakter Dari Komik “Kumpulan Kisah Para Nabi”. Kegiatan pada tahap analisis data meliputi:

- a. Melakukan wawancara langsung dengan narasumber
- b. Mengambil kutipan buku dan jurnal sebagai pustaka
- c. Menambahkan penggalan artikel dari sebuah dokumen

5. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian.

6. Penelitian

penelitian merupakan suatu proses investigasi yang dilakukan dengan dengan sistematis yang bertujuan untuk menemukan, menginterpretasikan, dan merevisi fakta-fakta dari sumber data yang didapat.

7. Menyimpulkan

Menyimpulkan adalah membuat ringkasan dari penelitian yang kamu analisa dengan pengolahan dari sumber data yang tepat.

H. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pertama adalah latar belakang , latar belakang yaitu informasi yang tersusun sistematis berkenaan dengan fenomena dan masalah problematik yang menarik untuk di teliti.

Selanjutnya adalah rumusan masalah, rumusan masalah adalah tulisan singkat yang berada di bagian pembukaan karya tulis, bagian ini menjelaskan secara terperinci mengenai fenomena sosial yang terjadi dalam sejumlah pertanyaan-pertanyaan tertentu.

Selanjutnya adalah tujuan, tujuan masalah adalah bagian dimana terjawabnya dari rumusan masalah.

Selanjutnya adalah manfaat, manfaat adalah perincian dampak dari pencapaian tujuan serta kegunaan penelitian yang memperlihatkan efek tertentu dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya adalah tinjauan pustaka, tinjauan pustaka adalah ringkasan artikel dari penelitian terdahulu sebagai pendukung penelitian yang sedang berlangsung.

Selanjutnya adalah landasan teori, landasan teori adalah ringkasan teori yang dikemukakan oleh para ahli sebagai dasar dari sebuah penelitian.

Terakhir adalah metode penelitian, metode penelitian adalah penelitian adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Bab ini dilakukan pengkajian dengan mengumpulkan semua data, sehingga dapat menjadi dasar pembahasan dari sebuah penelitian.

BAB III PEMBAHASAN MAKNA DENOTATIF

Bab ini berisi dari inti penelitian dari rumusan masalah pertama yaitu mencari makna denotatif, langkah ini adalah langkah real bagaimana kita menganalisis permasalahan kita berdasarkan pada sumber-sumber yang telah kita miliki di bab tinjauan pustaka.

BAB IV PEMBAHASAN MAKNA KONOTATIF

Bab berisi dari inti penelitian dari rumusan masalah kedua yaitu mencari makna konotatif, langkah ini adalah langkah real bagaimana kita menganalisis permasalahan kita berdasarkan pada sumber-sumber yang telah kita miliki di bab tinjauan pustaka.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTIAH