

BAB II. KOMIK DAN SEMIOTIKA

II.1 Komik

Komik adalah sebuah bentuk seni yang tersusun dari beberapa gambar dan teks yang saling berhubungan sehingga membentuk sebuah cerita. Komik diterbitkan secara cetak maupun *online*. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai media seperti surat kabar, majalah, hingga dalam bentuk buku. Komik ditampilkan dalam bentuk kotak panel dengan balon teks didalamnya. Biasanya komik memiliki panel yang saling berhubungan satu sama lain, namun ada beberapa jenis komik yang tidak seperti itu. Komik disisi lain menjadi salah satu literasi yang penyampaian isinya lebih dominan menggunakan gambar. Gambar diketahui sebagai cara komunikasi yang efektif mengingat di zaman prasejarah sebelum mengenal tulisan, manusia sudah lebih dulu mengenal simbol dan gambar.

Menurut Scott McCloud, 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). Gambar pada komik diartikan sebagai gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk alur cerita (McCloud, 2008, h.9).

Setelah berabad-abad, komik lahir secara beragam. Di tahun 1873, Rudolphe Topffer mengklaim komiknya yang berjudul "*The Adventures of Obadiah Oldbuck*" sebagai komik yang dibuat pertama kali di Eropa. Kemudian pada tahun 1884, komik Ally Sloper berjudul "*Half Holiday*" diterbitkan dan dianggap sebagai komik strip majalah pertama di dunia (Mega, 2016).

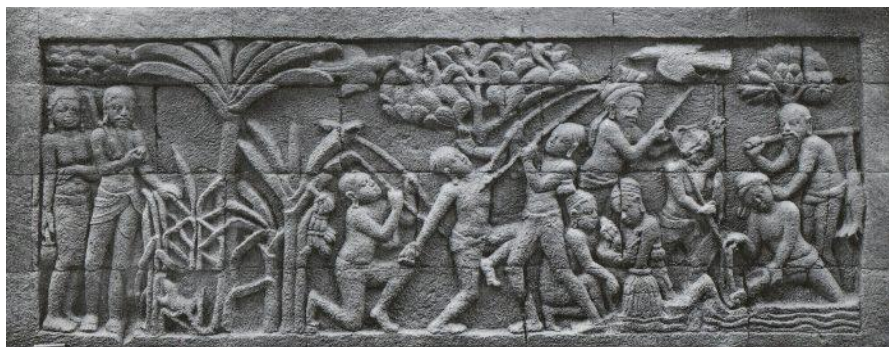
Pada dasarnya tidak ada yang mengetahui kapan dan dimana komik pertama kali tercipta, banyak orang menganggap gambaran di gua-gua purbakala merupakan komik yang pertama kali ada di dunia.

II.2 Komik Indonesia

Para ahli beranggapan komik sebagai bentuk hasrat manusia untuk menceritakan pengalaman melalui gambar dan tulisan. Sebelum ditemukannya tulisan, menggunakan grafis sebagai media komunikasi dapat menjadi pengganti kata-kata dan pengisahan lisan. Seperti gambar pada dinding Gua Lascaux yang terbentuk menjadi bahasa dan sudah menunjukkan pesan sebagai upaya komunikasi pada masa lalu.

Di dunia Nasrani pada abad pertengahan gambar dan tulisan-tulisan digunakan sebagai penopang pemikiran dan perenungan. Kisah dalam sebuah gambar juga dapat ditemukan pada jambangan Yunani, pintu katedral, atau permadani Bayeux (Rahmanadji, 2012, h.2).

Di Indonesia sendiri terdapat Candi Borobudur yang sering disandingkan dengan buku batu pada katedral abad pertengahan. Borobudur sendiri mencakup 1460 adegan yang digambarkan pada dinding-dindingnya. Tujuan dari adegan tersebut untuk membimbing para peziarah yang melakukan meditasi. Setelah mendengarkan penjelasan pendeta peziarah dapat memahami cara membebaskan diri dari hukum karma dan siklus reinkarnasi (Rahmanadji, 2012, h.2).



Gambar II.1 Relief Candi Borobudur

Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bkborobudur/wp-content/uploads/sites/12/2017/12/mata-pencaharian-696x267.jpg>
(Diakses pada 1/2/2019)

Pada sepanjang empat selasar candi terdapat relief kehidupan dari ajaran Buddha Gautama yang menunjukkan jalan menuju nirwana. Pada titik ini manusia mencapai

kesempurnaan, setelah terbebas dari hawa nafsu dan lepas dari urusan duniawi. Di Candi Prambanan penggunaan kisah ramayan sebagai bahan mengajar umat. Relief pada candi menceritakan berbagai kisah pahlawan dari India. Para pemahat candi menggambarkan pertempuran Rama melawan Rahwana antara kebaikan dan kejahatan, ke dalam adegan yang tampak hidup dan seolah-olah benar pernah terjadi. Sama seperti pengelihatan seorang penceramah yang melukiskan kisah perjalanan, urutan relief itu tidak mengandung kisah (Rahmanadji, 2012, h.2).

Kisah Ramayana dan Mahabarata sendiri merupakan mitologi yang berasal dari India. Kemudian para pemahat menambahkan unsur lokal pada kisah tersebut dan dijadikan dasar peradaban Jawa yang dipengaruhi budaya Hindu, Islam, dan kemudian Barat. Misalnya, lakon di dalam wayang menggali unsurnya dari sumber mite keagamaan dan legenda Jawa sebelum Islamisasi (Rahmanadji, 2012, h.2).

Di Surakarta bagian selatan, tepatnya didekat Pacitan, di sebuah desa bernama Gedompol masih menyimpan beberapa gulungan wayang beber yang menceritakan legenda Djaka Kembang Kuning (Rahmanadji, 2012, h.3).



Gambar II.2 Wayang Beber, “Legenda Djaka Kembang Kuning

Sumber: <https://wayangku.id/wp-content/uploads/2018/07/Jenis-Wayang-Wayang-Beber-Kediri-tentang-Bramawijaya-750x365.jpg>
(Diakses pada 13/11/2018)

Sejarah komik Indonesia masih bisa ditelusuri sampai pada masa prasejarah. Kemudian pada masa kini terdapat wayang beber dan wayang kulit yang

menampilkan tipe penceritaan dengan sarana gambar yang dapat dianggap sebagai cikal bakal komik (Rahmanadji, 2012, h.5).

Perkembangan komik di Indonesia sendiri terus mengalami kemajuan dari waktu ke waktu, para pelaku komik di Indonesia cenderung menggunakan gaya-gaya gambar dari barat atau timur tepatnya jepang, sebagai pedoman dalam membuat komik.

II.2.1 Perkembangan Komik di Indonesia

II.2.2 Pengaruh Barat dan Cina

Surat kabar merupakan sarana komunikasi yang ampuh di tahun 90an. Di Amerika Serikat sendiri komik dilahirkan dan dibesarkan oleh surat kabar. Di Hindia Belanda, sebelum terjadi Perang Dunia II komik sudah muncul di surat kabar. Selain surat kabar berbahasa Belanda, surat kabar berbahasa Melayu pun juga memuat komik Barat.

Munculnya komik timur berawal dari sebuah surat kabar bernama Sin Po, yang merupakan surat kabar Cina yang berbahasa Melayu. Pada surat kabar inilah komik berjenis humor dimuat. Setiap minggu surat kabar tersebut memuat komik strip dengan tokoh utama yang lucu karya komikus Kho Wang Gie. Di tahun 1931, muncul tokoh gendut yang ikonik bernama Put On dan langsung dikenal oleh masyarakat. Put On sendiri dibuat dari berbagai percobaan yang dilakukan berkali-kali oleh juru gambar. Namanya yang terkesan mirip orang Cina yang sebenarnya diambil dari permainan anak-anak, yang dalam bahasa inggris disebut *put on* (Rahmanadji, 2012, h.5).



Gambar II.3 Komik Put On

Sumber: [https://1.bp.blogspot.com/-](https://1.bp.blogspot.com/-w6iKp3zbQ1Q/Vu7SVNearRNI/AAAAAAAAAJw/zC0_p3zV26QOT_INL9TsXfLMoIP_IaYtiQ/s1600/puton.jpg)

w6iKp3zbQ1Q/Vu7SVNearRNI/AAAAAAAAAJw/zC0_p3zV26QOT_INL9TsXfLMoIP_IaYtiQ/s1600/puton.jpg
(Diakses pada 13/11/2018)

Dengan seri yang mengesankan seperti Put On namun pertumbuhan komik pada saat ini masih bisa dibilang cukup dini. Di Solo, surat kabar bernama Ratu Timur memuat legenda kuno yang berjudul Mentjari Puteri Hidjau komik tersebut digambar oleh Nasrun A.S. Yang kemudian menjadi satu-satunya yang dibuat pada masa penjajahan Jepang di Indonesia. Pada masa Jepang menduduki Indonesia, surat kabar dimanfaatkan sebagai alat propaganda di Asia Timur (Rahmanadji, 2012, h.7).

Setelah kemerdekaan Indonesia, berbagai ancaman dan tekanan pada surat kabar menghambat mereka untuk menata diri. Salah satu ancamannya, berupa sulitnya mendapat kertas. Keadaan ini sama sekali tidak menguntungkan bagi penerbitan komik. Meski demikian di tahun 50-an salah satu pelopor komik di Indonesia Abdul Salam terus menerbitkan komiknya setiap minggu ke surat kabar Kedaulatan Rakjat yang terbit di Yogyakarta. Komiknya berkisah tentang kepahlawanan orang-orang yang telah membebaskan kota itu dari Belanda dan pemberontakan Pangeran Diponegoro. Kemudian surat kabar harian Pikiran Rakjat di Bandung menerbitkannya kembali dan menjadi satu-satunya media yang memuat kisah pahlawan. Berbagai kendala yang dialami setelah kemerdekaan Indonesia tidak

membuat para pelaku komik menyerah. Meski terdapat banyak hambatan, komik tetap terbit dan eksis di tanah air (Rahmanadji, 2012, h.7).

Meski komikus lokal sudah menerbitkan komiknya di beberapa surat kabar namun hal tersebut tidak dapat menghentikan masuknya komik dari Barat seperti Amerika di Indonesia. Perusahaan besar distributor komik, seperti King Feature Syndicate, memperluas jaringannya dengan menerbitkan beberapa komik. Salah satunya komik berjudul Tarzan yang hadir di Keng Po sejak 1947. Terutama sejak 1952, banyak masyarakat Indonesia mulai mengenal tokoh-tokoh yang pernah lama sekali memukau masyarakat Amerika, seperti Rip Kirby, karya Alex Raymond, Phantom, karya Frank Robbins, dan lain-lain (Rahmanadji, 2012, h.8).



Gambar II.4 Panel Komik Johnny Hazard

Sumber: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/S/cm-x-images-prod/Item/91134/Previews/2857194cad74f41873386eeae6a947e._SX1280_QL80_TTD_.jpg

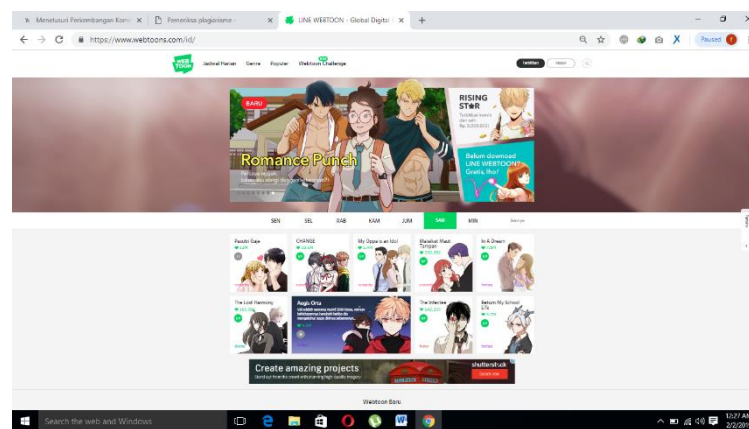
(Diakses pada 14/11/2018)

Komik barat tersebut dicetak pada bentuk aslinya namun dengan subjudul Indonesia, supaya tidak kosong, panel yang tidak berteks diberi penjelasan oleh penerjemah. Komik strip yang muncul di surat kabar harian atau mingguan segera diterbitkan kembali dalam bentuk album. Itulah komik buku yang pertama, dan banyak diterbitkan oleh Gapura dan Keng Po di Jakarta, serta oleh Perfectas di Malang (Rahmanadji, 2012, h.8).

Pada tahun 1954 terjadi sebuah perubahan ganda. Para komikus Indonesia segera berkarya ketika melihat keberhasilan komik Amerika. Mereka meng-indonesiakan tokoh populer agar dapat diterima dengan baik di masyarakat. Namun di sisi lain, karena komikus memandapatkan bayaran rendah, kebanyakan hanya membuat cerita lepas sampai beberapa halaman saja. Sejak saat itulah komik dikenal luas dan menjadi produksi utama Indonesia, dan perkembangan komik strip dalam surat kabar dapat dikatakan berhenti (Rahmanadji, 2012, h.9).

II.2.3 Komik Indonesia Di Masa Sekarang

Kebangkitan komik Indonesia modern dikatakan dimulai pada tahun 2010. Dengan munculnya akses internet dan perkembangan media sosial. Komik Indonesia mulai mewarnai dunia perkomikan tanah air. Kebanyakan komik tersebut terbit pada media *online* salah satunya Webtoon yang dimiliki oleh perusahaan Line. Tidak hanya Webtoon, di masa sekarang mulai banyak bermunculan aplikasi yang menerbitkan komik secara *online* (Vituzzu, 2013).



Gambar II.5 Salah satu penerbit komik *online*, Webtoon
Sumber: Situs Webtoon
(Diakses pada 2/2/2018)

Perkembangan komik di zaman sekarang masih dapat dilihat dengan kemunculan banyak kreator komik, baik yang sukses di industri ini maupun yang tidak. Banyak para komikus yang berlomba-lomba berusaha agar komik nya dapat diterbitkan, tidak seperti dulu saat masa penjajahan kreator komik di bayar murah, di masa sekarang ini pekerjaan seorang komikus begitu diapresiasi dan mendapatkan bayaran yang bisa dibilang tidak sedikit.

II.3 Jenis-Jenis Komik

Komik berdasarkan jenis dan pembuatannya saat ini dikategorikan menjadi beberapa bagian, yaitu (Prastyana, 2019) :

a. Komik Karikatur

Komik ini biasanya dibuat dengan menirukan karakter tokoh besar atau orang terkenal yang dilebih-lebihkan penggambarannya. Tujuannya sendiri lebih ke pada sindiran, kritikan, dan humor.

b. Komik Strip

Merupakan komik dengan cerita yang pendek karena hanya memiliki beberapa panel saja. Biasanya komik jenis ini hanya selesai di satu seri saja namun ada beberapa komik strip yang memiliki seri yang saling berlanjut.

c. Buku Komik

Komik jenis ini biasanya memiliki halaman yang cukup banyak. Komik jenis ini lebih banyak beredar dipasaran, biasanya diterbitkan sekitar seminggu atau sebulan di setiap seri-nya.

d. Komik *Online*

Seperti namanya "*online*" komik ini diterbitkan melalui media jejaring sosial berbasis *online*. Komik jenis ini dianggap praktis karena tidak memerlukan biaya lebih untuk pencetakannya dan dapat dibaca dimana saja.

II.4 Unsur-Unsur Komik

Komik memiliki elemen dan unsur-unsur yang membentuknya. Berikut unsur-unsur yang membentuk sebuah komik:

a. Warna

Warna pada komik mengacu kepada objek yang diwakilinya. Pada kasus tertentu beberapa komik menggunakan warna untuk menggambarkan emosi atau atmosfer di dalam cerita. Warna-warna ini memiliki asal-usul sinestik dan sebagian bersifat ikonik (Noth, 1995, h.481).

b. Panel

Panel merupakan bentuk bidang yang membatasi bagian komik. Panel pada komik dapat berubah sesuai dengan unsur ekspresifnya. Perubahan-perubahan ini digunakan sebagai alat untuk menggambarkan dinamika tindakan yang selalu

berubah-ubah. (Noth, 1995, h.481). Terdapat dua macam panel pada komik yaitu panel tertutup dan terbuka. Panel tertutup dibatasi oleh garis dan panel terbuka tidak memiliki garis batas (Osmana, 2013, h.15).

II.5 Humor

Dalam catatan atau riwayat sejarah, tidak ada yang tahu sejak kapan Humor ada. Humor sendiri merupakan sebuah hasrat gembira, senang, bahagia, dan semacamnya, yang dikeluarkan atau di ekspresikan oleh manusia sebagai bentuk terhadap respon yang memicu munculnya hasrat tersebut. Kata Humor sendiri menurut etimologi berasal dari bahasa latin “ *umor* “ yang berarti cairan. Hal ini karena diyakini oleh orang Yunani sejak 400SM, suasana hati manusia ditentukan oleh empat jenis cairan di dalam tubuh yaitu lender, empedu kuning, empedu hitam, dan darah (Rahmanadji, D, 2009,h.215).

Jika tubuh manusia memiliki kelebihan dari cairan tersebut orang Yunani beranggapan hal tersebut dapat menentukan suasana dan perasaan dari orang tersebut. Kelebihan cairan Lendir dapat memberikan suasana tenang dan dingin, Kelebihan empedu kuning dapat menyebabkan orang menjadi mudah marah dan emosi, Kelebihan empedu hitam dapat membuat suasana orang tersebut sedih, dan kelebihan Darah menentukan suasana orang tersebut bahagia (Rahmanadji, D, 2009,h.215).

Teori tersebut menjadi landasan pertama untuk mendefinisikan tentang humor. Namun, di zaman sekarang ini ajaran yang disusun Plato tersebut sudah hampir tidak ada hubungannya sama sekali. Selama perkembangannya telah lahir berbagai macam teori yang mendefinisikan tentang humor, saat ini sendiri Humor didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membuat orang bahagia atau tertawa.

II.6 Teori Humor Ketidaksesuaian (*Incongruity Theory*)

Tertawa muncul karena adanya kesadaran bahwa ada suatu hal yang tidak konsisten dengan logika dalam mempersepsi sebuah peristiwa (Lynch, 2002, h.428). Dilain

hal Plessner memiliki pendapat bahwa sebuah humor terlahir dalam situasi ketika menginterpretasikan realita yang tak lazim.

Humor sendiri lahir di dalam situasi yang terjadi ketika menginterpretasikan realita secara tidak lazim. Dalam hal ini biasanya menyangkut kepada sesuatu yang tidak logis, irasional, paradoxical, atau tidak semestinya yang dianggap sebagai suatu hal yang lucu. Humor dianggap sebagai sesuatu yang melibatkan adanya aktivitas intelektualitas seseorang. Humor didasarkan pada suatu aspek kognisi seseorang, hal ini dikarenakan humor melibatkan persepsi individual terhadap suatu peristiwa, orang, atau simbol. Seperti dalam *stand up comedy*, adanya 'belokan' dari sebuah *setup*, atau disebut juga sebagai *punchline*, yang merupakan bentuk dari inkonsistensi cerita yang dibangun.. Sebuah *punchline* yang berhasil mengundang humor merupakan sesuatu yang tidak logis, irasional, atau tidak semestinya. Monroe berpendapat bahwa "bawalah khalayak anda untuk meyakini bahwa akan berbicara yang biasa (*set up*), kemudian katakan sebaliknya (puns atau *punchline*)" (Rakhmat, 2002, h.133).

Misalnya:

set up : "menurut saya, pendaratan orang Amerika di bulan itu bohong, kalau benar tahun 60-an sudah mendarat disana,"

puchline: "pasti sekarang sudah ada Mc-Donalds" (Pragiwaksono, 2012, h.160).

Kajian humor dalam level sosial, menjelaskan tentang bagaimana fungsi humor dalam masyarakat. Dalam kajian ini terdapat asumsi bahwa bila humor menciptakan sebuah fungsi, maka akan muncul sebuah disfungsi sebagai sebuah 'akibat'. Hal tersebut diistilahkan sebagai *paradox of humor*. Terdapat dua pasang fungsi humor dalam masyarakat yang saling bertentangan yaitu: identifikasi dan diferensiasi, dan kontrol dan resistensi.

II.7 Metonimi

Metonimi merupakan suatu gaya bahasa yang umumnya menggunakan sebuah kata dengan tujuan untuk menyatakan suatu hal lain, hal tersebut terjadi karena adanya

hubungan kata yang sangat dekat. Menurut Parera (2004) metonimi adalah suatu hubungan kemaknaan yang berbeda dengan metafora. Metonimi biasa digunakan sebagai pengganti dalam menyebut sebuah objek atau sifat dan perbuatan, dengan atribut yang melekat pada objek atau sifat dan perbuatan itu sendiri (h.121).

Sebagai contoh seseorang yang memiliki jabatan tertinggi di suatu sekolah disebut sebagai “Kepala Sekolah”, kata “Kepala” sendiri di ambil dari bagian organ tubuh suatu makhluk yang letaknya sebagai tempat dimana terdapat organ tubuh otak yang berfungsi mengatur kerja organ tubuh lain nya. Sedangkan kata “Sekolah” sendiri mengacu kepada tempat atau posisi yang sedang di pegang atau di atur oleh “Kepala Sekolah” itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, metonimi sering digunakan dalam mempersepsikan sebuah objek yang memutarbalikan logika yang tak lazim. Hal ini berkaitan dengan Teori Humor Ketidaksesuaian yang dimana menggunakan suatu istilah verbal yang di putarbalikan secara visual. Sehingga mampu membangun wacana humor.

II.8 Semiotika

Tanda dan simbol sangat berkaitan erat dengan komunikasi. Komunikasi tidak hanya terjadi dengan penyampaian verbal seperti kata dan kalimat saja. Proses komunikasi juga dapat terjadi dengan penyampaian melalui tanda dan simbol. Menurut John Fiske (1990, h. 60) dalam semiologi terdapat tiga bidang studi utama yaitu:

1. Tanda itu sendiri. Pada bidang ini terdiri dari studi berbagai tanda yang berbeda, dimana tanda-tanda tersebut memiliki cara yang berbeda dalam menyampaikan makna dan bagaimana tanda tersebut berkaitan dengan manusia yang menggunakannya. Tanda sendiri merupakan hasil konstruksi manusia yang hanya bisa dipahami oleh manusia yang menggunakannya.
2. Kode yang mengorganisasikan sebuah tanda. Pada studi ini kode dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan suatu masyarakat dan budaya,

bertujuan untuk mengeksploitas saluran komunikasi yang ada dan mentransmisikan-nya.

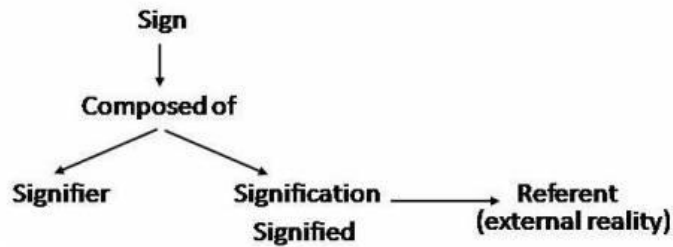
3. Tempat atau kebudayaan tempat kode dan tanda dapat bekerja. Di studi ini sangat bergantung pada penggunaan kode dan tanda untuk tempat dan bentuknya sendiri

Sedangkan menurut Van Zoest secara terminologi semiotika merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, cara kerjanya, hubungan dengan tanda lain, penerima dan pengirimnya serta mereka yang menggunakannya (Zoest, V, 1996, h.5).

Berdasarkan hasil uraian di atas semiotika merupakan kajian ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda. Tanda tersebut juga dapat berperan sebagai media komunikasi di masyarakat, komunikasi sendiri tidak hanya berupa kata dan kalimat verbal saja. Tanda yang dimaksud bisa termasuk simbol, warna, bentuk visual lain. Pada komik gambar visual juga menjadi sarana media komunikasi kepada masyarakat. Tidak hanya melalui kata di dalam komik saja, namun melalui gambar visual informasi yang diberikan dalam komik juga sama dengan proses komunikasi antara pengirim dengan penerima. Menganalisis sebuah komik dengan ilmu semiotika dapat memberikan pengetahuan baru atau makna yang belum pernah diketahui orang lain sebelumnya.

II.8.1 Semiotika Model Ferdinand De Saussure

Dalam teori model Ferdinand De Saussure, semiotika dibagi dalam dua bagian yaitu penanda (*signifier*) dan pertanda (*signified*). Sederhananya *signifier* adalah gambar atau bunyi yang memiliki makna, sedangkan *signified* adalah suatu gambaran mental yakni konsep pikiran atau aspek mental dari bahasa (Sobur, 2004, h.125).



(Sumber: McQuail, 2000)

Gambar II.6 Keterkaitan tanda menurut Saussure
 Sumber: <https://i903.photobucket.com/albums/ac233/fisip08/saussure1.jpg>
 (Diakses pada 4/4/2019)

Signifier mengacu kepada tampilan dari tanda yang berupa garis, goresan, gambar, warna, dan tanda lainnya, sedangkan *signified* mengacu kepada makna yang tersemat di tampilan tanda tersebut. Menurut Saussure tanda sendiri bersifat arbitrer (sesukanya) dimana kombinasi *signifier* dan *signified* adalah entitas yang sewenang-wenang atau sesuka hati (Saussure, 1959, h.67).

Antara *signifier* dan *signified* tidak ada hubungan yang bersifat natural, dan tidak ada alasan intrinsic mengapa sebuah objek diberi nama yang sesuai (Culler, 1990, h. 19).

Pendekatan semiotika model Ferdinand de Saussure dianggap cocok sebagai metode analisis sebuah komik. Tujuannya untuk menemukan makna dari tanda-tanda pada komik, baik itu makna denotatif yaitu makna yang bersifat wajar apa adanya, serta makna konotatif yang di dalamnya mengandung kiasan, dan makna asosiatif yang mencakup segala hubungan dari makna.

II.9 Makna

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring. Makna sendiri memiliki arti yaitu pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan. Menurut Ullman dalam Abdul Chaer (1994) makna sendiri adalah hubungan antara makna dan penertian. Makna sendiri merupakan suatu pengertian yang muncul dari sebuah tanda, atau suatu konsep yang dimiliki oleh tanda. Tanda sendiri menurut Saussure adalah hal yang bersifat psikologis dan terbentuk dalam suatu ikatan yang asosiatif (Saussure, 1959, h.65).

Beberapa ahli sendiri mengungkapkan bahwa pengertian dari makna sendiri sangatlah luas. Jenis dari makna pun beragam dan banyak jumlahnya. Sobur (2004) di dalam bukunya yang berjudul Semiotika Komunikasi, mengatakan bahwa salah satu cara yang para ahli gunakan dalam membahas makna adalah dengan membedakan jenis makna tersebut (h.262). Contohnya seperti membagi makna pada suatu tanda menjadi makna denotatif dan konotatif. Untuk secara rinci hasil penelitian tanda yang dilakukan penulis menggunakan Teori Semiotika model Ferdinand de Saussure yang memiliki konsep tanda, pertanda, dan penanda. Pada penelitian ini penulis menggunakan makna denotatif dan konotatif dalam membaca sebuah tanda.

- **Makna Denotatif**

Makna denotatif adalah makna sebenarnya atau apa adanya, dalam artian makna yang terlihat atau terdengar dan bersifat denotasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring, denotasi sendiri adalah suatu makna kata yang berdasarkan penunjukan lugas, yang didasarkan atas konvensi tertentu serta bersifat objektif. Menurut Sobur (2004) sendiri makna denotatif ialah suatu makna yang dapat ditemukan di dalam kamus (h.263).

Dari pengertian yang sudah di uraikan, bahwa makna denotatif berkaitan dengan salah satu konsep Teori Semiotika Saussure, yaitu *signifier* atau penanda. Dimana keduanya memiliki aspek material yang sama, yaitu arti sebenarnya dapat dilihat maupun di dengar.

- **Makna Konotatif**

Makna konotatif merupakan kebalikan dari makna denotatif, jika makna denotatif memiliki sifat yang objektif, maka makna konotatif sendiri bersifat subjektif. Makna konotatif adalah makna yang bukan sebenarnya atau makna yang tersirat dan sudah dipengaruhi oleh psikologis dari seseorang yang melihat serta membuat tanda yang bersifat subjektif. Menurut Sobur (2004) makna konotatif menjadi subjektif karena sudah terpengaruh dan adanya penambahan rasa dan nilai tertentu berdasarkan pengalaman yang dimiliki seseorang (h.264). Aminuddin (2001) dalam

bukunya berjudul *Semantik : Pengantar Studi Makna* menjelaskan bahwa makna konotatif adalah kata yang maknanya telah mengalami penambahan dari makna dasarnya. Makna konotatif ini muncul karena akibat dari asosiasi perasaan kepada pemakai bahasa terhadap kata yang dibaca maupun didengar (h.88).

Dari uraian tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa makna konotatif sendiri bersifat subjektif. Dan tidak semua orang memiliki makna konotatif yang sama pada suatu hal atau tanda. Makna ini sendiri memiliki istilah dan pengertian yang hampir sama dengan salah satu konsep Teori Semiotika Ferdinand de Saussure, yaitu *signified* atau pertanda. Makna konotatif dan *signified* atau pertanda, keduanya sama-sama dipengaruhi oleh adanya pengalaman seseorang.

Berger dalam Sobur (2004) mencoba membuat perbandingan antara denotasi dan konotasi sebagai berikut.

Tabel II.1 Perbandingan Konotasi dan Denotasi

Denotasi	Konotasi
Penanda	Petanda
Jelas	Kesimpulan
Menjabarkan	Memberi Kesan Tentang Makna
Literatur	Pemakaian Figur
Eksistensi	Dunia Mitos

Sumber: Buku "*Semiotika Komunikasi*" hal.264, Sobur (2004)

Dari tabel perbandingan di atas, dapat terlihat bahwa petanda sendiri berada di tabel konotasi, sedangkan penanda di kolom tabel denotasi. Adanya perbandingan

tersebut semakin memperkuat bahwa penanda memiliki keterkaitan dengan denotatif dan petanda berkaitan dengan konotatif.