BAB II TINJAUAN SAMPUL MAJALAH DAN SEMIOTIKA

II.1 Media Cetak

Media cetak merupakan media komunikasi yang mengandung informasi mengenai kepentingan masyarakat secara luas dan disampaikan secara berkala. Media cetak berkembang seiring perkembangan teknologi dan informasi, khususnya dalam bidang percetakan. Sehingga kini ditemui berbagai macam jenis media cetak, diantaranya berupa koran, majalah, tabloid, dan bulletin.

Media cetak adalah segala jenis media informasi yang disampaikan secara tercetak. Fungsi utama media cetak adalah sebagai sarana penyampai informasi. Media cetak sebagai sarana media massa memiliki sifat yang berbeda dengan media digital, media cetak merangkum sebuah informasi yang detail dan aktual, tidak sebatas menginformasikan sebuah kejadian secara garis besar seperti pada media digital, sehingga media cetak memiliki jadwal penerbitan yang telah ditentukan.

Sesuai UU No. 11 tahun 1966 tentang ketentuan Pokok Pers sebagaimana telah diubah dengan UU No. 4 tahun 1967 dan UU No. 21 tahun 1982, Bab I pasal 1 Ayat 1, pengertian pers adalah "lembaga kemasyarakatan alat perjuangan nasional yang mempunyai karya sebagai salah satu media komunikasi massa yang bersifat umum berupa penerbitan yang teratur waktu terbitnya, diperlengkapi atau tidak diperlengkapi dengan alat-alat milik sendiri berupa percetakan, alat-alat foto, klise, mesin-mesin stensil, atau alat-alat teknik lainnya".

Sedangkan menurut UU No. 40 tahun 1999 tentang pers adalah "lembaga sosial dan wahana komunikasi massa yang melaksanakan kegiatan jurnalistik meliputi mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, menyampaikan informasi baik dalam bentuk tulisan, suara, gambar, suara dan gambar, serta data dan grafik maupun dalam bentuk lainnya dengan menggunakan media cetak, media digital, dan segala jenis saluran yang tersedia." Undang-undang mengenai Pers mencakup media cetak dan media digital seperti radio, dan TV. Dalam penelitian ini media massa yang dimaksud adalah media cetak berupa majalah.

II.2 Majalah

Majalah adalah salah satu media cetak yang memuat artikel-artikel dari berbagai penulis. Kelebihan majalah dibanding media cetak lainnya adalah majalah memiliki informasi yang detail dibandingkan berita pada surat kabar, dan majalah menyasar segmentasi yang beragam, berdasarkan demografis, geografis, psikografis, dan berdasarkan kebijakan editorial, seperti majalah berita, majalah umum, majalah wanita, majalah bisnis, dan lain-lain. Majalah berkaitan dengan kegiatan jurnalistik dengan menggunakan media cetak. Kegiatan jurnalistik meliputi kegiatan mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi.

Sampul pada majalah merupakan bagian yang pertama kali terlihat dari sebuah majalah, sampul majalah dapat mempengaruhi minat pembaca untuk membaca majalah. Rustan (2008) menjelaskan "selain sebagai identitas majalah, penampilan sampul yang atraktif bisa menarik orang untuk membeli majalahnya. Meletakkan judul-judul artikel yang menarik pada sampul, menampilkan satu elemen visual atau teks yang kontroversial adalah beberapa cara untuk menarik perhatian pembeli" (h.129).

Hendris (seperti dikutip Akib, 2009) memaparkan kriteria sampul majalah diantaranya adalah dapat menunjukkan identitas majalah sesuai dengan misi yang telah ditetapkan (*it identifies the magazine*), menarik perhatian (*it attracts attention*), dapat menimbulkan atau menciptakan selera baca dan keinginan untuk memiliki majalah bagi para pembaca atau khalayak sasarannya (*it creates a suitable mood for the readers*), dan dapat membantu meningkatkan angka penjualan (*it sells the magazine*). Pada sampul majalah terdapat *nameplate* yang merupakan nama atau identitas majalah yang membedakan majalah satu dan lainnya. Tampilan pada sampul dibuat menarik seperti penggunaan ilustrasi, warna, karikatur, atau gambar-gambar yang berkesan unik. Tampilan pada sampul majalah berfungsi untuk menarik perhatian, sehingga pembaca tertarik untuk membaca dan membeli majalah.

II.2.1 *Layout* Majalah

Layout atau tata letak adalah mengatur penempatan isi majalah dan unsur-unsur dalam majalah agar menarik untuk dibaca. Rustan (2008) menjabarkan "*layout* sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya" (h.0). *Layout* diperlukan agar pembaca dapat mengambil intisari informasi dengan lebih mudah dan tidak membosankan.



Gambar II.1 *Layout* Majalah
Sumber: Buku *Layout*, Dasar dan Penerapannya (2008)

II.2.2 Elemen *Layout* Majalah

Elemen *layout* dibagi menjadi tiga, yaitu elemen teks, elemen visual, dan *Invisible element*. Secara umum tujuan adanya berbagai macam elemen dalam suatu *layout* adalah untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta kenyamanan dalam membaca termasuk kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi, dan estetika (Rustan, 2008, h.27). Elemen teks berisi informasi yang disampaikan dalam majalah, elemen visual berupa gambar, ilustrasi, serta warna, *invisible element* terdiri dari *margin* dan *grid*.

II.2.3 Elemen Teks

Elemen teks merupakan susunan kata atau kalimat yang menyampaikan informasi. Pada majalah, elemen teks sangat dominan dan memiliki nama dan peran yang berbeda. Rustan (2008) menjabarkan elemen teks beserta perannya pada *layout* majalah, diantaranya:

- *Headline*

  Judul atau *headline* merupakan daya tarik utama dalam sebuah tulisan atau berita. Judul berupa sebuah atau beberapa kata singkat mengenai sebuah topik yang dibahas. Judul dibuat berukuran lebih besar dari *bodytext* untuk menarik perhatian dan membedakan dari elemen *layout* lainnya. Selain penggunaan ukuran huruf yang lebih besar, judul juga dapat dirancang secara estetik.

- *Deck*

  Deck adalah gambaran singkat tentang topik yang dibahas pada isi tulisan. *Deck* umumnya diletakkan diantara judul dan *bodyttext*. *Deck* berfungsi sebagai pengantar pada isi pembahasan.

- *Byline*

  Byline berisi nama penulis, terletak sebelum *bodytext*, atau pada akhir naskah.

- *Bodytext*

  Bodytext merupakan isi pembahasan dalam sebuah tulisan. *Bodytext* berisi informasi mengenai topik yang dibahas.

- *Subjudul*

  Subjudul merupakan pecahan dari judul yang memiliki informasi cukup panjang. Subjudul membagi topik kedalam beberapa segmen agar lebih mudah dipahami.

- *Pull Quotes*

  Pull Quotes pada awalnya berupa cuplikan perkataan seseorang namun kini *pull quotes* berupa kalimat singkat yang mengandung informasi penting yang ingin ditekankan. *Pull quotes* biasanya diambil dari informasi pada *bodytext*.

- *Caption* dan *Callouts*

  Caption adalah keterangan mengenai elemen visual. *Caption* menjelaskan informasi mengenai elemen visual yang disajikan. *Caption* biasanya berukuran

lebih kecil dari *bodytext*. *Callouts* adalah garis-garis penghubung yang memberikan keterangan lebih mendetail pada visual.

- *Kickers*

Kickers merupakan satu atau beberapa kata pendek dari judul sebuah topik, biasa diletakkan diatas judul, penggunaannya pada halaman berulang sesuai dengan berapa banyak halaman dalam satu topik.

- *Initial Caps*

Initial cap merupakan penggunaan nilai estetis pada huruf awal dalam sebuah paragraf.

- *Indent*

Indent adalah baris pertama paragraf yang menjorok masuk ke dalam, sedangkan *hanging indent* adalah kebalikan dari *indent*. Pada *hanging indent*, baris pertama paragraf tetap pada posisinya sedangkan baris-baris berikutnya menjorok masuk ke dalam, baris-baris berikutnya seperti menggantung pada baris pertama.

- *Lead Line*

Lead line adalah beberapa kata pertama seluruh kata di baris pertama pada tiap paragraf.

- Spasi Antar Paragraf

Spasi diperlukan untuk membedakan paragraf satu dan lainnya.

- *Header & Footer*

Header adalah area diantara sisi atas kertas dan margin atas, footer adalah area diantara sisi bawah kertas dan margin bawah. Header dan footer bisa berisi *Running head*, *footnote*, nomor halaman, dan informasi lainnya,

- *Running Head*

Running Head merupakan judul buku, bab, atau topik yang sedang dibaca, nama pengarang atau informasi lainnya yang berulang-ulang ada pada tiap halaman dan posisinya tidak berubah. Running head bisa ditempatkan pada header atau footer.

- Catatan Kaki

Catatan kaki merupakan informasi detail mengenai beberapa tulisan, berupa referensi yang menjadi acuan teori atau juga rekomendasi tulisan lanjutan.

- Nomor Halaman

Nomor halaman bertujuan untuk memudahkan pembaca mengingat lokasi tulisan, lebih baik bila disertai dengan daftar isi atau index di halaman depan.

- *Jumps*

Jumps merupakan 'jembatan' antara tulisan yang bersambung ke halaman lain. Biasanya berbunyi "bersambung ke halaman 3",

- *Signature*

Signature adalah informasi kontak dan informasi tambahan dalam sebuah tulisan. Biasanya ditemui pada media berupa flyer, brosur, poster, serta media advertising. Pada majalah, biasanya ditemui pada iklan atau promosi event yang dimuat dalam majalah.

- *Nameplate*

Nameplate adalah nama surat kabar, majalah, tabloid, atau newsletter. *Nameplate* berukuran besar dan diletakkan pada halaman paling depan atau pada sampul majalah.

- *Masthead*

Masthead adalah area pada halaman surat kabar atau majalah yang berisi informasi tentang penerbit seperti alamat dan kontak penerbit, serta nama-nama staf yang berkontribusi dalam penerbitan.

II.2.3.1 Tipografi

Teks merupakan salah satu elemen *layout* terpenting. Selain elemen visual, elemen teks pun juga memberikan informasi yang dibutuhkan target audiens. Membicarakan teks artinya membicarakan tipografi. Tipografi dalam *layout* diantaranya adalah, memilih jenis huruf, menentukan ukuran huruf yang digunakan, termasuk menentukan *letter spacing*, *word spacing*, jarak antar baris dan lebar paragraf. Jenis huruf dan ukuran huruf sangat mempengaruhi penyampaian informasi yang disampaikan, jenis huruf yang berbeda memiliki ukuran yang berbeda walaupun menggunakan satuan ukuran yang sama (point). Perbedaan ini muncul bergantung pada beberapa faktor seperti x-height yang berbeda, beda tebal atau tipis, pengaruh optis pada serif (Rustan, 2009, h. 18).

Letter spacing adalah jarak antar huruf atau karakter, *word spacing* adalah jarak antar kata, *word spacing* perlu diatur untuk menghindari terbentuknya *river*, yaitu efek seperti aliran sungai yang dapat mengganggu kenyamanan membaca, dan sering terjadi pada paragraf yang rata kanan dan kiri (*justified*) dengan lebar baris yang sempit. Selain itu, lebar paragraf merupakan faktor yang juga menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca naskah. Baris yang terlalu panjang akan melelahkan mata dan menyulitkan pembaca, menemukan baris berikutnya (Rustan, 2009, h. 19-22).

II.2.4 Elemen Visual

Elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang terlihat dalam sebuah *layout*. Rustan (2008) membagi elemen visual diantaranya Foto, Artwork, *Infografis*, Garis, Box, Inzet, dan Point (Bullet). Foto adalah gambar yang memiliki banyak ciri yang sama dengan berbagai citra yang lain. Foto merupakan rekaman berupa gambar yang memiliki kredibilitas atau sifat asli dan dapat dipercaya. Artwork adalah segala jenis karya seni bukan fotografi, baik berupa ilustrasi, kartun, sketsa. Dibandingkan foto, artwork dapat menyampaikan pesan secara lebih efektif.

Infografis merupakan gambaran dari data dan fakta. *Infografis* dapat berupa grafik, diagram, bagan, dan peta. Garis dan box merupakan elemen visual dalam pembentukan nilai estetis pada *layout*. Inzet adalah elemen pendukung pada elemen visual, inzet berperan memberi informasi yang lebih detail didalam elemen visual, seperti pada gambar dan *Infografis*. Point adalah daftar yang memiliki baris berurutan ke bawah. Point biasa digunakan untuk mempermudah pembacaan teks.

II.2.4.1 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi merupakan sarana pendukung teks. Ilustrasi dapat berupa sketsa, lukisan, grafis, dan karikatur. Kusrianto (2009) menjabarkan, "sebuah ilustrasi mampu membantu pembaca untuk menggambarkan apa yang tertulis dalam suatu artikel maupun cerita" (h.139).

Ilustrasi pada sampul majalah bersifat komunikatif, sehingga memiliki gaya bahasa visual yang beragam seperti gaya bahasa yang memiliki maksud tersembunyi. Gaya bahasa visual yang digunakan pada sampul majalah diantaranya:

- *Satire*, yaitu bentuk gambar dalam ilustrasi yang berkesan mengejek atau menyindir secara halus atas realita yang sebenarnya melalui lakon, *gesture*, dan mimik yang dibentuk. Tokoh yang ditampilkan dalam sampul majalah dihadirkan dalam lakon yang kadang lucu, ada kesan bersandiwara, tidak kompak, saling menyalahkan, sembunyi, naïf, haus kekuasaan, dan jagoan. Lewat tampilan visual tersebut pesan yang ingin disampaikan adalah menyindir secara halus tanpa menyakiti.
- Personifikasi, yaitu perumpamaan dari sifat atau sikap seseorang atau lembaga institusi menampilkan wujud abstrak ke dalam wujud makhluk yang disimbolkan memiliki sifat-sifat makhluk hidup, seperti cicak versus buaya antara POLRI yang disimbolkan sebagai buaya.
- Ironi, yaitu gambar ilustrasi yang menampilkan bentuk visual dengan maksud menampilkan kenyataan yang bertolak belakang dengan keadaan yang sebenarnya. Pesan ini bukan bermaksud menyindir tetapi lebih kepada mengunggah hati dan pikiran.
- Metafora, yaitu ilustrasi yang menunjukkan dua hal yang memiliki kualitas yang sama dan membuat gambarannya semakin kuat.
- Parodi, yaitu menggambarkan para tokoh dalam ilustrasi sampul majalah seolah-olah sedang memainkan peran lain atau meniru sosok lain yang menimbulkan kesan jenaka atau lucu.
- Deskriptif, yaitu gambar ilustrasi yang menggambarkan apa adanya si obyek, sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, obyek tetap menjadi dirinya sendiri.

  (Nurhajati, dkk. seperti dikutip Kurniawan, 2016).

II.2.4.2 Warna

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur, yaitu cahaya, objek, dan pengamat. Dalam ruangan tanpa cahaya, semua

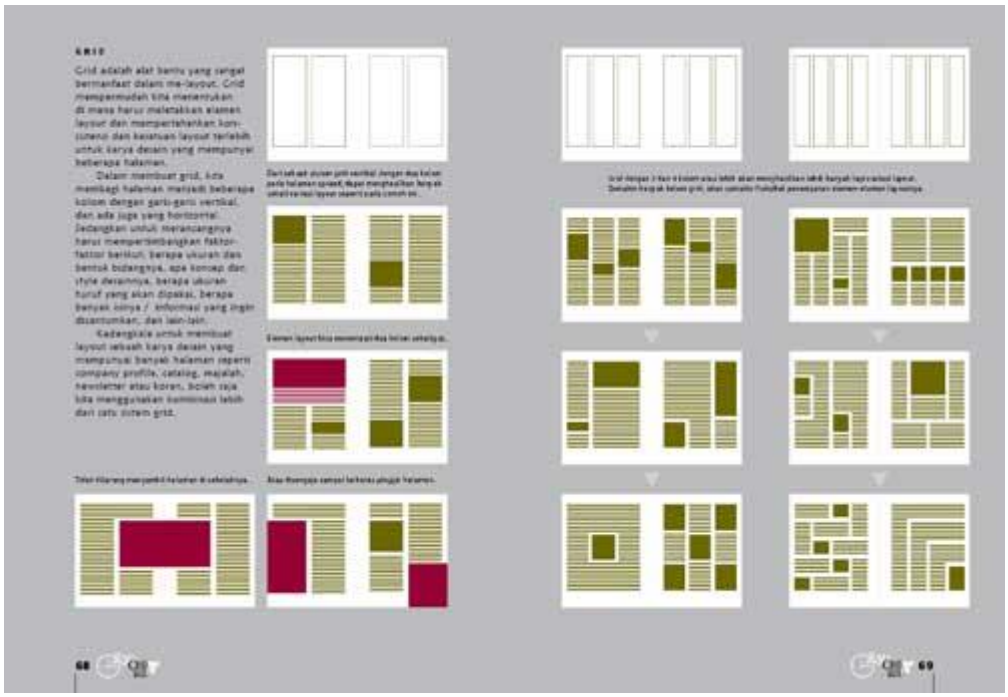
benda akan terlihat hitam. Warna utama yang ditimbulkan adalah warna merah, kuning, dan biru. Benda yang memantulkan gelombang cahaya tertentu akan berwarna seperti cahaya yang dipantulkannya. Warna memiliki arti yang beragam, sehingga warna lekat dengan emosi manusia. Arti yang terkandung dalam warna bersifat universal, namun warna juga bergantung pada kebudayaan yang berlaku. Hendratman (2014) memaparkan arti warna diantaranya:

- Merah (Representasi api): Emosi yang kuat, energi keberanian, perjuangan, gairah, dan kemauan keras, nafsu, aktif, agresif, marah, dominasi, panas, bahaya. Pada agama Kristen, warna merah menjadi ciri khas. Warna merah dengan kombinasi putih dan disandingkan dengan pohon natal berwarna hijau akan menjadi simbol natal. Pada budaya Oriental, warna merah dan putih berarti bahagia.
- Biru Tua (Representasi langit malam): Konsentrasi, kooperatif, cerdas, tenang, bijaksana, integratif, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan.
- Biru Muda (Representasi langit dan laut): Ketenangan, ketentraman, kesedihan, teduh, kepercayaan.
- Hijau (Representasi pohon, tanaman): Alami, sehat, rileks, kesuburan, pertumbuhan, penyembuhan, muda, pembaruan, sukses, keinginan, keberuntungan, kebanggaan. Dalam agama Islam, hijau diyakini sebagai warna surga.
- Kuning (Representasi matahari, lebah, bunga, jeruk lemon): Semangat, ceria, akrab, spontan, kreatif, bebas. Warna kuning konon adalah warna keramat dalam agama Hindu.
- Ungu/Jingga (Representasi anggrek, buah manggis): Spiritual, fantasi, mimpi, kebangsawanan, mewah. Secara historis ungu adalah warna raja.
- Oranye (Representasi jeruk): Energi, semangat, segar, ceria, muda, hangat, ramah, keseimbangan,
- Pink (Representasi bunga mawar): Kasih sayang, lembut, cinta.
- Cokelat (Representasi tanah, bumi, kayu): Antik, kekuatan, kenyamanan, solidaritas, membumi, tenang, handal.
- Abu-abu (Representasi batu): Netral, keamanan, handal, kesederhanaan, dewasa, futuristik.

- Putih (Representasi awan, salju): Suci, bersih, sederhana. Warna putih melambangkan pernikahan. Di India dan Cina, warna putih melambangkan kematian.
- Hitam (Representasi arang, batu bara): kekuatan, kemakmuran, canggih, anggun, abadi, formal, misteri, berduka.
  (Hendratman, 2014, h.121-130)

II.2.5 *Invisible element*

Invisible element merupakan kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen *layout* lainnya. *Invisible element* adalah template dimana elemen teks dan visual akan ditempatkan dalam suatu *layout*. Pada proses pencetakan, *Invisible element* tidak akan ikut tercetak, dimana *Invisible element* bersifat maya, seolah terdapat garis yang menyiapkan ruang untuk diisi. Selain sebagai kurir yang menentukan peletakan elemen lain, *Invisible element* bisa juga berupa ruang kosong, tidak berisi elemen teks maupun elemen visual. Ruang kosong itu bertindak sebagai *unity* dalam *layout*.



Gambar II.2 *Grid*
Sumber: https://surianto.files.wordpress.com/2008/07/grid.jpg
(Diakses pada 03/06/2017)

Invisible element juga berfungsi sebagai pengaturan dalam membaca majalah. *Invisible element* membantu pembaca memilih bagian yang pertama kali dibaca dan dilihat. Komponen yang termasuk dalam *Invisible element* terdiri dari:

- *Margin*

  Margin menentukan jarak antara sisi kertas dengan ruang yang berisi elemen-elemen *layout*. Margin berfungsi agar elemen-elemen tidak berhimpit dengan sisi kertas dan berakibat terpotong pada saat proses pencetakan.

- *Grid*

  Grid merupakan peta yang menentukan penempatan elemen *layout*. *Grid* dapat membantu mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout*, khususnya pada desain yang memiliki banyak halaman (Rustan, 2008, h.68)

II.2.6 Prinsip *Layout* Majalah

Lincy (seperti dikutip kusrianto, 2009) menjelaskan prinsip *layout* yang baik mengacu pada prinsip utama dalam desain, yaitu:

- Proporsi, yaitu kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya.
- Keseimbangan, merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam halaman memiliki efek seimbang, dalam prinsip keseimbangan dikenal dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.
- Kontras, dalam *layout* diperlukan fokus yang ingin ditonjolkan, yang lebih mencuri perhatian pembaca. Dalam majalah biasanya kontras digunakan pada bagian *Headline*.
- Irama, yaitu mengarahkan pembaca agar membaca berdasarkan pola yang tersirat dari satu titik awal hingga ke titik akhir. Irama dapat disampaikan dengan penyusunan tiap paragraf maupun dengan penggunaan grafis.
- Kesatuan (*Unity*), Prinsip kesatuan adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri serta memiliki ciri sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh. dalam hal ini *unity* menekankan adanya hubungan atau kaitan antara satu unsur dengan unsur lainnya dalam *layout*.

Sedangkan Rustan (2008) menjelaskan “prinsip-prinsip *layout* dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu *layout* yang baik. Formula ini akan bekerja dan memberikan hasil yang maksimal bila diterapkan dengan seksama ditambah dengan latihan dan eksplorasi terus menerus” (h.73). Prinsip dasar *layout* yang dikemukakan Rustan (2008) diantaranya:

- *Sequence* (Urutan), yaitu alur orang membaca. Pada umumnya urutan atau alur membaca adalah dari arah kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Beberapa *sequence* lain diantaranya mengikuti alur huruf Z, C, L, T, dan I.
- *Emphasis* (Penekanan), salah satu pembentuk *emphasis* adalah kontras. Cara membentuk kontras bisa melalui ukuran, warna, posisi, bentuk, besar-kecil, terang-gelap, horizontal-vertikal, kotak-bulat, halus-kasar, dan lain-lain.
- *Balance* (Keseimbangan), yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Simetris dapat terlihat melalui pencerminan, sedangkan asimetris cenderung seimbang secara optis atau terlihat seimbang.
- *Unity* (Kesatuan), yaitu komposisi atau kesatuan antara elemen-elemen *layout*, baik elemen yang terlihat secara fisik maupun tidak terlihat.

II.3 Semiotika

Semiotika berasal dari kata Yunani ‘semeion' yang berarti tanda. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda, berfungsinya tanda, dan produksi makna. Semiotika merupakan ilmu serta metode dalam mengkaji tanda. Tanda adalah perantara komunikasi, dengan menggunakan tanda, manusia dapat melakukan komunikasi. Fungsi semiotika adalah sebagai representasi dari informasi yang ingin disampaikan. Penggunaan tanda sebagai media komunikasi lebih dapat bekerja secara efekstif dibandingkan komunikasi verbal dengan kata-kata.

Semiotika juga berarti studi tentang makna keputusan. Charles Sanders Peirce (seperti dikutip Noth, 1995) menyebutkan bahwa tanda merupakan sesuatu yang mengacu pada seseorang atas sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda ini

merujuk pada seseorang, yakni menciptakan didalam benak orang itu suatu tanda yang setara, atau mungkin yang lebih maju.

Tanda terdiri dari alat tanda (*sign vehicle*) yang dikaitkan dengan makna (*meaning*), tanda merupakan keradaan atas makna. Webster's Third International Dictionary menjabarkan, "Tanda merupakan suatu istilah umum untuk memperlihatkan indikasi apapun yang dimaknai oleh indera atau nalar" (Noth, 1995, h. 79). Dengan kata lain, tanda adalah sesuatu yang membangun atau membentuk makna didalam benak.

Makna umumnya didefinisikan sebagai sebuah arti, sinonim, atau maksud atas seseuatu hal. Namun, makna dibentuk dari arti (*sense*) dan acuan (*reference*), makna atas sesuatu dapat disimpulkan jika memiliki acuan. Morris (seperti dikutip Noth, 1995) berpendapat bahwa "semiotik tidak bersandar pada teori tentang 'makna', istilah 'makna' perlu dijelaskan dalam semiotik" (h. 92). Bersandar pada pendapat Morris, makna bukanlah sesuatu yang melahirkan semiotik, namun dengan semiotik makna dapat dilahirkan.

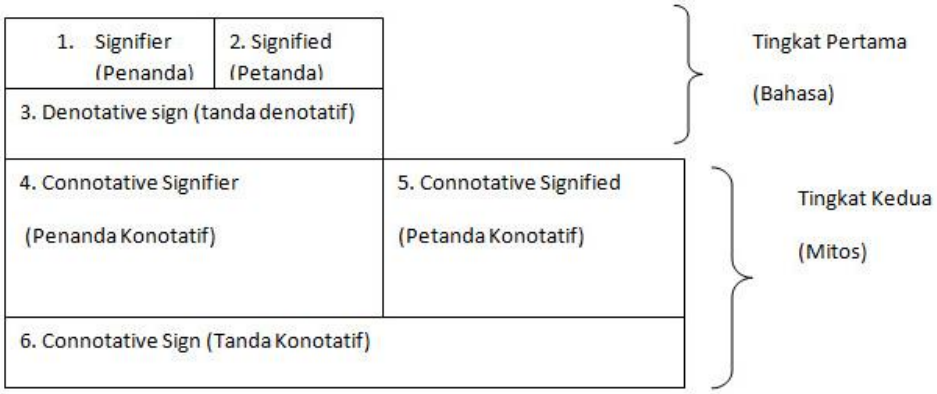
II.3.1 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes (1915-1980) merupakan seorang strukturalis dan seorang tokoh semiotika yang mengembangkan semiotika berdasarkan konsep semiotika Saussure. Bidang utama Barthes adalah linguistik, dalam kajian semiotik, Barthes berkontribusi dalam semiotik teks, semiotik komunikasi visual, dan semiotik obat-obatan. Semiotik teks diantaranya adalah kajian mengenai mitos, sastra, naratif, serta teologi. Kajian semiotic komunikasi visual diantaranya arsitektur, citra, lukisan, film, dan iklan (Noth, 1995, h. 314).

Dalam bidang linguistik, Barthes berpendapat bahwa "bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu" (Sobur, 2013, h. 63). Dalam kajian visual, Barthes menguraikan makna dengan 'membaca' visual sebagai 'teks'.

Teori semiotika Barthes membagi makna menjadi dua bagian, makna denotatif dan makna konotatif. Makna denotatif adalah makna asli, makna yang sebenarnya dimiliki. Makna konotatif adalah makna lain atau makna sekunder yang terdapat pada objek, makna konotatif berkaitan dengan emosi, nilai, ideologi, masalah sosial, serta budaya.

Barthes mendefinisikan tanda sebagai suatu sistem ERC yang terdiri atas *expression* (*signifier*, penanda), *relation to* (dalam hubungannya dengan) *content* (isi, *signified*, petanda). Dalam hal ini Barthes menyebut semiotik denotatif sebagai tanda primer dan semiotik konotatif sebagai tanda sekunder. Sistem makna sekunder disebut sebagai mitos yang menandai suatu masyarakat. Menurut Barthes, suatu makna yang memiliki konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi, maka makna denotasi tersebut berubah menjadi mitos. Mitos merupakan pengkodean yang bersifat alamiah, dan menjadi bagian dari budaya. Selain itu, Barthes mengaitkan konotasi sebagai ideologi. Media massa menciptakan mitos dan ideologi sebagai sstem konotatif (Noth, 1995, h. 315-316).



Bagan II.1 Model Semiotika Roland Barthes
Sumber: http://2.bp.blogspot.com/-28Ck_v3qoVk/Vjfr1OeHRjI/AAAAAAAAAEg/gk0rC_h44Dg/s1600/teknik%2Banalisis%2Bdata.png (Diakses pada 13/06/2017)

`