

BAB III

KAJIAN POKOK BAHASAN

A. Definisi Teoritik

1. Pengertian Dakwah

Dakwah dilihat dari segi bahasa yaitu disebut “*da’wah*” yang bearti panggilan, ajakan, atau seruan, adapun dari segi kata kerjanya, dakwah merupakan upaya dalam menyeru, mengajak ataupun memanggil. Sedangkan Syaikh Ali Mukhfudz dalam kitab *Hiayatul Mursyidin* menyatakan dalam buku Pengantar Ilmu Dakwah, dakwah merupakan upaya dalam mendorong manusia dalam mengerjakan kebaikan serta mengikuti petunjuk, dan mencegah manusia dari perilaku mungkar agar mendapat kemaslahatan di dunia dan akhirat.¹¹

2. Konsep Pesan Dakwah

Pesan dakwah secara umum adalah upaya dalam menjelaskan mengenai pesan dakwah dengan berbaagai bentuk seerti melalui kalimat, gambar, audio, hingga lukisan, sehingga mampu membagikan pengertian, pemahaman, dan perubahan tingkah laku dari *mad’u*.¹² Sedangkan Glock dan Stark menyebutkan bahwa konsep agama dalam buku yang berjudul *American Piety : The Nature of Religious Commitment (1968)* terdapat lima macam dimensi dalam keberagamaan diantaranya, Dimensi Keyakinan atau kepercayaan (*Belief Dimension*), Dimensi Ritual atau Praktik Agama (*Ritual Dimension*), Dimensi Pengalaman (*Experiential Dimension*), Dimensi Pengetahuan Agama (*Knowledge Dimension*) dan Dimensi

¹¹ Wahidin Saputra, *Pengantar Ilmu Dakwah*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2018 h.1

¹² Muhammad Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, Jakarta : Prenadamedia Group, 2016 h. 318-319

Konsekuensi (*Consequential Dimension*). Berdasarkan pernyataan tersebut Jalaluddin Aencok menilai bahwa, lima dimensi keberagamaan yang dirumuskan oleh Glock dan Stark dapat di setarakan dengan konsep Islam, seperti dimensi ideologi (dimensi keyakinan) dalam konsep islam disebut dengan akidah, dimensi ritual atau praktik agama pada konsep islam disebut syariah khususnya dalam hal ibadah, dan dimensi konsekuensi dalam konsep islam disebut dengan akhlak.¹³

a. Dimensi Ideologi atau Keyakinan (*Belief Dimension*)

Dimensi ideologi merupakan pokok keyakinan kepada Allah yang merupakan Tuhan yang memiliki kebenaran mutlak. Oleh karena itu, Allah bersifat Esa yang tak berbilang, dan tidak satupun sekutu bagi-Nya. Allah dengan sifat Yang Esa dan Maha Sempurna, maka kesempurnaan itu dapat di pahami oleh manusia melalui sejumlah nama yang indah (*Asma al-Husna*).¹⁴ Sedangkan akidah dalam teori dakwah merupakan suatu keyakinan atau kepercayaan yang tumbuh dalam hati terhadap sesuatu tanpa adanya keraguan terhadap perintah Allah swt. Aspek akidah akan membentuk dalam moralnya (akhlak) manusia, sehingga dalam penyampaian dakwah yang paling pertama adalah mengenai akidah atau keimanan.¹⁵

b. Dimensi Ritual atau Praktik Agama (*Ritual Dimension*)

Perwujudan dalam keyakinan atau keimanan kepada Allah swt berlanjut dalam dimensi ritual, dengan melakukan tindakan yang berusaha untuk tetap dekat dengan-Nya setiap saat melalui berbagai cara, seperti melaksanakan sholat wajib

¹³ M. Ridwan Lubis, *Agama dan Perdamaian Landasan, Tujuan, dan Realitas Kehidupan Beragama di Indonesia*, Jakarta : PT Gramedia Utama, 2017, Hal, 19

¹⁴ Ibid, h. 23-24

¹⁵ Munir M, Illaihi Wahyu, *Manajemen Dakwah*, Jakarta : Prenada Media Group, h. 24

dan sunnah minimal lima kali atau lebih dalam sehari, membaca kitab suci Al-Quran secara konsisten atau beberapa kali setiap minggu, meningkatkan ketaatan dengan puasa, berpuasa pada bulan Ramadhan sebagai bentuk ketaatan, dan membayar zakat.¹⁶

Dalam Islam peribadatan ini disebut dengan syariat yang memiliki beberapa tujuan diantaranya, untuk menjaga agama (*hifz al-din*), memelihara diri manusia (*hifz al-nafs*), menjaga pikiran atau akal (*hifz al 'aql*), menjaga keturunan manusia (*hifz al nasl*), dan untuk menjaga hak milik (*hifz al-mal*).¹⁷ Syaltut mendefinisikan syariah merupakan hukum dan peraturan yang ditentukan oleh Allah swt. kepada hamba-Nya agar mampu menerapkan ke dalam hubungan kepada Allah swt dan sesama manusia. Syariah merupakan peran dasar dalam aturan kehidupan manusia.¹⁸

Berdasarkan dalam konsep komunikasi dakwah penyampaian pesan dakwah dari seorang komunikator (*da'i*) harus dapat memaparkan dan dapat memberikan suatu informasi yang bersifat jelas mengenai bentuk hukum yang berstatus wajib, diperbolehkan (*mubbah*), dianjurkan (*mandub*), dianjurkan supaya tidak dilakukan (*makruh*), dan bersifat haram. Adanya kelima hukum tersebut bertujuan untuk terbentuknya kemaslahatan dan aturan yang baik berdasarkan perintah Allah swt, dan bersifat tidak memberatkan bagi setiap muslim yang mengerjakan. Sedangkan hukum syariat yang diperintahkan Allah kepada hamba-Nya memiliki tiga asas,

¹⁶ Riaz Hasan, *On Being Religious : Patterns of Religious Commitment in Muslim Societies*, (RSIS Working Paper, No. 80). Singapore : Nanyang Technological University, h. 6

¹⁷ Ibid, h. 25

¹⁸ Syarifuddin, *Ushul Fiqh jilid I*, Jakarta : Kencana, 2008, h.2

yaitu tidak membawa kesulitan, mengurangi beban kewajiban, dan syariat disampaikan secara bergantian atau berangsur-angsur.¹⁹

c. Dimensi Pengalaman (*Experiential Dimension*)

Umat beragama suatu saat akan memiliki pengetahuan secara langsung tentang realitas tertinggi atau akan mengalami perasaan religius dalam dimensi ini. Misalnya kondisi emosional, persepsi, sensasi yang dialami individu atau kelompok agama ketika berkomunikasi dengan Tuhan. Mengenai emosi yang muncul pada dimensi pengalaman, seperti tenang ketika memikirkan Allah, takut kepada Allah, tenang setelah sholat atau menghadiri majelis ilmu, merasakan kebahagiaan ketika berdoa, damai ketika merasa dekat dengan Allah dan lain-lain.

d. Dimensi Pengetahuan Agama (*Knowledge Dimension*)

Harapan agar umat beragama memiliki beberapa pengetahuan agama tentang prinsip-prinsip iman mereka, ajaran agama dalam bentuk perintah dan larangan, dan mengenai kitab suci mereka dibahas dan diwakili oleh dimensi pengetahuan agama. Hal ini terlihat misalnya mengetahui kapan seorang muslima harus menutup aurat, kapan harus berpuasa bagi yang mampu, hingga bagaimana cara shalat.

e. Dimensi Konsekuensi (*Consequential Dimension*)

Dimensi Konsekuensi dengan melihat tingkah laku individu yang dimotivasi melalui ajaran dan aturan agama dalam kehidupan sosial. Semakin tinggi tingkat penghayatan dan pelaksanaan manusia terhadap lima macam dimensi, akan

¹⁹ Ibid, 25

semakin meningkat pula tingkatan agamanya. Meningkatnya tingkat religius atau keagamaan seseorang individu dilihat dari sikap dan tingkah laku sehari-hari menurut tuntutan agama. Ancok dan Suroso (1995) menyatakan bahwa dimensi konsekuensi dilihat dari konsep islam, di wujudkan dengan perbuatan atau perilaku baik yang berfungsi sebagai amal sholeh seperti, suka menolong, bekerjasama, menegaskan kebenaran dan keadilan, berperilaku jujur, memaafkan, tidak berjudi, dan lain-lain.²⁰ Secara bahasa, akhlak berasal dari bahasa Arab, yaitu *khuluq*, dengan arti perilaku, sifat, moral, atau adab. Sedangkan menurut istilah, akhlak dianggap erat kaitannya dengan perkara mental yang mempengaruhi perilaku manusia. Maka, terhadap pernyataan tersebut, bahwa akhlak di bahas dalam Islam meliputi nilai perbuatan manusia yang merupakan ekspresi yang hadir pada kondisi kejiwaan atau mental.²¹

3. Tinjauan Tentang Komik

Komik secara terminologi berasal dari kata “*comic*” yang bearti jenaka, lolucon. Dalam buku yang berjudul *Comic Making* oleh M.S. Gumelar mendefinisikan bahwa komik merupakan deretan gambar yang di susun berdasarkan tujuan dalam pembuatannya sehingga sebuah pesan dalam cerita akan tersampaikan.²² buku *Understanding Comics* tahun 1993 yang ditulis oleh Scott McCloud menyebutkan bahwa bahwa komik adalah gambar dan simbol lain yang yang saling bersebelahan

²⁰ M. Mukhlis Fahrudin, *Pola Pendidikan Karakter Religius Melalui Islamic Boarding School di Indonesia : Model Tata Kelola Pendidikan di Pesantren NU, Muhammadiyah, dan Hidayatullah*, Malang : CV. Pustaka Peradaban, 2022, h. 13

²¹ *ibid*

pada urutan tertentu untuk menyampaikan penjelasan sehingga mendapatkan respon yang baik dari pembaca.²³ Media komik disebut juga dengan komunikasi visual atau massa apabila dilihat dari kekuatannya dalam menyampikan informasi atau pesan secara luas kepada khalayak, yang diperkuat dengan bersatunya antara tulisan dan gambar atau ilustrasi sehingga menghasilkan alur cerita yang dapat dimengerti oleh pembaca utama, dari usia 15 sampai 25 tahun.²⁴

Maka dari itu, melalui membaca komik pembaca dapat menangkap rangkaian cerita melalui unsur gambar dan sekaligus mampu mempersepsikan maknanya dengan teks tulisan (balon kata) yang dipaparkan.²⁵ Sehingga, komik dianggap memberikan pengaruh besar terhadap perubahan tingkah laku dan sifat pada golongan usia tersebut.²⁶ Park, Kim, dan Chung pada tahun 2011, memaparkan komik merupakan pesan yang bersifat konkret karena mengandalkan visual atau gambar, sehingga dapat menyampaikan makna langsung secara mendalam dengan gaya yang tidak dapat dilakukan oleh teks narasi.²⁷

Berdasarkan perkembangan zaman, cerita dalam komik memiliki banyak kisah yang bermacam-macam, selain membahas mengenai kehidupan sosial atau disebut tema sosial, tetapi juga ada juga komedi, horor (*spiritual*), fiksi, dan lain-lain. Oleh karena itu, komik sering juga di gunakan sebagai media dakwah, pendidikan,

²³ Scott McCloud, *Memahami Komik (Understanding Comics)* versi terjemah, Jakarta : KPG, 2001, h.9

²⁴ Indria Maharsi, *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*, Yogyakarta, 2014, hal. 6

²⁵ Ganjar Harimansyah, *Pengantar Linguistik Sastrawi : Kelindan Bahasa dan Sastra*, Bandung : PT Dunia Pustaka Jaya, 2022, hal. 168

²⁶ Ibid, hal. 6

²⁷ Husnu Khotimah, *Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital : Pembelajaran Mandiri dalam Jurusan untuk Anak Sekolah Dasar*, Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021, hal. 184

hingga promosi, seperti yang terlihat dalam komik edukasi mengenai budi pekerti, komik bertema dakwah mengenai nilai-nilai keislaman dan komik promosi mengenai mempromosikan suatu produk kepada pembaca yang menjadi pasar dari produk tersebut.²⁸ Berikut macam-macam komik berdasarkan bentuk dan jenis ceritanya :

a. Macam-Macam Komik

Komik jika dilihat berdasarkan jenisnya, digolongkan menjadi dua bagian diantaranya, komik bersambung (*comic-strips*) dan buku komik (*comic-books*). *Comik-strip* disebut dengan komik yang bersambung, adapun buku komik (*comik-books*) adalah kumpulan cerita yang bergambar dari satu atau lebih judul dan tema cerita.²⁹ Sedangkan Maharsi (2008) membagi jenis komik menjadi beberapa bagian diantaranya :

1) Komik Menurut Bentuknya

a) Komik Strip

Komik strip memiliki beberapa panel saja dan di sebarakan media cetak seperti majalah atau surat kabar (koran). Ada dua kategori dalam komik, *pertama*, komik strip bersambung terdiri dari lebih dari tiga panel yang ada dalam media cetak dengan cerita yang bersambung pada setiap serinya. *Kedua*, komik kartun adalah rangkaian gambar dengan tiga sampai enam

²⁸ Ibid, hal. 19

²⁹ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2016, h.137

panel mengenai reaksi yang bersifat humor terhadap permasalahan yang sedang terjadi.

b) Buku Komik (Comic Book)

Buku komik dibuat dalam bentuk buku yang tidak terikat terhadap media cetak adapun bentuk cetakan yang dihasilkan menyerupai majalah dan terbit secara terus-menerus.

c) Novel Grafis

Novel grafis lebih fokus membahas mengenai peristiwa yang serius sehingga disebut sama dengan sebuah novel.

d) Komik Kompilasi

Fokus yang dibahas dalam komik kompilasi adalah cerita-cerita yang ditulis oleh komikus dan memiliki cerita yang berbeda yang telah dikumpulkan dan diterbitkan.

e) Komik Online (Web Comic)

Publikasi dalam komik online memanfaatkan media berupa internet agar mendapatkan area penyebaran yang lebih luas.

2) Komik Berdasarkan Jenis Cerita

a) Komik Wayang

Komik yang berfokus menceritakan tentang wayang yang muncul di Indonesia pada tahun 1960 hingga 1970 disebut dengan Komik Wayang seperti Gatot Kaca, Sri Asih dan lain-lain.

b) Komik Silat

Adapun komik yang bersifat menyesuaikan budaya berdasarkan asal negara komik itu di sebar, disebut komik silat, seperti misalnya negara Jepang terkenal dengan komik mengenai ninja dan samurai, China dengan cerita kungfu dan lain-lain.

c) Komik Edukasi

Komik edukasi hadir sebagai bentuk hiburan dengan keragaman gambar, warna, serta cerita yang diciptakan menjadi media penting yang baik dalam menyampaikan pesan-pesan baik itu budi pekerti, moral, dan lain-lain.³⁰

3) Tahap Membuat Komik

Scot McCloud menyatakan dalam membuat suatu komik, ada beberapa tahapan teknik dalam membuatnya, seperti menentukan cerita yang akan dibahas, menentukan format komik, menciptakan karakter dalam cerita komik, menentukan

³⁰ Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*, Jakarta : Kencana, 2020, h. 44-45

susunan gambar dan cerita, hingga menentukan alur cerita komik yang di inginkan oleh penulis berdasarkan premis atau ide ceritanya.

a) Menentukan Cerita

Pentingnya dalam menentukan suatu cerita agar sebuah pesan atau informasi dapat tersampaikan dengan baik, diperlukannya sebuah ide dasar, atau konsep cerita yang ingin dibahas atau di sampaikan dalam sebuah komik. Ide dasar disebut juga dengan premis, premis berbeda-beda setiap masing-masing orang, berdasarkan pengalaman pribadi, membaca atau memperhatikan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, setiap komik memiliki berbagai macam genre, seperti cerita legenda, jenaka, mitos, horor, fiksi, edukasi, dan lain-lain.

b) Menentukan Format Komik

Menentukan format dalam komik disebut dengan panel dan parit, dengan bentuk geometri yang memisahkan antara peristiwa satu dengan yang lain. Pada bagian panel terdapat gambar dan teks, sedangkan parit berguna sebagai bentuk ilustrasi suasana berupa latar belakang yang dapat menumbuhkan imajinasi pembaca terhadap penyatuan adegan dari panel.

c) Menciptakan Karakter

Membentuk karakter atau penokohan dalam membuat komik merupakan salah satu pokok penting dalam pembuatannya. Karakter dibentuk dengan cara unik, menarik serta mudah di ingat oleh pembaca. Membuat penokohan dalam komik dari tiga atau lima karakter yang berbeda seperti, tinggi tubuh, berat tubuh, profil wajah, kecantikan, kekuatan, ras atau etnisitas, latar

belakang, hasrat, usia, kecerdasan, gaya berpakaian, tempramen, kewajiban, kesetiaan dan gender.³¹ Dalam pembuatan komik, untuk memperjelas karakter maka harus di kategorikan berdasarkan sifat dan sebagainya seperti, tokoh utama, protagonis dan antagonis, tokoh statis dan berkembang, dan tokoh netral. *Pertama*, tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan dalam berbagai aspek seperti menjadi pelaku kejadian ataupun yang di berikan kejadian. *Kedua*, protagonis adalah tokoh yang disukai pembaca karena sifat-sifatnya yang baik dan mulia, sedangkan antagonis adalah tokoh yang tidak disukai pembaca karean sifatnya yang buruk, jahat dan lain-lain. *Ketiga*, tokoh statis adalah tokoh yang tidak mengalami perubahan atau perkembangan perwatakan terhadap akibat dari peristiwa, dan tokoh berkembang adalah tokoh yang mengalami perubahan dengan perkembangan plot yang di ceritakan. *Keempat*, tokoh netral merupakan tokoh imajinatif yang hanya ada dan keberadaannya hanya dalam dunia fiksi.³² Adapun teknik menampilkan tokoh atau karakter pada karya sasta seperti, teknik analitik dengan cara menjelaskan tokoh secara langsung melalui penjabaran pengarang dengan cara menyebutkan ciri-ciri tokoh yang berkaitan secara langsung. Dan teknik dramatik, menggunakan cara penjelasan mengenai tokoh digambarkan melalui gambaran ucapan, perbuatan atau tingkah laku, komentar, maupun penilaian

³¹ Scott McCloud, *Membuat Komik Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*, terj. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2008, Hal. 127

³² Rosmawati Harahap, dkk, *Kumpulan Analisis Novel Dewi Lestari "Perahu Kertas"*, Jakarta : Guepedia, 2022, h.32-33

suatu tokoh yang di maksud.³³ Dalam komik, karakter dapat berupa bentuk seperti kotak, segitiga, hewan maupun manusia

d) Menyusun Gambar

Penyusunan gambar dalam komik memiliki beberapa hal yang diperhatikan seperti bentuk, tekstur, warna dan tipografi. *Pertama*, bentuk atau ukuran pada komik, jika gambar dekat maka akan terlihat besar, dan sebaliknya. *Kedua*, garis berfungsi dalam membentuk kejelasan terhadap cerita pada saat garis sebagai *point of view* yang dapat memberikan kesan dramatis terhadap cerita yang disampaikan. *Ketiga*, tekstur sebagai bentuk penekanan terhadap karakter atau latar belakang cerita seperti batu, gurun, pohon dan lain-lain. *Keempat*, warna dapat berfungsi sebagai pemisah antar background dan mood warna dalam cerita komik. *Kelima*, tipografi digunakan sebagai kejelasan sebuah bunyi atau suara yang ada dalam ilustrasi komik, seperti teriakan, serangan, dan lain-lain.

e) Menentukan Alur Cerita

Alur cerita dalam komik disebut juga dengan plot yang berisi kejadian atau peristiwa yang disusun. Aspek alur mengalami pengembangan dan terbentuk melalui kata-kata yang diperkuat dengan gambar-gambar ilustrasi. Oleh karena itu, pengembangan alur banyak di representasikan melalui gambar-gambar yang berurutan.³⁴ Sedangkan Mido (1994) membagi alur menjadi tiga unsur dalam proses pengembangan cerita,

³³ Rani Siti Fitiani dkk, *Ensiklopedi Bahasa dan Sastra Klasik Jenis dan Macam Sastra Klasik*, Hikam Pustaka, 2021, H. 6

³⁴ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak : Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2018, hal. 423

seperti peristiwa, konflik, dan klimaks. Peristiwa disebut dengan rentetan sebuah kejadian, konflik adalah proses yang bertentangan dari suatu kejadian atau peristiwa, sedangkan unsur klimaks atau *plot twist* merupakan ending yang di inginkan dalam sebuah cerita baik novel, film, termasuk komik, sehingga akhir dari sebuah cerita bisa berangkiran dengan plot duka, derita, bahagia, lucu dan lain-lain.³⁵ Sedangkan Sujinah menyebutkan bahwa alur atau plot terbagi menjadi tiga macam diantaranya :

- a. Plot Maju, pada plot atau alur ini dalam sebuah karya sastra merupakan gambaran secara berurutan dari tahap awal (perkenalan) karakter hingga akhir (penyelesaian) ending yang dialami oleh suatu karakter dalam cerita.
- b. Plot Mundur, plot mundur merupakan plot yang menceritakan dengan alur yang dimulai dari akhir atau ending terlebih dahulu, kemudian akan disambut dengan tahap awal (perkenalan) karakter.
- c. Plot Campuran (maju, mundur), pada sebuah karya sastra yang dibuat, beberapa penulis menggunakan jenis plot ini dalam karyanya dengan menggunakan dua alur sekaligus dalam ceritanya yaitu alur maju dan mundur atau campuran.³⁶

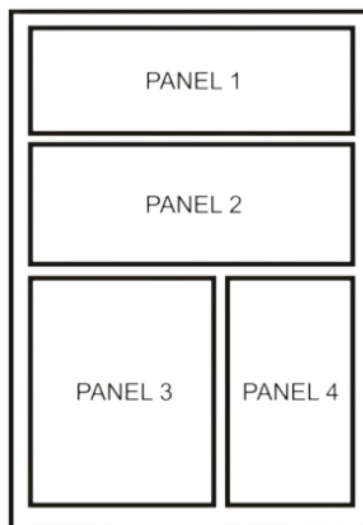
³⁵ Dwiki Setya Prayoga, *Teknik Membuat Komik Strip Digital*, Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA), Vol. 04, No. 02, 2020, hlm. 89-90

³⁶ Sujinah dkk, *Buku Ajar Bahasa Indonesia : Berwawasan Kebangsaan dan Bela Negara*, Surabaya : UMSurabaya Publishing, 2017, hal. 112

4. Elemen Dalam Komik

Berdasarkan tahapan pembuatan komik, terdapat beberapa elemen dalam proses pembuatan komik. Elemen yang terdapat dalam komik merupakan bahan dasar serta ciri khas dari komik, yang terbagi menjadi lima yaitu³⁷ :

- a) Panel, merupakan sebuah kotak atau gambaran yang didalamnya terdapat sebuah ilustrasi, teks, balon kata dan lain-lain dalam pembentukan sebuah alur cerita pada komik.³⁸ Terdapat urutan tertentu untuk membaca komik yaitu dimulai dari sebelah kiri lalu ke kanan, kemudian dari atas ke bawah atau dibaca searah putaran jarum jam.³⁹



Contoh panel dalam komik

Gambar 3. 1 Contoh Panel

- b) Parit, berfungsi sebagai pendorong imajinasi dan persepsi pembaca sehingga dapat menjadi sebuah gagasan atau persepsi yang timbul

³⁷ Indria Maharsi, *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*, Dwi Quantum, h.7

³⁸ Indria Maharsi, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta : Kata Buku, 2010, h. 75

³⁹ Scott McCloud, *Understanding Comics (Memahami Komik)* terj. Jakarta : KPG, 2001 h.106

berdasarkan pandangan pembaca atas suatu bacaan dalam komik. Dalam perkembangannya parit terbagi menjadi dua yaitu, bidang putih dan imajiner.



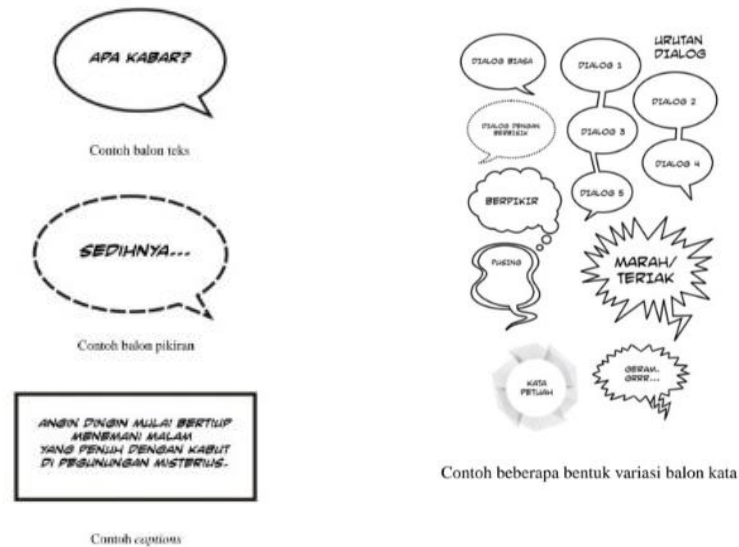
Gambar 3. 2 Contoh Parit

- c) Balon Kata atau gelembung kata, merupakan sebuah narasi pembicaraan yang di visualisasikan pada panel komik.⁴⁰ Menurut bentuknya, balon kata terdiri dari balon ucapan, pikiran dan captions. *Pertama*, balon kata merupakan tampilan dari dialog karakter yang berbentuk sebuah bulatan yang tebal dengan ujung yang mengarah kepada karakter yang sedang berbicara. *Kedua*, balon pikiran merupakan gambaran hasil pikiran dari tokoh yang hanya terdapat dalam batin tokoh saja. *Ketiga*, *captions* adalah penjelesan secara naratif yang bersifat non dialog dari ilustrasi dengan bentuk kotak yang terdapat dalam panel.⁴¹ Berdasarkan teks

⁴⁰ Ibid, h. 88

⁴¹ Ibid, hal. 12-13

verbal yang direalisasikan melalui balon kata, pembaca dapat mengetahui dialog, isi dialog, maupun isi pikiran dari karakter.⁴²



Gambar 3. 3 Contoh Balon Kata

- d) Gambar (Ilustrasi), ilustrasi berfungsi sebagai perwujudan terhadap dialog dan caption dalam komik agar semakin terlihat nyata dan menarik. Bahkan ada beberapa komik yang hanya menggunakan ilustrasi dalam panel tanpa menyertakan teks sedikitpun seperti dalam komik “Gon”. Berdasarkan pernyataan diatas, membuktikan bahwa ilustrasi memegang peranan yang sangat penting dalam mewujudkan komik secara utuh tanpa memerlukan teks didalamnya.⁴³ Selain itu, melalui gambar-gambar yang terdapat dalam komik lebih bersifat melengkapi, nyata, dan menguatkan cerita dan lebih membantu dalam

⁴² Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak : Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2018, h. 417

⁴³ Sudiana D, *komunikasi Periklanan Cetak*, Bandung : Remadja Karya, 1986, h.37

menggambarkan isi isi atau adegan pokok pada halaman-halaman dalam komik.⁴⁴ Berdasarkan jenisnya, elemen gambar (ilustrasi) terbagi menjadi dua yaitu ilustrasi realis dan kartun. Menurut McCloud gambar realis merupakan ikon yang mirip dengan manusia atau objek aslinya, sedangkan ilustrasi kartun merupakan bentuk abstrak dan sederhana sehingga makin jauh dari citra foto yang asli.⁴⁵



Contoh komik 'Gon' tanpa teks



Contoh ilustrasi manual dalam komik

Gambar 3. 4 Contoh Ilustrasi Komik

- e) Cerita, adalah inti dari kekuatan dasar dalam sebuah komik selain dalam bentuk gambar. Cerita dalam sebuah karya sastra pada hakikatnya sama yaitu menceritakan manusia dengan hubungannya terhadap manusia lain dengan permasalahan yang berbeda-beda. Perbedaan cerita komik dengan cerita fiksi seperti novel terdapat pada media representasinya yaitu, jika pada cerita fiksi hanya dan menggunakan teks verbal saja dalam mewujudkan ceritanya. Apabila terdapat unsur gambar dalam

⁴⁴ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak : Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2018, h. 416

⁴⁵ Scott McCloud, *Understanding Comics (Memahami Komik)* terj, KPG, Jakarta, 2002, h.28

cerita fiksi, hanya digunakan sebagai ilustrasi. Sedangkan ada cerita fiksi, tidak hanya menggunakan teks verbal, tetapi juga diwujudkan dalam aspek visual (gambar) mulai dari perwujudan karakter, latar, dan lain-lain.⁴⁶ Jika melihat sejarah, mulai dari komik super hero seperti, Garuda Putih, Puteri Bintang, Gundala, Godam, hingga Sri Asih.⁴⁷

Berkaitan dengan komik sebagai karya sastra seringkali di gunakan sebagai perwujudan teks tulisan dan gambar yang memiliki peranan penting dalam mengirimkan pesan dalam bentuk cerita tulisan sekaligus menggunakan gambar dalam proses komunikasi, sehingga menyebabkan adanya makna semiotis.⁴⁸

B. Tinjauan Teoritik

1. Pengertian Semiotika

Secara etimologis, kata semiotik berasal dari bahasa Yunani Kuno “*semion*” yang bearti tanda.⁴⁹ Tanda pada abad sebelumnya hanya memiliki makna sebagai sesuatu dalam menunjukkan adanya sesuatu hal yang lain, seperti adanya asap menandakan adanya api. Oleh karena itu, jika ditetapkan pada sistem tanda bahasa, segala bentuk huruf, kata dan kalimat tidak memiliki arti atau makna sama sekali. Sebuah tanda dapat tersebut dapat bearti, jika pembaca mampu mengkolerasikan tanda yang ia temukan terhadap yang ditandakan (*signified*) berdasarkan norma atau aturan sosial (konvensi sosial) yang telah ditetapkan.⁵⁰ Dalam hal ini,

⁴⁶ Ibid, hal. 417

⁴⁷ Michael Bonneff, *Komik Indonesia*, Jakarta : KPG, 1998, h. 28

⁴⁸ Ibid, hal. 168

⁴⁹ Kodrad Eko Putro S, Andayani, *Stategi Ampuh Memahami Makna Puisi Teori Semiotika Michael Riffaterre dan Penerapannya*, Jawa Barat : Eduvision, 2019, h.19

⁵⁰ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2016, h.17

pendekatan semiotika berupaya mengkaji secara sistematis berbagai lapisan makna dalam suatu teks.⁵¹

Kajian semiotika terbagi menjadi dua jenis, yaitu semiotika komunikasi dan semiotika *signifikasi*. Pada semiotika komunikasi menekankan pada teori mengenai bagaimana produksi suatu tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan memperhatikan adanya enam faktor komunikasi yaitu, komunikator, komunikan (penerima kode) atau sistem tanda, pesan, saluran komunikasi dan acuan. Sedangkan semiotika *signifikasi* berfokus pada pemahaman terhadap suatu tanda sehingga proses kondisinya pada penerima tanda lebih fokus diperhatikan daripada proses komunikasi itu terjadi.⁵²

Analisa Semiotika adalah metode yang digunakan untuk memperoleh arti atau makna terhadap tanda-tanda yang ada dalam suatu tulisan atau teks. Pesan adalah bentuk sistem yang disebut tanda (*signs*) yang dapat dilihat di berbagai media massa seperti tv, film, novel, komik, radio, iklan, lukisan, hingga patung.⁵³ Ratna (2004) semiotika adalah ilmu sastra yang berusaha untuk menemukan norma atau aturan yang memiliki peluang akan adanya suatu makna. Makna yang telah peroleh akan membantu pembaca dalam memahami nilai, pesan, norma dan lain-lain yang terdapat dalam sebuah karya sastra.

⁵¹ Dinul Fitrah Mubaraq, *Analisis Teks Media Sebuah Pengantar Riset Jurnalistik*, Sulsel : IAIN Parepare Nusantara Press, 2020, h.79

⁵² Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2016, h. 15

⁵³ Ibid, h. 79

2. Tinjauan Semiotika Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure (1857-1913) merupakan tokoh filsuf dan seorang ahli ilmu bahasa atau linguistik dari Swiss yang lahir pada tahun 1857 dalam sebuah keluarga yang terkenal dalam bidang keilmuan. Selain sebagai ahli linguistik, ia juga merupakan seorang spesialis bahasa-bahasa Indo-Eropa dan Sansekerta yang menjadi pembaharuan intelektual dalam bidang ilmu sosial dan kemanusiaan.⁵⁴ Saussure mendasarkan bahwa ilmu tentang bahasa pada dasarnya adalah ilmu yang mengkaji tentang tanda-tanda.⁵⁵

Saussure juga menyebutkan bahwa semiotika atau semiologi merupakan suatu bahasa adalah sebuah fenomena sosial, maka setiap sistem tanda ditentukan berdasarkan kebiasaan sosial atau pada kehidupan sosial masyarakat dipengaruhi oleh hukum atau kesepakatan yang berlaku didalamnya.⁵⁶

Dalam hal ini, semiotik milik Ferdinand de Saussure termasuk dalam semiotika *signifikasi* yang disebut dengan strukturalisme. Terdapat lima pandangan dari Saussur terhadap tanda yaitu (1) penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), (2) bentuk (*form*) dan isi (*content*), (3) bahasa (*langue*) dan aturan, ujaran (*parole*), (4) sinkronis (*synchronic*) dan diakronik (*diachronic*).⁵⁷ Kerangka sistem (*langue*) yaitu kaidah-kaidah bahasa yang digunakan oleh sekelompok masyarakat yang menjelaskan bahwa tanda terbentuk dari dua aspek, yaitu penanda (*signifier*) merupakan aspek material yang dapat dikatakan, didengar, dilihat, dibaca dan

⁵⁴ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2016, h. 44

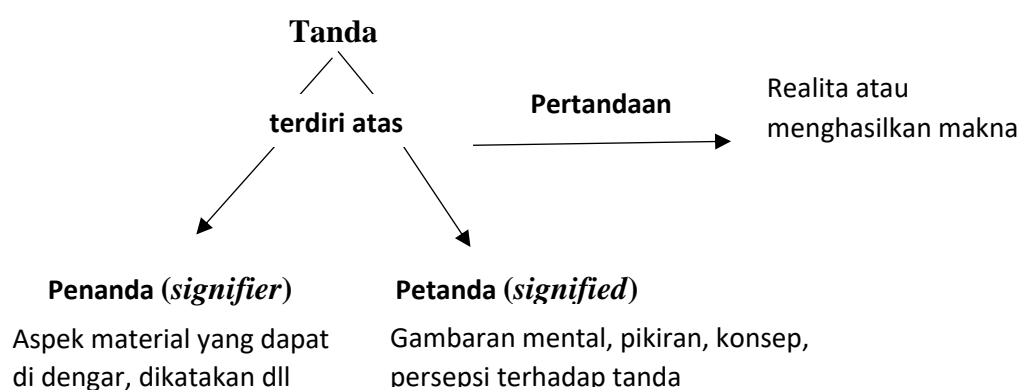
⁵⁵ Ibid, h.82

⁵⁶ Ibid, h. 45

⁵⁷ Ibid, h. 46

ditulis. Sedangkan petanda (*signified*) adalah aspek gambaran mental, konsep, hingga persepsi yang terdapat dalam pikiran tiap individu terhadap penanda yang didapatkan berdasarkan kesepakatan sosial di masyarakat. Maka, dua aspek tersebut merupakan komponen penting dalam pembentukan sebuah tanda yang tidak bisa dipisahkan. Dalam melihat korelasi antara kedua tanda tersebut, diperlukannya konvensi sosial (*social convention*) yang menjadi terjadinya pengkombinasian tanda dan maknanya.⁵⁸ Bagi Saussure hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) bersifat *arbitrer* (bebas) baik terbentuk karena kebetulan, semau-maunya, bebas atau telah ditetapkan dalam masyarakat, sehingga tidak bisa dijelaskan secara logis. Namun, menurut Saussure prinsip kearbitreran bahasa atau tanda ini tidak dapat ditetapkan secara mutlak atau sepenuhnya, karena ada beberapa tanda yang benar bersifat arbitrer, tetapi adapula tanda yang bersifat relatif berdasarkan pandangan yang berbeda-beda dari pemahaan individu.⁵⁹

Model Semiotika Ferdinand de Saussure dapat digambarkan sebagai berikut⁶⁰ :



⁵⁸ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2016, h. 8

⁵⁹ Ibid, h.33

⁶⁰ Nawiroh Vera, *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2014, h. 20

(Unsur Makna Semiotik Ferdinand De Saussure) diadaptasi dari Jhon Fiske, 2007
: 66