

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 KAJIAN TEORI

##### 2.1.1 KOMUNIKASI *NONVERBAL* DAN *VERBAL*

Komunikasi dapat disampaikan oleh pengirim (komunikator) kepada penerima (komunikan) yang komunikasinya dikemas secara *verbal* (kata – kata) atau *nonverbal* (tanpa menggunakan kata – kata). Dari penjelasan diatas, komunikasi *verbal* merupakan penyampaian makna dengan menggunakan kata – kata. Sedangkan komunikasi *nonverbal* tidak menggunakan kata – kata.

Komunikasi *verbal* menurut (Hardjana, 2003, hal. 26) komunikasi *verbal* merupakan komunikasi hubungan antar manusia. Yaitu dengan melalui kata – kata. Komunikasi *verbal* ini dilakukan dengan cara mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, menyampaikan fakta, data, informasi, bertukar pikiran dan perasaan, berdebat dan bertengkar. sehingga dalam komunikasi *verbal* ini merupakan suatu bahasa yang memegang peranan penting.

Komunikasi *nonverbal* merupakan komunikasi dimana pesannya diringkas dalam bentuk *nonverbal*, tanpa adanya kata – kata. Dalam hidup nyata komunikasi *nonverbal* ternyata jauh lebih banyak dipakai dibanding dengan komunikasi *verbal* yang menggunakan kata – kata dalam penggunaannya. Komunikasi *nonverbal* bersifat tetap dan selalu ada. Komunikasi *nonverbal* jauh lebih jujur mengungkapkan hal yang mau diungkapkan secara spontan. Seperti saat ada tamu dirumah, meski lapar dapat berbasa basi untuk menolak saat ditawarkan untuk makan.

### **2.1.2 KOMUNIKASI VISUAL**

Komunikasi visual menurut (Tinarbuko, 2008, hal. 9-10) dapat disosialisasikan kepada khalayak melalui tanda. Tanda Secara garis besar, dapat dilihat dari dua aspek, yaitu tanda verbal dan tanda visual. Tanda verbal merupakan aspek bahasa, tema, dan pengertian yang didapatkan. Sedangkan tanda visual dapat dilihat dari cara menggambarannya, apakah secara ikonis, indeksial, atau simbolis, dan bagaimana cara mengungkapkannya. Tanda-tanda yang dilihat dan dibaca dari dua aspek secara terpisah, kemudian diklasifikasikan dan dicari hubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

### **2.1.3 WARNA**

Warna menurut (Kusrianto, 2007, hal. 46-47) mengemukakan bahwa warna merupakan pelengkap dalam sebuah gambar serta dapat mewakili suasana pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga dapat

menjadi unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan akan penglihatan seseorang sehingga dapat mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dan lain – lainnya. Secara visual, warna memiliki kekuatan yang 17 mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing – masing warna mampu memberikan respon secara psikologis. Warna selalu dipakai dalam semua segi kehidupan. Hal itu membuktikan bahwa warna benar – benar menjadi sesuatu yang berarti dalam kehidupan manusia.

Dalam (Mulyana, 2005, hal. 48) warna dapat mempunyai makna masing – masing, yaitu :

1. Merah melambangkan sebagai bentuk energy, kekuatan, hasrat, erotisme, keberanian, simbol dari api, pencapaian tujuan, darah, resiko, ketenaran, cinta, perjuangan, perhatian, perang, bahaya, kecepatan, panas, kekerasan.
2. Putih melambangkan sebagai bentuk kedamaian, permohonan maaf, pencapaian diri, spiritualitas, kedewaan, keperawanan, atau kesucian, kesederhanaan, kesempurnaan, kebersihan, cahaya, tidak bersalah, keamanan, persatuan.
3. Hitam melambangkan sebagai bentuk perlindungan, pengusiran, sesuatu yang negatif, mengikat, kekuatan, formalitas, misteri, kekayaan, ketakutan, kejahatan, ketidakbahagiaan, perasaan yang dalam, kesedihan, kemarahan, sesuatu yang melanggar (underground), modern musik, harga diri, anti kemapanan.

4. Biru memberikan kesan komunikasi, peruntungan yang baik, kebijakan, perlindungan, inspirasi spiritual, tenang, kelembutan, dinamis, air, laut, kerativitas, cinta, kedamaian, kepercayaan, loyalitas, kepandaian, panutan, kekuatan dari alam, kesedihan, kestabilan, kepercayaan diri, kesadaran, pesan, ide, berbagi, idealisme, persahabatan dan harmoni, kasih sayang.
5. Hijau menunjukkan sebagaibentuk warna bumi, penyembuhan fisik, kelimpahan, keajaiban, tanaman dan pohon, kesuburan, pertumbuhan, muda, kesuksesan materi, pembaharuan, daya tahan, keseimbangan, ketergantungan dan persahabatan.
6. Kuning merujuk pada matahari, ingatan, imajinasi logis, energy sosial, kerjasama, kebahagiaan, kegembiraan, kehangatan, loyalitas, tekanan mental, persepsi, pemahaman, kebijaksanaan, penghianatan, kecemburuan, penipuan, kelemahan, penakut, aksi, idealisme, optimisme, imajinasi, harapan, musim panas, filosofi, ketidakpastian, resah dan curiga.
7. Ungu menunjukkan sebagaibentuk pengaruh, pandangan ketiga, kekuatan spiritual, pengetahuan yang tersembunyi, aspirasi yang tinggi, kebangsawanan, upacara, misteri, pencerahan, telepati, empati, arogan, instuisi, kepercayaan yang dalam, ambisi, magic atau keajaiban, harga diri.

8. Coklat menunjukkan sebagai bentuk persahabatan, kejadian yang khusus, bumi, pemikiran materialis, reliabilitas, kedamaian, produktivitas, praktis, kerja keras.
9. Abu – abu mencerminkan bentuk keamanan, kepandaian, tenang dan serius, kesederhanaan, kedewasaan, konservatif, praktis, kesedihan, bosan, professional, kualitas, diam dan tenang.
10. Emas mencerminkan bentuk prestis (kedudukan), kesehatan, keamanan, kegembiraan, kebijakan, arti, tujuan, pencarian keddalam hati, kekuatan mistis, ilmu pengetahuan, perasaan kagum, konsentrasi.

#### **2.1.4 MITOS**

Mitos menurut Barthes (Luthfi, 2020, hal. 4) mengungkapkan mitos merupakan gambaran dari budaya tertentu yang dapat menjelaskan atau memahami beberapa aspek yang ada pada realitas atau alam. Barthes menganggap mitos sebagai budaya yang menyangkut cara berfikir atau memahami sesuatu.

Fiske (Alex, 2012, hal. 128) memaparkan mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Mitos primitif, misalnya, mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa, dan sebagainya. Sedangkan mitos masa kini misalnya mengenai femininitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan. Sehingga adanya

mitos – mitos yang masih dipercayai oleh masyarakat sekarang ini, masyarakat agar bisa lebih menghargai para leluhur dan lebih menjaga sopan santun.

### **2.1.5 KOMIK**

Menurut Dewi Tresnawati, Eri Satria dan Yudistira Adinugraha (Siregar, Siregar, & Melani, 2018, hal. 2), Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah dimengerti. Komik merupakan narasi yang menceritakan melalui gambar yang diatur dalam garis-garis horisontal, strip atau dalam kotak yang disebut panel dan bisa dibaca seperti teks verbal dari kiri ke kanan. Dalam komik biasanya menggambarkan sebuah karakter atau sebuah petualangan.

Komik menurut Scott McCloud (Patricia, 2018, hal. 2-3), mendefinisikan komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebalahan) dalam urutan-urutan tertentu yang bertujuan memberikan informasi dan tanggapan estetika dari pembaca. Dan komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar sehingga membentuk alur cerita. Selain itu Kusrianto (Yanti, Hardiman, & Budiarta, 2019, hal. 2) memaparkan bahwa komik juga dikatakan sebagai media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya.

Berdasarkan jenis komik, menurut Setiawan (Sobur, 2009, hal. 137) komik dapat dikelompokkan dua jenis yaitu comic – strips dan comic – books. Comic – strip atau strip merupakan komik bersambung yang dimuat pada surat kabar. Adapun comic – books ialah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari judul satu atau lebih dan tema cerita, yang di Indonesia disebut komik atau buku komik.

#### **2.1.6 LINE WEBTOON**

Webtoon adalah singkatan dari website dan cartoon. Webtoon berisi kumpulan gambar bercerita (komik) yang dipublikasikan secara online. Putri (Luthfi, 2020, hal. 2) mengungkapkan bahwa Webcomics merupakan media baru yang bersifat dua arah, sehingga mendorong pembentukan opini publik dalam wujud kritik maupun saran yang disampaikan melalui cerita komik strip. Kritik dalam komik digital tidak hanya berfokus pada masalah politik, tetapi juga memberikan kritik terhadap masalah sosial, seperti ekonomi, budaya, dan ketimpangan sosial.

Webcomic yang sedang populer sekarang ini adalah Line Webtoon. Line Webtoon merupakan komik dalam jaringan (daring) yang berasal dari Korea Selatan. Welsh (Yonkie & U, 2017, hal. 2) memaparkan LineWebtoon merupakan komik asal Korea Selatan yang dipublikasikan di internet melalui layanan portal komik web. Situs portal web asal Korea. Selain itu Agnes (Luthfi, 2020, hal. 2) memaparkan bahwa komik LineWebtoon mencatat bahwa pada tahun

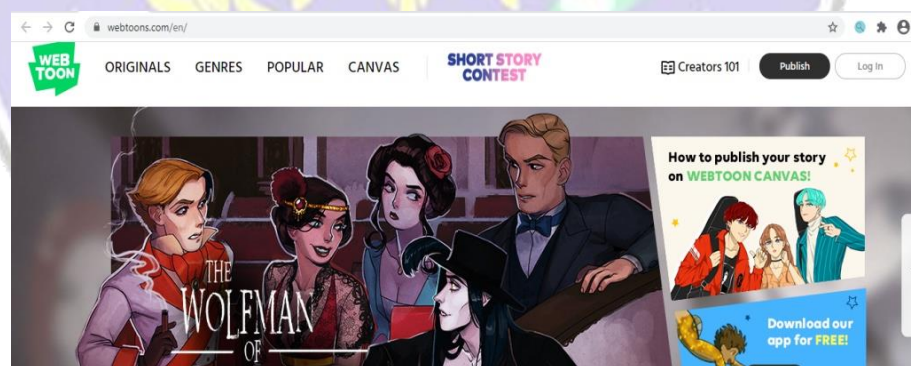
2015 Indonesia menjadi salah satu pembaca webtoon terbesar dengan enam juta pengguna aktif yang sudah mengunduh Line Webtoon dari total 35 juta pengguna di seluruh dunia.



**Gambar 1 : Logo Aplikasi Webtoon**

(Sumber : [www.webtoons.com](http://www.webtoons.com))

Line Webtoon merupakan platform penerbitan digital gratis bagi para pembuat komik amatir atau yang sudah profesional dengan karya terbaik mereka yang dipublikasikan kepada pecinta komik seluruh masyarakat dunia. Line Webtoon bisa dibaca melalui smarphone android, komputer maupun laptop.



**Gambar 2 Tampilan Line Webtoon pada PC**

(Sumber : [www.webtoons.com](http://www.webtoons.com))

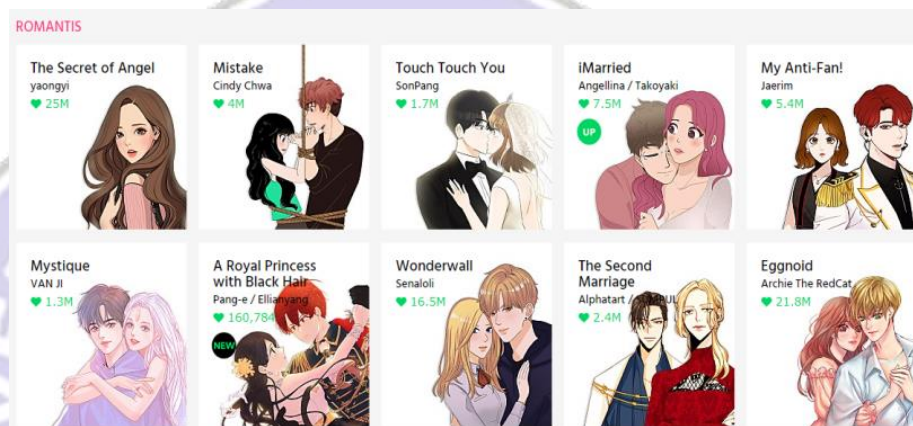
Konten *line webtoon* terdapat beberapa *genre* berbagai beragam sesuai dengan judul *webtoon* untuk dibaca. Sehingga para penggemar



komik dapat selalu menikmati konten terbaru dari *line webtoon*. Konten tersebut mulai dari genre :

### 1. Romantis

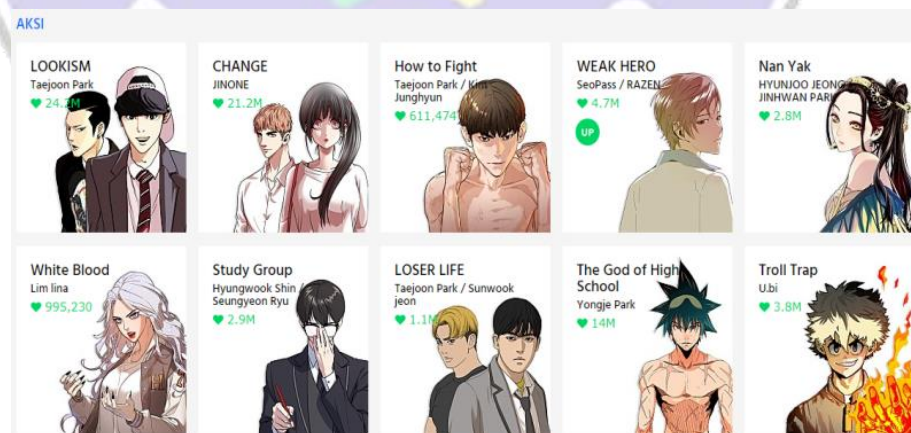
Komik bergendre romantis ini menceritakan banyak unsur romantis dan cinta, sehingga pemca ikut terbawa perasaan terutama untuk para remaja.



**Gambar 3 : Line Webtoon Bergendre “Romantis”**

### 2. Aksi

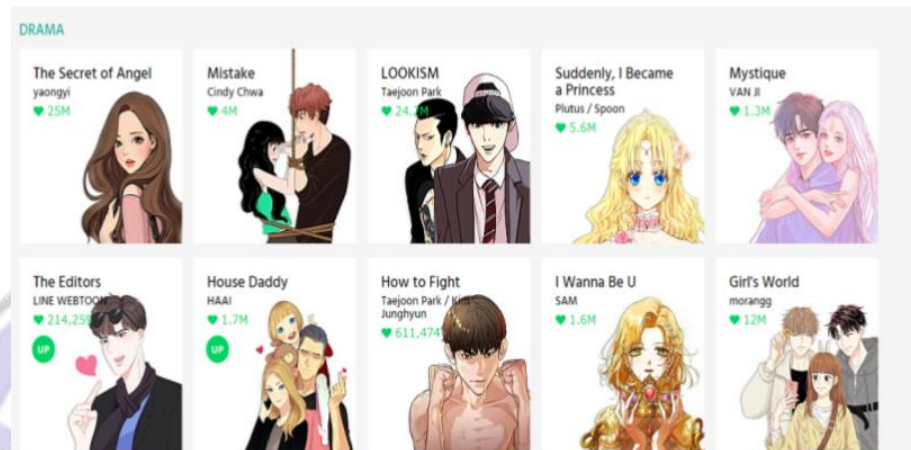
Gendre aksi ini menceritakan aksi dan perjuangan tokoh untuk membela kebenaran dan keadilan.



**Gambar 4 : Line Webtoon Bergendre “Aksi”**

### 3. Drama

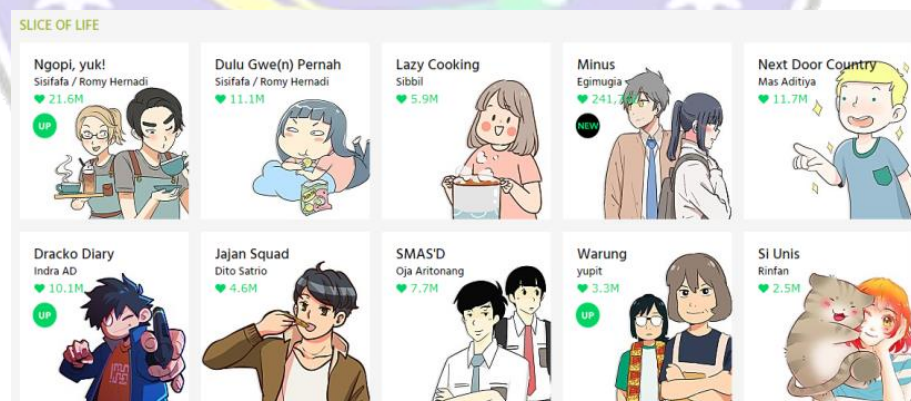
Komik bergendre drama ini salah satu komik yang menuju konflik emosi, dengan maksud agar pembaca terbawa perasaan dan hanyut dalam cerita.



Gambar 5 : Line Webtoon Bergendre “Drama”

### 4. Slice Of Life

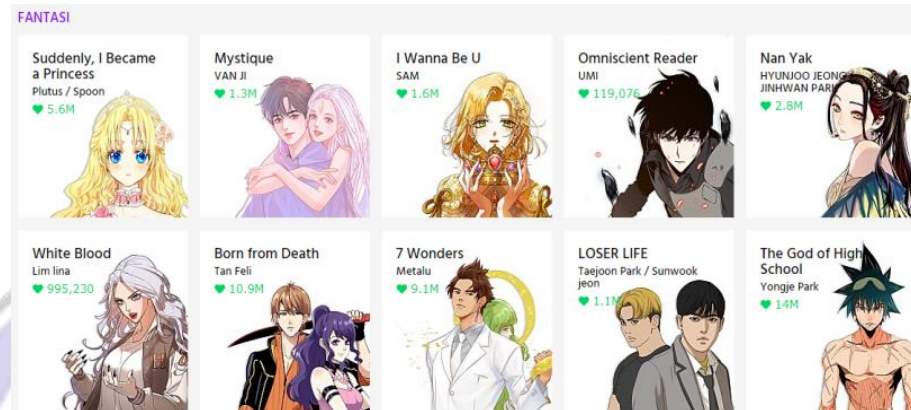
Komik bergendre *slice of life* (sepotong kehidupan) ini menceritakan kisah nyata yang ada disekitar masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 6 : Line Webtoon Bergendre “Slice Of Life”

## 5. Fantasi

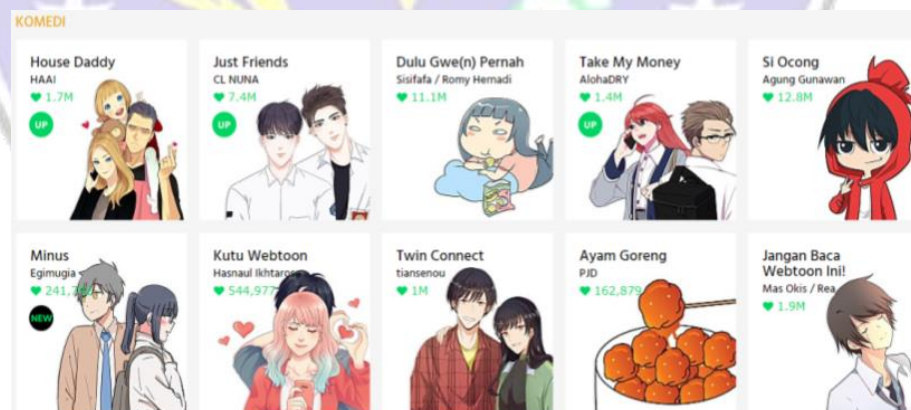
Komik yang bergendre fantasi inimerupakan alur cerita yang menciptakan dunia fantasinya. Seperti menceritakan mitos zaman dahulu atau menceritakan dunia lain yang beradaa dalam legenda.



**Gambar 7 : Line Webtoon Bergendre “Fantasi”**

## 6. Komedi

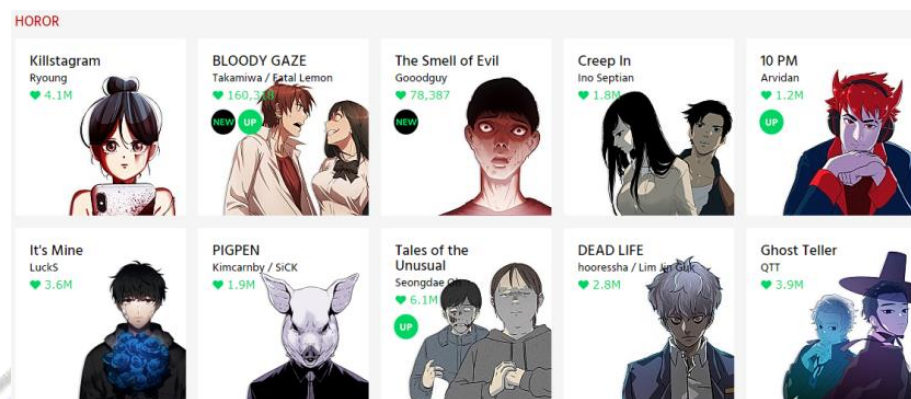
Komik yang bergendre komedi ini mempunyai alur yang lucu-lucu didalamnya, sehingga pembaca akan tertawa membaca komik yang satu ini.



**Gambar 8 : Line Webtoon Bergendre “Komedi”**

## 7. Horor

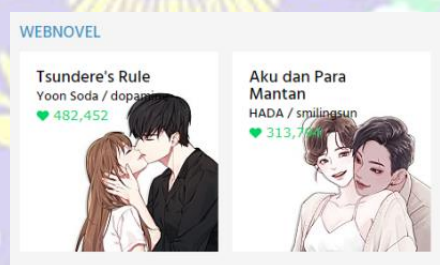
Komik yang bertema genre horor ini menceritakan alur atau cerita yang menyeramkan.



**Gambar 9 : Line Webtoon Bergenre “Horor”**

## 8. Web Novel

Komik yang bertema genre *web novel* ini merupakan cerita novel pada umumnya. *Web novel* salah satu genre terbaru di Line Webtoon, sehingga masih sedikit judul yang disajikan.



**Gambar 10 : Line Webtoon Bergenre “Web Novel”**

### 2.1.7 SEMIOTIKA

Semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan

penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya (Kriyantono, 2006, hal. 265). Selain itu menurut Morissan (Nurasiah, Mukaram, & Tresnawaty, 2018, hal. 5) Semiotika adalah studi mengenai tanda (Signs) dan simbol yang merupakan tradisi penting dalam pemikiran tradisi komunikasi. Tradisi komunikasi semiotika mencakup teori utama mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya yang berada di luar diri. Studi mengenai tanda tidak saja memberikan jalan atau cara dalam mempelajari komunikasi, tetapi juga memiliki efek besar pada hampir setiap aspek (perspektif) yang digunakan dalam teori komunikasi.

Menurut Barthes (Sobur, 2009, hal. 15), Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal. Memaknai dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal ini mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda.

Semiotik menurut Padeta (Alex, 2012, hal. 100-102) terdapat sembilan macam semiotik yang dikenal sekarang :

1. Semiotik Analitik, merupakan semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu.
2. Semiotik Deskriptif, merupakan semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang. Misalnya jika ombak memutih di tengah laut, itu menandakan bahwa laut berombak besar. Namun, dengan majunya ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, telah banyak tanda yang diciptakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya.
3. Semiotik Faunal (*semiotic*), merupakan semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antara sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia. Misalnya, seekor ayam betina yang berkotek-kotek menandakan ayam itu telah bertelur atau ada sesuatu yang ia takut. Induk ayam yang membunyikan krek . . krek . . krek. .memberikan tanda kepada anak anaknya untuk segera mendekat, sebab ada makanan yang ditemukan.

Tanda-tanda yang dihasilkan oleh hewan seperti ini, menjadi perhatian orang yang bergerak dalam bidang semiotik faunal.

4. Semiotik Kultural, merupakan semiotik yang khusus memahami sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu. Telah diketahui bahwa masyarakat sebagai makhluk sosial memiliki sistem budaya tertentu yang telah turun-temurun dipertahankan dan dihormati. Budaya yang terdapat dalam masyarakat yang juga merupakan sistem itu, menggunakan tanda-tanda tertentu yang membedakannya dengan masyarakat yang lain.
5. Semiotik Naratif, merupakan semiotik yang menelaah sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (folklore). Telah diketahui bahwa mitos dan cerita lisan, ada di antaranya memiliki nilai kultural tinggi.
6. Semiotik Natural, merupakan semiotik yang khusus memahami sistem tanda yang dihasilkan oleh alam. Air-sungai keruh menandakan di hulu telah turun hujan, dan daun pohon-pohonan yang menguning lalu gugur. Alam yang tidak bersahabat dengan manusia, misalnya banjir atau tanah longsor, sebenarnya memberikan tanda kepada manusia bahwa manusia telah merusak alam.
7. Semiotik Normatif, merupakan semiotik yang khusus memahami sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang

berwujud norma – norma, misalnya rambulalu – lintas. Di ruang kereta api sering dijumpai tanda yang bermakna dilarang merokok.

8. Semiotik Sosial, memahami semiotik yang khusus memahami sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang berwujud kata maupun lambang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat.
9. Semiotik Struktural, merupakan semiotik yang khusus memahami sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

### **2.1.8 SEMIOTIKA CHARLES S. PEIRCE**

Siapa yang tidak kenal Charles S. Peirce, ia seperti kata Aart van Zoest (Sobur, 2009, hal. 39), adalah salah seorang filsuf Amerika yang paling orisinal dan multidimensional. “Peirce adalah seorang pemikir yang agrumentatif”. Sehingga Peirce terkenal karena teori tandanya. Di dalam lingkup semiotika, Peirce, sebagaimana dipaparkan Lechte (Sobur, 2009, hal. 40-41), seringkali mengulang – ulang bahwa secara umum tanda adalah yang mewakili sesuatu bagi seseorang. Bagi Peirce tanda “is something which stands to somebody for something in some respect or capacity.” Sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi, oleh Peirce disebut ground.

Menurut Charles S. Peirce (Fiske, 2012, hal. 66-67) prinsip mendasar sifat tanda adalah sifat representatif dan interpretatif. Sifat



representatif tanda berarti tanda merupakan sesuatu yang lain, sedangkan sifat interpretatif adalah tanda tersebut memberikan peluang bagi interpretasi bergantung pada pemakai dan penerimanya. Semiotika memiliki tiga wilayah kajian:

- a. Tanda itu sendiri. Studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara-cara tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna dan cara tanda terkait dengan manusia yang menggunakannya.
- b. Sistem atau kode studi yang mencakup cara berbagai kode yang dikembangkan guna memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya.
- c. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja bergantung pada penggunaan kode dan tanda.

Model semiotika Charles S. Peirce terdapat tiga elemen utama, yang disebut Peirce teori segitiga makna atau triangle meaning (Fiske, 1990 & Littlejohn, 1998).

- a. Tanda

Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Acuan tanda ini disebut *object*.

- b. Acuan Tanda (Object)

Acuan Tanda (*Objek*) adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda sesuatu yang dirujuk tanda.

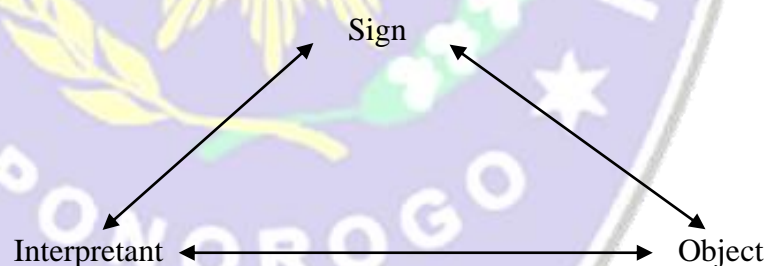
### c. Pengguna Tanda (Interpretant)

Pengguna Tanda (*Interpretant*) adalah Konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.

Yang dikupas teori segitiga, maka adalah persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang pada waktu berkomunikasi. Fiske Mengungkapkan, hubungan antara tanda, objek, dan interpretant digambarkan Peirce. (Kriyantono, 2006, hal. 267-268)

#### Hubungan Tanda, Objek dan Interpretan

(*Triangle of Meaning*)

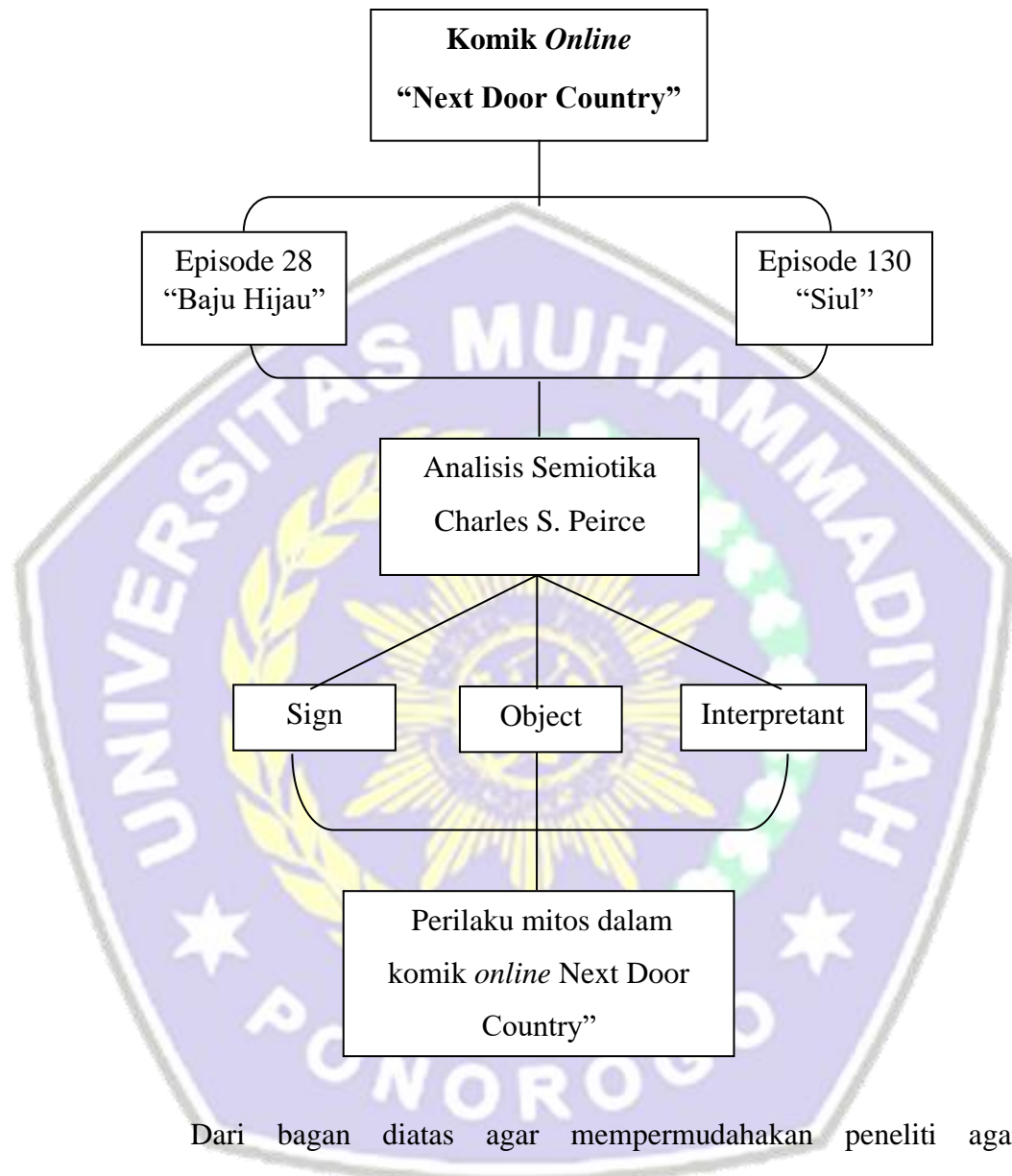


**Gambar 11 : Model Semiotik Peirce**

## 2.2 KERANGKA PIKIR

Agar mempermudah pembaca dalam membaca penelitian ini, maka perlu dibuat kerangka pemikiran agar dapat mengetahui bagaimana proses

penelitian yang dibuat. Dalam hal ini peneliti akan membedah data dengan menggunakan teori semiotik Charles S. Peirce.



Dari bagan diatas agar mempermudah peneliti agar mengetahui bagaimana Transformasi Scane/tanda pada komik *online* "Next Door Country" tersebut yang meliputi *Sign, Object, Interpretant*.