

Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku "Memahami Komik" Scott McCloud

Florens Debora Patricia

Institut Bisnis dan Informatika Stikom

Jalan Kedung Baruk 98, Surabaya - Indonesia.

Email: florens@stikom.edu, Phone +62 31 8721371

How to Cite This Article:

Patricia, F.D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku "Memahami Komik" Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi*, 2(2). doi: 10.25139/jsk.v2i2.702

Received: 26-01-2018,
Revision: 10-04-2018,
Acceptance: 28-05-2018,
Published online: 16-07-2018

English Title: Semiotic Analysis of "Understanding Comic: The Invisible Art" by Scott McCloud

BOOK REVIEW: McCloud, S. (2008). *Memahami Komik* (terj. S. Kinanti). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Abstract *This research aims to finding aspects of theory in Understanding Comics: The Invisible Art by Scott McCloud, using the analitical of semiotic research of Roland Barthes, by focusing on issuess: 1) Visual narrative in Understanding Comics, 2) Visual language in Understanding Comics, and 3) Visual implications of theory in Understanding Comics for examples; comics book, comics research and journal of comics in 2010s above. The Narrative methodology is used for qualitative-interpretative, with sign and text analyzes as an object of research.*

Keywords: *semiotic, communication, Roland Barthes, comic, Scott McCloud*

Abstrak Penelitian ini dirancang menemukan aspek teori pemahaman tentang komik McCloud, melalui analisis semiotika komunikasi visual milik Roland Barthes, dengan fokus permasalahan: 1) Naratif visual dalam buku "Memahami Komik" karya Scott McCloud, 2) Bahasa visual dalam buku "Memahami Komik" karya Scott McCloud, dan 3) Implikasi visual teori buku "Memahami Komik" karya Scott McCloud pada contoh buku komik, penelitian komik dan jurnal tentang komik tahun 2010an keatas. Metodologi penelitian naratif yang digunakan adalah kualitatif-interpretatif, yakni analisis pada tanda dan teks sebagai obyek kajiannya.

Kata Kunci: semiotika, komunikasi, Roland Barthes, komik, Scott McCloud

PENGANTAR

Buku "Memahami Komik" berisi kumpulan narasi (naratif) teori dalam komik, yang menjelaskan dan membagikan pengetahuan secara empiris kepada pembaca mengenai komik, meluruskan beberapa pemikiran yang keliru tentang komik yang dipandang sebagai media murahan oleh masyarakat. Uniknya McCloud memang sengaja membuat buku "Memahami Komik" sebagai panduan penciptaan karya komik dengan format seperti buku komik, sehingga menarik minat pembaca untuk mencari, membeli dan membaca isi buku tersebut. Berdasarkan deskripsi tersebut, yang menarik peneliti menemukan klasifikasi naratif visual, bahasa visual dan implikasi visual dibalik buku "Memahami Komik" Scott McCloud, dengan menggali lebih dalam menggunakan analisis secara semiotika komunikasi visual milik Roland Barthes, yang bertolak ukur pada karyanya yang berjudul S/Z (1970) (Sobur, 2013, 65) dan Mitologi (naratif berupa: kode-kode visual dan bahasa berupa: elemen-elemen semiologi visual) (Barthes, 2012, ix). Dengan keunggulan khusus dari teori Barthes yaitu, kompatibel dalam penelitian narasi yang merupakan penyempurnaan teori milik Ferdinand de Saussure dengan linguistik yang hanya berfokus pada sistem bahasa aturan dan kode yang bersifat denotasi naratif (Allen, 2003, 40).

Secara etimologis, komunikasi berarti hubungan. Seluruh aktivitas kehidupan pada dasarnya diintegrasikan oleh sistem hubungan, baik dengan tujuan positif maupun negatif. Bahasa adalah suatu sistem bunyi, yang bila digabungkan menurut aturan tertentu menimbulkan arti, yang dapat ditangkap oleh semua orang yang berbicara dalam bahasa itu. Sistem untuk mengkomunikasikan dalam bentuk lambang, dan berbagai macam informasi. Lambang dalam definisi ini, berarti jenis suara atau gerakan yang kita beri arti sebagai pengganti sesuatu yang bukan sesuatu yang memiliki arti alamiah atau biologis, yang kita sebut tanda/*signal* (Haviland, 2011, 105).

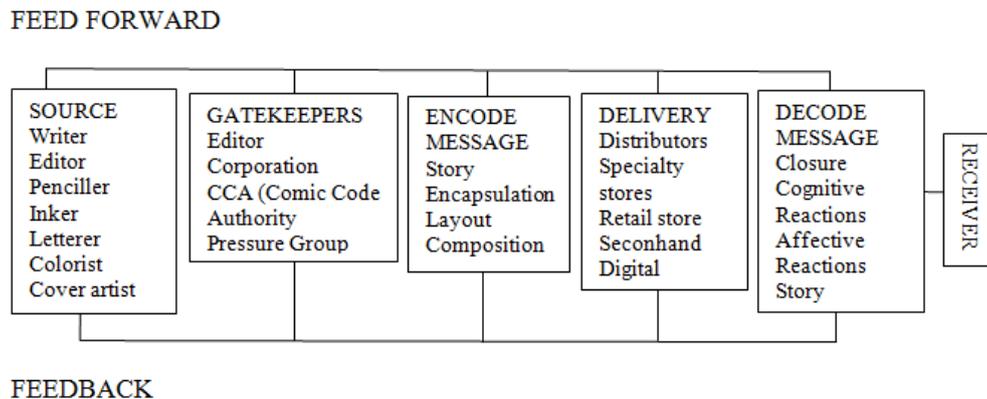
Kata *comic* (bahasa Inggris) memiliki pengertian komik dalam bahasa Indonesia. Scott McCloud mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam

urutan tertentu yang bertujuan memberikan informasi dan tanggapan estetika dari pembaca. Dan komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita (McCloud, 2008, 8). Komik yang paling lama dikenal adalah gambar-gambar berwarna torehan para artis Paleolitikum di Gua Lascaux kurang dari 17.000 tahun lalu di Perancis Selatan.

Komik adalah sebuah narasi yang diceritakan melalui gambar yang diatur dalam garis-garis horisontal, setrip, atau kotak, yang disebut panel, dan dibaca seperti teks verbal dari kiri ke kanan. Komik biasanya menggambarkan petualangan satu karakter atau lebih dalam rangkaian waktu yang terbatas. Dialog yang direpresentasikan oleh kata-kata yang dilingkari di dalam balon yang dikeluarkan dari mulut atau kepala karakter yang berbicara. Sebagian besar gerakan diilustrasikan melalui penggunaan garis dari pelbagai ukuran budaya populer saat ini yang direfleksikan oleh komik, adalah sebuah narasi dalam dunia modern. Sebelum munculnya televisi, komik menentukan gaya berpakaian, gaya rambut, makanan, perilaku dan sikap-sikap lainnya. Komik juga memberikan inspirasi pertunjukkan, musik, balet, film, serial radio dan televisi, lagu-lagu populer buku dan mainan (Danesi, 2010, 225). Bahasa dipenuhi dengan idiom dan kata yang diciptakan oleh komik. Contohnya kata kode untuk Pasukan Sekutu pada hari H adalah Mickey Mouse dan kata kunci untuk Gerakan Bawah Tanah *Norwegian Underground* adalah *The Phantom* (Danesi, 2010, 226).

Buku komik merupakan bentuk kegiatan komunikasi. Apabila seseorang memiliki seperangkat ide untuk berbagi mereka akan mengembangkan dengan baik sehingga penonton/pembaca mudah mengerti dan mengambil catatan dari ide-ide tersebut. Model dasar untuk tindakan komunikasi pertama kali dikembangkan oleh sepasang matematikawan bernama Claude Shannon dan Warren Weaver, yang memunculkan sebuah teori informasi. Pada bagan di bawah ini Duncan dan Smith merumuskan pola komunikasi buku komik berupa *feed forward*, *receiver* dan *feedback*. *Feed forward* dalam arti pembawa pesan isi komik terdiri dari: *source*, *gatekeepers*, *encode message*, *delivery* dan *decode message*. *Receiver*/penerima pesan, memberikan *feedback*/

respon yang mempengaruhi kembali pola *feed forward* selanjutnya baik secara positif atau negatif.



Gambar 1. *The model of comic book communication builds on information theory*,
Sumber: Duncan and Smith, 2009, 7

Menurut Will Eisner (1985), komik sebagai bahan bacaan; Ketika komik mencapai bentuk novel sebagai cerita yang utuh, bukan sekedar bundel kumpulan lelucon, tampaklah parameter suatu struktur. Ketika sebuah cerita buku komik dihayati sebagai keseluruhan, pencacahan elemen-elemennya membentuk karakter suatu bahasa. Komik berkomunikasi dengan bahasa yang mengandalkan kebersamaan pengalaman visual dari pengubah ataupun pembacanya. Pembaca modern diandaikan mudah memahami adonan gambar-kata ataupun teks tertulis yang tradisional. Membaca komik adalah membaca dengan pengertian lebih luas daripada yang biasa berlaku (Ajidarma, 2011, 38).

Kode-kode Semiotika Roland Barthes; (1) Kode hermeneutik (*hermeneutic code*) adalah satuan-satuan yang dengan berbagai cara berfungsi untuk mengartikulasi suatu persoalan, penyelesaiannya, serta aneka peristiwa yang dapat memformulasi persoalan tersebut, atau yang justru menunda-nunda penyelesaiannya atau bahkan yang menyusun semacam teka-teki (*enigma*) dan sekedar memberi isyarat bagi penyelesaiannya (Barthes, 1990, 17); (2) Kode semik (*code of semes*) atau konotasi adalah kode yang memanfaatkan isyarat, petunjuk atau kilasan makna yang ditimbulkan oleh penanda-penanda tertentu. Pada tatanan tertentu kode konotatif ini sedikit mirip dengan apa yang disebut oleh para kritikus sastra Anglo-Amerika

sebagai terma atau struktur tematik, sebuah *thematic grouping* (Barthes, 1990, 19); (3) Kode simbolik (*symbolic code*) merupakan kode pengelompokan atau konfigurasi yang mudah dikenali karena kemunculannya yang berulang-ulang secara teratur melalui berbagai cara dan sarana tekstual, misalnya berupa serangkaian antitesis: hidup dan mati, di luar dan di dalam, dingin dan panas, dan seterusnya. Kode ini memberikan dasar bagi suatu struktur simbolik Menurut Barthes (dalam Budiman 2003, 56); (4) Kode proairetik (*proairetic code*) merupakan kode tindakan (*action*). Kode ini didasarkan atas konsep proairesis, yakni; kemampuan untuk menentukan hasil atau akibat dari suatu tindakan secara rasional (Barthes, 1990, 18), yang mengimplikasikan suatu logika perilaku manusia: tindakan-tindakan membuahkan dampak-dampak, dan masing-masing dampak memiliki nama generik tersendiri, semacam judul bagi *sequence* yang bersangkutan; (5) Kode kultural (*cultural code*) atau kode referensial (*reference code*) yang berwujud sebagai semacam suara kolektif yang anonim dan otoritatif; bersumber dari pengalaman manusia, yang mewakili atau berbicara tentang sesuatu yang hendak dikukuhkan sebagai pengetahuan atau kearifan (*wisdom*) yang terus-menerus dirujuk oleh teks, atau yang menyediakan semacam otoritas moral dan ilmiah bagi suatu wacana Menurut Barthes (dalam Budiman, 2003, 57).

Elemen-elemen Semiotika Roland Barthes; (1) Bahasa (*Langue*) dan Tuturan (*Parole*); Bahasa (*langue*) adalah bahasa minus tuturan: *langue* merupakan institusi sosial dan sistem nilai. Sebagai institusi sosial, ia tidak berkuat dengan aktualitas berbahasa dan tidak tunduk terhadap campur tangan dari luar. *Langue* merupakan dimensi sosial bahasa dan tak ada orang yang dapat mengubah atau menciptakan kondisi ini; pada dasarnya *langue* adalah perjanjian bersama mutlak diterima jika orang ingin berkomunikasi. *Parole* adalah kebalikan dari bahasa yang adalah instruksi sekaligus sistem, tuturan pada dasarnya merupakan tindakan seleksi aktualisasi perseorangan; tuturan terjadi, pertama bila si penutur dapat memadukan kode bahasa dengan sebuah arahan dalam rangka mengungkapkan pikiran persoalannya (tuturan dalam arti luas ini bisa disebut wacana), dan kedua dengan mekanisme psiko-fisikal yang memungkinkan

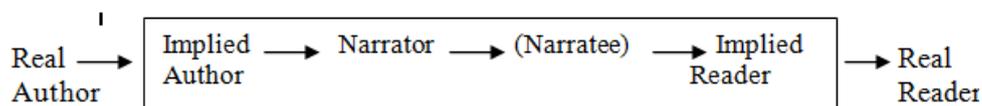
penutur mengungkapkan kombinasi-kombinasi tersebut di atas agar tertangkap oleh indera manusia. (Barthes, 2012, 2-3); (2) Petanda dan Penanda; Petanda merupakan representasi dari mental suatu benda. Petanda bukanlah benda. Definisi menurut Wallon, sifat dasar representasi mental ini relevan dengan ciri tanda dan lambang (berbeda halnya dengan indeks dan sinyal)(Barthes, 2012, 36); (3) Sintagma dan Sistem. Sintagma mempresentasikan diri dalam bentuk rangkaian (rangkain tuturan), makna muncul dari artikulasi (pengucapan), yaitu pembagian atau penguraian secara simultan lapisan penandaan, serta dari petanda: bahasa, sebagaimana adanya, adalah pengurai realitas (misalnya spektrum warna yang utuh atau bersambungan diurai oleh bahasa menjadi rangkaian istilah yang *discontinue* atau terpisah) (Barthes, 2012, 62). Sistem, Saussure menemukan pada serangkaian asosiatif, dimana ada yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan bunyi (pendidikan, pendirian), ada pula yang berdasarkan kesamaan makna (pendidikan, pelatihan) (Barthes, 2012,71); (4) Denotasi dan Konotasi. Denotasi menempati tingkat pertama dalam pengasosiasian ketertutupan makna. Dengan kata lain suatu kata yang pertama mewakili ide atau gagasan atau sebenar-benarnya makna. Denotasi (*denotation*) adalah aspek makna sebuah atau sekelompok kata yang didasarkan atas perasaan atau pikiran yang timbul atau ditimbulkan pada pembicaraan (penulis) dan pendengar. Konotasi (*connotation*) merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan petanda atau makna. Dengan kata lain konotasi adalah makna yang dapat menghasilkan makna lapis kedua yang bersifat implisit atau tersembunyi. Berbeda dengan denotasi yang lebih menekankan pada sampainya dengan jelas sebuah informasi melalui unsur formalistik yang ada pada sebuah produk, pada semiotika konotatif penekanan adalah pada makna yang diharapkan hadir di benak pengguna. permasalahan konotatif lebih menekankan pada bagaimana sebuah produk dalam hal ini buku komik dapat membangkitkan makna, maka beberapa ahli desain menyebutnya dengan semantika produk; (5) Metafora adalah peminjaman satu entitas pada entitas lain, meminjam satu obyek atau menggabungkan satu obyek yang berbeda pada obyek lain dengan tujuan

memindahkan makna yang ada pada obyek yang dipinjamkan dengan harapan makna tersebut dapat terbangun pada obyek yang meminjam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode semiotika yang bersifat kualitatif-interpretatif (*interpretation*) (Piliang, 2012, 313-314). Metode yang memfokuskan pada tanda dan teks sebagai obyek kajiannya, serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode (*decoding*) di balik tanda tersebut. Metode analisis teks adalah metode semiotika yang pada dasarnya beroperasi pada dua jenjang analisis. Pertama, analisis tanda secara individual, misalnya jenis tanda, mekanisme atau struktur tanda, dan makna tanda secara individual.

TELAAH BUKU Naratif Visual

Relevansi Naratif Visual Buku "Memahami Komik" mengacu pada konsep yang ditawarkan Chatman (1980) (dalam Sobur, 2013, 7) tentang situasi komunikasi naratif (*narrative communication situation*), maka akan memperoleh gambaran siapa penulis dan pembaca implisitnya (*implied author and implied reader*).



Bagan2. Teks Naratif
(Sumber: Sobur, 2013, 7)

Penerapannya dalam buku "Memahami Komik", Scott McCloud memegang peran sebagai *real author* yaitu penulis yang menulis isi dari buku Memahami Komik. Tokoh visual kartun Scott McCloud memegang peran rangkap tiga sebagai tokoh pembicara tataran tekstual (*implied author*), pencerita/narator (*narrator*) dan pasangan dari narator itu sendiri (*narratee*). Posisi *implied reader* ditujukan kepada pembaca yang ada dikalangan khusus industri kreatif misalnya komikus, ilustrator dan animator. Dan *real reader* diperankan oleh pembaca yang berasal dari kalangan masyarakat awam.

Naratif visual dalam Buku "Memahami Komik McCloud" tak terlepas dari empat hipotesis teori mitos yakni; (1) mitos

adalah representatif kolektif yang merepresentasikan isi dari naratif visual yang ada pada buku "Memahami Komik"; (2) mitos menaturalisasikan budaya-populer (teori komik McCloud yang telah menjadi budaya dan digunakan banyak peneliti); (3) mitos era kini lebih banyak berupa wacana (komik, baik bentuk buku maupun digital) ketimbang kisah panjang; dan (4) mitos jaman kini masuk ke dalam bidang kajian semiotika yang mengarah ke komunikasi visual.

Naratif visual dalam tiap bab buku "Memahami Komik" menunjukkan, bahwa dalam menganalisis cerita selalu berfokus dengan studi pokok, yakni: (1) pelaku-tokoh utama dalam buku "Memahami Komik", yakni bentuk visual kartun Scott McCloud itu sendiri, (2) cerita/narasi bagian awal, tengah, dan akhir pada buku "Memahami Komik", (3) hubungan dan fungsi buku "Memahami Komik" dengan pembaca, serta (4) motif buku "Memahami Komik" itu dibuat dan dikonsumsi oleh masyarakat. Untuk meluruskan pemahaman masyarakat yang masih memandang komik sebagai media murahan (McCloud, 2008, 2, 140).

Demikian pula dalam menyusun peristiwa-peristiwa kronik ke dalam hierarki signifikansi tiap bab di buku "Memahami Komik". Hal itu membutuhkan unsur naratif dengan bentuk visual sesuai dengan karakteristik komik itu sendiri, yang memberikan pemahaman dan informasi pelbagai elemen-elemen cerita sedemikian rupa. Memperlihatkan koherensi formal keseluruhan rangkaian peristiwa yang dipandang sebagai proses yang dipahami dengan awalan, pertengahan, dan akhir yang bisa dicerna oleh pembaca.

Bahasa Visual

Demikian pula bahasa visual buku "Memahami Komik" karya Scott McCloud, menjadi acuan dan perantara dalam menentukan sintesis teori pemahaman tentang komik. Pengertian-pengertian yang bersifat abstrak yang tersimpan di buku tersebut diulas menggunakan semiotika komunikasi: bahasa visual, kemudian menghasilkan abstraksi pemahaman sehingga mudah dipelajari oleh pembaca. Artinya pembaca diajak untuk memiliki kemampuan untuk berpikir simbolik, yaitu menggunakan pemahaman-pemahaman yang abstrak dengan media bahasa visual di

dalam buku "Memahami Komik". Sehingga memunculkan kapasitas perkembangan sebuah inovasi, dan menghasilkan interdisiplin ilmu baru bersumber dari acuan elemen-elemen semiologi (*langue*, *parole*, penanda, petanda, sintagma, sistem, denotasi, kontotasi maupun metafora) yang menganalisis bahasa visual (Sihabudin, 2013, 68).

Kehadiran bahasa visual di dalam buku "Memahami Komik" tidak dapat dianggap berada dalam suatu ruang hampa. Bahasa visual merupakan wahana komunikasi utama antara komikus, Scott McCloud dengan pembaca. Dalam arti luas, bahasa visual memiliki dua ciri utama; bahasa visual digunakan dalam proses transmisi pesan. Kedua; bahasa visual merupakan kode penggunaannya yang ditentukan oleh pembaca berdasarkan konstruksi pola pikir McCloud dalam penulisan pada buku "Memahami Komik", menurut Montgomery (Sihabudin, 2013, 77).

Munculnya istilah *closure* yang merupakan kata dalam bahasa Inggris (McCloud, 2008, 63) namun telah digunakan sebagai kata serapan dalam bahasa Indonesia dalam konteks interdisiplin ilmu komik. Sehingga *closure* dalam bahasa visual mempunyai dimensi sosial, yang harus dipahami oleh pembaca ataupun komikus lain yang ingin belajar kedalaman pemahaman tentang komik. Tuturan atau *parole* dalam buku "Memahami Komik" memiliki pola yang mencerminkan berbagai fokus pembicaraan atau ide narasi, yang mendasari suatu sistem interaksi sosial yang terjadi dalam percakapan sistematis pada tiap bab di buku "Memahami Komik".

Implikasi visual

Ada empat konsep yang perlu diperhatikan dalam menganalisis buku "Memahami Komik", Sehingga layak mendapatkan posisi sebagai bahan atau sumber referensi (Duncan & J. Smith, 2009, 13-17), yakni; a) buku "Memahami Komik" sebagai bentuk seni originalitas yang merupakan bentuk komunikasi yang unik dan kuat berisi pemahaman teori tentang komik; b) buku "Memahami Komik" sebagai literatur baru memecah, atau setidaknya membaurkan, batas antara teks kata dan teks gambar seperti teori Scott McCloud mengusulkan menggunakan tingkat ketergantungan atau interanimasi dari linguistik dan

bergambar sebagai standar estetika utama untuk mengevaluasi buku komik; c) buku "Memahami Komik" sebagai sejarah yang berarti, dalam konteks ini terbukti buku ini telah menerima banyak review dan testimoni banyak dari oleh pakar dan pekerja kreatif lainnya pada tahun 1998 dan masih diperbincangkan dan digunakan sebagai pedoman dan teori dalam penelitian tentang komik; d) buku "Memahami Komik" sebagai media yang potensial yang memberikan keakuratan informasi tentang komik dalam berbagai perspektif kajian interdisiplin ilmu khususnya pada semiologi dan linguistik.

Will Eisner (1917-2005) sebetulnya menulis perihal teknik menggubah komik pada 1985, tetapi kelangkaan perbincangan teoritis tentang media komik membuat konsep Eisner yang cukup ringkas teracu sebagai batu kedua dalam teori komik. Eisner menurunkan sebuah tuntunan membuat komik, yang melibatkan juga teoritisasi, bahwa komik merupakan suatu media komunikasi yang memiliki perangkat visual dan literal—dengan catatan literal, tertulis menjadi bagian yang visual; sementara visualisasi yang berlangsung mewujudkan suatu naratif. Komik bukan terdiri dari teks bergambar dan teks tertulis, melainkan adalah peleburan dari teks bergambar dan teks tertulis itu sendiri sebagai keutuhan naratif yang mandiri. Scott McCloud yang pada tahun 1993 dianggap secara komprehensif bertujuan menjawab langsung pertanyaan: apakah komik itu sebenarnya?, jadi buku "Memahami Komik" memang sebuah buku pemahaman komik, yang secara ekstrem menjelaskan teori komik dengan wujud komik—yakni sebuah metakomik, komik tentang komik. Melalui McCloud, teoritisasi komik menjadi konstruksi pemikiran yang lebih meyakinkan, dan justru dalam bukunya McCloud mengawali perbincangan antara lain dengan penghargaan kepada Eisner.

Bagi McCloud, komik sebagai bahasa visual lebih dari sekedar seni keberurutan, bukan hanya berbeda dengan Eisner maka komik disebutnya seni yang tak kelihatan (*the invisible art*) sebab pembaca dipastikan melakukan penyimpulan di antara panel-panel, melainkan karena sejarah budaya visual manusia itu sendiri. Mirip dengan Eisner ia memuasalkan huruf dari gambar dan naratif komik bisa dilacak sampai masa prasejarah, tetapi jika Eisner lebih

berurusan untuk memanfaatkannya demi penyusunan teknik tata cerita yang dianggapnya teracu dengan pemahaman sebanyak mungkin pendukung masyarakat kontemporer. McCloud membongkar kebahasaan visual sebagai kecenderungan takterpisah spesies manusia. McCloud seperti Eisner, mula-mula melacak sejumlah karakteristik teknik bercerita berdasarkan naratif berbagai komik di seluruh dunia, tetapi kemudian merumuskan hakikat keberadaan komik itu sendiri (Ajidarma, 2011, 72-73).

Melompati segala rincian Eisner maupun McCloud yang lebih tergunakan untuk pembacaan langsung, premis keduanya bermain dalam letak seni komik sebagai naratif keberurutan. Jika diperiksa, keduanya mengatakan hal yang sama: menurut Eisner adalah pembaca yang memberikan kontribusi gerak ataupun bagaimana keseluruhan peristiwa berlangsung, hanya berdasar panel-panel berisi teks dan gambarnya yang berurutan, sehingga komik disebutnya seni keberurutan (*sequential art*); tetapi bahwa yang berada di dalam imajinasi pembaca itu dalam kenyataannya tidak terlihat, meski memang terpicu oleh keberurutan panel membuat McCloud menyebut komik sebagai seni dari yang tak terlihat (*invisible art*). Dengan kata lain, Eisner dan McCloud melihat sisi-sisi berbeda dari koin yang sama: Eisner bersikap materialis dengan memandangi panelnya; sedangkan McCloud bersikap idealis dengan memandangi celah kosong di antara panel-panel itu. Layaknya konsep 'mimesis' Plato dan 'kreasio' (*idea*) Aristoteles. Konsep Plato penciptaan seni hanya berkuat pada proses peniruan yang dilakukan oleh subyek untuk menghasilkan karya yang subyektif. Sedangkan Aristoteles memiliki konsep yang berbeda 180 derajat, penciptaan seni timbul berdasarkan daya ide yang muncul dari dalam diri manusia kemudian disintesis dengan menggunakan daya kreasi masing-masing kreator.

REFERENSI

- Ajidarma, S. (2011). *Panji Tengkorak kebudayaan dalam perbincangan*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Allen, G. (2003). *Routledge critical thinkers*. New York: Routledge.

- Barthes, R. (2012). *Elemen-elemen semiologi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Budiman, K. (2003). *Semiotika visual*. Yogyakarta: Buku Baik dan Yayasan Cemeti.
- Danesi, M. (2010). *Pesan, tanda dan makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Duncan, R., & Smith, M.J. (2009). *The power of comics: History, form and culture*. London,UK: Continuum.
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Florida: Poorhouse Press.
- Haviland, W., Harald, E.L.P., Bunny, M., & Dana, W. (2011). *Cultural anthropology: The human challenge* (13th ed.). USA: Wadsworth Cengage Learning.
- McCloud, S. (2008). *Memahami Komik* (terj. S. Kinanti). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Piliang, Y.A. (2012). *Semiotika dan hipersemiotika: Kode, gaya dan matinya makna*. Bandung: Matahari.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika komunikasi*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sihabudin, A. (2013). *Komunikasi antarbudaya*. Jakarta: Bumi Aksara.