

**ANALISIS SEMIOTIKA DALAM *WEBTOON* (KOMIK *ONLINE*)
BERJUDUL “*WEE*” KARYA AMOEBA UwU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Ilmu Dakwah



OLEH :

**ENDAH DESTRI RAHAYU
NIM. 19521024**

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

(IAIN) CURUP

2023

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada Yth
Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (IAIN) Curup
Di –
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endah Destri Rahayu
Nim : 19521024
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Endah Destri Rahayu yang berjudul "**Analisis Semiotika dalam *Webtoon (Komik Online) Berjudul "WEE" Karya Amoeba UwU***" Sudah dapat diajukan dalam ujian munaqosyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Curup, Juni 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Dita Verolyna, M. I. Kom
NIP. 19851216 201903 2 004



Femalia Valentine, M.A
NIP. 1988010 4202012 2 002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endah Destri Rahayu

NIM : 19521024

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul : Analisis Semiotika dalam Webtoon (Komik Online)

Berjudul "WEE" Karya Amoeba UwU

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, Saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, ... Juni 2023
Penulis



Endah Destri Rahayu
NIM. 19521024

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS USHULUDIN ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 410 /In.34/FU/PP.00.9/VII /2023

Nama : Endah Destri Rahayu
NIM : 19521024
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul : Analisis Semiotika Dalam *Webtoon* (Komik Online) Berjudul
"WEE" Karya Amoeba Uwu

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,
pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 21 Juni 2023
Pukul : 09.00 s/d 10.30 WIB
Tempat : Gedung Ujian Skripsi Fakultas Dakwah IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Sosial (S.Sos) dalam bidang Dakwah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Dita Verolyna, M. I. Kom
NIP. 19851216 201903 2 004

Femalia Valentine, MA
NIP. 198810 4202012 2 002

Penguji I,

Penguji II,

Anrial, MA
NIDN. 2003018101

Dete Konggoro, M. I. Kom
NIDN. 2028108602

Mengetahui,
Dekan

Dr. H. Nelson, M. Pd.I
NIP. 19690504 199803 1 006

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatulahi Wabarakatuh

Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Semiotika dalam *Webtoon (Komik Online) Webtoon Berjudul “WEE” Karya Amoeba UwU*”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Curup. Skripsi ini disusun atas kerjasama dan berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup
2. Bapak Dr. H. Nelson, M.Pd.I Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
3. Ibu Intan Kurnia Syaputri, MA Selaku Ketua Program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI).
4. Bapak Anrial, MA. Selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Ibu Dita Verolyna, M. I. Kom Selaku Pembimbing I dan Ibu Femalia Valentine, MA Selaku Pembimbing II.
6. Seluruh Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Curup.
7. Orang tua yang tak henti-hentinya selalu mendoakan dan memotivasi untuk senantiasa bersemangat dan tak mengenal kata putus asa. Terkhusus untuk Ibu serta almarhum ayah tercinta yang selalu membuat Saya kuat dan selalu semangat dalam menjalankan tugas skripsi ini. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara material maupun spiritual hingga terselesaikannya skripsi ini.

Serta semua pihak yang telah membantu dan memotivasi hingga terselesaikannya skripsi ini. Peneliti menyadari adanya keterbatasan didalam penyusunan skripsi ini. Besar harapan peneliti akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan bagi pembaca sekalian.

Wassalaamu'alaikum Warahmatullah Wabarakaatuh

Curup, ... Juni 2023

Endah Destri Rahayu

MOTTO

“Jika kamu tidak mengejar apa yang kamu inginkan, kamu tidak akan mendapatkannya. Jika kamu tidak bertanya, jawabannya akan selalu tidak. Jika kamu tidak melangkah maju, kamu akan tetap berada di tempat yang sama”

-Nora Roberts-

..... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ
.....

“...Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan mereka sendiri...”

(QS. Ar-Ra'd: 11)

Sudahi Malasmu, Mari memulai Jalan Suksesmu

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT, yang telah mempermudah proses penelitian ini sehingga pada akhirnya skripsi ini selesai dengan tujuan yang diinginkan. Dengan tidak mengurangi rasa hormat penulis persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang saya hormati, teruntuk:

1. Terkhusus kedua orang tua terhebatku Alm. Bapak Sutarno sebagai motivasiku dan Ibu Safrida sosok orang tua tunggalku, yang tiada hentinya memberikan ketulusan cinta, kasih sayang, kesabaran dan pengorbanan serta doa yang tak terhingga untukku yang tak terbalaskan dan tak akan tergantikan. Terimakasih banyak Ibu dan Bapak, semoga selalu dalam lindungan Allah SWT Aamiin Ya Rabbil'alamiin.
2. Untuk kedua adik laki-laki tersayangku, Muhammad Ihsan dan Ahmad Fathoni, terima kasih karena telah mendo'akan dan menyayangiku dan menyemangatiku.
3. Untuk seluruh Ustadz/zah di Ma'had Al-Jami'ah serta pengurusnya yang telah banyak membantuku dan mendoakanku dalam proses membuat skripsi ini.
4. Untuk dosen pembimbing akademisku Bapak Anrial, MA yang telah membimbing dan memberi arahan selama proses perkuliahan berlangsung.
5. Untuk dosen pembimbing I Bunda Dita Verolyna, M. I. Kom dan dosen pembimbing II Bunda Femalia Valentine, MA yang telah banyak berjasa dalam menyelesaikan skripsi ini dan senantiasa sabar serta ikhlas dalam membimbing dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Untuk seluruh Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam dan Dosen IAIN Curup lainnya yang telah berjasa memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan, semoga Bapak/Ibu Sekalian tidak bosan dalam memberikan ilmu yang bermanfaat untuk Mahasiswa lainnya.
7. Untuk rekan-rekan seperjuangan, keluarga besar Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019, yang telah banyak mendukungku dalam menyelesaikan

skripsi ini semoga kalian selalu dipermudah urusannya dan selalu menjadi orang yang bermanfaat untuk orang lain serta bertanggung jawab.

8. Untuk teman kamar asramaku yaitu 8 Khadijah (Tri, Lara, Sakinah, Farida, Nurjanah, Nittia, Fina, Rasmi, Luluk, Riska, Dika, Fitri, Suwarni, Linda, Adek Kara, Dek Ani Aspika, Dek Deska Dan Adek Icu) yang telah menemani, membantu dan menyemangati dalam membuat skripsi ini
9. Untuk rekan karibku “Grup Tugas Pak Topan” yaitu, Yuk Diosi, Desy, Elsa dan Dini, terimakasih sudah sama-sama ingin berjuang, mendengar keluh kesah, saling menyemangati, membantu dan memotivasi, semoga sehat selalu, panjang umur dan dilancarkan rezekinya.
10. Untuk saudara lillahku Aniza dan Adeta, terimakasih telah menyemangati, membantu dan memotivasi, semoga selalu dalam lindungan-Nya.
11. Untuk si pemilik NIM (22101155110171), terimakasih telah menyemangati, mendukung, membantu, sosok partner segala ranah yang sabar mendengar keluh kesah, serta segala perlakuan peneliti, semoga sehat selalu, panjang umur dan selalu dalam lindungan-Nya.
12. Dan terima kasih juga kepada pihak yang telah mendukungku dalam membuat skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga Allah selalu mudahkan segala urusan.

Peneliti menyadari bahwa karya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi peneliti harap isi dan pembahasan dalam skripsi ini dapat memberikan hal-hal yang bermanfaat serta ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi peneliti maupun pembacanya

ABSTRAK

Skripsi “Analisis Semiotika dalam *Webtoon* (Komik *Online*) Berjudul “*WEE*” Karya Amoeba UwU” Oleh Endah Destri Rahayu (19521024). *Webtoon* merupakan aplikasi komik *online*, sebuah layanan baca komik berbasis digital, yang belakangan ini sangat populer, sebuah wadah untuk berkaryanya para kreator komik yang berseliweran. Selain itu, beberapa komik memiliki pesan yang terkandung di dalamnya, salah satunya seperti *webtoon* berjudul “*WEE*” Karya Amoeba UwU ini. *Webtoon* “*WEE*” menceritakan tentang keseharian remaja SMA yang dilalui dengan penuh suka duka, cita dan cinta berdasarkan sinopsisnya. Dengan jumlah episode yang bertambah setiap minggunya, peneliti menganalisis 3 diantaranya episode 1, 4 dan 86, beberapa episode yang memiliki jumlah suka yang tergolong banyak, serta adanya kecurigaan peneliti terhadap episode-episode tersebut terkait adanya pesan dakwah yang disampaikan secara tersirat maupun tersurat dari adegan tokoh di komik ini.

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*library research*) dengan menggunakan metode analisis kualitatif deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan data, mengklasifikasikan data, menganalisis data, serta menginterpretasikannya. Digunakannya metode ini, karena penelitian dilakukan untuk menggambarkan dengan jelas objek yang diteliti secara murni. Selanjutnya, menggunakan teori analisis semiotika dengan model Ferdinand de Saussure dengan tujuan menganalisis bagaimana pesan dakwah yang terkandung dari Analisis Semiotika pada Komik *Online Webtoon* Berjudul “*WEE*” Karya Amoeba UwU melalui penelitian ini. Terdapat 3 episode yang dipilih, yaitu episode 1, 4 dan 86, dan terbagi menjadi 7 data yang tersedia dengan menggunakan tabel kerja analisis semiotika model Ferdinand de Saussure, melalui teks serta balon teks dialog yang terdapat pada beberapa potongan gambar panel komik yang diteliti, dengan metode analisis penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) pada analisis semiotika pada komik serta pesan dakwah yang terkandung dalam komik ini.

Berdasarkan hasil penelitian Analisis Semiotika dalam *Webtoon* (Komik *Online*) Berjudul “*WEE*” Karya Amoeba UwU, didapat adanya beberapa kosa kata yang mengandung makna tanda yang lebih dalam dari makna sebenarnya secara umum, serta pesan dakwah yang terkandung mengenai kejadian serta kegiatan hidup sehari-hari, yang diperoleh dari analisis menggunakan tabel kerja analisis data dengan konsep linguistik (bahasa) yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Komik ini dihadirkan sebagai bentuk gambaran peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dengan mengajak pembaca untuk dapat lebih baik menyikapi hal-hal yang terjadi dalam kehidupan dengan menampilkan gambaran yang berisi pesan di dalam komik ini.

Kata kunci: Analisis Semiotika, *Webtoon* (Komik *Online*), Pesan Dakwah

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| <u>HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI</u> | ii |
| <u>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</u> | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI | iv |
| <u>KATA PENGANTAR</u> | v |
| <u>MOTTO</u> | vii |
| <u>PERSEMBAHAN</u> | viii |
| <u>ABSTRAK</u> | x |
| <u>DAFTAR ISI</u> | xi |
| <u>DAFTAR TABEL</u> | xiii |
| <u>DAFTAR GAMBAR</u> | xiv |
| <u>BAB I PENDAHULUAN</u> | 1 |
| A. <u>Latar Belakang Masalah</u> | 1 |
| B. <u>Rumusan Masalah</u> | 9 |
| C. <u>Batasan Masalah</u> | 9 |
| D. <u>Tujuan Penelitian</u> | 10 |
| E. <u>Manfaat Penelitian</u> | 10 |
| F. <u>Kajian Literatur</u> | 11 |
| G. <u>Sistematika Penulisan</u> | 16 |
| <u>BAB II LANDASAN TEORI</u> | 19 |
| A. <u>Tradisi Teori Komunikasi</u> | 19 |
| B. <u>Semiotika</u> | 21 |
| C. <u>Semiotika Model Ferdinand de Saussure</u> | 24 |
| D. <u>Pesan Dakwah</u> | 25 |

| | | |
|--|--|-----------|
| E. | <u>Webtoon (Komik Online)</u> | 27 |
| <u>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</u> | | 35 |
| A. | <u>Jenis Penelitian</u> | 35 |
| B. | <u>Objek Penelitian</u> | 37 |
| C. | <u>Waktu dan Tempat</u> | 37 |
| D. | <u>Teknik Pengumpulan Data</u> | 38 |
| E. | <u>Teknik Analisis Data</u> | 39 |
| <u>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</u> | | 41 |
| A. | <u>Deskripsi Umum Komik Online (Webtoon) Berjudul “WEE” Karya AMOEBA UwU</u> | 41 |
| B. | <u>Hasil Penelitian</u> | 44 |
| C. | <u>Pembahasan</u> | 69 |
| <u>BAB V PENUTUP</u> | | 71 |
| A. | <u>Kesimpulan</u> | 71 |
| B. | <u>Saran</u> | 74 |
| <u>DAFTAR PUSTAKA</u> | | |
| <u>LAMPIRAN-LAMPIRAN</u> | | |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perubahan budaya atau kebiasaan dari zaman ke zaman, budaya literasi terhadap masyarakat pun ikut mengalami perubahan tersebut. Adapun literasi secara sederhana dipahami sebagai kemampuan atau keterampilan membaca dan menulis.¹ Seperti yang diketahui, bahwa pada zaman sekarang kebiasaan membaca dan menulis pun tidak hanya dapat dilakukan pada media dengan wujud yang ada, seperti buku atau semacamnya. Namun, dengan adanya kemajuan teknologi, budaya literasi ini pun ikut berpindah, dari yang tadinya hanya pada media cetak, sekarang dapat lebih praktis melalui media digital. Hal ini juga, dapat menumbuhkan minat membaca dan menulis tersebut, dengan alasan yang sama, yaitu lebih praktis, dan dapat digunakan dimana saja dan juga kapan saja.

Di zaman yang serba canggih saat ini, media baca tidak hanya kita temui dalam bentuk buku atau sejenisnya, namun juga telah meluas dalam bentuk digital dengan keunggulan dapat dibaca kapan saja serta gratis, diantaranya *Wattpad*, *Webtoon*, *Webnovel*, *Noveltoon*, *Innovel*, dan beberapa aplikasi baca populer lainnya. Adapun dalam hal ini seperti komik daring atau *online* sangat menguntungkan bagi pembaca serta si

¹ Iis Lisnawati dan Yuni Ertinawati, "Literat Melalui Presentasi" *Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Siliwangi*, Vol.1, No. 1 (2019) hlm.3

pembuat karya, karena dari segi biayanya, dibandingkan dengan komik cetak, jangkauan untuk mengakses juga lebih luas. Hal ini dapat dilakukan dengan mengakses situs komik dengan hanya membuka aplikasinya.

Membaca komik adalah bagian dari salah satu cara seseorang melepas pikiran lelahnya, sehingga membaca komik ini bisa dikatakan sebagai kebutuhan untuk orang-orang tertentu, misalnya bagi orang-orang yang membutuhkan komik sebagai media “*refreshing*”. Adapun beberapa manfaat dari membaca komik ini seperti menumbuhkan kecintaan pada membaca, meningkatkan kemampuan untuk berpikir, serta membuat pikiran menjadi lebih aktif. Namun terkadang, tidak menutup kemungkinan bahwa membaca komik juga akan membuat seseorang berpikir lebih dalam karena terbawa oleh alurnya. Karena dalam setiap potongan gambarnya terkadang memiliki makna yang tersurat. Sebab komik merupakan suatu kreasi gambar yang di dalamnya terdapat jalan cerita, yang diantaranya merupakan gabungan teks berupa dialog dan potongan-potongan gambar yang menarik. Adapun pembaca komik rata-rata adalah anak muda berusia 15 hingga 25 tahun², tetapi tidak dapat dibantah pula apabila seseorang yang berusia lanjut juga menyukai komik sebagai bacaan mereka.

² <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-komik/> (Di akses pada 30 April 2023, Pukul 11:15 WIB)

Menurut Bonneff terdapat dua kategori komik sesuai dengan bentuknya, yakni komik bersambung dan nuku komik³. Lalu pada perkembangan selanjutnya terdapat pula novel grafis, komik komplikasi dan komik *online*⁴. Novel grafis merupakan sebuah cerita yang lebih panjang dari tema yang diangkat lebih berat dibanding dengan komik, sedangkan komik komplikasi ialah kumpulan dari beberapa judul dan penggiat komik yang berbeda, lalu komik daring adalah komik yang mengandalkan jaringan *internet*. Salah satu aplikasi komik *online* atau daring yang sangat populer hingga sekarang adalah komik *online Webtoon*.

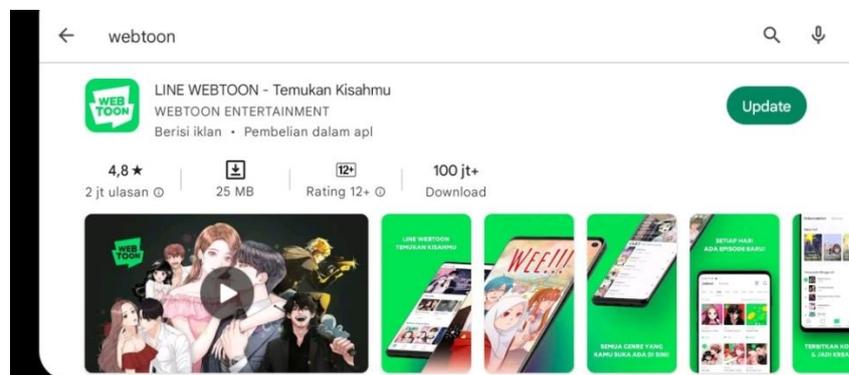
Aplikasi *Webtoon* merupakan aplikasi komik daring atau *online* yang berasal dari Korea Selatan, yang didirikan Daum pada tahun 2004. Aplikasi ini memiliki jumlah pengguna yang terus melejit tampaknya membuat *DC Comics* tertarik untuk menyepakati kerja sama. Per Agustus 2021, *Webtoon* memiliki sekitar 166 juta pengguna aktif bulanan. Selain itu *Webtoon* memiliki 6 juta pembuat konten. Ini bukanlah angka yang sedikit. *Webtoon* didirikan oleh Kim Jun-Koo pada 2004 silam di Korea Selatan. *Webtoon* dirilis melalui aplikasi *Line* secara global pada 2014. Seluruh seniman dan penulis bisa mengunggah karya mereka di *Webtoon* kemudian terus berkembang dengan meluncurkan konten berbahasa Thailand pada 2014 dan Bahasa Indonesia pada 2015. Kemudian pada

³ Marcell Bonneff, *Komik Indonesia*. Penerjemah Rahayu S. Hidayat (Jakarta: Gramedia, 1998), hlm.9

⁴ Indira Maharani, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas* (Yogyakarta: Kata Buku, 2011) hlm.15

2019, *Line Webtoon* bertransformasi menjadi *Webtoon* secara mandiri. Pada awal 2021, *webtoon* mengakuisisi situs cerita populer, *Wattpad*. Dengan akuisisi ini, maka *Webtoon* punya dasar yang jauh lebih luas untuk menjangkau pembaca setiap komik dan cerita bersambung. Dengan jumlah pengguna aktif 166 juta akun per bulan, maka *Webtoon* mendulang keuntungan yang tidak sedikit. Keuntungannya tentu berasal dari iklan, konten berbayar, penjualan IP, dan adaptasi film. Tidak sedikit judul komik di *Webtoon* yang akhirnya diangkat ke film atau serial.⁵

Gambar 1. 1 Profil *webtoon* pada aplikasi unduhan



Sumber: Aplikasi pengunduh resmi *Playstore*, (tahun 2023)

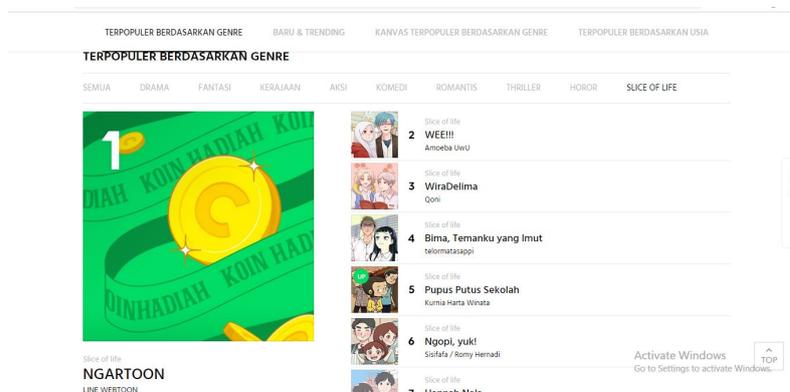
Pada gambar 1.1, yaitu Profil *webtoon* pada aplikasi unduhan dapat dilihat bahwa, aplikasi *webtoon* memang bukanlah aplikasi yang dibuat oleh Indonesia, namun aplikasi ini merupakan salah satu wadah bagi penggiat komik dari berbagai negara, dan Indonesia salah satunya. Bahkan, beberapa diantaranya komik yang terbitkan di aplikasi ini juga dilirik oleh rumah produksi film sehingga menjadi serial serta film layar

⁵<https://bgalpha.id/news/line-webtoon-sejarah-konten-dan-fakta-yang-perlu-diketahui>
(Diakses pada 22 Mei 2022 Pukul 23:05 WIB)

lebar di Indonesia. Seperti komik populer Egnoid, Terlalu Tampan, dan beberapa judul lainnya.⁶

Adapun dalam aplikasi *Webtoon* ini, tidak hanya kreator yang berlisensi saja yang dapat menerbitkan cerita komiknya, namun kreator yang ingin memulai karyanya juga disediakan wadah oleh aplikasi ini, yaitu pada fitur menu *Webtoon Kanvas*.⁷ Dalam *Webtoon* kanvas ini, kreator amatir juga dapat menerbitkan ceritanya, dan nantinya jika sudah mendapat persetujuan, komik yang ia terbitkan bisa menjadi *webtoon* resmi yang nantinya masuk pada kategori *Webtoon Official*. Adapun salah satu *webtoon* yang populer dalam menu *webtoon* kanvas ini yaitu “WEE”, yang mana komik *online* yang satu ini pun akhirnya menjadi komik yang terdaftar dalam *webtoon official* yang tetap menjadi *webtoon* populer pada *genre slice of life*.

Gambar 1. 2 Komik “WEE” yang merupakan komik populer pada *genre slice of life*



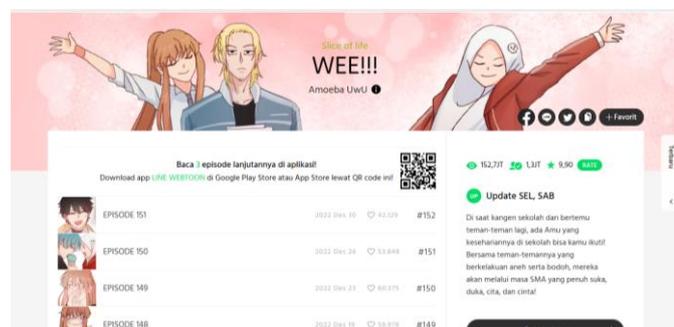
Sumber: Website resmi *Webtoon*, (tahun 2023)

⁶<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.naver.lineweetoon&hl=id&gl=US&pli=1> (Diakses pada 1 Mei 2023 Pukul 22:06 WIB)

⁷<https://www.webtoons.com/id/challenge> (Diakses pada 1 Mei 2023 Pukul 22:10 WIB)

Pada gambar 1.2 dapat dilihat bahwa, Komik “WEE” dalam *webtoon official* ini merupakan webtoon terpopuler dalam *webtoon official* untuk genre *slice of life* atau komik strip yang menceritakan kehidupan sehari-hari, yang diterbitkan oleh kreator dengan nama pena “Amoeba UwU”.⁸ Komik “WEE” ini pertama kali diunggah pada 27 Juli 2021, yang hingga sekarang terdapat 142 episode (tercatat pada 28 November 2022) yang masih berkelanjutan dan terus diperbarui setiap hari Selasa dan Sabtu. Komik ini pun menjadi komik terpopuler peringkat pertama dengan jumlah total pengunjung sebanyak 129,4 Juta; berlangganan 1,2 juta; dengan *rate* sebesar 9,90 bintang.⁹ Dalam komik ini menceritakan tentang kehidupan sekolah serta kehidupan sehari-hari dari kelompok pertemanan lima orang remaja SMA, yaitu Amu, Upi, Kiki, Sho dan Toro. Kelima remaja ini dihadirkan dengan latar belakang dan lingkungan kehidupan yang berbeda-beda.

Gambar 1. 3 Profil *webtoon* “wee”



Sumber: Website resmi *Webtoon*, (tahun 2023)

⁸https://www.webtoons.com/id/top?rankingGenre=SLICE_OF_LIFE&challengeRankingGenre=ALL&target=MALE10&selectedComponent=WEBTOON_GENRE_RANKING (Diakses pada 1 Mei 2023 Pukul 22:03 WIB)

⁹<https://www.webtoons.com/id/top#> (Diakses pada 1 Mei 2023 Pukul 21:55 WIB)

Dalam gambar 1.3 yang merupakan Profil *webtoon* “*wee*”, dapat dipertegas, dalam komik ini, Amu yang berperan sebagai sosok remaja perempuan berhijab dengan tingkah konyolnya, merupakan sosok yang dicurigai sebagai tokoh utama dalam komik ini, karena selalu dihadirkan dalam setiap episode yang berkelanjutan. Atas dasar pernyataan tersebut, Peneliti memfokuskan penelitian terhadap komik “WEE” ini oleh sosok Amu, maka, hal inilah yang menjadi perhatian untuk mencari serta menganalisis tanda semiotika dan nilai pesan dakwah yang terkandung, pada penyampaian yang mengandung makna dari beberapa potongan komik yang dihadirkan dalam gambar serta teks yang dihadirkan.

Saussure mendefinisikan tanda sebagai satuan yang terdiri dari penanda dan petanda. Pemikiran Saussure yang paling penting dalam semiotik adalah pandangannya mengenai tanda. Saussure meletakkan tanda dalam konteks komunikasi manusia dengan melakukan pemilahan antara apa yang disebut *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), yakni apa yang dikatakan dan apa yang ditulis atau dibaca. *Signified* adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep aspek mental dari bahasa. Kedua unsur ini seperti dua sisi dari sekeping mata uang atau selembar kertas. Tanda bahasa dengan demikian menyatukan, bukan hal dengan nama, melainkan konsep dan gambaran akustis.¹⁰

¹⁰Alex Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis “Framing”* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018) hlm.125

Maka dapat disimpulkan dalam hal ini, semiotika ialah tanda yang tidak terbatas, yang mana semiotika ini juga dapat digunakan sebagai media untuk mengetahui tujuan komunikasi pikiran, perasaan atau ekspresi yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan melalui rangkaian tanda yang disampaikan untuk berkomunikasi, bahkan dalam aplikasi semiotika komunikasi, salah satunya praktiknya yang dituangkan dalam sebuah karya seperti komik.

**Tabel Kerja Analisis Semiotika Model Ferdinand de Saussure
(Analisis Makna Tanda)**

| | |
|----------------------------|----------------------------|
| <i>Signifier</i> (penanda) | <i>Signified</i> (petanda) |
|----------------------------|----------------------------|

Tabel 1.1 Tabel Kerja Analisis Data

Sumber: Skripsi Analisis Semiotika Ariel Noah Pada Iklan Gosend Versi *Cepetangosendinstan* Di Youtube, Oleh Tiara Anita. Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, 2018, IAIN Curup

Pada tabel 1.1 yang merupakan Tabel kerja analisis data dari Analisis Semiotika bahwa, Penelitian ini akan menggunakan model analisis semiotika dengan alasan bahwa teori ini sangat relevan dengan jenis objek yang akan diteliti, yaitu dengan meneliti beberapa potongan cerita komik yang dianggap memiliki keterkaitan dengan pesan dakwah yang terkandung di dalamnya. Selain itu, peneliti akan menggunakan teori model Ferdinand de Saussure, yang mana akan menelaah beberapa potongan komik yang dicurigai mengandung pesan dakwah serta menggunakan teori semiotika model Ferdinand de Saussure dengan konsep *signifier* dan *signified* dalam meninjau unsur visual pada komik yang akan diteliti, yang mana peneliti memfokuskan pada kata-kata atau

balon teks dialog antar tokoh yang didasari oleh latar belakang yang ada, dan difokuskan pada karakter tokoh utama dengan lawan bicaranya, yaitu Amu dan teman-temannya yang dicurigai terdapat pesan dakwahnya yang hanya difokuskan oleh beberapa episode, yaitu episode 1, 4, 86, yang mana pada beberapa episode ini memuat banyak pesan dakwah pada komik “WEE” ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu, bagaimana pesan dakwah yang terkandung dari Analisis Semiotika pada *Webtoon (Komik Online)* Berjudul “WEE” Karya Amoeba UwU?

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti akan memfokuskan target penelitian agar mempermudah proses penulisan. Adapun target yang difokuskan yakni beberapa potongan gambar cerita pada beberapa episode dari 142 episode yang ada (pada Kamis, 9 Maret 2023), yaitu pada episode 1, 4, 86 yang mana peneliti memfokuskan pada kata-kata atau balon teks dialog antar tokoh yang didasari oleh latar belakang yang ada, dan difokuskan pada karakter tokoh utama dengan lawan bicaranya, yaitu Amu dan teman-temannya yang dicurigai terdapat pesan dakwahnya.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui pesan dakwah yang terkandung dari Analisis Semiotika pada *Webtoon* (Komik *Online*) Berjudul “WEE” Karya Amoeba UwU.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan berguna sebagai penambahan referensi untuk perkembangan ilmu komunikasi khususnya pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, yang dikhususkan pada kajian teori-teori yang berkaitan dengan semiotika.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan berguna sebagai penambahan wawasan bagi pelajar, mahasiswa, serta masyarakat bahkan siapapun. Dan juga agar para pembaca menyadari bahwa komik tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai pengembang minat baca seseorang.

F. Kajian Literatur

1. Teori Yang Digunakan

Dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini ialah teori mengenai analisis Semiotika. Analisis semiotika yang digunakan pada penelitian ini ialah analisis semiotika yang dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure.

Semiotika adalah studi mengenai tanda (*sign*) dan simbol. Tradisi semiotika mencakup teori utama yaitu mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya yang berada diluar diri. Studi ini tidak hanya memberikan jalan mengenai cara mempelajari komunikasi tapi juga memiliki efek besar pada hampir setiap aspek dalam teori komunikasi. Semiotik bertujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana komunikator menkonstuksi pesan.¹¹

Semiologi menurut Saussure adalah kajian mengenai tanda dalam kehidupan sosial manusia, mencakup apa saja tanda tersebut dan hukum apa yang mengatur terbentuknya tanda. Hal ini menunjukkan bahwa tanda dan makna dibalik tanda terbentuk dalam kehidupan sosial dan terpengaruhi oleh sistem (atau hukum) yang berlaku didalamnya. Ada beberapa hal dalam sistem yang mempengaruhi pembentukan dan pelestarian tanda dalam masyarakat, dan Saussure

¹¹ Putra Chaniago, "Representasi Pendidikan Karakter dalam Film Surau dan Silek". *Journal Islamic of Education Policy*, Vol. 4 (2019): hlm. 138

lebih menekankan pada peranan bahasa dibanding aspek lain seperti sistem tulisan, agama, sopan-santun, adat istiadat dan lain sebagainya. Menurut Saussure yang dikutip Sobur dalam bukunya Semiotika Komunikasi mengatakan bahwa, Semiotika atau semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat.¹²

Petanda tidak mungkin disampaikan tanpa penanda. Petanda atau yang ditandakan itu termasuk tanda sendiri dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistik. Proses petanda atau penanda akan menghasilkan realitas eksternal atau petanda. Tanda bahasa selalu mempunyai dua segi, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Suatu penanda tanpa petanda tidak berarti apa-apa dan karena itu tidak merupakan tanda. Sebaliknya suatu petanda tidak mungkin disampaikan atau ditangkap lepas dari penanda. Petanda atau yang ditandakan itu termasuk tanda sendiri dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistik.¹³

Oleh sebab itu, peneliti menggunakan teori semiotika model Ferdinand de Saussure, karena sederhananya dalam teori yang beliau kemukakan analisis yang dilakukan merupakan suatu faktor linguistik (bahasa), yang di dalamnya mencari sebuah makna dari sebuah tanda (*sign*) yang diartikan ke dalam sebuah penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang dilakukan oleh peneliti.

¹² Anni Lamria Sitompul.dkk, "Analisis Poster Video Klip Lathi: Kajian Semiotika Ferdinand de Saussure". *Jurnal Seni Desain dan Budaya*, Vol. 6 No. 1 (2021): hlm. 25

¹³ Anni Lamria Sitompul.dkk. *Loc. cit.* hlm. 25-26

2. Penelitian Terdahulu

Agar proses penelitian menjadi lebih terarah, maka penulis melakukan studi pustaka hasil penelitian sebelumnya, diantaranya adalah:

- a. Nilai Keberagaman dalam Komik Online Webtoon Berjudul 90 Days, yang diteliti oleh Andini Jayanti Putri (KPI, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).¹⁴ Peneliti ini memiliki persamaan yaitu menganalisis komik *online webtoon* dan terdapat perbedaan bahwa peneliti ini menggunakan teori semiotika menurut Teori Charles S. Peirce, serta meneliti nilai keberagaman yang terkandung dalam komik yang diteliti. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, serta teori analisis semiotika model Pierce, yang mengklasifikasikan bahan analisis berupa makna representasi (*Qualisign/Sinsign/Legisign*), Objek (*Icon/Index/Symbol*), dan interpretasi (*Rheme/Dicisign/Argument*), serta dalil berupa hadist dan Al quran, peneliti menuangkan hasil analisisnya dengan menggunakan kalimat serta gambar sebagai data pelengkap.
- b. Analisis Semotika Pesan Moral Islami dalam Komik Strip Si Bedil: Mantap Qolbu Karya Reyhan Senja dan Seto Buje, yang diteliti oleh Ulfa Wahyu Listiorini (KPI, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu

¹⁴ Andini Jayanti Putri, *Nilai Keberagaman dalam Komik Online Webtoon Berjudul 90 Days*. (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).

Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018).¹⁵ Peneliti ini memiliki persamaan yaitu meneliti komik serta pesan moral yang terkandung dan terdapat perbedaan pada bagian penggunaan teori semiotika, karena peneliti menggunakan semiotika Pierce. Metode yang digunakan ialah pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivisme serta jenis penelitian analisis deskriptif. Dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Pierce dengan hasil bahwa terdapat tanda-tanda maupun simbol-simbol dalam komik yang diteliti serta pesan yang tersurat maupun tersirat dari gambar teks yang teliti yaitu beberapa pesan Islami, diantaranya mengenai serakah, menolong sesama (ta'awun), berprasangka baik (husnudzan), putus asa, bersyukur, berbuat kebaikan, ikhlas dan sabar serta taat.

- c. Pesan Moral dalam Komik Online (Analisis Semiotik terhadap *Line Webtoon* "Sarimin" Episode 1-26 Karya Nagaterbang) yang diteliti oleh Rully Shoumi Marfu'ah (KPI, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019).¹⁶ Peneliti ini memiliki beberapa kesamaan, yakni objek yang diteliti mengenai komik digital Webtoon, kemudian perbedaannya terletak pada teori yang digunakan yakni teori

¹⁵ Ulfa Wahyu Listiorini, *Analisis Semiotika Pesan Moral Islami dalam Komik Strip Si Bedil: Mantap Qolbu Karya Reyhan Senja dan Seto Buje*. (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018).

¹⁶ Rully Shoumi Marfu'ah, *Pesan Moral dalam Komik Online (Analisis Semiotik terhadap Line Webtoon "Sarimin" Episode 1-26 Karya Nagaterbang)*. (Surabaya: IAIN Ponorogo, 2019).

Charles S. Peirce. Serta terletak pada objek yang diteliti, bilamana sang peneliti menganalisis komik digital yang berjudul Sarimin dari episode 1-26. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif serta analisis semiotika Pierce dan juga menganalisis pesan moral dari pengamatan peneliti terhadap gambar yang diteliti, penelitian ini menghasilkan bahwa tanda/representasi secara umum memberikan gambaran tentang perilaku baik atau buruknya seseorang dan beberapa pesan moral yang memuat komik tersebut. Dengan kesimpulan bahwa komik yang diteliti ini menunjukkan pesan moral untuk mengajak seseorang selalu berada di jalan kebenaran, melakukan hal yang baik dan tawakal kepada Allah.

- d. Analisis Semiotika pada Lukisan Wanita Berhijab Karya Ameena Y. Khan yang ditulis oleh Sheilla Imelda Putri (KPI, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018).¹⁷ Penelitian ini memiliki persamaan dalam penggunaan teori yaitu teori semiotika, namun yang membedakannya ialah penggunaan model teori semiotika yang berbeda yaitu peneliti ini menggunakan teori semiotika Charles S. Peirce, dan juga pada objek yang diteliti. Pada penelitian ini, objek yang diteliti adalah Lukisan Wanita Berhijab karya Ameena Y. Khan. Metode yang digunakan pada penelitian adalah metode analisis semiotika

¹⁷ Sheilla Imelda Putri, *Analisis Semiotika pada Lukisan Wanita Berhijab Karya Ameena Y. Khan*. (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018).

dengan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Adapun kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah makna pesan dari hasil analisis dapat dikatakan bahwa ide ini digunakan Ameena Y. Khan sebagai salah satu bentuk “demokrasi”nya untuk meminimalisir kasus islamophobia yang marak terjadi di Amerika Selatan.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan, Menjelaskan tentang pendahuluan yang diarahkan kepada penjabaran masalah yang hendak diteliti yang berisi latar belakang masalah yang diangkat yaitu makna dan pesan terselubung dari komik *online (Webtoon)* yang berjudul “WEE” karya Amoeba UwU. Rumusan masalah yang menjadi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian ini. Kemudian batasan masalah dari penelitian, agar penelitian dapat terarah sebagaimana mestinya dan tetap sesuai dengan konteks yang ada yang dapat menjawab rumusan masalah yang dijabarkan. Selain itu juga memaparkan penjelasan dari tujuan dan manfaat penelitian sebagai dasar akan dilakukannya penelitian, serta termasuk juga sistematika penulisan.
2. BAB II Kajian Teori, Bab ini berisikan penjelasan mengenai segala teori yang digunakan atau dibahas di dalam penelitian. Dimana peneliti memaparkan mengenai tradisi teori komunikasi yang kemudian dari

salah satu teori yang disebutkan, merujuk pada teori yang digunakan peneliti yaitu semiotika. Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan semiotika model Ferdinand de Saussure yang juga dijelaskan pada BAB II ini. Kemudian, peneliti menjelaskan terkait apa saja bentuk pesan dakwah dan juga penjelasan mengenai *Webtoon* (komik *online*) sebagai objek dari penelitian yang dilakukan.

3. BAB III Metodologi Penelitian, Berisi penjabaran tentang metode penelitian yang digunakan peneliti untuk memecahkan masalah terdiri dari jenis penelitian, yang mana dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan teori analisis semiotika model Ferdinand de Saussure. Kemudian, menjabarkan mengenai teknik pengumpulan data serta analisis datanya dengan cara pengamatan *library research* terhadap objek yaitu komik *online* (*Webtoon*) berjudul “WEE” karya Amoeba UwU.
4. BAB IV Hasil dan Pembahasan, Bab ini mendeskripsikan hasil dari penelitian tentang temuan-temuan yang didapat oleh peneliti, yang menjawab rumusan masalah yang disediakan pada bab II sebelumnya terkait analisis semiotika pada komik yang digunakan sebagai objek dari penelitian yaitu, komik *online* (*Webtoon*) berjudul “WEE” karya Amoeba UwU.
5. BAB V Penutup, Penutup yang memaparkan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah di bahas sebelumnya yang di ungkapkan dengan jelas, terperinci

dan operasional sehingga mudah untuk diterapkan oleh pihak-pihak tertentu serta dapat mengamalkan pesan yang terkandung dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tradisi Teori Komunikasi

Suatu gagasan penting dalam mengorganisasi atau mengelompokkan teori komunikasi dikemukakan oleh Robert T. Craig, seorang guru besar ilmu komunikasi dari Universitas Colorado. Littlejohn dan Foss, dalam bukunya *Theories of Human Communication*, menggunakan pandangan Robert Cairg dalam mengelompokkan berbagai teori komunikasi. Menurut Littlejohn dan Foss, tipologi teori komunikasi yang dikemukakan Robert Cairg dapat digunakan sebagai panduan dan alat untuk meninjau berbagai asumsi, perspektif serta titik penting dari berbagai teori komunikasi yang ada. Pandangan Cairg menawarkan pandangan yang berguna untuk memahami berbagai bidang dalam ilmu komunikasi secara keseluruhan serta berbagai pemikiran atau tradisi yang dianut para sarjana komunikasi.¹⁸

Robert Cairg membangun suatu model yang membantu kita dalam menjelajahi berbagai bidang yang ada dalam ilmu komunikasi yang tujuannya adalah untuk menjelaskan mengenai bagaimana manusia melakukan proses komunikasi. Menurut Cairg, ilmu komunikasi memiliki ciri atau sifat yang selalu diwarnai dengan berbagai teori dan cara pandang (perspektif). Tidak adanya suatu teori komunikasi yang tunggal mendorong kita untuk memiliki suatu metamodel teori komunikasi yang menyeluruh yang dapat membantu

¹⁸ Morissan, *Teori Komunikasi* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm.26

kita menjelaskan berbagai topik dan asumsi yang membantu kita dalam melakukan pendekatan terhadap berbagai teori. Metamodel teori komunikasi menyediakan suatu sistem yang kuat bagi kita untuk mengorganisir berbagai teori komunikasi. Di sini, kita menggunakan pandangan Cairg dalam menjelaskan berbagai teori komunikasi antarpribadi. Robert Cairg membagi dunia teori komunikasi ke dalam tujuh kelompok pemikiran atau tujuh tradisi pemikiran, yaitu:

1. Semiotika (*semiotic*)
2. Fenomenologi (*phenomenology*)
3. Sibernetika (*cybernetic*)
4. Sosiopsikologi (*sociopsychological*)
5. Sosiokultural (*sociocultural*)
6. Kritis (*critical*)
7. Retorika (*rhetorical*)

Littlejohn dan Foss mengemukakan bahwa: “*As a group, these traditions, provide sufficient coherence to allow us to look at theories side by side and to understand their essential commonalities and divisions*” (sebagai suatu grup, berbagai tradisi ini cukup memudahkan bagi kita untuk meninjau berbagai teori satu per satu dan untuk memahami kesamaan dan pembagian teori yang penting).¹⁹

¹⁹ Morissan, *Op. Cit.* hlm.27

B. Semiotika

Semiotika adalah studi mengenai tanda (*signs*) dan simbol yang merupakan tradisi penting dalam pemikiran tradisi komunikasi. Tradisi komunikasi mencakup teori utama mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya yang berada diluar 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.²⁰

Konsep dasar yang menyatukan tradisi semiotika ini adalah ‘tanda’ yang diartikan sebagai *a stimulus designating something other than itself* (suatu stimulus yang mengacu pada sesuatu yang bukan dirinya sendiri). Pesan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam komunikasi. Menurut Jhon Powers (1995), pesan memiliki tiga unsur, yaitu 1) tanda dan simbol; 2) bahasa; dan 3) wacana (*discourse*). Menurutnya, tanda merupakan dasar bagi semua komunikasi. Tanda menunjuk atau mengacu pada sesuatu yang bukan dirinya sendiri, sedangkan makna atau arti adalah hubungan antara objek atau ide dengan tanda. Kedua konsep tersebut menyatu dalam berbagai teori komunikasi, khususnya teori komunikasi yang memberikan perhatian pada simbol, bahasa serta tingkah laku nonverbal. Kelompok teori ini menjelaskan bagaimana tanda dihubungkan dengan makna dan bagaimana tanda

²⁰ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: PT Rosdakarya, 2009) hlm.26

diorganisasi. Studi yang membahas mengenai tanda ini disebut dengan semiotika.²¹

Adapun tokoh – tokoh yang menggeluti semiotika antara lain:²²

1. Charles Sanders Peirce, adalah seorang pemikir yang argumentatif. Bagi Peirce, tanda “*is something which stands to somebody for something in some respect or capacity.*” Peirce membagi tanda atas *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). Ikon adalah tanda yang berhubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah, atau dengan kata lain ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya. Hubungan di antaranya bersifat arbitrer atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat.
2. Ferdinand de Saussure, adalah pendiri linguistik modern yang menulis buku tentang *Course in General Linguistics*, ada lima pandangan tentang tanda dari Saussure yaitu, (1) *Signifier* (penanda) dan *Signified* (petanda), menurut Saussure prinsip yang mengatakan bahasa itu adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yakni penanda dan

²¹ Ibid, hlm. 27

²² Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009) hlm.36-37

petanda. Penanda adalah aspek material dari bahasa: apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep. (2) *Form* (bentuk) dan *content* (materi). (3) *Langue* (bahasa) dan *Parole* (tuturan, ujaran). (4) *Synchronic* (sinkronik) dan *Diachronic* (diakronik); serta (5) *Syntagmatic* (sintagmatik) dan *associative* (paradigmatik).

3. Roman Jakobson, adalah salah satu dari beberapa ahli linguistik abad 20. Pemikirannya yang penting adalah penekanannya pada dua aspek dasar struktur bahasa yang diwakili oleh gambaran metafor retorik (kesamaan), dan metonimia (kesinambungan). Jakobson berpandangan bahwa bahasa ada enam macam fungsi, yaitu (1) fungsi referensial, pengacu pesan; (2) fungsi emotif, pengungkap keadaan pembicara; (3) fungsi konatif, pengungkap keinginan pembicara yang langsung atau segera dilakukan atau dipikirkan oleh sang penyimak; (4) fungsi metalingual, penerang terhadap sandi atau kode yang digunakan; (5) fungsi fatis, pembuka, pembentuk, pemelihara hubungan atau kontak antara pembicara dengan penyimak; dan (6) fungsi puitis, penyandi pesan.
4. Louis Hjelmslev, adalah salah satu tokoh linguistik yang berperan dalam pengembangan semiologi pasca-Saussure. Hjelmslev mengembangkan sistem dwipihak (*dyadic system*) yang merupakan ciri sistem Saussure. Sumbangan Hjelmslev terhadap semiologi Saussure adalah dalam menegaskan perlunya sebuah “sains yang mempelajari bagaimana tanda hidup dan berfungsi dalam masyarakat”. Menurut Hjelmslev, linguistik

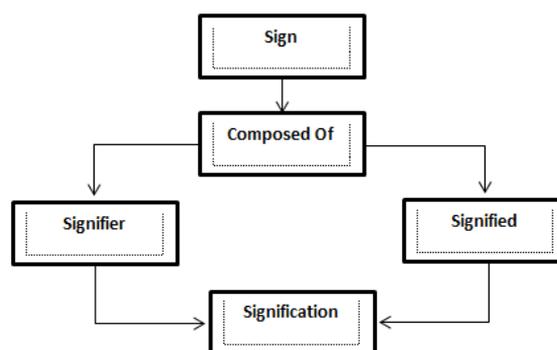
adalah sebuah contoh metasemiotika: telaah tentang bahasa yang juga adalah bahasa itu sendiri.

5. Roland Barthes, adalah salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikan model linguistik dan semiologi Saussurean. Ia berpendapat bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi – asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu.

C. Semiotika Model Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure mengemukakan bahwa semiotika umumnya digunakan sebagai alat mendefinisikan kategori dari tanda yang hanya bisa merepresentasikan sesuatu apabila si pembaca tanda memiliki pengalaman atas representasinya. Menurut Saussure suatu tanda bisa dianggap sebagai tanda apabila di dalamnya terdapat penanda dan petanda. Model semiotika Saussure adalah semiotika tentang segala sesuatu yang dapat diamati jika terdapat penanda dan petanda.²³ Berikut adalah gambar bagan proses analisis semiotika menurut Ferdinand de Saussure

Gambar 2.1 Bagan Proses Analisis Semiotika teori Saussure



²³ Ibid, hlm. 47

Sedikitnya, ada lima pandangan dari Saussure yang dikemudian hari menjadi peletak dasar dari struktur alisme Levi-Strauss, yaitu pandangan tentang (1) *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda); (2) *form* (bentuk) dan *content* (isi); (3) *langue* (bahasa) dan *parole* (tuturan, ujaran); (4) *synchronic* (sinkronis) dan *diachronic* (diakronik); (5) *sintagmatis* (sintagmatis) dan *associative* (paradigmatik).²⁴

D. Pesan Dakwah

Pesan adalah ide, gagasan, informasi, dan opini yang dilontarkan seorang komunikator kepada komunikan yang bertujuan untuk mempengaruhi komunikan ke arah sikap yang di inginkan komunikator.²⁵

Sedangkan dakwah ditinjau dari etimologi atau bahasa, kata dakwah berasal dari bahasa Arab, yaitu “da’a-yad’u-dakwatan”, artinya mengajak, menyeru, memanggil. Warson Munawwir, menyebutkan bahwa dakwah artinya adalah memanggil (*to call*), mengundang (*to invite*), mengajak (*to summon*), menyeru (*to propose*), mendorong (*to urge*) dan memohon (*to pray*).²⁶

Secara terminologi, definisi mengenai dakwah telah banyak dibuat para ahli, dimana masing-masing definisi tersebut saling melengkapi. Walaupun berbeda susunan redaksinya, namun maksud dan makna hakikinya

²⁴Alex Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis “Framing”* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018) hlm.83

²⁵Susanto Astrid, *Komunikasi Dalam Teori dan Praktek*, (Bandung: Bina Cipta 1997). hlm.7

²⁶Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah* (Jakarta: Amzah, 2009). hlm. 1

sama. Beberapa definisi dakwah yang dikemukakan para ahli mengenai dakwah, diantaranya:

- a. Abu Bakar Zakaria mengatakan dakwah adalah usaha para ulama dan orang-orang yang memiliki pengetahuan agama Islam untuk memberikan pengajaran kepada khalayak umum sesuai dengan kemampuan yang dimiliki tentang hal-hal yang mereka butuhkan dalam urusan dunia dan keagamaan.²⁷
- b. Toha Yahya Omar mendefinisikan bahwa dakwah adalah mengajak manusia dengan cara bijaksana kepada jalan yang benar sesuai dengan perintah Allah, untuk keselamatan dan kebahagiaan mereka di dunia dan akhirat.²⁸
- c. Jalaludin Rahmat Dakwah adalah ilmu yang membahas tentang proses penerimaan, pengolahan, dan penyampaian ajaran Islam untuk merubah perilaku individu, kelompok, dan masyarakat sesuai dengan ajaran Islam.²⁹
- d. Quraish Shihab mendefinisikan dakwah sebagai seruan atau ajakan kepada keinsafan, atau usaha mengubah situasi yang tidak baik kepada situasi yang tidak baik kepada situasi yang lebih baik dan sempurna baik terhadap pribadi maupun masyarakat.³⁰

²⁷ Moh. Ali Aziz, Edisi revisi, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2004). hlm. 11.

²⁸ *Ibid*, hlm. 13.

²⁹ Enjang & Aliyudin, *Dasar Dasar Ilmu Dakwah*, (Bandung : Widya Padjadjaran, 2009). hlm. 76

³⁰ M.Munir & Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah* (Jakarta: Kencana, 2009). hlm. 20.

- e. M. Arifin Dakwah adalah suatu kegiatan ajakan dalam bentuk lisan, tingkah laku, dan sebagainya yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam usaha memengaruhi orang lain secara individu maupun kelompok agar timbul dalam dirinya suatu pengertian, kesadaran, sikap, penghayatan, serta pengalam terhadap ajaran agama, message yang disampaikan kepadanya tanpa adanya unsur-unsur paksaan.³¹

Jadi yang dimaksud dengan pesan dakwah adalah suatu yang disampaikan oleh Da'i kepada Mad'u dalam bentuk lisan, tulisan, tingkah laku dan sebagainya yang dilakukan secara sadar dan berencana tanpa adanya suatu paksaan yang bersumberkan pada Al quran dan Sunnah.

E. *Webtoon (Komik Online)*

Komik merupakan suatu kreasi gambar yang di dalamnya terdapat jalan cerita, yang diantaranya merupakan gabungan teks berupa dialog dan potongan-potongan gambar yang menarik. Menurut Darmayanto, komik adalah suatu wujud berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan, karena komik berupa kartun yang dapat menarik perhatian para pembacanya.³²

Komik adalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar berderet yang disekat oleh garis-garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan

³¹ Op.Cit, hlm. 14.

³² Darmayanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015) hlm. 126

dilengkapi oleh teks verbal dari kiri ke kanan (runtut). Meskipun komik dilengkapi oleh bahasa verbal berupa kata-kata, namun gambar dalam komik sendiri dapat memberikan pesan non-verbal. Gambar, terutama gambar berderet dapat menghasilkan suatu pesan tanpa kata-kata. Semua komik secara tidak langsung akan memuat pesan dari gambar juga harus diperhatikan, dan harus dibuat membantu menyampaikan pesan dari balon kata.³³

Semakin adanya perubahan zaman, definisi komik juga mengikuti perubahan tersebut. Namun, perubahan definisinya hanya bertindak sebagai pelengkap dari definisi yang terdahulu. Menurut Scott McCloud yang berpendapat mengenai komik yaitu “Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (posisi berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya”.

Komik disebut juga sebagai sastra gambar. Komik menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi dan mempunyai kelebihan berupa mudah dimengerti. Adanya kolaborasi antara gambar dan teks yang dirangkai sedemikian rupa membentuk alur cerita yang menarik. Menurut Bonneff terdapat dua kategori komik sesuai dengan bentuknya, yakni komik bersambung dan nuku komik³⁴. Lalu pada perkembangan selanjutnya terdapat pula novel grafis, komik komplikasi dan

³³ Danesi dan Marcel, *Pesan Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*, (Yogyakarta: Jala Sutra, 2004) hlm. 223

³⁴ Marcell Bonneff, loc. cit.

komik *online*³⁵. Novel grafis merupakan sebuah cerita yang lebih panjang dari tema yang diangkat lebih berat dibanding dengan komik, sedangkan komik komplikasi ialah kumpulan dari beberapa judul dan penggiat komik yang berbeda, lalu komik daring adalah komik yang mengandalkan jaringan *internet*. Adapun media baca komik berbasis *online* ini ialah *Webtoon*.

Webtoon adalah perpaduan kata dari '*web*' dan '*cartoon*', yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati *online* dalam bentuk *website*. *LINE Webtoon* adalah layanan di mana *webtoon-webtoon* terbaru dirilis secara terus-menerus menurut jadwal yang telah ditentukan oleh penulis komik yang berlisensi. Dengan *Line Webtoon* seseorang dapat menikmati komik-komik terbaru yang beragam setiap hari secara gratis.³⁶

Aplikasi *Webtoon* merupakan aplikasi komik daring atau *online* yang berasal dari Korea Selatan, yang didirikan Daum pada tahun 2004. Aplikasi ini memiliki jumlah pengguna yang terus melejit tampaknya membuat *DC Comics* tertarik untuk menyepakati kerja sama. Per Agustus 2021, *Webtoon* memiliki sekitar 166 juta pengguna aktif bulanan. Selain itu *Webtoon* memiliki 6 juta pembuat konten. Ini bukanlah angka yang sedikit. *Webtoon* didirikan oleh Kim Jun-Koo pada 2004 silam di Korea Selatan. Jun-Koo adalah seorang pembaca manga dari Jepang sejak kecil. Pendirian *webtoon* terinspirasi dari redupnya industri *manhwa* (komik dalam bahasa Korea) pada

³⁵ Indira Maharani, loc. cit.

³⁶ <https://m.help.naver.com/> (Diakses pada 22 Mei 2022 Pukul 21:55 WIB)

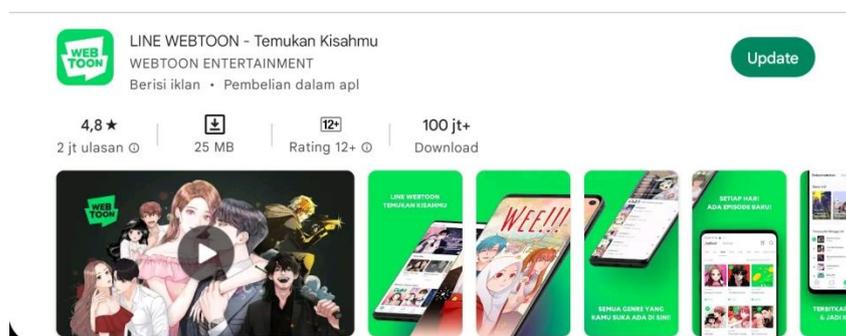
era 2000-an. Kim Jun-Koo lantas mencari cara agar komik-komik terbitan penulis Korea Selatan agar bisa tetap dinikmati pembaca secara luas.

1. Profil *Webtoon*

a. Aplikasi *webtoon*

Dapat dilihat dari gambar 2.2 dibawah, bahwa aplikasi *webtoon* ini merupakan aplikasi yang populer, dimana sudah lebih dari 100 juta lebih pengguna yang mengunduh aplikasi, dengan rating sebesar 4,8 serta 2 juta ulasan.

Gambar 2.2 Aplikasi Webtoon



Sumber: Website resmi *Webtoon*, (tahun 2023)

b. Tampilan beranda *Webtoon*

Pada gambar 2.3 yang merupakan tampilan beranda di *webtoon* ini, terdapat menu yaitu, jadwal harian, genre, *webtoon* populer, *webtoon* kanvas, *webtoon awards* yang hadir pada beberapa waktu), serta iklan atau promosi *webtoon* atau komik terbaru yang telah resmi.

Gambar 2.3 Tampilan Beranda Webtoon

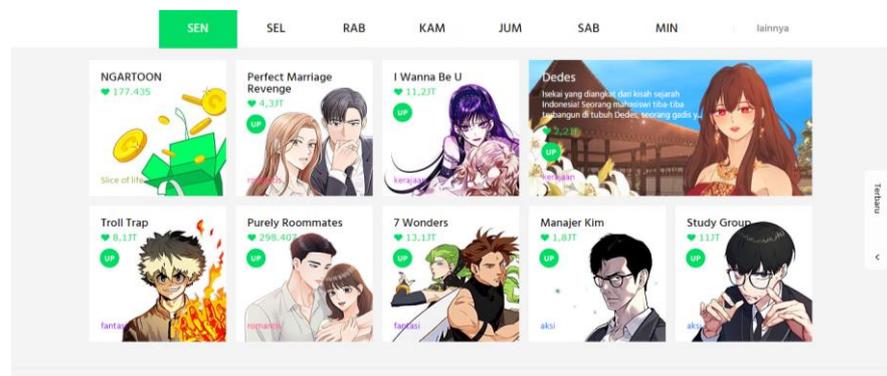


Sumber: Website resmi Webtoon, (tahun 2023)

c. Jadwal harian

Pada gambar 2.4 dapat dilihat bahwa beranda jadwal harian bahwa pada setiap harinya, akan selalu ada komik atau *webtoon* yang *update* atau diperbaharui sesuai dengan jadwalnya di berbagai *genre* yang ada.

Gambar 2.4 Jadwal Harian Webtoon



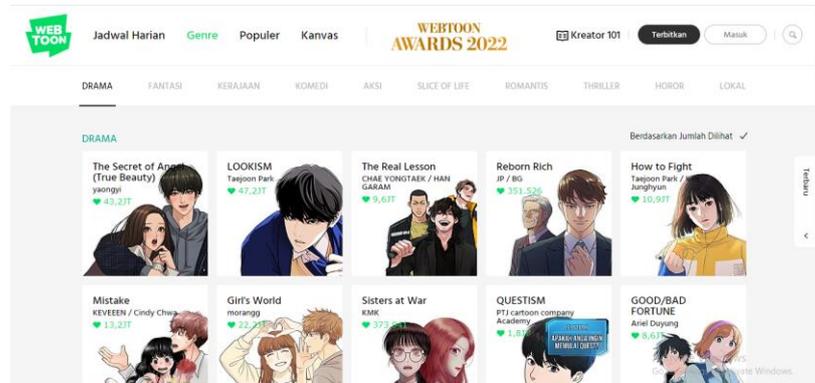
Sumber: Website resmi Webtoon, (tahun 2023)

d. Menu genre

Pada gambar 2.5 dapat dilihat dalam menu *genre* ini, tersedia beberapa *genre* dengan judul *webtoon* yang berbeda dengan kategori

jumlah dilihat, sehingga dapat disimpulkan bahwa, judul yang ada diurutkan berdasarkan *webtoon* yang populer.

Gambar 2.5 Menu Genre Webtoon

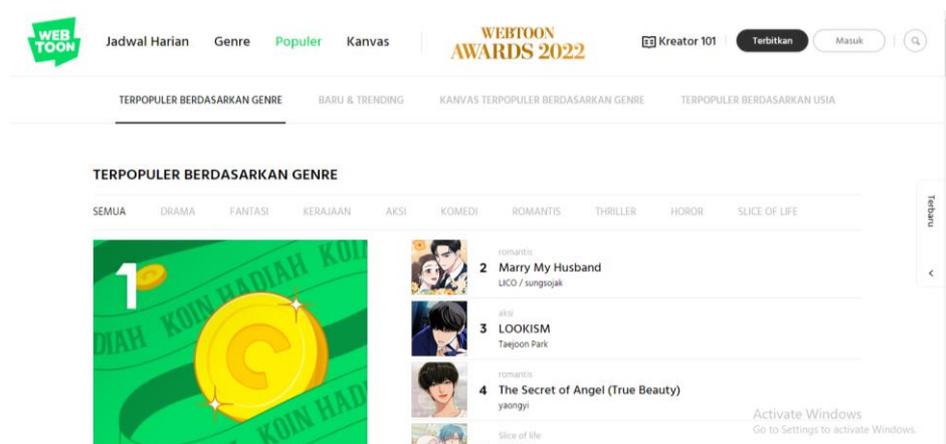


Sumber: Website resmi Webtoon, (tahun 2023)

e. Menu populer

Pada menu yang satu ini, dapat dilihat bahwa terdapat beberapa judul yang populer dari semua judul *webtoon* yang ada. Menu yang satu ini, dapat dilihat pada gambar 2.6 dibawah ini:

Gambar 2.6 Menu Populer Webtoon

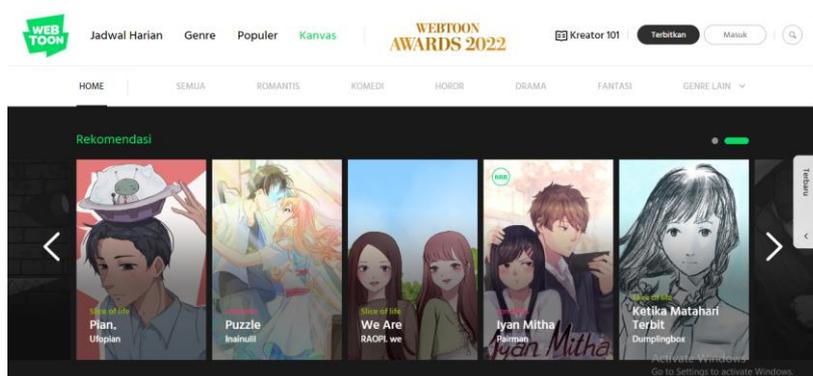


Sumber: Website resmi Webtoon, (tahun 2023)

f. *Webtoon Awards*

Menu *webtoon awards* ini, hanya hadir pada beberapa waktu penting saja, pada saat ada event-event tertentu yang diselenggarakan oleh *webtoon*. Menu ini dapat dilihat pada gambar 2.7 di bawah ini:

Gambar 2.7 Menu *Webtoon Awards*

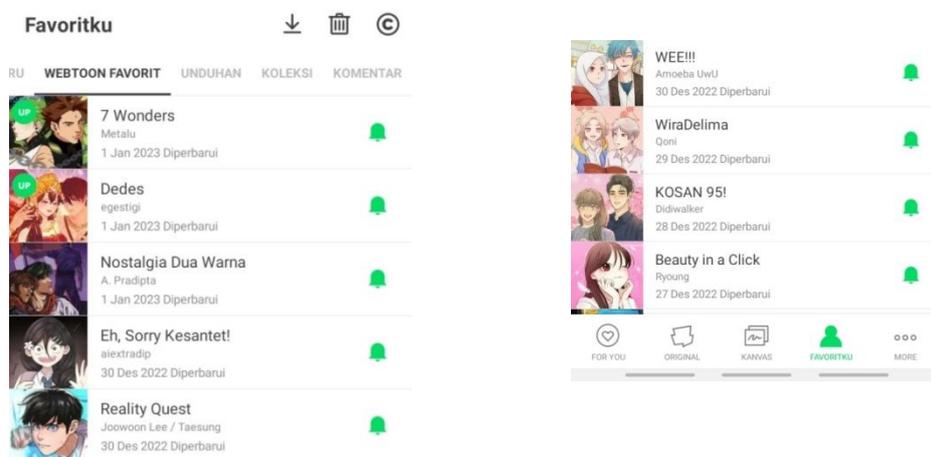


Sumber: Website resmi *Webtoon*, (tahun 2023)

g. Menu favoritku *webtoon*

Menu favoritku *webtoon* ini, merupakan menu khusus bagi pembaca yang merupakan menu semacam rak si pembaca, yang mana pada menu ini isinya adalah judul *webtoon* yang telah ditandai sebagai judul favorit atau berlangganan oleh si pembaca. Adapun keunggulan dari menu ini ialah, ketika judul *webtoon* tersebut tersebut diperbaharui, maka akan muncul notifikasi atau pemberitahuan langsung pada bar atau jendela di gawai. Dalam hal ini, dapat dilihat pada gambar 2.8 di bawah ini:

Gambar 2.8 Menu Favoritku *Webtoon*



Sumber: Website resmi *Webtoon*, (tahun 2023)

Dalam aplikasi *webtoon*, terdapat beberapa fitur yang khas, seperti dapat mencari cerita sesuai dengan *genre*, jika ingin berlangganan dengan beberapa komik yang membuat tertarik, pengguna dapat mengaktifkan lonceng notifikasi agar pengguna aplikasi dapat mengetahui kapan episode terbaru dari *webtoon* yang diperbarui melalui menu *Webtoon Favorite*. *Webtoon* yang sedang berjalan atau belum tamat juga dapat diunduh, agar dapat dibaca secara *offline* nantinya atau ketika gawai tidak terhubung dengan jaringan internet. Adapun fitur lainnya seperti kolom komentar yang disediakan pada akhir episode akhir cerita, sehingga si pembaca dalam dengan bebas memberi komentar tentang komik yang dibaca.³⁷

³⁷ <https://www.webtoons.com/id/> (Diakses pada 22 Oktober 2022 Pukul 22:45 WIB)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sebagaimana penulisan karya ilmiah pada umumnya, terdapat aturan metode yang perlu digunakan agar dapat dipertanggungjawabkan, oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut:

Dalam melakukan sebuah penelitian, diperlukan metode yang tepat untuk dapat mendapatkan data yang sesuai. Adapun dalam penelitian ini, yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan kepustakaan (*library research*). Menurut Lexy J. Moelong dalam bukunya “*Metode Penelitian Kualitatif*” beliau menjelaskan bahwa “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”.³⁸

Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*); disebut juga sebagai metode *etnographi* karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang

³⁸ Lexy J. Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) hlm. 6

antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.³⁹

Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis, pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif analisis, yaitu penelitian yang memberikan gambaran secara objektif juga lebih cenderung menggunakan analisis yang lebih mendalam, terperinci namun meluas dan holistik, maka dari itu kekuatan akal adalah satu-satunya sumber kemampuan analisis dalam seluruh proses penelitian⁴⁰

Maka, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya.⁴¹

Adapun dalam penelitian yang akan dilakukan, penulis menggunakan jenis metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan kepustakaan (*library research*) dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika dengan alasan bahwa dalam hal ini peneliti berusaha ingin menerjemahkan serta menguraikan lebih dalam mengenai pesan dakwah yang terkandung dari analisis semiotika komik bergenre *slice of life* atau cerita kehidupan sehari-hari yaitu *Webtoon* (komik *online*) yang berjudul “*WEE*” Karya Amoeba UwU. Karena pada dasarnya, tujuan dari penelitian analisis semiotika adalah

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm.8

⁴⁰ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Kencana, 2007), Jilid 2, hlm. 5

⁴¹ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2017), Cet. ke-2, hlm. 58

untuk menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda dalam teks, iklan, serta berita.

B. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴² Dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah beberapa potongan gambar yang dicurigai terdapat makna yang berhubungan dengan penanda serta petanda, seperti model Analisis semiotik dari Saussure, serta pesan yang terkandung di dalam beberapa potongan gambar yang terdapat dalam episode yang ada (pada Kamis, 9 Maret 2023), yaitu pada episode 1, 4, 86 tersebut. Yakni pada *Webtoon (komik online) "WEE"* Karya Amoeba UwU.

C. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilakukan di kediaman penulis yang dimulai pada Kamis, 9 Maret 2023 melalui gawai dan laptop yang terkoneksi dengan jaringan *internet* agar dapat mengakses aplikasi *Webtoon* serta meneliti *Webtoon (komik online) "WEE"* Karya Amoeba UwU.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm. 38

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.⁴³

Observasi berfungsi sebagai eksplorasi. Dan hasil ini dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang masalahnya dan mendapatkan petunjuk-petunjuk cara memecahkannya.⁴⁴ Dalam memperoleh data, peneliti melakukan observasi dengan meneliti potongan *strip* gambar pada episode yang ada (pada Kamis, 9 Maret 2023), yaitu pada episode 1, 4, 86. Dalam kegiatan observasi, hal yang diteliti meliputi gambar dan dialog pada *Webtoon* (komik *online*) "WEE" Karya Amoeba UwU.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data sebagai pelengkap data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dapat berupa foto kegiatan berlangsung atau berbagai informasi tertulis berupa kumpulan tulisan yang relevan dengan topik penelitian.⁴⁵ Dokumentasi merupakan cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Untuk memperoleh data yang akan dikaji menjadi catatan, maka penulis mengakses aplikasi *Webtoon* serta membuka *Webtoon* (komik *online*) "WEE" Karya Amoeba UwU, hingga mendapatkan beberapa potongan peristiwa pada komik yang berkaitan dengan target penelitian.

⁴³ Choid Narbuko, (dkk), *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), hlm. 70.

⁴⁴ S. Nasution, *Metode Research (Penelitian)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 106.

⁴⁵ Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif* (Bandung: Pustaka Setia, 2002), hlm. 122.

E. Teknik Analisis Data

Untuk menemukan makna yang terkandung pada data penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan metode Analisis Semiotika model Ferdinand de Saussure dengan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis semiotika dengan menggunakan teori model Ferdinand de Saussure *Sign system* (sistem tanda), yang mana meneliti penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*).

Kemudian, setelah semua data yang diperlukan sudah terkumpul dan siap, barulah peneliti menganalisis data yang telah dikumpulkan tersebut. Pada prosesnya dalam penelitian ini, semiotika menelaah beberapa potongan gambar dalam episode yang ada (pada Kamis, 9 Maret 2023), yaitu pada episode 1, 4, 86 dalam komik yang diteliti sebagai objek dari penelitian ini yang mengandung penyampaian komunikasi dari beberapa potongan yang dianggap mengandung pesan dalam komik yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis *Webtoon* (komik *online*) "WEE" Karya Amoeba UwU, ialah dengan kerangka analisis semiotika model Ferdinand de Saussure.

Adapun tahap dalam kerangka teknik analisis data pada *webtoon* (komik *online*) Berjudul "WEE" Karya Amoeba UwU ini, antara lain:

- a. Membaca secara cermat setiap potongan gambar dalam *webtoon* (komik *online*) Berjudul "WEE" Karya Amoeba UwU untuk mendapatkan gambaran mengenai masalah yang akan diteliti yang akan menggunakan teknik analisis semiotika dari Ferdinand de Saussure.

- b. Mengamati serta mencatat setiap makna dari setiap potongan gambar dengan teknik analisis yang digunakan serta mengamati potongan yang dicurigai mengandung pesan dakwahnya.
- c. Mengelompokkan data sesuai dengan rumusan masalah yang ditentukan.
- d. Memasukkan data berupa potongan-potongan gambar yang menunjukkan adanya pesan dakwah yang terkandung dari komik yang diteliti.

Pengumpulan data ini dilakukan untuk mempermudah dalam proses analisis data, sehingga dapat diperoleh pemahaman serta pengertian yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti, yaitu analisis semiotika serta mengungkap makna dan pesan yang disampaikan dalam *webtoon* (komik *online*) Berjudul “WEE” Karya Amoeba UwU.

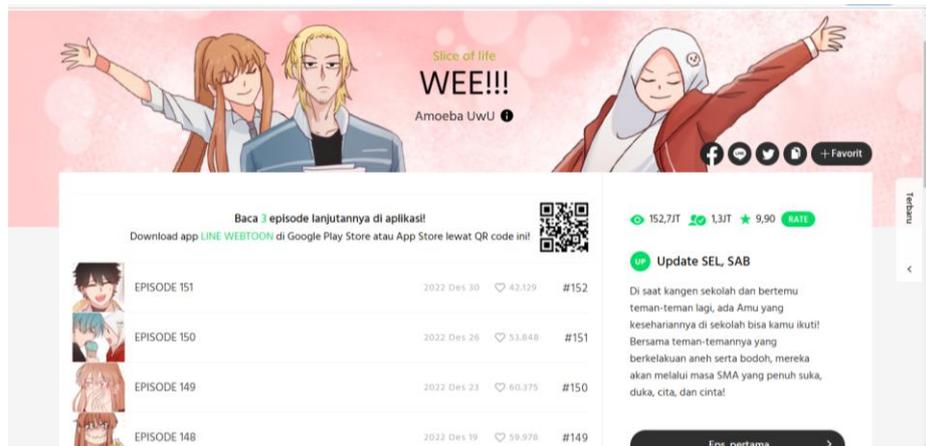
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Komik *Online (Webtoon)* Berjudul “*WEE*” Karya AMOEBA UwU

1. Komik “*WEE*” Karya Amoeba UwU

Gambar 4. 1 Profil *webtoon* “*wee*”

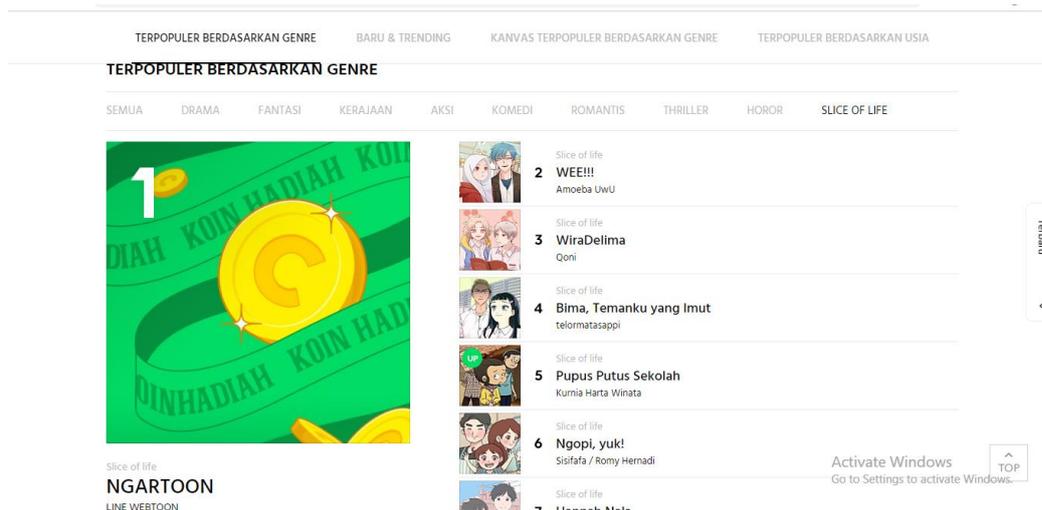


Sumber: Website resmi *Webtoon*, (tahun 2023)

Pada gambar 4.1 dapat dilihat bahwa, komik “*WEE*” dalam *webtoon official* ini merupakan *webtoon* terpopuler dalam *webtoon official* untuk genre *slice of life* atau komik strip yang menceritakan kehidupan sehari-hari, yang diterbitkan oleh kreator dengan nama pena “Amoeba UwU”. Komik “*WEE*” ini pertama kali diunggah pada 27 Juli 2021, yang hingga sekarang terdapat 142 episode yang masih berkelanjutan dan terus diperbarui setiap hari Selasa dan Sabtu. Komik ini pun menjadi komik terpopuler peringkat pertama dengan jumlah total pengunjung sebanyak 129,4 Juta; berlangganan 1,2 juta; dengan

rate sebesar 9,90 bintang. Adapun sinopsis dari *webtoon* ini ialah “Di saat kangen sekolah dan bertemu teman-teman lagi, ada Amu yang kesehariannya di sekolah bisa kamu ikuti! Bersama teman-temannya yang berkelakuan aneh serta bodoh, mereka akan melalui masa SMA yang penuh suka, duka, cita, dan cinta!”. Dalam komik ini menceritakan tentang kehidupan sekolah serta kehidupan sehari-hari dari kelompok pertemanan lima orang remaja SMA, yaitu Amu, Upi, Kiki, Sho dan Toro. Kelima remaja ini dihadirkan dengan latar belakang trauma dan lingkungan kehidupan yang berbeda-beda.⁴⁶ Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini:

Gambar 4.2 Komik “WEE” yang merupakan komik populer pada genre *slice of life*



Sumber: Website resmi Webtoon, (tahun 2023)

Adapun pada bab ini, peneliti akan menguraikan sejumlah hasil analisis atau penelitian mengenai komik *online* (*webtoon*)

⁴⁶ https://www.webtoons.com/id/slice-of-life/wee/list?title_no=3085&page=1 (Diakses pada 22 Oktober 2022 Pukul 23:27 WIB)

berjudul “WEE” karya Amoeba UwU yang mana akan menjawab rumusan masalah pada bab I sebelumnya yang telah dijabarkan.

Pembahasan yang diteliti pada penelitian ini yaitu mengenai tanda atau makna dalam komik *online (webtoon)* yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu menggunakan sebuah analisis semiotika milik seorang ahli sosok Ferdinand de Saussure. Dalam hal ini, peneliti memilih beberapa teks dialog dari potongan gambar panel pada komik yang di fokuskan kepada teks dialognya dari beberapa episode, yang mana terdapat 3 episode, yaitu episode 1, 4 dan 86 yang dicurigai juga terdapat pesan dakwah ringan yang disampaikan oleh si kretor dari komik “WEE” ini. Untuk itu, peneliti memfokuskan penelitian pada tanda yang terdapat pada potongan gambar dari setiap episode yang telah disebutkan berdasarkan pengelompokkan makna tanda, yang menggunakan teori peta tanda analisis semiotika model Ferdinand de Saussure.

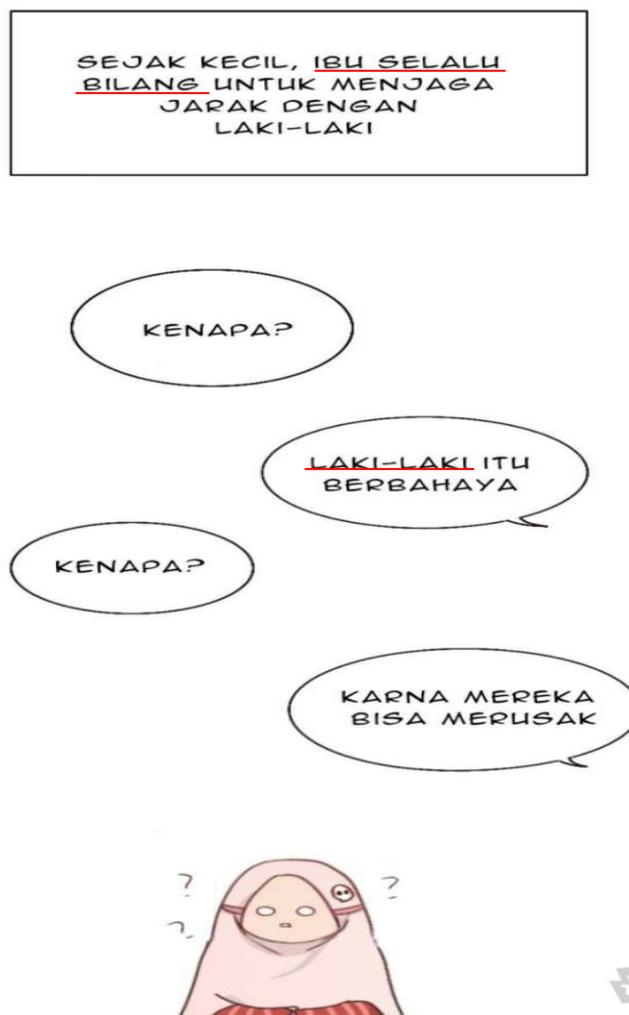
Demikian, di bawah ini peneliti akan memaparkan analisis semiotika model Ferdinand de Saussure yang mana akan mengulas makna dan pesan bermakna pesan dakwah pada balon teks dialog dari “Komik *Online (Webtoon)* Berjudul “WEE” Karya Amoeba UwU”.

B. Hasil Penelitian

Pada bagian ini, peneliti akan menguraikan hasil penelitian mengenai bagaimana pesan dakwah yang terkandung dari Analisis Semiotika dalam *Webtoon* (Komik *Online*) Berjudul “WEE” Karya Amoeba UwU, pengamatan ini dilakukan secara langsung dengan membaca komik tersebut melalui gawai atau *handphone* (telepon genggam) dan laptop sebagai media baca secara *online*.

Berikut merupakan analisis pesan dakwah yang terkandung dari Analisis Semiotika dalam *Webtoon* (Komik *Online*) Berjudul “WEE” Karya Amoeba UwU berdasarkan teori semiotika konsep *Ferdinand de Saussure* yang di mana sesuai atau tidak dengan fenomena bahasa yang disampaikan *Ferdinand de Saussure* dan bagaimana konsep penggunaan *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) untuk mengetahui makna dari sebuah tanda melalui potongan gambar setiap panel dan data yang berupa tabel *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) yang akan di analisis:

Gambar 4.3 Potongan panel ke-1 pada episode 1



Tokoh Amu yang terbawa oleh komunikasi intrapersonalnya
Sumber: *Webtoon Official "WEE"*, (tahun 2023)

Potongan panel episode 1 ini terdapat pada pembuka dari panel pertama yang ada di episode 1 yang terbit pada 27 Juli 2021, pada potongan panel ini menunjukkan bahwa Amu si tokoh utama dalam komik ini, melakukan komunikasi intrapersonal, yang mana memikirkan beberapa ucapan yang dia ingat, yaitu sebuah pesan yang diingatnya, dari seorang ibu Amu sendiri.

Tabel 4.1 Data 1 Signifier dan Signified

| <i>Signifier (penanda)</i> | <i>Signified (petanda)</i> |
|--|--|
| ‘Sejak kecil, <u>Ibu</u> selalu bilang untuk menjaga jarak dengan laki-laki’ “Kenapa?” “ Laki-laki itu berbahaya” “Kenapa?” “Karena mereka bisa merusak” | Penanda bahwa mendeskripsikan mengenai seseorang yang kebingungan dengan pikirannya sendiri dalam memaknai sosok laki-laki dengan melakukan komunikasi intrapersonal (komunikasi terhadap individu itu sendiri atau antar pribadi). |

Dalam hal ini menunjukkan pada kata yang digaris bawahi yaitu **laki-laki** yang juga merujuk pada kata **mereka**, dalam KBBI memiliki arti orang (manusia) yang mempunyai zakar, kalau dewasa mempunyai jakun dan adalaknya berkumis.⁴⁷ Dalam hal ini, arti laki-laki yang ditunjukkan merupakan arti yang menggambarkan fisiknya secara umum. Namun, pada analisis yang dibahas, laki-laki pada situasi ini memiliki makna yang digambarkan sebagai sosok yang harus dihindari, sehingga seorang anak perempuan diharapkan untuk menjaga dirinya dengan kata lain menghindari kontak yang tidak semestinya dengan laki-laki.

Dari tabel data yang dilampirkan, mendeskripsikan bahwa adanya sifat *birrul walidain* pada diri sang tokoh yaitu Amu. Yang mana, Amu selalu mengingat yang disampaikan dan menjalankan pesan yang ibunya berikan, yaitu agar menjaga jarak dengan lawan jenis. Menurut Abdullah Nashih Ulwan, secara istilah *birrul walidain* artinya adalah berbakti, taat, berbuat ihsan, memelihara keduanya, memelihara dimasa tua, tidak boleh bersuara keras apalagi sampai menghardik mereka, mendoakan keduanya

⁴⁷ <https://kbbi.web.id/laki> (Diakses pada 3 April 2023 Pukul 11:03 WIB)

lebih-lebih setelah mereka wafat, dan sebagainya termasuk sopan, santun yang semestinya terhadap kedua orang tua (Musfiroh, 2019)⁴⁸.

Dengan demikian, bakti anak kepada orang tua adalah sarana utama yang dapat menghantarkan anak kepada kesuksesan hidup, baik di dunia maupun di akhirat. Sebaliknya, kedurhakaan anak kepada orang tua merupakan pintu utama yang dapat membawanya kepada kegagalan dan kesengsaraan. Hal ini karena bakti anak akan mendatangkan ridha orang tua, sedangkan ridha orang tua adalah ridha Allah. Adapun kedurhakaan anak akan menimbulkan murka orang tua, sedangkan murka orang tua adalah murka Allah. Oleh karena itu, berbakti kepada orang tua merupakan ajaran penting dalam Islam setelah perintah menyembah Allah, sebaliknya durhaka kepada orang tua merupakan dosa besar setelah berbuat syirik kepada Allah.⁴⁹

Adapun dalil perintah *birrul walidain* ini dalam Al quran salah satunya terdapat pada Q.S. Al-Isra':23-24. Ayat Al quran ini menjelaskan bahwa berbakti kepada orang tua adalah kewajiban dan mempunyai kedudukan amal yang lebih tinggi dibandingkan dengan amal lainnya berkaitan dengan hubungan manusia dengan sesamanya. Tidak hanya bagi orang yang beragama Islam, akan tetapi juga ditujukan kepada setiap manusia. Perintah berbakti kepada orang tua dalam Al quran selalu

⁴⁸ Hofifah Astuti, "Berbakti Kepada Orang Tua dalam Ungkapan Hadis" *Jurnal Riset Agama*, Vol. 1 No 1 (2021) hlm. 48

⁴⁹ Ai Didah Hamidah, "Implementasi Pendidikan Birrul Walidain Surat Al- Isra Ayat 23-24 pada Era 4.0", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2 No. 1 (2021): hlm. 34

dikolerasikan dengan perintah untuk taat kepada Allah, mengingat betapa keutamaan dan kedudukan mereka.⁵⁰

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِأَلْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۗ إِنَّمَا يُبَلِّغُنَّ عَنْدَكَ
الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَيْهِمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أَفْ وَلَا تَنْهَهِمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا
كَرِيمًا

وَإِخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْنِي
صَغِيرًا

Artinya: "Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik. Dan rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, "Wahai Tuhanku! Sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku pada waktu kecil."

(QS. Al-Isra' 17: Ayat 23-24)

Maka, dapat disimpulkan perilaku yang ditunjukkan oleh tokoh Amu pada potongan panel yang telah dilampirkan, bahwa adanya pesan dakwah yang tersirat yaitu agar menjalankan perintah *birrul walidain* pada kehidupan kita sehari-harinya. Serta pada bagian ini juga menunjukkan adanya penyampaian dakwah yang dilakukan dengan mengajak para pembaca melalui karya.

⁵⁰ Ai Didah Hamidah, Loc.cit. hlm 33

Gambar 4.4 Potongan panel ke-2 pada episode



Tokoh Amu yang memberi penolakan dengan simbol komunikasi secara non verbal

Sumber: *Webtoon Official "WEE"*, (tahun 2023)

Potongan panel ke-2 episode 1 ini terdapat pada pertengahan panel yang ada di dalam episode 1 yang juga terbit pada 27 Juli 2021, pada potongan gambar dalam panel ini, terlihat sosok tokoh Amu yang melakukan penolakan terhadap ajakan seorang remaja laki-laki sebayanya.

Tabel 4.2 Data 2 Signifier dan Signified

| <i>Signifier (penanda)</i> | <i>Signified (petanda)</i> |
|--|--|
| ‘Karena hal itu, aku nggak pernah mengalami hubungan romantik dengan lawan jenis’ ‘nggak mau juga’ (batin si Amu) Si Remaja Laki-laki: “Pacaran yuk” Amu :“ Harom desu ” | Penanda bahwa mendeskripsikan penolakan yang dilakukan oleh tokoh Amu. Sebab kegiatan tersebut merupakan hal yang dilarang dalam agama, karena kegiatan berpacaran mendekati zina. |

Pada makna yang didapat dalam panel ini yaitu penolakan yang dilakukan oleh Amu dengan mengucapkan kata **Harom desu**. Kata **Harom desu** dalam situasi ini ialah kata pelesetan atau persamaan kata dari **Haram**, karena dalam hal ini Amu mengerti bahwa berpacaran adalah hal yang dilarang dalam agamanya. Adapun dalam hal ini, sosok Amu ini memberi penolakan dan juga melakukan komunikasi secara non verbal dengan simbol pergerakan tangan serta membuang muka dengan mimik yang menandakan bahwa Amu sangat menolak ajakan lawan bicaranya pada situasi ini.

Dalam kutipan dialog diatas, yaitu pada dialog remaja laki-laki yang mengajak tokoh si Amu untuk menjalin hubungan, dan kemudian Amu memberi penolakan dengan mengatakan ‘**harom desu**’, yang mana kata ini sama artinya dengan ‘haram’. Hal ini menyatakan bahwa Amu menaati larangan dalam agamanya. Dimana dalam hal ini juga tertuang dalilnya dalam QS. Al-Isra’:32

وَلَا تَقْرَبُوا الزَّانِيَ إِنَّهُ كَانَ فَاحِشَةً وَسَاءَ سَبِيلًا

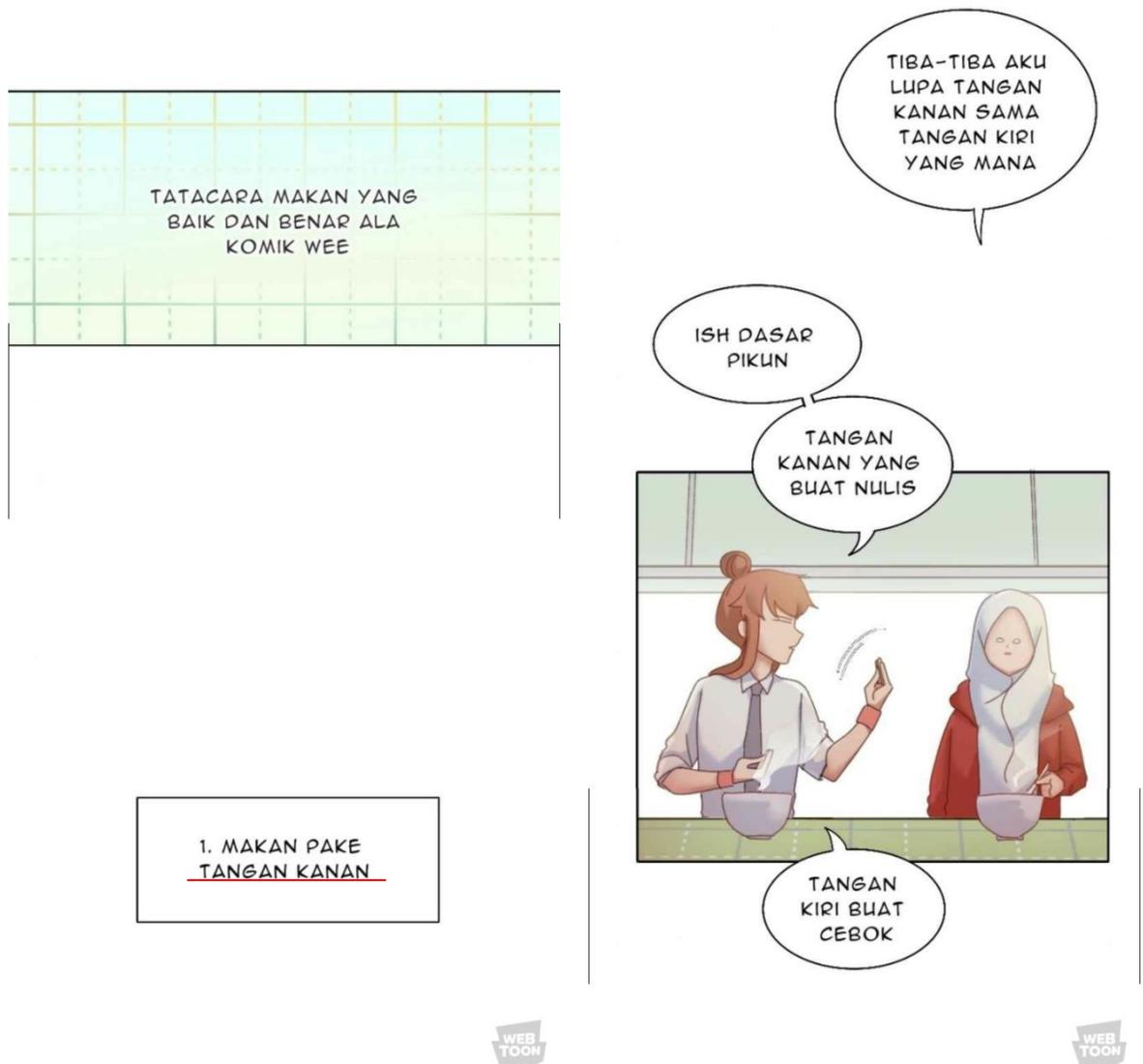
Artinya: “Dan janganlah kamu mendekati zina; (zina) itu sungguh suatu perbuatan keji, dan suatu jalan yang buruk”. (QS. Al-Isra’:32)

Larangan mendekati zina berarti Allah Melarang hamba-hambanya untuk berzina, mendekati tempat zina, dan melakukan aktivitas zina. Menurut Sayyid Qhutub, larangan melakukan sesuatu, bahkan dalam bentuk berkhayal dapat menyebabkan anda ke dalam keburukan itu. Maka dapat disimpulkan bahwa larangan mendekati zina dalam QS. Al-Isra’ ayat 32 berarti bahwa umat Islam bukan hanya dilarang untuk melakukan perbuatan zina namun lebih tegas lagi, umat Islam dilarang melakukan segala sesuatu yang mendekati zina seperti menyentuh, memeluk, melihat dan berduaan serta segala sesuatu yang dapat menyebabkan terjadinya perbuatan zina.⁵¹

Oleh karena itu, dapat disimpulkan pada potongan episode ini juga terdapat pesan dakwah yang tersurat akan larangan berpacaran, melalui dialog tokoh yang ada.

⁵¹ Ayu Puspita Sari, *Pemahaman Terhadap Larangan Mendekati Zina (QS. Al-Isra’ Ayat 32) Pada Mahasiswa PAI yang Berpacaran Di UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu* (Bengkulu: UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu, 2022) hlm. 36

Gambar 4. 5 Potongan panel ke-1 pada episode 4



Tokoh Amu dan rekannya Upi yang akan menyantap makanan yang ada dihadapan mereka, melakukan komunikasi intrapersonal yang diiringi dengan simbol komunikasi non verbal
Sumber: *Webtoon Official "WEE"*, (tahun 2023)

Potongan panel ke-1 pada episode 4 ini terbit pada 2 Agustus 2021, pada situasi ini, Amu dan rekannya Upi yang akan menyantap makanan yang ada di depannya yang mengikuti tatacara makan yang baik dan benar

yang disampaikan oleh sang kreator dari komik ini melalui gambaran yang dilakukan oleh kedua tokoh ini.

Tabel 4.3 Data 3 Signifier dan Signified

| <i>Signifier (penanda)</i> | <i>Signified (petanda)</i> |
|---|---|
| ‘Tatacara makan yang baik dan benar ala Komik WEE 1. <u>Makan pake tangan kanan</u> Amu: ”Tiba-tiba aku lupa tangan kanan sama tangan kiri yang mana” Upi: “Ish dasar pikun. Tangan kanan yang buat nulis, tangan kiri buat cebok” | Penanda bahwa mendeskripsikan kebingungan yang terjadi oleh Tokoh Amu, karena petanda spontan yang diberikan. |

Pada bagian ini, kata **tangan kanan** dalam KBBI memiliki arti anggota badan dari siku sampai ke ujung jari atau dari pergelangan sampai ujung jari; tangan sebelah kanan; dan pembantu utama⁵². Namun pada peristiwa di panel ini, **tangan kanan** memiliki makna tangan yang digunakan sebagai sesuatu yang terjadi dalam situasi yang sedang mereka alami, yaitu digunakan untuk makan yang baik dan benar sesuai dengan aturan yang ada dan diatur juga dalam agama.

Pada kutipan dalam data *signifier* (penanda) mengenai ‘Tatacara makan yang baik dan benar ala Komik WEE’ yang pertama yaitu, **makan pake tangan kanan**. Hal ini menunjukkan adanya instruksi bagaimana tatacara makan yang baik dan benar itu. Adapun makan yang baik dan benar yang pertama ialah makan dengan menggunakan tangan kanan. Hal ini juga dipertegas oleh Rasulullah SAW, dalam sabdanya

⁵² <https://kbbi.web.id/tangan> (Diakses pada 3 April 2023 Pukul 11:17 WIB)

إِذَا أَكَلَ أَحَدُكُمْ فَلْيَأْكُلْ بِيَمِينِهِ وَإِذَا شَرِبَ فَلْيَشْرَبْ بِيَمِينِهِ فَإِنَّ
الشَّيْطَانَ يَأْكُلُ بِشِمَالِهِ وَيَشْرَبُ بِشِمَالِهِ

Artinya: “Jika salah seorang dari kalian akan makan, hendaknya makan dengan tangan kanan. Sesungguhnya setan makan dengan tangan kirinya dan minum dengan tangan kirinya (HR. Muslim).

Dapat disimpulkan bahwa pada kutipan di atas ini juga memuat pesan dakwah secara tersurat, karena kutipan tersebut merupakan informasi langsung dari sang kreator.

Gambar 4.6 Potongan panel ke-2 pada episode 4



Tokoh Amu dan rekannya Upi yang melakukan komunikasi intrapersonal yang diiringi dengan simbol komunikasi non verbal

Sumber: *Webtoon Official "WEE"*, (tahun 2023)

Potongan panel ke-2 pada episode 4 ini terbit pada 2 Agustus 2021, pada situasi ini, Amu dan rekannya Upi yang akan menyantap makanan yang ada di depannya yang mengikuti tatacara makan yang baik dan benar yang disampaikan oleh sang kreator dari komik ini melalui gambaran yang dilakukan oleh kedua tokoh ini.

Tabel 4.4 Data 4 *Signifier* dan *Signified*

| <i>Signifier (penanda)</i> | <i>Signified (petanda)</i> |
|--|---|
| <p>‘2. <u>Jangan meniup makanan atau minuman panas</u>’</p> <p>Upi: ”Kenapa ga boleh ditiup?” Amu: “Hah, ya kalo ditiup nanti <u>bau jigong</u>. Ada yang bilang kalo ditiup makanannya bakal jadi ngga sehat.” Upi: “Oh?” Amu: “Pas makanan atau minuman kecampur sama nafas kita, bakal muncul reaksi senyawa asam, kalo keseringan dikonsumsi jadi ga bagus buat badan juga”</p> | <p>Penanda bahwa mendeskripsikan peringatan yang diberikan Tokoh Amu kepada Upi serta menjelaskan larangan serta akibat dari aktivitas meniup makanan atau minuman. Oleh karena itu, meniup makanan ialah sebuah larangan terhadap tatacara makan, yang mana lebih baik mengkipas makanan tersebut daripada meniupnya.</p> <p>Kemudian terdapat makna konotasi yaitu kata <u>bau jigong</u>, yang mana makna sebenarnya atau denotasinya ialah bau yang keluar dari mulut seseorang</p> |

Kemudian pada bagian selanjutnya di panel ke-2 dalam episode 4 ini, kata meniup, yang mana dalam KBBI memiliki arti mengembus⁵³, namun pada situasi ini, sama halnya seperti yang sudah dijelaskan pada artinya secara umum yaitu aktivitas mengembuskan angin atau nafas dari rongga mulut, tapi dalam situasi ini, meniup adalah hal yang dilarang karena beberapa alasan yang tak hanya dilarang oleh agama, namun juga karena seperti yang telah dijelaskan oleh tokoh Amu, yaitu ketika makanan atau minuman tercampur dengan nafas, maka akan muncul reaksi senyawa asam. Dan jika ini terjadi secara terus menerus, tidak baik bagi tubuh yang mengkonsumsinya. Selain itu, pada kutipan ini juga terdapat makna konotasi yaitu kata bau jigong, yang mana makna sebenarnya atau denotasinya ialah bau yang keluar dari mulut seseorang.

⁵³ <https://kbbi.web.id/tiup> (Diakses pada 3 April 2023 Pukul 11:22 WIB)

Kutipan selanjutnya, yaitu tatacara makan yang baik dan benar yang disampaikan oleh sang kreator, yaitu larangan **meniup** makanan dan minuman yang panas. Hal ini merupakan kebiasaan yang sering dilupakan oleh banyak orang, karena tak sedikit orang lebih menikmati makanan yang masih panas, yang kemudian agar bisa dikonsumsi, sebelumnya pasti ditiup terlebih dahulu. Padahal meniup makanan atau minuman yang masih panas, bukan hal yang diperbolehkan. Bukan hanya menurut pandangan medis, seperti yang telah dijelaskan oleh karakter tokoh Amu, namun juga dalam pandangan agama. Dalam hal ini, makanan yang tengah panas tidak boleh langsung dimakan, karena dapat merusak makrosa mulut serta saluran pencernaan dibawahnya, apabila hal ini secara terus menerus, bisa mengakibatkan kerusakan pada indra pengecap, kerusakan permanen mukosa rongga mulut, serta gangguan pada gigi. Oleh sebab itu, untuk mendinginkan makanan supaya tidak panas Rasulullah SAW melarang meniupnya (Anam, 2016).⁵⁴

Berikut dalil yang menunjukkan larangan yang kuat terhadap meniup makanan dan minuman, menurut sabda Rasulullah SAW:

حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّحْمَنِ عَنْ إِسْرَائِيلَ عَنْ عَبْدِ الْكَرِيمِ الْجَزْرِيِّ عَنْ عِكْرِمَةَ
عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ قَالَ نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ النَّفْخِ
فِي الطَّعَامِ وَالشَّرَابِ وَحَدَّثَنَا أَبُو نُعَيْمٍ عَنْ عِكْرِمَةَ مُرْسَلًا وَحَدَّثَنَا
مُحَمَّدُ بْنُ سَابِقٍ أَسْنَدَهُ عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ

⁵⁴ Alfi Salwa Qibty, "Hadits Larangan Meniup Makanan dan Minuman yang Panas". *Indonesian Journal of Islamic Studies*, Vol. 2 No 02 (2021): hlm. 174

Artinya: “Telah menceritakan kepada kami Abdurrahman dari Isra’il dari Abdul Karim Al’Jazari dari Ikrimah dari Ibnu Abbas ia berkata; Rasulullah SAW melarang meniup makanan dan minuman. Dan telah menceritakannya kepada kami Abu Nu’aim dari Ikrimah secara mursal, dan telah menceritakannya kepada kami Muhammad bin Sabiq mensanadkannya dari Ibnu Abbas (HR. Ahmad: 3194).⁵⁵

Maka dalam hal ini, petanda di atas ini juga memuat pesan dakwah secara tersurat, karena kutipan tersebut merupakan informasi langsung dari sang kreator.

⁵⁵ Ibid. hlm. 169

Gambar 4. 7 Potongan panel ke-3 pada episode 4



Tokoh Amu dan rekannya Upi yang membaca doa sebelum menyantap makanannya

Sumber: *Webtoon Official "WEE"*, (tahun 2023)

Potongan panel ke-3 pada episode 4 ini terbit pada 2 Agustus 2021, pada situasi ini, Amu dan rekannya Upi yang akan menyantap makanan yang ada di depannya yang mengikuti tatacara yang ketiga yaitu 'baca

doa' yang disampaikan oleh sang kreator dari komik ini melalui gambaran yang dilakukan oleh kedua tokoh ini.

Tabel 4. 5 Data 5 Signifier dan Signified

| <i>Signifier (penanda)</i> | <i>Signified (petanda)</i> |
|---|--|
| '3. Baca doa' Amu dan Upi: " <u>Bismillah</u> " | Penanda bahwa kedua tokoh yaitu Upi dan Amu adalah seorang Muslim, yang mengawali kegiatannya dengan berdoa mengucapkan 'Bismillah' yang pada situasi ini yaitu makan. Hal ini juga bermaksud agar sesuatu yang dimakan mendapat berkah dan juga pada kegiatan makan, setan tidak ikut serta dalam kegiatan ini. |

Selanjutnya, pemaknaan bahasa pada analisis semiotika model Saussure ini, yaitu kata **bismillah**. Kata **bismillah** dalam KBBI memiliki arti dengan nama Allah (biasa diucapkan jika akan mulai melakukan sesuatu)⁵⁶. Dalam hal ini juga menandakan makna bahwa kedua tokoh yang ada yaitu Amu dan Upi merupakan seorang muslim, karena ketika mereka hendak, mengawali aktivitasnya yang mana pada saat ini yaitu makan, keduanya sama-sama mengucapkan kata **bismillah**.

Pada potongan panel ke-3 pada episode 4, yang merupakan tatacara makan yang baik dan benar yang ketiga, yaitu membaca doa. Penanda yang diberikan dalam panel ini juga ialah yang menunjukkan keduanya benar merupakan seorang muslim karena mengawali aktivitasnya, dalam situasi ini yaitu makan dengan mengucapkan

⁵⁶ <https://kbbi.web.id/bismillah> (Diakses pada 3 April 2023 Pukul 11:30 WIB)

'bismillah'. Kalimat *Bismillahirrahmaanirrahiim* sendiri merupakan sesuatu hal yang sudah menjadi bagian dari dzikir umat muslim kepada Allah. Dengan mengucap *Basmalah* pada setiap hendak melakukan sesuatu, niscaya ucapan *basmalah* tersebut dapat membawa sesuatu keberkahan dan kebaikan⁵⁷. Adapun dalil landasan seputar hal ini yaitu hadis sabda Rasulullah SAW kepada Umar bin Abu Salamah, yang kala itu masih belia,

يَا غُلَامُ سَمِّ اللَّهَ، وَكُلْ بِيَمِينِكَ وَكُلْ مِمَّا يَلِيكَ . فَمَا زَالَتْ تِلْكَ
طُعْمَتِي بَعْدُ

Artinya: “Wahai Anaku, bacalah “Bismillah”, makanlah dengan tangan kananmu dan makanlah makanan yang ada dihadapanmu.” Maka seperti itulah gaya makanku setelah itu. (HR. Bukhari no. 5376 dan Muslim no. 2022)⁵⁸

Maka, dapat disimpulkan bahwa potongan panel bagian ini juga memuat pesan dakwah yang menjadi pengingat untuk para pembaca, agar tidak melupakan membaca doa terlebih dulu ketika memulai sesuatu, karena tak jarang kegiatan ini ini sering kali dilupakan.

⁵⁷ <https://dppai.uui.ac.id/awali-dengan-bismillah/> (Diakses pada 9 April 2023 Pukul 11:14 WIB)

⁵⁸ <https://muslim.or.id/23494-fikih-bismillah-sebelum-makan.html> (Diakses pada 9 April 2023 Pukul 13:53 WIB)

Gambar 4. 8 Potongan panel ke-4 pada episode 4

4. MAKAN DENGAN
TENANG, RAPIH DAN
SOPAN



Tokoh Amu dan rekannya Upi yang sama-sama spontan menyantap hidangannya diiringi dengan simbol komunikasi non verbal

Sumber: *Webtoon Official "WEE"*, (tahun 2023)

Potongan panel ke-4 pada episode 4 ini terbit pada 2 Agustus 2021, pada situasi ini, Amu dan rekannya Upi yang menyantap makanan yang ada di depannya dengan mengikuti tatacara yang keempat yaitu ‘makan

dengan tenang, rapih dan sopan’ yang disampaikan oleh sang kreator dari komik ini melalui gambaran yang dilakukan oleh kedua tokoh ini.

Tabel 4. 6 Data 6 Signifier dan Signified

| <i>Signifier (penanda)</i> | <i>Signified (petanda)</i> |
|---|---|
| ‘4. <u>Makan dengan tenang, rapih dan sopan</u> Amu dan Upi: ” <u>Slurp!!!</u> ” | Penanda bahwa kedua tokoh yaitu Upi dan Amu yang begitu lapar dan menikmati makanannya, namun dalam hal ini keduanya tidak mengikuti tatacara yang ada, yaitu makan dengan tenang, rapih dan sopan. |

Kemudian pada panel keempat ini yang masih dalam episode yang sama yaitu episode 4, kata **slurp** dalam hal ini memiliki maksud mencucup atau menghirup, yang mana pada situasi ini yaitu menghirup makanan berupa mie. Adapun makna dari kata **slurp** adalah betapa lapar dan menikmatinya kedua tokoh komik ini ketika menyantap makanannya sehingga terburu-buru dan mengeluarkan bunyi atau kata **slurp** ketika makan, yang akhirnya tidak mengikuti tatacara makan yang terakhir ini. Hal ini dimaksud karena sebagai seorang muslim yang juga khususnya berkediaman di sebuah negara Indonesia mengartikan perlakuan tersebut merupakan perilaku yang tidak sopan, yang berbeda seperti negara Jepang yang dimana dianggap lebih menghargai hasil masakan seseorang, yang menunjukkan bahwa makanan tersebut enak.

Selanjutnya pada *signifier* (penanda), yang terletak pada episode 4 ini juga, masih dengan konteks yang sama, yaitu tatacara makan yang baik dan benar ialah, ‘Makan dengan tenang, rapih dan sopan’. Namun dalam

hal ini, kedua tokoh digambarkan sebagai sosok yang melupakan atau tidak menaati tatacara yang terakhir, karena keduanya, makan dengan terburu-buru sehingga mengeluarkan kata atau bunyi 'slurp!'.

Adapun sebuah riwayat, yang mana diriwayatkan oleh Imam at-Tirmidzi, Rasulullah SAW bersabda, "*Ketenangan berasal dari Allah, sedangkan tergesa-gesa berasal dari setan*". Hadis ini menjadi dasar yang kuat terkait larangan tergesa-gesa atau terburu-buru dalam sebuah proyek amal shalih dan anjuran agar kaum muslimin memiliki sikap yang tenang dalam berpikir dan beramal. Larang tergesa-gesa ini salah satunya dinisbatkan pada perintah makan. "*Jika seorang diantara kalian makan*", sabda Rasulullah SAW, "*maka jangan tergesa-gesa sampai dia menuntaskan makannya, meskipun iqamah sudah dikumandangkan*" (HR. Bukhari).⁵⁹

التَّائِي مِنَ اللَّهِ وَالْعَجَلَةُ مِنَ الشَّيْطَانِ

Artinya: "*Sikap pelan-pelan itu dari Allah, dan sikap tergesa-gesa itu dari setan*" (HR. Al-Baihaqi dari Anas bin Malik radhiyallahu'anhu, Ash Shahih: 1795).

Disebutkan bahwasannya makan tergesa-gesa merupakan perilaku dari setan, banyak dari kita yang makan terburu-buru, terutama ketika lapar atau berbuka puasa, seakan sedang berlomba melahap makanannya, sehingga tidak dikunyah dengan baik dan mengakibatkan gangguan pencernaan. Padahal dengan mengunyah dengan baik memiliki banyak

⁵⁹<https://bersamadakwah.net/himah-di-balik-larangan-terburu-buru-ketika-makan/>
(Diakses Pada 9 April 2023 Pukul 15:05 WIB)

sekali manfaat. Menurut Dr. Hiromi Sinya dalam bukunya yang berjudul *The Miracle of Enzym*, makanan yang dikunyah dengan baik lebih bagus dibandingkan dengan bubur yang lembut. Meskipun bubur merupakan makanan yang lembut dan biasanya dianjurkan bagi orang yang menderita penyakit tipes ini ternyata tak lebih baik dari makanan yang dikunyah secara perlahan-lahan.⁶⁰

Oleh karena itu, pada potongan panel berikutnya ini, yang tepat berada pada episode 4 ini juga terkandung pesan dakwah mengenai tatacara makan yang baik dan benar, yang bukan hanya baik menurut pandangan agama, namun juga pandangan medis.

⁶⁰ Nur Maulidah Rahmah. dkk, "Etika Makan Nabi dalam Perspektif Sains Medis". *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains*, Vol. 4 (2022): hlm. 131

Gambar 4.9 Potongan panel ke-1 pada episode 86



Tokoh Upi yang sedang menghampiri Amu bersama rekannya

Sumber: *Webtoon Official "WEE"*, (tahun 2023)

Potongan panel ke-1 pada episode 86 ini terbit pada 16 Mei 2022, pada situasi ini terlihat Upi yang menghampiri Amu dan menyampaikan kondisi kakinya yang sedang tidak baik-baik saja.

Tabel 4. 7 Data 7 Signifier dan Signified

| <i>Signifier (penanda)</i> | <i>Signified (petanda)</i> |
|---|--|
| Upi: “Amuuuu!!!! Waaaagh!!! Kaki kananku keseleo! Amu: “Oh <u>alhamdulillah!</u> ” Upi: “Kok malah <u>alhamdulillah</u> sih?!” Amu: “ <u>Alhamdulillah</u> Cuma satu kaki yang keseleo” Upi: “Bener juga” | Penanda selanjutnya bahwa kedua tokoh merupakan benar-benar seorang Muslim, karena mengucapkan ‘ <u>alhamdulillah</u> ’ ketika mensyukuri sesuatu. |

Selanjutnya, pemaknaan bahasa pada analisis semiotika model Saussure ini, yaitu kata alhamdulillah. Kata alhamdulillah dalam KBBI memiliki arti ungkapan untuk menyatakan rasa syukur (maknanya ‘segala puji bagi Allah’)⁶¹. Dalam hal ini juga menandakan makna bahwa kedua tokoh yang ada yaitu Amu dan Upi merupakan seorang muslim, karena ketika mensyukuri hal yang didapatkan mengucapkan alhamdulillah.

Pada kutipan penanda yang terakhir yaitu, ucapan syukur yang diucapkan oleh kedua tokoh yaitu Amu dan Upi, yang dalam peristiwa ini, Upi rekan si Amu yang mengalami musibah, karena kaki kanannya yang keseleo, namun Amu mensyukuri kejadian tersebut, karena dikatakan olehnya, “Alhamdulillah Cuma satu kaki yang keseleo”. Hal inilah yang menunjukkan, adanya rasa syukur disamping setelah terjadinya musibah yang menimpa tokoh komik ini. Adapun hikmah yang dapat diambil dari musibah yang menimpa tokoh ini yaitu selain rasa syukur karena hanya satu kaki yang keseleo yakni, dengan rasa sakit yang diberikan ialah

⁶¹ <https://kbbi.web.id/alhamdulillah> (Diakses pada 5 April 2023 Pukul 10:07 WIB)

sebagai penggugur dosa kepada Allah SWT. Di samping itu, tentang hal bersyukur atas musibah yang terjadi, terdapat dalil sebagai berikut:

Rasulullah shalallahu'alaihi wa sallam bersabda,

مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُفَقِّهْهُ فِي الدِّينِ

Artinya: "Barangsiapa yang Allah inginkan kebaikan, Allah akan memberinya musibah." (HR. Al-Bukhari).⁶²

Orang yang dapat mengerti kaitan antara nikmat dan cobaan semacam ini, dimungkinkan untuk mampu bersyukur atas cobaan yang dihadapi. Sebaliknya orang yang tidak memahami adanya nikmat dalam cobaan, karena syukur bergantung kepada pengenalan terhadap nikmat. Orang yang tidak percaya bahwa pahala musibah lebih besar daripada musibah itu sendiri, tidak mungkin diharapkan untuk bersyukur atas musibah yang menimpanya.⁶³

Maka dapat disimpulkan, pada data 7 yang merupakan data terakhir ini, juga terkandung pesan dakwah yaitu, pesan untuk bersyukur ketika diberikan musibah dan ingatlah bahwa disamping musibah yang datang, ada hikmah dan kebaikan di dalamnya.

⁶²<https://muslimah.or.id/8895-orang-yang-diinginkan-kebaikan-oleh-allah-2.html>

(Diakses Pada 10 April 2023 Pukul 11:25)

⁶³ A. Malik Madany, *Syukur dalam Perspektif Al-Qur'an*. (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022) hlm. 19

C. Pembahasan

Dari hasil analisis data dapat diperoleh temuan peneliti sebagai berikut. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh Peneliti terhadap analisis semiotika dalam *Webtoon* (komik *online*) “WEE” karya Amoeba UwU, dari *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) yang telah dijabarkan sebelumnya ialah, terdapat makna yang lebih signifikan terhadap makna yang dijelaskan secara umum. Seperti, beberapa kata yang didapat dalam data 1 hingga data ke 7, yang menunjukkan adanya makna lebih khusus yang dihubungkan oleh situasi yang terjadi. Hal ini didapat dengan menggunakan teori model Ferdinand de Saussure yang menjelaskan mengenai komponen bahasa (*langue*).

Signifier dan *signified* yang cukup penting dalam upaya menangkap hal pokok pada teori Saussure adalah suatu prinsip mengatakan bahwa bahasa itu adalah sistem tanda dan tanda itu sebuah susunan dari dua bagian, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Menurut Saussure bahasa itu merupakan sebuah sistem tanda (*sign*) dengan kata lain, penanda adalah aspek material dari bahasa apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis dan dibaca.⁶⁴

Selanjutnya, pesan dakwah yang terkandung dalam komik *online* ini, ialah pesan dakwah yang ringan, yang menjadi pengingat dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan genre dari komik ini yaitu *slice of life*.

⁶⁴ Riska Halid, *Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure pada Novel Manjali dan Calrabisrawa Karya Ayu Utami*. (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019) hlm. 65

Mulai dari berbakti kepada orang tua, menyikapi hal-hal yang terjadi, memulai sesuatu dengan kebiasaan yang baik, serta mengingatkan kita kepada kebaikan lainnya akan kegiatan sehari-hari seperti kebiasaan makan yang baik dan benar menurut pandangan Islam, juga disampaikan dalam komik ini.

Dalam semiotika, penerima dan pembaca, dipandang memainkan peran yang lebih aktif dibandingkan dalam kebanyakan model proses, Saussure sendiri merumuskan perhatiannya untuk mengartikulasikan teori linguistik dan membuatnya semata-mata mendalami bidang studi yang mungkin di sebut semiologi. Kita tidak bisa memandang bahwa bacaan komik hanyalah sebuah karya yang hanya menjadi ruang hiburan saja. Sebab ketika sebuah karya yang kita baca hayati dan telaah lebih dalam, terdapat banyak makna serta pesan yang tersurat dan tersirat yang dihadirkan melalui adegan-adegan yang ditampilkan oleh sang pembuat karya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari seluruh tahapan penelitian yang telah dilakukan, pada bagian akhir dari skripsi ini, peneliti akan menguraikan beberapa kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta temuan-temuan yang didapat dari penelitian ini. Dari penelitian ini, secara umum peneliti menyimpulkan bahwa pada Analisis Semiotika dalam *Webtoon* (Komik *Online*) Berjudul “*WEE*” Karya Amoeba UwU, bahwa adalah benar, adanya makna tanda serta pesan dakwah yang ditemukan dalam komik *online* ini setelah dilakukannya penelitian yang sesuai dengan teori yang digunakan, yaitu dengan menggunakan teori analisis semiotika model Ferdinand de Saussure mengenai telaah makna tanda dalam sebuah karya, di mana karya kali ini ialah berupa komik *online*.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian yang telah dilakukan, yang akan menjawab berdasarkan rumusan masalah yang ada, yaitu, pada Analisis Semiotika dalam *Webtoon* (Komik *Online*) Berjudul “*WEE*” Karya Amoeba UwU, sesuai dengan teori analisis semiotika yang digunakan, bahwa ditemukan adanya makna tanda dari beberapa adegan dalam komik *online* yang didasari oleh konsep *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) dari beberapa potongan gambar panel komik yang diteliti yaitu pada episode 1, 4 dan 86. Pada beberapa episode yang diteliti

ini ditemukan adanya kosa kata yang mengandung makna yang lebih khusus, yang juga ditandai dengan kejadian ataupun kegiatan yang dilakukan oleh para tokoh dalam potongan gambar pada episode yang dilangsungkannya penelitian pada komik *online* ini. Terdapat 7 tabel data yang menjelaskan makna tanda yang ditemukan berdasarkan konsep teori analisis Ferdinand de Saussure dengan menggunakan tabel kerja analisis *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) ini.

Selanjutnya, pada analisis pesan dakwah dalam *Webtoon* (Komik *Online*) Berjudul “*WEE*” Karya Amoeba UwU, juga dilakukan dengan memperhatikan kata yang berbentuk frasa (satu kesatuan kata) dalam potongan gambar panel komik yang diteliti yang juga disertai dengan memperhatikan konsep semiotika menggunakan tabel kerja analisis data *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Peneliti menemukan beberapa adegan yang terkandung pesan secara tersurat dan tersirat yang disampaikan oleh kreator komik melalui adegan serta dialog dari tokoh yang ada pada beberapa episode yang diteliti. Peneliti menjelaskan bahwa pesan dakwah yang terkandung dalam komik *online* ini, ialah beberapa pesan yang mengarah pada kebiasaan hidup sehari-hari yang sesuai dengan ajaran agama, yang khususnya agama islam, karena pada komik ini, tokoh utama dan beberapa rekan sang tokoh, merupakan seorang muslim. Diantara beberapa pesan yang terkandung ialah, perintah untuk berbakti kepada orang tua atau *birrul walidain*, menjauhi larangan yang telah ditetapkan sang pencipta, yakni Allah SWT. Kemudian, tatacara

kebiasaan memulai sesuatu dengan mengucapkan “*bismillah*” serta kebiasaan baik dalam melakukan kegiatan sehari-hari, yang mana pada penelitian kali ini, ditemukannya tatacara kebiasaan makan yang baik dan benar. Dan juga diingatkan untuk selalu merasa bersyukur atas apa yang telah terjadi, bahkan ketika yang terjadi ialah sebuah musibah yang menimpa. Adapun komik ini, menunjukkan adanya penyampaian dakwah yang dilakukan oleh kreator komik *online* ini dengan mengajak para pembaca melalui karya yang dibuatnya dengan menampilkan adegan yang tidak hanya sebagai hiburan saja, namun juga memiliki pesan dakwah penting untuk kehidupan sehari-hari pembaca yang juga sesuai dengan genre dari komik *online* ini yaitu *slice of life*.

Demikian, dari uraian kesimpulan hasil yang telah dipaparkan tersebut, maka dari beberapa potongan gambar panel komik masing-masing episode, yaitu episode 1, 4 dan 86, ditemukan adanya makna yang lebih dalam atau khusus yang disampaikan kreator melalui karyanya, serta pesan dakwah yang telah disebutkan sebelumnya. Didapat beberapa makna tanda serta pesan dakwah dalam komik *online* ini, dengan menggunakan konsep teori analisis semiotika Ferdinand de Saussure mengenai tanda, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) dalam *Webtoon* (Komik *Online*) berjudul “WEE” karya Amoeba UwU yang diteliti oleh Endah Destri Rahayu, ialah sesuatu yang memuat penanda yang disertai oleh petanda yang menghasilkan sebuah makna tanda, baik

berupa makna dari sebuah kata, perbuatan, dan lain sebagainya yang memuat konsep penyampaian sebuah proses komunikasi.

B. Saran

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang dimiliki, baik dari tulisan maupun bahasan yang disampaikan pada penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti berharap untuk penelitian serupa yang akan dilakukan selanjutnya, dapat lebih maksimal serta teliti dalam pengerjaan penelitian berikutnya, agar hasil yang dapat lebih baik serta sesuai dengan apa yang diharapkan. Peneliti juga berharap semoga dengan adanya penelitian ini dapat menjadi manfaat akademis untuk mahasiswa yang melakukan penelitian serupa.

Kemudian bagi pembaca setia komik, baik komik cetak maupun digital, hendaknya agar dapat teliti dalam pemilihan bacaannya, karena beberapa komik dibuat tidak hanya semata-mata untuk hiburan saja, karena bisa jadi terdapat makna serta pesan yang terkandung serta terdapat pelajaran didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aliyudin, E. &. (2009). *Dasar Dasar Ilmu Dakwah*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Amin, S. M. (2009). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Amzah.
- Astrid, S. (1997). *Komunikasi dalam Teori dan Praktek*. Bandung: Bina Cipta.
- Aziz, M. A. (2004). *Edisi Revisi, Ilmu Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif, Jilid 2*. Jakarta: Kencana.
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia Penerjemah Rahayu S. Hidayat*. Jakarta: Gramedia.
- Choid Narbuko, d. (1997). *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Danesi, M. (2004). *Pesan Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jala Sutra.
- Danim, S. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Darmayanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Graffinda Persada.
- Ilaihi, M. M. (2015). *Ilmu Manajemen Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Kriyantono, R. (2017). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Maharani, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

- Moelong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nasution, S. (2004). *Metode Research (Penelitian)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhadi, Z. F. (2015). *Teori-teori Komunikasi: Teori Komunikasi dalam Perspektif Penelitian Kualitatif*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT LkiS Pelangi Aksara.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung: Jalasutra.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2018). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Jorjakarta: Jalasutra.
- Wardany, M. d. (2009). *Teori Komunikasi: Tentang Komunikator, Pesan, Percakapan, dan Hubungan*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Jurnal:

- Astuti, H. (2021). Berbakti Kepada Orang Tua dalam Ungkapan Hadis. *Jurnal Riset Agama*.
- Ai Didah Hamidah. (2021). Implementasi Pendidikan Birrul Walidain Surat Al-Isra Ayat 23-24 pada Era 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*.
- Nur Maulidah Rahmah, d. (2022). Etika Makan Nabi dalam Perspektif Sains Medis. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains*.
- Qibty, A. S. (2021). Hadits Larangan Meniup Makanan dan Minuman yang Panas. *Indonesian Journal of Islamic Studies*.
- Ertinawati, I. L. (2019). Literat Melalui Presentasi. *Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Siliwangi*.
- Chaniago, P. (2019). Representasi Pendidika Kaakter dalam Film Surau dan Silek. *Journal of Islamic Education Policy*.
- Sitompul, A. L. (2021). Analisis Poster Video Klip Lathi: Kajian Semiotika Ferdinand de Saussure. *Jurnal Seni Desain dan Budaya*.

Skripsi:

- Ayu Puspita Sari, *Pemahaman Terhadap Larangan Mendekati Zina (QS. Al-Isra' Ayat 32) Pada Mahasiswa PAI yang Berpacaran Di UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu* (Bengkulu: UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu, 2022)
- A. Malik Madany, *Syukur dalam Perspektif Al-Qur'an*. (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022)
- Andini Jayanti Putri, *Nilai Keberagaman dalam Komik Online Webtoon Berjudul 90 Days*. (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2020).

Ulfa Wahyu Listiorini, *Analisis Semotika Pesan Moral Islami dalam Komik Strip Si Bedil: Mantap Qolbu Karya Reyhan Senja dan Seto Buje*. (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018).

Rully Shoumi Marfu'ah, *Pesan Moral dalam Komik Online (Analisis Semiotik terhadap Line Webtoon "Sarimin" Episode 1-26 Karya Nagaterbang)*. (Surabaya: IAIN Ponorogo, 2019).

KBBI Online:

<https://kbbi.web.id/laki>

<https://kbbi.web.id/tangan>

<https://kbbi.web.id/tiup>

<https://kbbi.web.id/bismillah>

<https://kbbi.web.id/alhamdulillah>

Website:

<https://bgalpha.id/news/line-webtoon-sejarah-konten-dan-fakta-yang-perlu-diketahui>

<https://m.help.naver.com/>

<https://www.webtoons.com/id/>

https://www.webtoons.com/id/slice-of-life/wee/list?title_no=3085&page=1

<https://dppai.uii.ac.id/awali-dengan-bismillah/>

<https://muslim.or.id/23494-fikih-bismillah-sebelum-makan.html>

<https://bersamadakwah.net/himah-di-balik-larangan-terburu-buru-ketika-makan/>

<https://muslimah.or.id/8895-orang-yang-diinginkan-kebaikan-oleh-allah-2.html>

<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-komik/>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.naver.linewebtoon&hl=id&gl=US&pli=1>

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

Jalan Dr. AK Gani No. 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telp. (0732) 21010-7003044
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaicurup.ac.id> E-mail: -

Nomor : 329/In.34/FU/PP.00.9/06/2023
Sifat : Penting
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian

08 Juni 2023

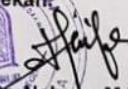
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyusunan Skripsi S.I pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Endah Destri Rahayu
NIM : 19521024
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Skripsi : Analisis Semiotika dalam Webtoon (Komik Online) Berjudul
"WEE" Karya Amoeba UwU
Waktu Penelitian : 08 Juni s.d 08 September 2023

mohon kiranya Bapak memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikianlah, atas kerjasama dan izinnya diucapkan terima kasih.

Dekan

Dr. Nelson, M.Pd.I
NIP. 19690504 199803 1 006



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Nomor: 385 Tahun 2022

Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN PEMBIMBING II DALAM PENULISAN SKRIPSI
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa perlu ditunjuk Dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;
- b. bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk disenhi tugas tersebut;
- Mengingat** : 1. Undang – undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2019 tentang STATUTA Institut Agama Islam negeri Curup;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 30 Tahun 2018 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 Tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi
6. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447 tanggal 18 April 2018 Tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022;
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Curup;
- Memperhatikan** : Berita acara seminar proposal Program Prodi Komunikasi dan penyiaran islam tanggal 07 Oktober 2022

M E M U T U S K A N :

- Menetapkan Pertama** : Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah
Memujuk Saudara :
1. Dita Verolyna, M.I.Kom : 19851216 201903 2 004
2. Femalia Valentine, M.A : 1988010 4202012 2 002
- Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II dalam penulisan skripsi mahasiswa :
- N a m a : Endah Destri Rahayu
N i m : 19521024
Judul Skripsi : Analisis Semiotika Dalam Webtoon (Komik Online) Berjudul "Wee" Karya Amoeba Uwu.
- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan kontens skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Kelima** : Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya;
- Keenam** : Surat keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku;

Ditapkan di Curup
Pada tanggal 08 Nopember 2022
Dekan,

- Tembusan** :
1. Bendahara IAIN Curup;
 2. Kasubag AKA FUAD IAIN Curup;
 3. Dosen Pembimbing I dan II;
 4. Prodi yang Bersangkutan;
 5. Layanan Satu Atap (L1);
 6. Mahasiswa yang bersangkutan.



IAIN CURUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : EMDAH DESTRI RAHAYU
 NIM : 195210214
 FAKULTAS/PRODI : FUAD / KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
 PEMBIMBING I : DITA VEROLYIA, M. I. Kom.
 PEMBIMBING II : FEMALIA VALENTINE, MA
 JUDUL SKRIPSI : ANALISIS SEMIOTIKA DALAM WERBODU (KOMIK ONLINE) BERJUDUL "WEE" KARYA ANAKHMA UJAU

* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing I atau pembimbing 2;

* Diberikan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing I minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;

* Agar ada waktu cukup untuk perlakuan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dibuktikan paling lambat sebelum ujian skripsi.



IAIN CURUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : EMDAH DESTRI RAHAYU
 NIM : 195210214
 FAKULTAS/PRODI : FUAD / KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
 PEMBIMBING I : DITA VEROLYIA, M. I. Kom.
 PEMBIMBING II : FEMALIA VALENTINE, MA
 JUDUL SKRIPSI : ANALISIS SEMIOTIKA DALAM WERBODU (KOMIK ONLINE) BERJUDUL "WEE" KARYA ANAKHMA UJAU

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I,

Dita Verolyia
 DITA VEROLYIA, M. I. Kom
 NIP. 1971161019520004

Pembimbing II,

Femalia Valentine
 FEMALIA VALENTINE, MA
 NIP. 1980104202012001



IAIN CURUP

| NO | TANGGAL | Materi yang Dibicarakan | Paraf Pembimbing II | Paraf Mahasiswa |
|----|------------|--|---------------------|-----------------|
| 1 | 25/10/2022 | Pendidikan Sistematis Perencanaan Serta Rumusannya | Fv | JSS |
| 2 | 15/11/2022 | Revisi bab 2 | Fv | JSS |
| 3 | 20/11/2022 | Revisi bab 2 | Fv | JSS |
| 4 | 6/1/2023 | Revisi bab 3 | Fv | JSS |
| 5 | 16/1/2023 | Revisi bab 1-3, serta acc bab 1-3 | Fv | JSS |
| 6 | 14/4/2023 | Revisi bab 4, lanjutkan | R | JSS |
| 7 | 25/5/2023 | Revisi bab 5, mengenai isi surat | R | JSS |
| 8 | 4/6/2023 | Acc w/ disahkan | R | JSS |

| NO | TANGGAL | Materi yang Dibicarakan | Paraf Pembimbing I | Paraf Mahasiswa |
|----|------------|------------------------------|--------------------|-----------------|
| 1 | 1/11/2022 | Perencanaan 1-3 | Fv | JSS |
| 2 | 15/11/2022 | — " — | Fv | JSS |
| 3 | 20/11/2022 | Perencanaan Bab 2 | Fv | JSS |
| 4 | 6/1/2023 | — " — | Fv | JSS |
| 5 | 16/1/2023 | Perencanaan Bab 3 acc 1-3 | Fv | JSS |
| 6 | | Revisi Bab 4 | Fv | JSS |
| 7 | | Revisi Bab 4-5 | Fv | JSS |
| 8 | | acc w/ disahkan | Fv | JSS |

Potongan panel ke-1 pada episode 1

SEJAK KECIL, IBU SELALU
BILANG UNTUK MENJAGA
JAPAK DENGAN
LAKI-LAKI

KENAPA?

LAKI-LAKI ITU
BERBAHAYA

KENAPA?

KARNA MEPEKA
BISA MERUSAK



WEB
TOON

Potongan panel ke-2 pada episode 1

KARENA HAL ITU, AKU
NGGAK PERNAH MENGALAMI
HUBUNGAN ROMANTIK
DENGAN LAWAN JENIS

NGGAK MAU
JUGA



WEB
TOON

Potongan panel ke-1 pada episode 4



Potongan panel ke-2 pada episode 4



Potongan panel ke-3 pada episode 4

3. BACA DOA



WEB
TOON

Potongan panel ke-4 pada episode 4

4. MAKAN DENGAN
TENANG, RAPIH DAN
SOPAN



WEB
TOON

Potongan panel ke-1 pada episode 86

