

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Sebelumnya

Tabel 2.1
Penelitian Sebelumnya

No	Judul Penelitian	Persamaan Penelitian Orang Lain Dengan Penulis	Perbedaan Penelitian Orang Lain Dengan Penulis
1	PEMAKNAAN COVER MAJALAH TEMPO (Analisis Semiotika Cover Majalah Tempo Edisi 16 September-22 September 2019) Noval Setiawan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga 2020	1. Makna dalam ilustrasi pada sebuah surat kabar 2. Teori menggunakan Roland Barthes 3. Penelitian menggunakan kualitatif deskriptif 4. Tempat Penelitian sama saja di Lembaga pers	a. Bahan Penelitian penulis adalah koran sedangkan Penelitian milik Noval adalah Majalah. b. Tempat Penelitian milik Noval adalah Lembaga pers Tempo sedangkan penulis adalah Rakyat Cirebon
2	ANALISIS SIMBOL PADA SAMPUL MAJALAH TEMPO EDISI “BANCAKAN JATAH BUMN” Mohammad Yusuf Fadli, Muh Ariffudin Islam Universitas Negeri Surabaya 2021	1. Makna dalam ilustrasi pada sebuah surat kabar 2. Teori menggunakan Roland Barthes 3. Penelitian menggunakan kualitatif deskriptif 4. Tempat Penelitian sama saja di Lembaga pers	a. Bahan Penelitian penulis adalah koran sedangkan Penelitian milik Noval adalah Majalah. b. Tempat Penelitian milik Noval adalah Lembaga pers Tempo sedangkan penulis adalah Rakyat Cirebon

3	MAKNA PESAN KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA DALAM FILM “MINARI” Indah Purnama Sari Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon 2022	1. Teori yang digunakan adalah semiotika Roland Barthes 2. Penelitian menggunakan kualitatif deskriptif	a. Penelitian yang diteliti oleh indah purnama adalah makna pada film sedangkan yang diteliti oleh penulis adalah makna pada <i>headline</i> surat kabar
4	MAKNA COVER MAJALAH TEMPO “UNTUNG – BUNTUNG PANDEMI” EDISI 7 – 13 SEPTEMBER 2020 Dinda Rahmatika Universitas Semarang 2021	1. Penelitian menggunakan kualitatif deskriptif 2. Meneliti ilustrasi pada surat kabar	a. Bahan Penelitian penulis adalah koran sedangkan Penelitian milik Noval adalah Majalah. b. Tempat Penelitian milik Dinda adalah Lembaga pers Tempo sedangkan penulis adalah Rakyat Cirebon c. Teori yang digunakan oleh Dinda adalah Semiotika Charles Sanders Pierce sedangkan penulis menggunakan Roland Barthes
5	ANALISIS SEMIOTIKA IKLAN “SMARTFREN UNLIMITED BENERAN BUKAN KALENG-KALENG” DI PLATFORM YOUTUBE Ihsanul Fitri Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 2022	1. Teori yang digunakan adalah semiotika Roland Barthes 2. Penelitian menggunakan kualitatif deskriptif	a. Analisis pada iklan Smartfren di Youtube sedangkan penulis meneliti makna ilustrasi pada <i>Headline</i> surat kabar

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Tinjauan Tentang Makna

Makna menurut Rahmatika, Dinda (2021: 24) adalah salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari semantik dan selalu berpegang teguh dari semua yang kita katakan. Makna dalam semantik sendiri beraneka macam bentuknya, ada makna leksial, makna gramatikal, makna kontekstual, Makna referensial, makna denotatif, makna konotatif, dan makna kognitif. Sedangkan yang akan dijadikan pembahasan pada hasil penelitian ini adalah makna denotatif, makna konotatif, dan makna mitos.

Menurut Fatimah dalam jurnal milik Muzaiyanah, (2012:146-147) menjelaskan bahwa makna leksikal merupakan makna dimana unsur-unsur bahasanya menjadi lambang benda, peristiwa, dan lainnya. Sedangkan makna gramatikal adalah makna mengenai hubungan inti bahasa atau makna bahasa yang timbul akibat berfungsinya suatu kata dalam kalimat. Sementara makna kontekstual adalah makna yang timbul sebagai akibat keterkaitan antar ujaran dan konteks.

Selanjutnya ada makna referensial, makna referensial menurut Mansoer dalam jurnal milik Muzaiyanah (2012:147) menyatakan bahwa makna referensial adalah makna yang langsung berkaitan dengan rujukan yang ditunjukkan oleh kata. Sementara, menurut Chaer dalam jurnal milik Muzaiyanah, (2012:147) menjelaskan bahwa suatu kata dapat dikatakan memiliki makna referensial apabila ada referensinya atau rujukannya. Sedangkan menurut Mansoer dalam jurnal milik Muzaiyanah, (2012:148) menyebutkan bahwa makna kognitif adalah jenis makna yang dijelaskan dalam referensinya, yang memiliki hubungan yang erat dengan dunia di luar bahasa, seperti objek atau ide, dan dapat diungkapkan melalui analisis bagian-bagiannya.

Makna denotatif dan konotatif, Menurut Chaer dalam jurnal milik Muzaiyanah, (2012:147) menjelaskan bahwa makna denotatif adalah makna murni, makna asli yang dimiliki oleh suatu leksem. Dengan demikian, berdasarkan pandangan tersebut, makna denotatif dapat dianggap sebagai makna awal yang dimiliki oleh sebuah kata. Sedangkan makna konotatif, menurut Mansoer dalam jurnal milik Muzaiyanah, (2012:148) menyatakan bahwa makna konotatif adalah makna yang timbul sebagai akibat terlibatnya perasaan pengguna bahasa dimana terdapat kata yang didengar dan dibaca. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa makna konotatif adalah makna yang bersifat kiasan atau tidak literal, dan dapat dipahami berdasarkan konteks dalam suatu kalimat.

Terakhir ada makna mitos, Menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, makna mitos merujuk pada cerita-cerita bangsa yang berkaitan dengan dewa dan pahlawan zaman dahulu, yang mengandung penjelasan tentang asal-usul semesta, manusia, dan bangsa itu sendiri. Makna mitos juga mengandung makna yang dalam yang diungkapkan secara gaib. Sedangkan menurut Fiske dalam skripsi Ba'amran (2018:34), menjelaskan bahwa mitos masa kini misalnya mengenai feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan.

Setelah membaca berbagai literasi yang ada, penulis menyimpulkan bahwa pengertian dari makna sangat beragam. Ferdinand de Saussure mengemukakan bahwa makna merujuk pada pemahaman atau konsep yang terdapat dalam tanda linguistik. Menurut definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, linguistik merupakan ilmu yang mempelajari bahasa secara ilmiah. Secara singkat, linguistik adalah disiplin ilmu yang memusatkan perhatiannya pada bahasa dan

penggunaannya sebagai sarana komunikasi. Menurut definisi dalam Kamus Linguistik, makna dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Maksud pembicara
2. Pengaruh bahasa dalam mempengaruhi persepsi atau perilaku individu atau kelompok manusia.
3. Hubungan yang berkaitan dengan kesepadanan atau ketidaksepadanan antara bahasa atau ucapan, serta semua hal yang diindikasikan.
4. Cara menggunakan lambang-lambang bahasa.

2.2.1.1 Semiotika

Secara etimologis semiotik memiliki arti tanda yang diambil dari kata "semiotik" yang berasal dari kata Yunani "Simeon". Secara terminologi, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari berbagai objek dan peristiwa dalam kebudayaan sebagai tanda-tanda. Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI, pengertian dari semiotika adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem tanda dan lambang dalam kehidupan manusia.

Berdasarkan jurnal milik Rahmatika, Dinda (2021: 16), Van Zoest mengartikan semiotik sebagai “ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya”. Maka penulis sekilas dapat menyimpulkan bahwa semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari banyak jenis objek, peristiwa, semua budaya sebagai tanda. Tanda yang dimaksud dalam semiotika adalah tanda sebagai aktivitas komunikasi dan kemudian menyempurnakannya menjadi model sastra yang memperhitungkan

semua faktor dan aspek esensial untuk memahami fenomena sastra sebagai sarana komunikasi yang khas di setiap masyarakat.

Lebih jelasnya, semiotika adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan saran *sign* atau tanda-tanda dan berdasarkan *sign system* atau system tanda. Dalam berperilaku dan berkomunikasi tanda adalah unsur yang terpenting karena bisa memunculkan berbagai makna sehingga pesan dapat dimengerti. Bertujuan untuk menggali hakikat *system* tanda yang beranjak keluar dari kaidah tata bahasa dan sintaksis dan yang mengatur arti teks yang rumit, tersembunyi dan bergantung pada kebudayaan. Hal ini yang menimbulkan perhatian pada makna tambahan (*connotative*) dan arti penunjukan (*denotative*) atau kaitan dan kesan yang ditimbulkan dan diungkapkan melalui penggunaannya dan kombinasi tanda, (Sobur, Alex, 2012: 96).

Roland Barthes adalah seorang tokoh pemikir strukturalis dan juga merupakan seorang tokoh dalam *semiotic* yang banyak memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu *semiotic*. Barthes merupakan penerus dari Saussure yang mengembangkan teori penanda (*signfer*) dan petanda (*signified*) menjadi lebih dinamis. Sementara menurut Kahfie Nazaruddin dikutip dari skripsi Ba'amran (2018:31) menyatakan bahwa semiotika memiliki dua tokoh, yakni Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Umberto Eco (1976). Kedua tokoh tersebut mengembangkan semiotika secara terpisah tanpa saling mengenal satu sama lain. Ferdinand de Saussure berada di Eropa sementara Charles Peirce berada di Amerika Serikat. Saussure memiliki latar belakang dalam bidang linguistik, sedangkan Peirce memiliki latar belakang dalam bidang filsafat. Saussure menyebut ilmu yang

dikembangkannya semiologi (*semiology*).

Semiologi menurut Saussure adalah ilmu yang menelaah peran tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial; ilmu ini meneliti hakikat tanda dan hukum yang mengatur tanda (Saussure, 1993:82). Jelas bahwa Saussure melihat tanda sebagai bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sosial manusia. Dalam konteks kehidupan sosial, tanda memainkan peran pentingnya. Dengan kata lain, tanda memiliki fungsi dan arti yang bersifat sosial. Melanjutkan logika itu, masuk akal bilamana kita katakan bahwa semiotika yang mempelajari tanda sebagaimana baru saja dipaparkan, memiliki juga fungsi dan makna sosial.

Ada lima pandangan Saussure tentang prinsip dasar semiotika yaitu pertama, *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda); kedua, *form* (bentuk) dan *content* (isi); ketiga, *langue* (bahasa) dan *parole* (tuturan, ujaran); keempat, *synchronic* (sinkronik) dan *diachronic* (diakronik); dan kelima, *syntagmatik* (sintagmatik) dan *associative* (paradigmatik). Sedangkan menurut Eco dalam skripsi Ba'amran (2018:31) menjelaskan bahwa semiotika adalah menelaah segala sesuatu yang dapat ditangkap sebagai tanda.

Definisi itu hampir tidak berbeda dengan definisi singkat mengenai semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda. Namun, ada perbedaan penting, Eco menekankan peran subjek yang memberikan tanggapan terhadap sesuatu sehingga sesuatu itu menjadi tanda, bukan lagi objek yang tanpa arti. Sementara yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah mengenai Semiotika milik Roland Barthes yang biasanya dikenal dengan sistem makna, makna dapat dibagi menjadi dua yaitu makna konotasi dan makna denotasi.

Konotasi adalah makna tambahan yang diberikan oleh pengguna tanda berdasarkan preferensi, pengetahuan sebelumnya, atau norma baru yang berlaku dalam masyarakat. Barthes melihat manusia dalam memaknai suatu hal tidak sampai pada tataran makna denotasi, melainkan manusia menggunakan kognisinya melalui beberapa pemaknaan dan penafsiran sehingga menimbulkan makna konotasi. Jika makna denotatif hampir bisa dimengerti banyak orang, maka makna konotatif hanya bisa dicerna oleh orang yang jumlahnya lebih kecil.

Barthes menggunakan konsep *connotation*-nya Hjemlev untuk menyikap makna-makna yang tersembunyi. Salah satu cara yang digunakan para ahli untuk membahas lingkup makna yang lebih besar adalah dengan membedakan antara makna denotatif dan konotatif, makna denotatif pada dasarnya meliputi hal-hal yang ditunjukkan oleh kata-kata yang disebut sebagai makna referensial. Makna denotatif suatu kata adalah makna yang biasa ditemukan dalam kamus. Sedangkan makna konotatif adalah makna yang denotatif ditambah dengan segala gambaran, ingatan, dan perasaan yang ditimbulkan.

Tabel 2.2 Peta Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	5. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
6. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Sumber: Haryati, 2021: 45

Kajian semiotika tidak bisa lepas dengan sendirinya dari sosok Roland Barthes (1915-1980) seorang ahli semiotika yang mengembangkan kajian yang sebelumnya punya warna kental strukturalisme kepada semiotika teks. Barthes menjadikan konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisis miliknya. Barthes menggambarkan sebuah tanda (*Sign*) sebagai sebuah sistem yang terdiri dari (E) sebuah ekspresi atau *signifier* dalam hubungannya (R) dengan *content* (atau *signified*) (C): ERC. Sebuah sistem tanda primer (*primary sign system*) dapat menjadi bagian dari sebuah sistem tanda yang lebih komprehensif dan menghasilkan makna yang berbeda dari yang aslinya. Mengutip dari dari Indriani dalam bukunya semiotika komunikasi, Barthes mengungkapkan bahwa *primary sign* adalah denotative.

Secondary sign adalah satu dari *connotative semiotics*. Konsep *connotative* elemen kunci dalam model semiotika Roland Barthes. Fiske menggambarkan model ini sebagai proses dua tahap (*two order of signification*) dalam penandaan. Konotasi memiliki makna yang bersifat subjektif atau setidaknya intersubjektif. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan makna konotasi adalah bagaimana cara menggambarannya, Fitri Ihsanul (2022: 12).

Konotasi beroperasi secara subjektif, sehingga seringkali tidak disadari kehadirannya. Pembaca mudah sekali membaca makna konotatif sebagai fakta denotatif. Oleh karena itu, tujuan dari analisis semiotika adalah untuk memberikan metode analisis dan kerangka berpikir yang dapat mengatasi kesalahan dalam membaca atau menginterpretasikan makna suatu tanda.

Mitos merupakan cara bagaimana suatu budaya menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau fenomena alam. Bagi Roland Barthes mitos tidak hanya berupa lukisan, fotografi, iklan, tulisan dan tuturan oral namun mitos adalah semua yang mempunyai modus representasi yang memerlukan interpretasi untuk memahami maksudnya. Mitos merupakan suatu produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi.

1. Konotasi dan Denotasi

Makna denotasi dan konotasi dalam semiologi memainkan peran penting dibandingkan dengan perannya dalam linguistik. Makna denotasi bersifat langsung, yaitu makna khusus yang terkandung dalam sebuah tanda, atau dapat disebut deskripsi petanda. Pengertian umum dari denotasi adalah makna sesungguhnya. Denotasi umumnya mengacu pada penggunaan bahasa yang memiliki makna yang konsisten dengan yang dikatakan.

Sedangkan makna konotatif sedikit berbeda dan terkait dengan budaya dan terkandung emosional didalamnya. Konotasi digunakan Barthes untuk mendeskripsikan cara kerja sebuah tanda. Konotasi memberikan deskripsi interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu emosi dan nilai-nilai budaya penggunanya. Faktor penting konotasi adalah lapisan pertama penandaan. Tanda lapisan pertama adalah konotasi dan konotasi bekerja pada tingkat subyektif, sehingga manusia sering tidak memahaminya. Dalam kerangka Barthes, konotasi dan ideologi beroperasi sama, yang disebut mitos dan berfungsi sebagai pembenaran dan pengungkapan nilai dominan yang berlangsung dalam periode waktu tertentu.

2. Mitos

Pengertian mitos menunjuk pada mitologi dalam pengertian sehari-hari, seperti halnya cerita-cerita tradisional, melainkan sebuah cara pemaknaan dalam bahasa Barthes: tipe wicara. Secara prinsip, setiap hal dapat menjadi mitos. Satu mitos muncul dalam periode tertentu dan kemudian menghilang pada waktu lain karena digantikan oleh berbagai mitos lainnya. Mitos berfungsi sebagai panduan untuk tanda-tanda yang ada dan memberikan makna baru sebagai penanda pada tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, mitos bukanlah tanda yang netral atau tidak berdosa; sebaliknya, mereka menjadi penanda yang mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu yang mungkin sangat berbeda dengan makna aslinya.

Meskipun demikian, makna mitologis tidak dianggap sebagai sesuatu yang salah atau berlawanan dengan kebenaran. Sebaliknya, praktik penandaan sering kali menghasilkan mitos. Produksi mitos dalam teks membantu pembaca dalam memahami situasi sosial, budaya, dan bahkan politik yang ada di sekitarnya. Namun, penting untuk diingat bahwa mitos juga memiliki dimensi tambahan yang disebut naturalisasi. Melalui sistem makna menjadi masuk akal dan diterima apa adanya pada suatu masa, dan mungkin tidak untuk masa yang lain.

Mitos digunakan Barthes untuk mengekspresikan dan membuktikan nilai dominan yang berlaku dalam periode waktu tertentu. Dalam pengertian aslinya, Barthes menganggap mitos adalah orang yang percaya. Mitos merupakan jenis ucapan, karena mitos adalah sistem komunikasi dan informasi. Hal tersebut membuktikan bahwa seseorang tidak dapat berprasangka terhadap mitos, konsep ataupun ide, dan mitos merupakan bentuk interpretasi. Karena mitos merupakan

bahasa, selama itu diungkapkan melalui kata-kata, apapun bisa menjadi mitos.

Barthes menyatakan bahwa mitos merupakan sistem komunikasi juga, karena mitos ini toh merupakan sebuah pesan juga. Ia menyatakan mitos sebagai “modus pertandaan, sebuah bentuk, sebuah “tipe wicara” yang dibawa melalui wacana. Mitos tidaklah dapat digambarkan melalui obyek pesannya, melainkan melalui cara pesan tersebut disampaikan. Apapun dapat menjadi mitos, tergantung dari caranya ditekstualisasikan. Dalam narasi berita, pembaca memiliki kemampuan untuk menginterpretasikan mitos ini melalui konotasi yang digunakan dalam narasi tersebut.

Pembaca yang cerdas dapat mengidentifikasi adanya asosiasi-asosiasi terhadap "apa" dan "siapa" yang sedang dibahas, sehingga terjadi penggandaan makna. Penanda bahasa yang bersifat konotatif membantu menyajikan makna baru yang melampaui makna literal atau denotatifnya. Konotasi dan mitos adalah cara utama dimana tanda bekerja pada tingkat petandaan kedua, yaitu urutan interaksi antara tanda dan pengguna atau budaya yang aktif. Barthes menyoroti aspek lain dari mitos, yaitu dinamikanya.

Perubahan dalam mitos sangat cepat mengikuti kebutuhan perkembangan dan nilai budaya, mitos juga sudah sebagai bagian dari budaya. Oleh karena itu, penggunaan mitos tidak merujuk pada istilah mitos sehari-hari, seperti halnya cerita tradisional tetapi cara memaknainya. Menurut Roland Barthes, didalam teks beroperasi lima kode pokok (*five major code*) yang di dalamnya terdapat penanda teks (leksia atau kode). Ada Lima kode yang ditinjau Barthes yaitu:

1. Kode Hermeneutik atau kode teka-teki melibatkan harapan pembaca untuk menemukan jawaban yang benar terhadap pertanyaan yang timbul dalam sebuah teks. Kode teka-teki merupakan elemen penting dalam struktur narasi tradisional. Di dalam narasi ada suatu kelanjutan antara pemunculan suatu peristiwa teka-teki dan penyelesaiannya di dalam cerita.
2. Kode Semik atau kode konotatif menawarkan banyak perspektif. Saat membaca, pembaca mengidentifikasi tema dalam sebuah teks dengan mengelompokkan konotasi kata atau frasa yang serupa. Dalam kumpulan konotasi tersebut, terdapat tema cerita. Jika beberapa konotasi terkait dengan nama tertentu, kita dapat mengenali karakter dengan atribut khusus. Penting dicatat bahwa Barthes menganggap denotasi sebagai konotasi yang paling kuat dan paling akhir..
3. Kode Simbolik adalah aspek struktural yang khas dalam penyandian fiksi, menurut konsep Barthes pasca-strukturalisme. Hal ini berdasarkan pada ide bahwa makna berasal dari oposisi biner atau perbedaan, baik dalam produksi bunyi menjadi fonem dalam ucapan, maupun dalam oposisi psikoseksual melalui proses. Dalam teks verbal, perlawanan simbolik seperti ini dapat diwakili melalui istilah retorik seperti antitesis, yang merupakan elemen istimewa dalam sistem simbol Barthes.
4. Kode Proaretik atau kode tindakan/lakuan dianggap sebagai elemen penting dalam teks yang dibaca oleh orang, terutama dalam teks naratif. Dalam praktiknya, kode tindakan atau peristiwa diterapkan dengan beberapa prinsip seleksi. Kita memahami kode tindakan atau peristiwa karena kita dapat mengerti maknanya.

5. Kode Gnomik atau Kode Kultural (*Cultural Code*) adalah pemahaman tentang kebudayaan yang dapat dimaknai dari tanda suatu teks atau bentuk benda-benda. Kode kultural merupakan acuan teks ke benda-benda yang sudah diketahui dan dikodifikasikan oleh budaya. Realisme tradisional didefinisikan oleh referensi pada pengetahuan yang sudah ada. Rumusan suatu budaya atau sub-budaya adalah hal-hal kecil yang telah dikodifikasikan. Kode kultural adalah arahan dalam budaya yang tidak mengenalnya, mempunyai waktu yang jelas dan sangat spesifik. Penulis lebih senang menggunakan istilah *culture code*. Kode kultur dapat berupa suara-suara yang bersifat kolektif, bawah sadar, mitos, kebijaksanaan, pengetahuan, sejarah, moral, psikologi, sastra, seni, legenda.

2.2.2 Tinjauan Tentang Desain Grafis

Menurut Maimunah, Muhamad Irsan, Vivi Candy (2022: 249), Desain Grafis adalah solusi komunikasi yang menjembatani antara pemberi informasi dengan publik, baik secara perseorangan, kelompok, lembaga maupun masyarakat secara luas yang diwujudkan dalam bentuk komunikasi visual. Sementara menurut Dewojati (2009:175) menjelaskan bahwa desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik.

Desain grafis sebenarnya sudah menjadi bagian yang akrab dengan kehidupan manusia sejak zaman purba seperti yang diuraikan di atas. Bahkan, sampai zaman modern ini pun desain grafis tetap digunakan sebagai media komunikasi visual yang handal. Meskipun tentu saja grafis yang ditampilkan akan berwujud dan berfungsi sesuai kebutuhan situasi dan kondisi zamannya. Bila pada zaman purba grafis

hanyalah berupa bekas telapak sebagai media informasi atau berupa huruf-huruf paku atau hierogliphe maka pada abad ke 19 sudah berwujud karya poster dan terus berkembang pesat ketika Johannes Gutenberg (1398-1468) menemukan mesin cetaknya.

Cikal bakal desain grafis pada awalnya berasal dari kegiatan seni rupa murni (*fine art*) khususnya pada seni cetak (grafis) yang pada saat itu sudah menggunakan teknik cetak batu (*lithography*). Suatu teknik cetak yang diciptakan oleh seorang Austria bernama Alois Senefelder tahun 1796. Kemudian dengan memanfaatkan teknik inilah seorang seniman Perancis bernama Jules Cheret pada tahun 1866 mulai memproduksi poster-poster komersialnya. Dengan teknik cetak litho ini memungkinkan untuk mencetak poster dalam jumlah 10.000 eksemplar perjam dan dapat membuat poster dengan ukuran besar. Karena faktor ini jugalah maka poster menjadi salah satu media yang paling handal dalam mendukung pemasaran dan promosi pada masa-masa tersebut. Meskipun saat itu sudah ditemukan suatu sistem cetak letter-press untuk mencetak huruf namun poster yang ditampilkan tidak menggunakan huruf yang dicetak. Sang desainer akan menuliskan langsung pada master cetakan dengan tulisan yang dibuat dengan tangan.

Keberhasilan Cheret dalam memproduksi poster-poster komersialnya diikuti dan dikembangkan oleh seniman-seniman lainnya seperti Pelukis postImpressionist dan ilustrator art nouveau Prancis, Henri de Toulouse-Lautrec melukiskan banyak sisi Paris pada abad ke sembilan belas dalam poster dan lukisan yang menyatakan sebuah simpati terhadap ras manusia. Meskipun *lithography* pertama kali ditemukan di Austria oleh Alois Senefelder pada tahun 1796, Toulouse-Lautrec

berperan penting dalam menghubungkan industri dan seni. Seniman ini mengembangkan teknik cetak lithografi ini sebagai media ekspresi seni rupanya selain sebagai media ungkap komunikasi visual bersifat komersial, sehingga tampilan poster-poster seniman ini lebih banyak muatan seni murninya. Poster sebagai media komunikasi visual yang handal pada zaman itu karena selain memang teknologi belum berkembang pesat juga penggunaan desain grafis sebagai media promosi dan iklan adalah sesuatu yang masih baru.

Oleh sebab itu maka sejak itu pula desain grafis menjadi bagian dari dunia industri khususnya pada bidang pemasaran. Hal ini benar-benar memberi pengaruh positif, baik didalam meningkatkan margin penjualan maupun dalam pengaruhnya terhadap citra produk yang ditampilkan. Saat era cetak batu litho yang menghasilkan poster-poster komersial berakhir dan dimulailah suatu perluasan fungsi desain grafis yang berimplikasi pada bidang-bidang lain yang masih berhubungan dengan bidang komunikasi visual. Usaha ini dimulai dengan pencetakan buku-buku sastra yang dirancang dengan berbagai format dan desain yang bercorak dekoratif dan menghias. Tokoh yang produktif atau menghasilkan tidak kurang dari lima puluh judul buku antara tahun 1891 sampai 1896 adalah William Morris dengan Morris's Kelmscott Press perusahaan percetakan yang ia punyai.

Desain grafis juga melibatkan berbagai elemen seperti pembuatan tipografi, ilustrasi, dan layout. Seorang desainer grafis untuk membuat desain grafis juga membutuhkan aplikasi sebagai tempat atau wadah untuk membuat sebuah desain. Dengan kemajuan zaman, semakin banyak aplikasi yang tersedia untuk digunakan.

Aplikasi yang umum digunakan oleh para desainer grafis meliputi Adobe Illustrator, Corel Draw, Adobe Photoshop, dan After Effect. Namun, saat ini telah muncul beberapa aplikasi lain seperti Canva, VN, dan Animaker. Jadi seorang desainer grafis dibutuhkan untuk lebih peka terhadap kreatifitasnya, dan juga lebih paham lagi tentang update dari dunia desain grafis untuk dapat membuat sebuah tipografi, ilustrasi dan layout.

Tipografi berperan sebagai salah satu alat untuk menterjemahkan sebuah kata-kata yang diucapkan menjadi teks sehingga dapat dibaca di halaman. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut kepada pengamat. Tanpa disadari, manusia seringkali berinteraksi dengan tipografi setiap harinya, bahkan setiap saat. Pada merek komputer yang manusia gunakan, surat kabar (koran) atau majalah yang kita baca, label pakaian yang kita gunakan, dan banyak lagi. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain grafis yang mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian terhadap tipografi dapat mengakibatkan desain yang seharusnya indah menjadi kurang menarik atau kurang mampu menyampaikan pesan secara efektif. Sementara *Layout* adalah sebuah susunan atau peletakkan berbagai macam elemen-elemen desain dalam suatu bidang yang diterapkan dalam berbagai media. Layout memiliki peran memperjelas informasi serta konsep yang terdapat di dalam suatu bidang dan media.

Ilustrasi adalah representasi visual dari sebuah tulisan yang menggunakan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya. Fokus utama ilustrasi adalah menggambarkan hubungan antara subjek dan tulisan yang

diwakilinya, daripada hanya menekankan pada bentuk visual semata. Elemen dari desain grafis yang akan diteliti oleh penulis adalah berupa ilustrasi yang ada pada *Headline* koran Rakyat Cirebon dalam Edisi 27 Oktober 2022.

2.2.2.1 Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa Belanda '*ilustratie*' memiliki arti sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Kata ilustrasi berasal dari kata '*illusion*'. Sebagai bentuk perumpamaan yang terbentuk dalam pikiran manusia yang di latarbelakangi banyak sebab. Ilustrasi tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tidak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi bisa digambarkan dalam berbagai macam bentuk, lewat tulisan, gambar maupun bunyi, Meylana, Dinda (2022: 22).

Ilustrasi juga berarti memaknai sebuah naskah, konsep atau ide kedalam dunia imajinasi serta khayalan audiens. Sehingga apapun bentuk atau wadah yang dipakai sebagai media presentasi karya ilustrasi itu, entah itu untuk buku anak, editorial media massa, *fashion*, iklan, *industry music* ataupun yang lain bisa sampai secara utuh, imajinatif, estetis serta komunikatif sebagai bagian dari bidang terapan yang diusungnya dalam konteks wilayah berkeseniannya, Maharsi, Indiria (2016).

Orang yang memvisualkan imajinatifnya kedalam wadah disebut sebagai ilustrator. Biasanya ilustrator media massa cetak memvisualkan imajinatifnya melalui majalah ataupun koran dan ilustrator juga memiliki peran dalam ilustrasinya. Salah satu peran yang berkaitan dengan penelitian penulis adalah peran ilustrasi sebagai desain. Ilustrasi sebagai desain, maksud dari ilustrasi sebagai desain yaitu kedekatan hubungan antara desain dan ilustrasi memberi peluang

kepada para ilustrator untuk berperan juga sebagai desainer. Berdasarkan bentuk visualnya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis yaitu:

1. Ilustrasi Naturalis merupakan gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan, yang terdapat di alam tanpa adanya penambahan ataupun pengurangan.
2. Ilustrasi Dekoratif merupakan gambar yang memiliki fungsi sebagai penghias sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan.
3. Ilustrasi Kartun merupakan gambar yang memiliki bentuk lucu ataupun memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi, komik, majalah anak-anak, dan cerita bergambar.
4. Ilustrasi Karikatur merupakan gambar sindiran atau kritikan yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Biasanya gambar karikatur banyak ditemukan di koran atau majalah.
5. Ilustrasi Cerita Bergambar (Cergam) merupakan sejenis komik atau gambar yang berisikan teks. Dalam menggambar cergam terdapat teknik gambar yang dibuat berdasarkan cerita berbagai macam sudut pandang penggambaran yang menarik.
6. Ilustrasi Buku Pelajaran memiliki fungsi untuk merancang teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuk ilustrasi pada buku pelajaran bisa berupa foto, gambar natural, dan bentuk bagian.
7. Ilustrasi Khayalan merupakan gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Penggambaran ilustrasi khayalan banyak ditemukan pada novel, ilustrasi cerita, roman, dan komik.

Ilustrasi berperan sebagai dasar dalam merancang produk dan komunikasi visual lainnya. Selain perannya sebagai desain, jenis ilustrasi yang akan jadi bahan penulis adalah jenis ilustrasi karikatur.

2.2.2.2.1 Ilustrasi Karikatur

Karikatur berasal dari bahasa Italia dengan kata *caricare* yang maknanya memberi muatan atau tambahan ekstra. Karikatur telah mengalami perkembangan sejak abad ke-18, terutama di Perancis. Karikatur juga disebut sebagai "seni khusus" yang melibatkan gambar distorsi wajah dan tokoh masyarakat, hal tersebut dikarenakan karikatur telah menyebar ke berbagai belahan dunia selama bertahun-tahun. Sebagai ekspresi seni, teknik pemilihan wajah dan figur inipun telah dipelajari secara formal, terutama di Perancis.

Sejak jaman Honore Daumiere (1808-1879) hingga Tim Mitelberg dan Patrice Ricor yang dianggap sebagai tokoh-tokoh pencetus dan “penyebar wabah” seni deformatif ini, bentuk seni tersebut semakin digandrungi banyak seniman, pelukis dan bahkan pematung, sebagai aliran seni rupa baru yang mereka namakan karikaturisme. Dimulai dari karya patung karikaturisme Jean-Pierre Edouard Dantan, pematung Perancis kelahiran Normandia dengan maha karya nya “Patung Berlioz” yang diciptakan sekitar tahun 1830-an. Meskipun tinggi patung ini hanya 9 inci, namun patung kepala Berlioz ini diolah sedemikian rupa menjadi karikatural, juga sarat dengan gambaran-gambaran lain yang terpahat di seputar rambutnya yang dibuat meninggi.

Gaya patung Dantan memberikan pengaruh besar kepada seniman-seniman karikatur, sehingga mereka menciptakan patung-patung kepala tokoh-

tokoh terkenal di bidang musik dan penulisan. Seperti kepala Strauss, Liszt, Paganini, Balzac, Dumas dan banyak aktor terkenal dari Comedie Francaise. Bentuknya mungil saja, dan menjadi sangat diminati, karena dipakai sebagai hiasan ujung tongkat, pegangan kayu, topeng dan alat permainan lainnya. Kalau kita mengunjungi toko-toko cenderamata di Perancis, pengaruh dantanisme inipun masih terasa sampai sekarang. Antara lain dibuat untuk pangkal *ballpoint*, pensil atau bandul loncengan dan sebagainya. Selain barang oleh-oleh yang memiliki kualitas seni, karena buatan tangan pematung karikaturisme itu. Kemudian pematung Jerman Timur, Helmut Schmidt, mencuat namanya lewat karya patung dada “Franz Josef Strauss “, seorang pejabat pemerintah Jerman Timur (sebelum Jerman bersatu) yang konservatif dan anti terorisme.

Wajah berlekuk-lekuk seperti kentang ubi, perut gendut dengan kepala tangan beruas-ruas dari besi, yang dibuat tahun 1980. Lalu patung-patung karikaturisme yang dipajang di halaman maupun yang dipamerkan di dalam museum “Rumah *Humor dn Satire*” di Grobovo, Bulgaria, yang merupakan koleksi patung dan pahatan dari seluruh dunia. Salah satu contoh pahatan wayang yang termasuk adalah "Gareng Petruk" dari Indonesia (dengan label yang tertulis "Wayang Karagoz" dari Turki).

Sementara menurut Waluyanto, Dwi Heru (2022: 128), Gambar karikatur adalah suatu media penyampai pesan yang digambar secara sederhana dan menyalahi anatomi. Meskipun mencapai kesederhanaan membutuhkan upaya belajar yang tekun dan kepekaan yang tinggi, serta keterampilan humor yang cukup, ini berarti bahwa membuat kartun yang sederhana tidaklah semudah yang

dibayangkan orang. Selain itu, ada juga tantangan dalam memberikan pesan atau misi yang kuat dalam karya tersebut.

Seperti dalam memasak, kartun diolah dengan bumbu yang tepat dan disajikan dengan warna yang menarik dan menggugah selera. Jika kartun sederhana tersebut diberi "isi", maka ia akan bertransformasi menjadi apa yang dikenal sebagai karikatur. Menurut Wilbur Schramm dalam jurnal milik Waluyanto, Dwi Heru (2022:132) menjelaskan bahwa ada 4 syarat untuk komunikasi yang berhasil melalui gambar atau bentuk, yaitu :

1. Pesan perlu disusun dengan cara yang menarik agar dapat menarik perhatian.
2. Pesan perlu dirumuskan dengan cermat agar mencakup pemahaman yang seragam dan menggunakan simbol-simbol yang dapat dipahami.
3. Pesan perlu mampu membangkitkan kebutuhan individual dan memberikan saran tentang bagaimana kebutuhan tersebut dapat dipenuhi.
4. Pesan tadi yang bagaimana kebutuhan dapat dipenuhi harus sesuai dengan situasi penerima komunikasi ketika itu

Kemudian arti karikatur yang sebenarnya adalah “potret wajah yang diberi muatan lebih” yang berkesan distortif ataupun deformatif. Namun secara visual masih dapat dikenali obyeknya. Karikatur yang sering kita temui dalam surat kabar juga menggambarkan wajah-wajah tokoh yang dikenal, yang terlibat dalam suatu peristiwa atau masalah. Karikatur tersebut menggunakan wajah yang terdistorsi sebagai elemen untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan.

Untuk memperjelas pesan yang hendak disampaikan maka, ilustrator perlu mengetahui elemen-elemen yang ada pada ilustrasi karikatur, yakni bentuk

yang terdiri dari titik dan garis, warna, tekstur, dan yang terakhir adalah ruang/*layout*. Pengertian karikaturis menurut orang Indonesia adalah kartunis yang sekedar memasukkan karikatur sebagai elemen dalam karyanya. Banyak kartunis menghasilkan karya "potret" yang terlihat kurang teratur. Meskipun ada sedikit kemiripan, karya-karya tersebut tidak dibuat dengan intuisi dan wawasan yang baik, baik dari segi artistik maupun teknik dalam menonjolkan karakter tokoh yang digambarkan.

Jika mereka berhasil mencapai tingkat kemiripan yang cukup, namun sebenarnya karya tersebut belum sepenuhnya menggambarkan potret karikatural, tetapi masih lebih fokus pada realisme. Karya tersebut hampir seperti potret biasa, dengan hidung yang sedikit dimodifikasi, mulut yang agak melebar, dan sisanya masih terlihat mirip. Kartunis menghadapi kesulitan dalam menciptakan potret karikatural secara revolusioner karena merasa tidak nyaman atau sungkan yang berlebihan terhadap tokoh yang menjadi objeknya.

Perasaan sungkan ini berasal dari rasa mawas diri, terutama di kalangan masyarakat Timur, karena tidak semua orang rela digambarkan dengan wajah yang tidak proporsional secara sukarela. Bagi beberapa orang, gambar seperti itu bisa dianggap menghina, merusak citra diri, vulgar, melecehkan, dan sebagainya.

2.2.2.2.2 Elemen-Elemen Ilustrasi Karikatur

Menurut Jurnal Meylana, Dinda (2022: 25), Ilustrasi Karikatur memiliki beberapa elemen yang diantaranya sebagai berikut

1. Bentuk

Bentuk merupakan bagian dari elemen dasar desain yang terdiri dari garis untuk

menciptakan sebuah bentuk dua dimensi sehingga terlihat datar atau rata. Bentuk terbentuk dari titik-titik yang disatukan sehingga menghasilkan sebuah bidang. Dari sebuah bentuk dapat tercipta tata letak, pola dan berbagai macam komposisi lainnya.

1. Warna

Warna memiliki peran menginformasikan pesan serta kesan yang terkandung dalam sebuah desain. Warna juga mampu menjadi elemen desain yang memiliki daya tarik dalam desain, sehingga para pengamatnya dapat tertarik untuk memahami maksud dari pesan yang ingin disampaikan dalam desain tersebut.

2. Tekstur

Tekstur merupakan tampilan dari permukaan sebuah objek atau desain yang memiliki permukaan yang dapat diraba, sehingga kualitas dari lapisan objek atau desain ini dapat memberikan kesan serta penilaian tersendiri bagi yang merasakan serta melihatnya.

3. Ruang atau layout

Ruang atau space atau layout adalah jarak antar elemen dalam desain grafis. Elemen termasuk objek, latar belakang, dan teks.

Setelah mengetahui elemen-elemen ilustrasi karikatur dari penjabaran diatas, Maka, penulis akhirnya bisa tahu apa yang akan dijadikan bahan untuk Penelitian di skripsi. Elemen ilustrasi karikatur yang akan diteliti oleh penulis adalah elemen bentuk, warna dan *space* atau tata ruang (*layout*).

2.2.3 Tinjauan Tentang Surat Kabar (Koran)

Menurut Budiyanto (2010:10), Surat Kabar adalah salah satu bentuk media

massa yang memuat beragam informasi melalui pemberitaan yang mencakup aspek politik, ekonomi, sosial budaya, serta pertahanan dan keamanan. Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian surat kabar adalah salah satu alat untuk menyampaikan informasi berbagai bidang baik itu politik, ekonomi, sosial budaya maupun pertahanan dan keamanan. Fungsi surat kabar yaitu meliputi penyebaran informasi pendidikan, hiburan, pengawasan, dan pengaturan terhadap masyarakat.

Adapun karakteristik dari Surat kabar adalah:

1. Publisitas Penyebaran pesan kepada publik.
2. Periodesitas Keteraturan terbit.
3. Universalitas menyampaikan pesan dalam konteks ini adalah mengacu pada kemampuan menyampaikan pesan-pesan yang beragam dan dapat dijangkau oleh berbagai kalangan.
4. Aktualitas, Aktualitas berkaitan dengan peristiwa yang baru terjadi atau sedang berlangsung, dan dapat bervariasi tergantung pada periodisitas media, seperti surat kabar pagi atau surat kabar sore.
5. Terdokumentasi (Bisa diarsip)
6. Faktualitas (Sesuai dengan fakta)

Maka dapat disimpulkan bahwa surat kabar memiliki karakteristik yang khas yaitu menyebarkan pesan ke publik dengan jangka waktu yang teratur yang terdokumentasikan dan sesuai fakta yang di lapangan.

2.2.3.1 Koran Sebagai Media Komunikasi

Surat kabar telah menjadi salah satu bentuk media massa yang dikenal sejak lama. Selain memberikan pelayanan terhadap kebutuhan masyarakat secara

umum, kehadiran majalah juga ditujukan untuk memenuhi kebutuhan khalayak yang memiliki gaya hidup dan karakteristik demografis yang lebih khas. Media Massa akan tampak jelas ketika mengacu terhadap hukum yang berlaku bahwa media massa diberi tugas, kewajiban, ataupun fungsi formal untuk melestarikan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Teori-teori komunikasi juga memiliki peran penting bagi media massa, misalnya memperkenalkan fungsi media sebagai sarana pemindahan warisan sosial.

Menurut Sobur, Alex dalam buku yang berjudul Analisis Teks Media (2012:87) Zaman dahulu media massa kebanyakan dipegang oleh orang tua dan guru-guru, media massa mentransformasikan menjadi Media Penyiaran, Surat Kabar, Film, Novel-novel, dan media komunikasi lainnya yang dapat menciptakan kerangka berpikir bagi semua masyarakat bangsa Indonesia. Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa koran atau surat kabar berfungsi sebagai media komunikasi dalam hal ini sebagai penyampai informasi kepada publik.

Salah satu koran yang digunakan sebagai media komunikasi adalah koran Rakyat Cirebon. Koran Rakyat Cirebon terbit setiap hari, namun tidak semua edisi terdapat ilustrasi karikatur. Maka dari itu, penulis memilih koran Rakyat Cirebon pada edisi 27 oktober 2022 sebagai objek penelitian, karena pada edisi yang diteliti terdapat ilustrasi karikatur di *headline* korannya.

2.2.3.2 *Headline*

Berdasarkan istilah yang lebih sederhana, *headline news* dapat dijelaskan sebagai judul atau kepala berita. Di bagian inilah sari berita akan ditampilkan. Bagian ini juga yang akan menarik perhatian pembaca untuk membaca berita

tersebut atau melewatinya. *Headline news* yang efektif adalah yang mampu memikat dan memancing rasa ingin tahu pembaca sehingga mereka membaca berita secara lengkap. Selain itu, terdapat juga pengertian lain dari *headline news*, yaitu berita menarik yang menjadi topik utama dan ditempatkan di halaman depan surat kabar. Teofillus (2015:7) mendefinisikan *headline news* sebagai suatu berita yang dianggap paling layak untuk dimuat di halaman depan, dengan judul yang menarik perhatian dan menggunakan tipe huruf lebih besar dari suatu surat kabar.

Sementara Onong Uchjana Effendy seperti yang dikutip dari Puja Abdul Wahid dalam skripsinya (2013:16), mengatakan *headline news* atau berita utama adalah berita surat kabar, majalah, radio, atau televisi, yang dinilai terpenting suatu masa penyiaran. Berita utama adalah berita yang menurut penilaian redaksi surat kabar merupakan berita penting dari semua berita yang disajikan surat kabar pada hari itunya. Oleh karena itu, *headline* diberikan prioritas utama dengan ditempatkan di halaman pertama yang mudah terbaca.

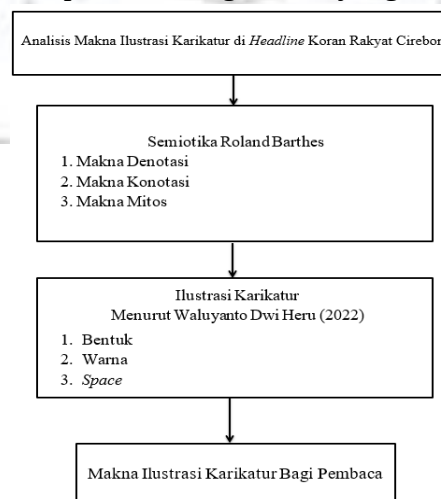
Secara umum, *headline* merupakan berita yang dianggap paling besar dan penting bagi khalayak di antara semua berita yang ada pada hari itu. *Headline* diposisikan di halaman pertama atau halaman depan dengan tampilan yang mencolok. Terkadang, *headline* juga dilengkapi dengan foto-foto pendukung untuk menarik perhatian pada halaman depan surat kabar. Aspek komersial juga sering dipertimbangkan dalam penentuan *headline*. Banyak media cenderung memilih *headline* yang menarik pembaca dan berpotensi meningkatkan penjualan.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah merupakan gambaran alur berpikir dari seorang

peneliti pada sebuah penelitian. Dapat dikatakan kerangka pemikiran merupakan hasil pemikiran peneliti tentang kaitan konsep atau aspek kajian yang akan diteliti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran bukan hanya menyajikan teori tetapi harus merupakan ungkapan alur pemikiran seorang peneliti terhadap masalah yang akan diteliti dan dipecahkannya. Kerangka pemikiran berfungsi untuk menentukan konsep atau aspek kajian yang terlibat dalam penelitian serta posisi masing-masing dan juga keterkaitan antar konsep atau aspek kajian pada penelitiannya.

Berdasarkan penelitian yang telah diteliti oleh penulis, penelitian ini berawal dari media komunikasi massa yaitu surat kabar atau koran yang dijadikan objek penelitian. Dimana yang dijadikan objek pada penelitian ini yaitu koran Rakyat Cirebon Edisi 27 Oktober 2022. Dari objek penelitian tersebut dikaitkan dengan teori komunikasi yaitu teori Semiotika Roland Barthes dengan menggunakan metode penelitian kualitatif pendekatan deskriptif yang berfokus pada makna pada *headline* koran Rakyat Cirebon edisi 27 Oktober 2022. Sehingga akan menciptakan *outcome* pada penelitian ini yaitu makna ilustrasi bagi pembaca. Adapun kerangka pemikiran yang dibuat oleh penulis sebagaimana yang terdata dalam gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran
Sumber: Document Pribadi, 2023.

Maksud dari kerangka pemikiran yang ada di poin 2.3 adalah untuk menggambarkan tentang maksud dan tujuan dari dilakukannya penelitian ini dimana yang akan diteliti oleh penulis adalah Analisis Makna Ilustrasi Karikatur di *headline* koran Rakyat Cirebon Edisi 27 Oktober 2022 yang akan dikaitkan dengan menggunakan teori semiotika milik Roland Barthes.

Teori semiotika milik Roland Barthes membahas tentang definisi makna denotasi, konotasi, dan mitos. Dimana pada penelitian ini, makna tersebut akan dikaitkan dengan elemen-elemen yang terdapat pada ilustrasi karikatur yaitu warna, bentuk, dan tata ruang atau *space* menurut Waluyanto, Dwi Heru. Hingga akhirnya menemukan jawaban dari analisisnya yaitu, Makna semiotika pada ilustrasi karikatur di *headline* koran Rakyat Cirebon Edisi 27 Oktober 2022.

