

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Sebelumnya

Penulis menemukan beberapa penelitian sebelumnya dengan analisis Semiotika yang serupa, berikut ini beberapa penelitian terdahulu :

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Amirul Fahmi (2020)	Analisis Pesan Moral Dalam Film Animasi <i>One Piece</i> Seri Movie <i>"Stempede"</i>	Menyatakan bahwa dalam film tersebut menyampaikan pesan kerja sama dalam suatu kelompok merupakan hal yang sangat penting. Dengan kerja sama tim dapat mempermudah untuk mencapai tujuan bersama.	Menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce.	Objek yang diteliti berbeda.

2.	Rifkah Sabila (2021)	Analisis Tindak Tutar Ekspresif Pada Anime 'A Silent Voice' Karya Naoko Yamada	Menyatakan bahwa bentuk tindak tutur hanya bentuk langsung literal dan bentuk tidak langsung literal saja yang banyak ditemukan, dan tindak tutur ekspresif dengan fungsi menyatakan kebencian dan kesulitan adalah paling banyak ditemukan.	Menggunakan pendekatan semiotika dan objek yang diteliti adalah anime.	Pendekatan semiotika yang digunakan berbeda dan judul anime yang diteliti berbeda.
3.	Muhammad (2017)	Analisis Semiotik Representasi Kegigihan Dalam Serial Animasi <i>Hunter X Hunter</i>	Menyatakan bahwa serial animasi <i>Hunter X Hunter</i> mengandung pesan moral, terutama pesan-pesan yang menunjukkan kegigihan baik personal maupun lebih, melalui visual maupun verbal di masing-masing jalan ceritanya.	Menggunakan pendekatan semiotika dan objek yang diteliti adalah anime.	Pendekatan semiotika yang digunakan berbeda dan judul anime yang diteliti berbeda.

Sumber : Amirul Fahmi (2020), Rifkah Sabila (2021), Muhammad (2017)

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan beberapa persamaan dan perbedaan pada penelitian terdahulu dan penelitian yang direncanakan oleh penulis yaitu :

Pertama, Amirul Fahmi (2020) dalam penelitian yang berjudul Analisis Pesan Moral Dalam Film Animasi *One Piece* Seri Movie “*Stempede*”. Fokus dalam penelitian tersebut yakni mengkaji sebuah makna pesan moral yang terkandung dalam film animasi *One Piece* seri movie “*stempede*’.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian karya Amirul Fahmi yakni mempunyai persamaan menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce, yang membedakan adalah objek yang diteliti.

Kedua, Rifkah Sabila (2021) dalam penelitian yang berjudul Analisis Tindak Tutur Ekspresif Pada Anime ‘*A Silent Voice*’ Karya Naoko Yamada. Fokus dalam penelitian tersebut adalah untuk membahas tentang tindak tutur ekspresif yang muncul dalam anime ‘*A Silent Voice*’ karya Naoko Yamada. Lalu mengelompokkan data tuturan kedalam bentuk-bentuk tindak tutur dan menjelaskan fungsi dari data tuturan ekspresif yang ditemukan.

Persamaan antara penelitian yang akan penulis kerjakan dengan penelitian karya Rifkah Sabila hanyalah persamaan menggunakan metode pendekatan semiotika dan objek yang diteliti adalah salah satu anime. Rifkah Sabila dalam penelitiannya menggunakan pendekatan semiotika pragmatik serta judul anime yang diteliti berbeda.

Muhammad (2017) dalam penelitian yang berjudul *Analisis Semiotik Representasi Kegigihan Dalam Serial Animasi Hunter X Hunter*. Fokus dalam penelitian tersebut adalah untuk mengetahui makna denotasi dan konotasi serta mitos yang terdapat pada serial animasi *Hunter x Hunter*.

Persamaan antara penelitian yang akan penulis kerjakan dengan penelitian karya Muhammad hanyalah persamaan menggunakan metode pendekatan semiotika dan objek yang diteliti adalah salah satu anime. Muhammad dalam penelitiannya menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes serta judul anime yang diteliti berbeda. Fokus dari penelitiannya pun berbeda, Muhammad dalam penelitiannya berfokus pada representasi kegigihan yang ada dalam serial animasi atau anime *Hunter x Hunter*.

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Komunikasi

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi ada dalam segala aktivitas hidup kita. Bentuknya bisa berupa tulisan, lisan, gambar, isyarat, kata-kata yang dicetak, simbol visual, audio visual, komunikasi dengan diri sendiri, kelompok, organisasi, antarpersona, dialogis, dan lain-lain. Dalam definisi komunikasi yang dikemukakan beberapa ahli, walaupun pengungkapannya beragam, namun terdapat kesamaan telaah atas fenomena komunikasi. Kesamaan tersebut nampak dalam isi yang

tercakup di dalamnya, yaitu adanya komunikator, komunikan, pesan, media/saluran, umpan balik, efek, dampak serta adanya tujuan dan terbentuknya pengertian bersama.

Komunikasi merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan antara satu dengan yang lain, dan salah satu hal yang dibutuhkan dalam bersosialisasi adalah dengan berkomunikasi antara satu sama lain.

Secara etimologis, kata “komunikasi” berasal dari bahasa Latin “*comunicare*” berarti mengalihkan, mengirimkan atau menyampaikan. Menurut asal kata tersebut, arti komunikasi adalah proses penyampaian makna dari satu entitas atau kelompok kepada kelompok lainnya melalui penggunaan tanda, symbol, dan aturan semiotika yang dipahami bersama.

Adapun pengertian komunikasi menurut para ahli seperti yang disampaikan oleh *André Martinet* (dalam *Alo Liliweri* 2015:3), ia mengungkapkan bahwa “Komunikasi merupakan pemanfaatan kode, yang dikemas dalam unit semiologi, sebagai pesan tentang pengalaman tertentu lalu dialihkan (*transmisi*) kepada pihak lain yang memungkinkan manusia dapat berhubungan satu sama lain.”

Hovland (dalam Onong 2017:10) mengatakan bahwa komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain (*communication is the process to modify the behavior of other individuals*). Akan tetapi, seseorang akan dapat mengubah sikap, pendapat, atau perilaku orang lain apabila komunikasinya itu memang komunikatif seperti yang diuraikan diatas.

2.2.1.2 Unsur – Unsur Komunikasi

Menurut *Harold Laswell* (dalam Mulyana, 2011:69) mengemukakan bahwa cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut : “*Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*” atau Siapa, Mengatakan Apa, Dengan Saluran Apa, Kepada Siapa, Dengan Pengaruh Bagaimana?.

Paradigma *Harold Laswell* diatas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yakni :

- a. Sumber (*source*), sering disebut juga sebagai pengirim (*sender*), penyandi (*encoder*), komunikator (*communicator*). Sumber adalah pihak yang berinisiatif dan mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber boleh jadi seorang individu, kelompok, organisasi, perusahaan, atau bahkan suatu negara.

- b. Pesan, yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan.
- c. Saluran atau media, yakni alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesanya kepada penerima. Saluran boleh jadi merujuk pada bentuk pesan yang disampaikan kepada penerima, apakah saluran verbal atau nonverbal.
- d. Penerima (*receiver*), sering juga disebut sasaran/tujuan (*destination*), komunikate (*communicate*), penyandi balik (*decoder*), atau khalayak (*audience*), pendengar (*listener*), penafsir (*interpreter*), yakni orang yang menerima pesan dari sumber.
- e. Efek, yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut.

Jadi, berdasarkan paradigma Lasswell tersebut, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media dan menimbulkan efek tertentu. Dalam garis besarnya dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi dan pengertian seseorang kepada orang lain.

2.2.1.3 Proses Komunikasi

Proses komunikasi menurut Onong (dalam Effendy 2003:11) terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder, yaitu sebagai berikut :

- a. Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang sebagai media. Lambang ini umumnya bahasa lisan (lisan maupun tulisan) tetapi dalam situasi komunikasi tertentu lambang-lambang yang dapat digunakan dapat berupa gerak tubuh, gambar, warna, dan sebagainya atau dikenal sebagai pesan nonverbal.
- b. Proses komunikasi secara sekunder adalah proses menyampaikan pesan oleh seseorang, kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana perantara sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Proses ini termasuk sambungan dari proses primer untuk menembus atau “mengakali” keterbatasan manusia dalam menjangkau dimensi ruang dan waktu. Dalam prosesnya komunikasi sekunder ini akan semakin efektif dan efisien karena didukung oleh teknologi komunikasi yang semakin canggih, yang akan ditopang oleh teknologi-teknologi lainnya.

2.2.1.4 Fungsi dan Kegunaan Komunikasi

Menurut Effendy (2003: 55) fungsi komunikasi dipandang dari arti luas, tidak hanya diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan akan tetapi juga sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai pertukaran data, fakta dan ide. Adapun fungsi dari kegiatan komunikasi, dibagi atas 4 fungsi utama yaitu :

- a. Menyampaikan informasi (*to inform*) di sini komunikasi berfungsi dalam menyampaikan informasi, tidak hanya informasi tetapi juga pesan, ide, gagasan, opini maupun komentar. Sehingga masyarakat bisa mengetahui keadaan yang terjadi dimanapun.
- b. Mendidik (*to educate*) komunikasi sebagai sarana informasi mendidik, menyebarluaskan kreativitas, tidak hanya sekedar memberi hiburan, tetapi juga memberi pendidikan untuk membuka wawasan dan kesempatan memperoleh pendidikan secara luas, serta memberikan berbagai informasi tidak lain agar masyarakat menjadi lebih baik, lebih maju dan lebih berkembang.
- c. Menghibur (*to entertain*) komunikasi juga memberikan warna dalam kehidupan kita, tidak hanya menjadi sumber informasi tetapi komunikasi juga dapat sebagai sumber hiburan. Semua golongan menikmatinya sebagai alat hiburan dalam

bersosialisasi. Menyampaikan informasi dapat berupa dalam gambar, bahasa, bunyi, tulisan dan lagu.

- d. Mempengaruhi (*to influence*) komunikasi sebagai sarana untuk mempengaruhi khalayak untuk memberi motivasi, mendorong untuk mengikuti kemajuan orang lain melalui apa yang dilihat, dibaca dan didengar, serta memperkenalkan nilai-nilai baru untuk mengubah sikap dan perilaku ke arah yang baik dan modernisasi.

2.2.1.5 Hambatan Komunikasi

Segala sesuatu yang menghalangi kelancaran komunikasi disebut sebagai gangguan (*noise*). Kata *noise* dipinjam dari istilah ilmu kelistrikan yang mengartikan sebagai keadaan tertentu yang mengakibatkan tidak lancarnya atau berkurangnya ketepatan peraturan. Kata-kata yang diucapkan oleh seorang penyiar akan mengganggu komunikasi dengan pendengarnya. Apabila kata-kata atau kalimat yang disampaikan tidak atau bukan merupakan kata-kata yang secara luas dipahami oleh pendengar. Penggunaan kata-kata asing yang sulit dimengerti tentu merupakan bagian dari *noise* atau gangguan yang harus dihindari. Namun demikian, pada hakikatnya kebanyakan dari banyaknya gangguan yang timbul, bukan berasal dari sumber atau salurannya, tetapi dari audience (penerima) nya. manusia sebagai komunika memiliki

kecenderungan untuk acuh tak acuh, meremehkan sesuatu, salah menafsirkan, atau tidak mampu mengingat dengan jelas apa yang diterimanya dari komunikator. Setidak-tidaknya ada tiga faktor psikologis yang mendasari hal itu, yaitu :

- a. *Selective attention*, orang biasanya cenderung untuk mengekspose dirinya hanya kepada hal-hal (komunikasi) yang dikehendakinya. Misalnya, seseorang tidak berminat membeli mobil, jelas ia tidak akan berminat membaca iklan jual beli mobil.
- b. *Selective perception*. Suatu kali, seseorang berhadapan dengan suatu peristiwa komunikasi, maka ia cenderung menafsirkan isi komunikasi sesuai dengan prakonsepsi yang sudah dimiliki sebelumnya. Hal ini berkaitan dengan kecenderungan berpikir secara *stereotype*.
- c. *Selective retention*. Meskipun seseorang memahami suatu komunikasi, tetapi orang berkecenderungan hanya mengingat apa yang ingin untuk diingat. Misalnya, setelah membaca suatu artikel berimbang mengenai komunisme, seorang mahasiswa yang anti komunis hanya akan mengingat hal-hal jelek mengenai komunisme. Sebaliknya mahasiswa yang prokomunis cenderung untuk mengingat kelebihan - kelebihan sistem komunisme yang diungkapkan oleh artikel tersebut.

2.2.2 Komunikasi Antarpersonal

2.2.2.1 Pengertian Komunikasi Antarpersonal

Komunikasi antarpersonal adalah komunikasi yang dilakukan oleh dua orang pelaku komunikasi yakni antara komunikator dan komunikan. Menurut *Joseph De Vito* (2011:252-253) dalam buku *Komunikasi Antar Manusia* mendefinisikan komunikasi antarpersonal sebagai pengembangan hubungan dari komunikasi yang tidak pribadi (impersonal) menjadi komunikasi yang bersifat pribadi (personal). Dalam interaksi antarpersonal, pengetahuan seseorang terhadap orang lain didasarkan pada data psikologis dan sosiologis.

Komunikasi antarpersonal merupakan komunikasi yang di dalamnya ada unsur keakraban dan saling mempengaruhi di antara pihak-pihak yang berkomunikasi. Dalam berkomunikasi antarpersonal aspek ekspektasi pribadi merupakan faktor penting yang mempengaruhi berlangsungnya komunikasi. Pesan yang disampaikan dalam komunikasi antarpersonal tidak hanya berupa kata-kata atau pesan verbal semata, melainkan juga pesan-pesan nonverbal. Sebab dalam berkomunikasi antarpersonal, pesan biasanya disampaikan dalam bentuk sentuhan, pandangan mata, mimik wajah atau intonasi dalam penyampaian kata-katanya. Dengan begitu, pesan yang disampaikan menjadi lebih utuh. Keberhasilan proses komunikasi antarpersonal ditentukan dengan

adanya interaksi yang setara atau seimbang antar semua pihak yang terlibat.

2.2.2.2 Tujuan Komunikasi Antarpersonal

Menurut *Liliweri* dalam bukunya *Komunikasi Antarpersonal*, komunikasi antarpersonal mengisyaratkan empat tujuan, yakni sebagai berikut :

- a. Seorang individu berusaha untuk dimengerti orang lain (*to be understood*)
- b. Kemudian berlanjut untuk dapat dimengerti orang lain (*to understand other*)
- c. Hingga dapat diterima orang lain (*to be accepted*)
- d. Agar secara bersama-sama memperoleh sesuatu yang harus dikerjakan secara bersama (*to get something done*).

Dengan melihat tujuan umum terkait komunikasi antar manusia adalah untuk mengirim dan mengetahui informasi, menyatakan, menghayati untuk sebuah emosi, menghibur menikmati, mendidik menambah pengetahuan, mempengaruhi dan mengubah sikap dan yang terakhir adalah mempertemukan harapan-harapan sosial. Sedangkan komunikasi antarpersonal menjadi komunikasi yang tercipta karena kedekatan untuk itu memiliki tujuan berupa orang lain mengerti saya, saya memahami orang lain, orang lain menerima kehadiran saya dan selanjutnya kita bersama dapat melakukan sesuatu.

Dari pemaparan teori tersebut, dijabarkan dua prespektif tujuan dari Komunikasi Antarpersonal namun peneliti dapat mengambil jalan tengahnya bahwasanya keduanya memiliki kesamaan untuk menyuarakan bahwa sesama manusia harus tetap terhubung bagaimanapun keadaan yang menimpa seseorang tersebut. Pada dasarnya sifat manusia yang ingin dimengerti dan juga ingin mengerti melakukan segala macam upaya tidak seorang diri, sifat saling menolong kerap kali dapat memudahkan antar manusia dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam hidupnya, dalam melaksanakan tugas misalnya mahasiswa akan memilih bertanya atau berdiskusi untuk mendapatkan perspektif atau pendapat yang berbeda agar mendapatkan sudut pandang lain terkait sebuah masalah atau isu yang dikaji. Untuk itu komunikasi antarpersonal memiliki letak yang sangat kuat bahkan strategis pada mahasiswa untuk diterapkan di suasana apapun.

2.2.3 Pengertian Semiotika

Menurut Sudjiman dalam Permatasari (2016:13) semiotika merupakan studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimnya dan penerimanya di kehidupan manusia. Semua yang hadir dalam kehidupan dapat dilihat sebagai tanda, sebagai sesuatu yang harus diberi makna. Tanda sendiri adalah sesuatu yang berdiri pada sesuatu yang lain atau menambahkan dimensi yang berbeda di

dalamnya. Terdapat tiga konsep studi semiotik, yaitu :

- a. Jika studi lebih condong pada penggolongan tanda tersebut menjalankan fungsinya, maka termasuk dalam sintaksis semiotik.
- b. Jika studi lebih condong pada hubungan antara tanda dengan pengirim dan penerimanya, maka merupakan pragmatik semiotik.
- c. Apabila studi lebih menonjolkan hubungan tanda dan interpretasi yang dihasilkan, maka merupakan semantik semiotik.

Kajian *Peirce* mengenai tanda, terdapat trikotomi yang menunjukkan relasi ‘menggantikan’ (sesuatu yang mewakili sesuatu) antara tanda (*sign*), objek (*object*), dan interpretan (*interpretant*). Istilah Semiotika atau semiotik dimunculkan pada akhir abad ke-19 oleh filsuf aliran pragmatik Amerika, *Charles Sanders Peirce*, merujuk kepada “doktrin formal tentang tanda-tanda”. Yang menjadi dasar semiotika adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri pun-sejauh terkait dengan pikiran manusia-seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena, jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas.

Arti yang serupa menjelaskan semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan

mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal ini di mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem tersruktur dari tanda.

Jika diterapkan pada tanda-tanda bahasa, maka huruf, kata, kalimat tidak memiliki arti lebih dari pada dirinya sendiri. Tanda-tanda tersebut hanya mengemban arti (*Significant*) dalam kaitannya dengan pembacanya. Pembaca itulah yang mengkaitkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signifie*) sesuai dengan konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan. Dalam penelitian sastra, misalnya, kerap diperhatikan hubungan antara tanda-tanda (*strukturalisme*) dengan hubungan antara tanda dan apa yang ditandakan (*semantik*).

Semiotika menaruh perhatian pada apapun yang dinyatakan sebagai tanda. Sebuah tanda adalah semua hal yang dapat diambil sebagai penanda yang mempunyai arti penting untuk menafsirkan dan menggantikan sesuatu yang lain. Sesuatu yang lain tersebut tidak harus ada, atau tanda itu secara nyata ada di suatu tempat pada waktu tertentu. Dengan begitu semiotika pada prinsipnya adalah sebuah disiplin yang mempelajari apapun yang bisa digunakan untuk menyatakan suatu kondisi dengan ungkapan yang berbeda. Seperti sebuah kebohongan, jika sesuatu tersebut tidak dapat digunakan untuk mengatakan kebohongan, sebaliknya, tidak bisa digunakan untuk mengatakan kebenaran. (Berger, 2000:11-12)

2.2.3.1 Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce terkenal karena teori tandanya. Di dalam lingkup semiotika, *Pierce*, sebagaimana dipaparkan Lechte, seringkali mengulang-ulang bahwa secara umum tanda adalah yang mewakili sesuatu bagi seseorang. Berdasarkan objeknya, *Pierce* membagi tanda atas *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). Dijelaskan, Ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan. Misalnya, potret dan peta. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau kenyataan. Contohnya asap sebagai tanda adanya api. Dan simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya.

Menurut *Peirce*, tanda (*representament*) adalah sesuatu yang dijadikan untuk mewakili sesuatu yang lain dalam batas tertentu. Tanda akan selalu mengarahkan kepada sesuatu yang lain, oleh *Peirce* disebut objek (*denotatum*). Mengarahkan berarti mewakili atau menggantikan. Tanda baru berguna apabila diinterpretasikan dalam benak penerima tanda melalui interpretant. Maka dari itu *interpretant* adalah pemahaman makna yang muncul dalam benak penerima tanda. Hal ini berarti, tanda baru dapat berguna sebagai tanda bila dapat ditangkap dan pemahaman terjadi berkat ground, yang pengetahuan tentang sistem tanda dalam suatu masyarakat.

Definisi tanda *Peirce* dapat lebih dipahami dengan mengikuti uraian mengenai empat syarat formal tanda. Menurut *Peirce*, agar *representamen* menjadi tanda, empat syarat formal berikut ini harus terpenuhi, yakni :

- a. Syarat Representatif, tanda harus berkorelasi dengan objek atau merepresentasikan objek.
- b. Syarat Presentatif, tanda harus berkorelasi atau mewakili objek itu dalam kaitan atau kapasitas tertentu –ground-nya
- c. Syarat Interpretatif, tanda harus menetapkan interpretasinya, baik secara potensial maupun aktual. Tanda harus menimbulkan tanda lain (interpretan) di dalam pikiran pengguna tanda.
- d. Syarat Triadik, relasi diantara tanda (sehubungan dengan ground-nya), objek dan interpretan harus triadik. Tanda harus merepresentasikan sesuatu dalam kaitan tertentu kepada orang tertentu.

Untuk menganalisis suatu objek Charles menggunakan konsep Trikotominya, sebagai berikut :

1. *Sign (Representament)* merupakan bentuk fisik atau segala sesuatu yang dapat diserap oleh panca indera dan mengacu pada sesuatu, trikonomi pertama dibagi menjadi tiga :
 - a. *Qualisign* merupakan tanda berdasarkan sifatnya. Misalnya sifat warna merah adalah *qualisign*, karena dapat dipakai tanda untuk melambangkan cinta, bahaya ataupun larangan

b. *Sinsign* merupakan tanda berdasarkan bentuk didalam dunia nyata. Semua ucapan yang bersifat individualbias merupakan *sinsign*. Misalkan suatu jeritan bisa diartikan sebagai rasa heran, senang ataupun kesakitan.

c. *Legisign* merupakan tanda berdasarkan aturan yang berlaku umum. Semua tanda bahasa adalah *legisign* sebab bahasa adalah kode, setiap *legisign* didalamnya mengandung *sinsign*.

2. Objek, menurut Charles Sander Peirce tanda diklasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut :

a. Ikon adalah tanda yang menyerupai benda yang diwakilinya, ikon memiliki kesamaan dengan benda yang diwakilinya, seperti ikon print pada komputer yang mewakili benda printer dengan fungsi mencetak berkas yang ada didalam komputer

b. Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan objeknya. Misalnya, asap yang menggambarkan terjadinya sesuatu yang dibakar sehingga menimbulkan sekumpulan udara yang terjadi akibat pembakaran yang tidak sempurna (asap.)

c. Simbol adalah tanda yang bersifat konvensional yaitu disepakati oleh masyarakat bersama diantara pemakai tanda. Misalnya simbol dua jari tangan yang mengartikan *peace* atau damai.

3. *Interpretant* tand dibagi menjadi *rheme*, *dicisign* dan *argument*

a. *Rheme*, bilamana interpretannya adalah sebuah *first* dan maknanya tandanya masih dapat dikembangkan.

b. *Decisign* bilamana antara lambang itu dan interpretannya terdapat hubungan yang benar ada.

Argumemrnt bilamana suatu tanda dan interpretannya mempunyai sifat yang berlaku umum (merupakan *thirdness*).

2.2.4 Pengertian Anime

Anime yakni sebutan dari sebuah serial video animasi yang memiliki alur yang jelas dan berasal dari Jepang. Kata *anime* sendiri berasal dari kata bahasa Inggris yakni '*animation*' yang kemudian oleh masyarakat Jepang diserap dan diadaptasi ke bahasa mereka dan akhirnya muncul kata "anime". *Anime* adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari "animation" dalam bahasa Inggris yang merujuk pada semua jenis animasi. Masyarakat Jepang sangat antusias menonton anime dan membaca manga yang dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Menurut Aghnia M.C (2012) Anime adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime tidak hanya digemari oleh masyarakat Jepang, namun juga masyarakat Indonesia. Banyak yang menonton anime untuk mengisi waktu luang mereka

terutama saat weekend. Bahkan penggemar anime di Indonesia juga tidak memandang usia, dimulai dari anak – anak hingga dewasa. Anime sendiri memiliki beberapa genre diantaranya *romance*, *action*, *fantasy*, *horor*, *slice of life*, *musical* dan sebagainya.

Kebanyakan dari mereka tertarik untuk menonton anime karena ceritanya yang beragam, unik, kreatif dan lucu. Latar belakang dari tokohnya juga sangat berkarakter dengan visualisasi yang berbeda – beda, sehingga tak jarang penonton terkesima atau terbawa perasaan saat menonton adegan yang diperankan oleh tokoh favorit mereka. Unsur penokohan pada tokoh film kartun yang berpenampilan dan mempunyai suara yang cocok dan sesuai dengan yang diimajinasikan atau yang diharapkan membuat orang tertarik. (Dian Andriany, 2015:132)

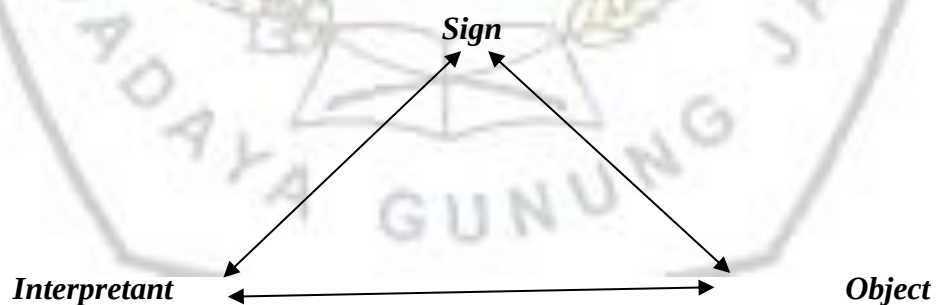
Cara untuk mengakses atau menonton anime sangat mudah, apalagi sekarang kecanggihan teknologi sudah sangat berkembang. Melalui internet para pecinta anime bisa memilih genre dan judul apa yang ingin ditonton. Mereka bisa *streaming* ataupun *men-downloadnya* dengan *subtitle* yang sudah di terjemahkan dalam bahasa Indonesia.

Berdasarkan pengertian yang dipaparkan tersebut dapat disimpulkan dasar pemikiran bahwa animasi adalah sebuah cara untuk mengurutkan atau merangkai beberapa gambar, setelah itu ditambahkan efek gerak, suara, dan pula emosi serta karakter yang selaras dengan

alur cerita atau pesan moral yang ingin disampaikan sebagai akibatnya gambar seakan mempunyai jiwa dan hidup.

2.3 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas, maka peneliti membuat kerangka pemikiran dengan tujuan untuk dapat memahami semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Dalam pandangan Peirce, tanda adalah sesuatu yang hidup dan dihidupi (*cultivated*). Ia hadir dalam proses interpretasi (*semiosis*) yang mengalir. Peirce membuat teori *triangle meaning* dalam usahanya mencari makna dari suatu tanda. Salah satu bentuk tanda adalah kata, sedangkan objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda, sedangkan interpretan adalah tanda yang ada dalam benak tokoh Komi tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Jika ketiga elemen makna tersebut berinteraksi, maka muncullah makna mengenai sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut.



Gambar 1

Teori Segitiga Makna Peirce

Sesuatu yang digunakan agar tanda dapat berfungsi oleh Peirce disebut *ground*. Dengan konsekuensi, tanda atau *representamen* selalu terdapat dalam hubungan triadic, yakni *ground*, *object* dan *interpretant*.

Atas hubungan triadik itu, Peirce mengklasifikasikan tanda sebagaimana dijelaskan dalam table berikut :

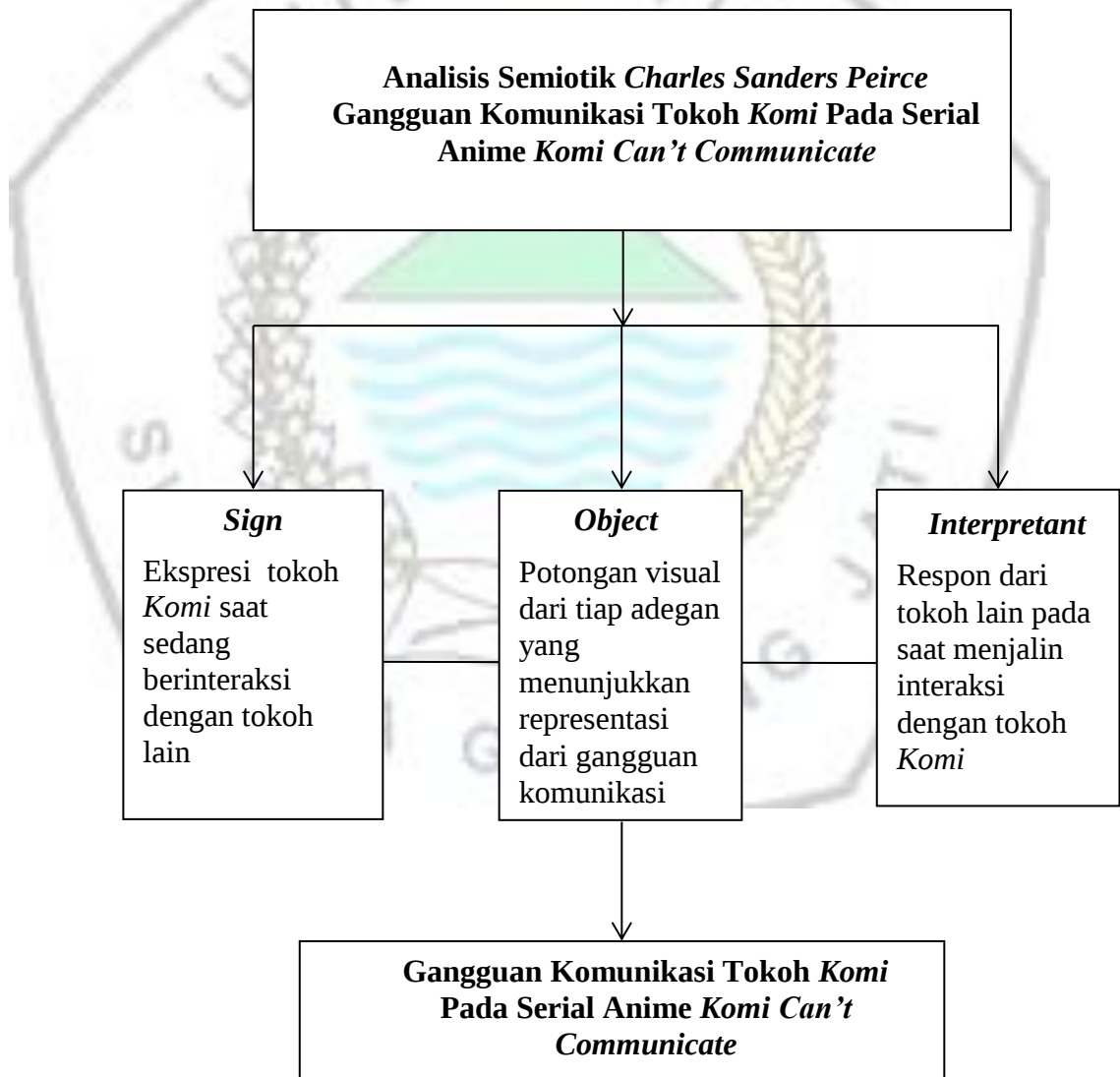
Tabel 1.2
Tanda Dalam Hubungan Triadik

Triadic of Signs	Description
1. <i>Ground</i>	a. <i>Qualisign</i>; tanda yang merujuk pada tanda berdasarkan suatu sifat. b. <i>Sinsign</i>; tanda yang merujuk pada eksistensi aktual c. <i>Legisign</i>; norma yang dikandung oleh suatu tanda
2. <i>Object</i>	a. Ikon; sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk objeknya b. Indeks; sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan penandanya c. Simbol; Sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang oleh kaidah secara konvensi telah lazim digunakan dalam masyarakat.
3. <i>Interpretant</i>	a. <i>Rheme</i>; tanda yang memungkinkan orang menafsirkan berdasarkan pilihan b. <i>Dicisign</i>; tanda yang sesuai dengan kenyataan c. <i>Argument</i> tanda yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu

Melalui pendekatan semiotika ini, penulis dapat meneliti bentuk-bentuk representasi yang dapat dilihat dalam pembicaraan atau dialog serta

bentuk visualisasi yang terdapat dalam anime *Komi Can't Communicate* yang disutradarai oleh *Kazuki Kawagoe* ini.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dilihat kerangka dasar pemikiran yang digunakan sebagai dasar atau landasan dalam pengembangan berbagai konsep dan teori yang digunakan dalam penelitian ini, serta hubungan dengan perumusan masalah yang telah dirumuskan sebagai berikut :



Gambar 2
Kerangka Pemikiran