

KAJIAN SEMIOTIKA PEIRCE PADA KOMIK SPAWN ISU 1 TAHUN 1992 KARYA TODD MCFARLANE

Rif'an Maulana Ahmad¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
rifan.19007@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Spawn adalah komik amerika dibawah lisensi Image Comics yang menceritakan tentang Spawn sebagai anti-hero. Proses pengilustrasian komik ini memiliki referensi dan inspirasi yang didapat dari dunia nyata. Penelitian ini dibuat untuk mempelajari dan memahami bagaimana pengaruh unsur sosial budaya pada penggambaran karakter Spawn sebagai anti-hero dan makna yang bisa diinterpretasikan dari tanda yang bisa ditemukan. Pengkajian menggunakan metode deskriptif analitik dengan pendekatan kualitatif serta didukung dengan teori semiotika milik Charles Sanders Peirce melalui tiga tahap pemaknaan berupa representamen, objek dan interpretan yang setelah itu dilakukan proses evaluasi untuk melihat pengaruh unsur sosial budaya dan makna dari pengimplementasiannya terhadap karakter Spawn. Hasil dari pengkajian pada komik ini menemukan pengaruh sosial budaya terhadap penggambaran yang ada pada karakter "Spawn" dan makna yang bisa diinterpretasikan. Penelitian ini penting untuk dilakukan agar lebih memahami detail kecil yang ada pada suatu tanda secara visual yang bisa dipahami dari berbagai aspek dan sudut pandang sebagai bentuk kepekaan terhadap pesan yang coba dikomunikasikan dalam bentuk visual sebagaimana peran dkv untuk menyampaikan pesan secara visual.

Kata Kunci: Sosial Budaya, Komik Spawn, Visual, Semiotika, Peirce

Abstract

Spawn is an American comic licensed by Image Comics which tells the story of Spawn as an anti-hero. The process of illustrating this comic has references and inspiration obtained from the real world. This research was created to study and understand how socio-cultural elements influence the depiction of Spawn's character as an anti-hero and the meaning that can be interpreted from the signs that can be found. The study uses a descriptive analytical method with a qualitative approach and is supported by Charles Sanders Peirce's semiotic theory through three stages of meaning in the form of representation, object and interpretant, after which an evaluation process is carried out to see the influence of socio-cultural elements and the meaning of their implementation on Spawn's character. The results of the study on this comic found socio-cultural influences on the depiction of the "Spawn" character and the meaning that can be interpreted. This research is important to carry out in order to better understand the small details of a sign visually which can be understood from various aspects and points of view as a form of sensitivity to the message that is trying to be communicated in visual form, as is the role of DKV in conveying messages visually.

Keywords: Social Culture, Spawn Comics, Visual, Semiotics, Peirce

PENDAHULUAN

Komik berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah gabungan antara gambar dengan kata-kata yang disusun sedemikian rupa hingga

menjadi sebuah rangkaian cerita yang bisa dinikmati atau dengan kata lain adalah cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dengan membacanya, para pembaca dapat

menikmati dan mengikuti kisah yang disajikan dalam bentuk visual dan mencoba untuk memahami cerita melalui komunikasi dari para tokoh yang tersaji dalam bentuk balon kata. Di masa modern ini komik tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan tapi juga sebagai sarana komersil yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat dengan tujuan untuk mengedukasi dan melakukan promosi dengan unik dan menarik. Sehingga tidak jarang ditemui komik yang digunakan sebagai bentuk media promosi maupun edukasi.

Informasi yang didapatkan ketika membaca komik salah satunya berasal dari tanda yang diamati seperti halnya dikehidupan sehari-hari di dunia nyata dan ilmu yang biasa digunakan untuk mempelajari tentang tanda dikenal dengan istilah "Semiotika". Semiotika sendiri menurut Peirce dalam bukunya "Pierce on Signs : Writings on Semiotic", adalah ilmu atau metode analisis yang mempelajari tentang tanda untuk mengetahui makna yang terkandung dalam tanda tersebut. Semiotika sendiri berasal dari bahasa Yunani "Semeion", yang memiliki arti tanda. Menurut Littlejohn, (2009: 53) dalam bukunya *Theories of Human Communication* edisi 9, Semiotik bertujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana komunikator mengkonstruksi pesan.

Menurut Peirce dalam bukunya "Pierce on Signs : Writings on Semiotic.", tanda juga dapat dimaknai sebagai sesuatu yang memiliki makna/arti/maksud tertentu yang bersifat informatif, yang mana dalam bentuk apapun tanda itu akan selalu bertujuan untuk memberikan suatu informasi dari tanda-tanda yang ada. Contoh yang bisa digunakan untuk menggambarkan hal ini seperti penggunaan tanda bel di pesantren yang menggunakan jenis bel berbentuk suara sirene yang menggelegar, tanda ini memiliki fungsi untuk memberi kode bagi para santri untuk bangun dari tidurnya dan juga sebagai tanda untuk menunjukkan keterangan berawal atau berakhirnya suatu kegiatan di dalam pondok pesantren tersebut. Tanda dalam bentuk suara sirene ini juga dapat dimaknai sebagai suatu bentuk peringatan apabila terjadi suatu bahaya yang mengancam keselamatan seluruh orang. Sehingga pemaknaan terhadap suatu tanda dapat

disesuaikan dengan situasi dan kondisi dari suatu tempat yang ada tersebut.

Berbicara seputar komik hal yang membuat komik menarik untuk diteliti karena tidak hanya dilihat dari segi cerita saja yang menarik tapi juga dilihat dari penggambaran pada tokoh atau karakter dalam komik yang memiliki pengaruh sebagai penggerak pada suatu jalan cerita. Selain itu pentingnya komik untuk diteliti karena memiliki keterkaitan dengan bidang desain komunikasi visual dalam hal penyampaian suatu pesan melalui media visual yang mana dalam komik pasti ada pesan yang dapat diambil dari setiap cerita yang diberikan. Pada penelitian ini komik yang dianalisis adalah komik *Spawn* karya Todd McFarlane selaku creator dan komikus yang bertugas sebagai "Penciller" atau orang yang bertugas membuat sketsa gambar dengan menggunakan pensil sebelum akhirnya ditebalkan dengan menggunakan tinta yang pengerjaannya dilakukan oleh orang lain yang bertugas khusus untuk menebalkan gambar menggunakan tinta atau biasa dikenal dengan istilah "Inker" dan karirnya baru benar-benar meroket setelah ia mengerjakan komik *Marvel* dengan judul *Amazing Spider-Man* (Sindu, 2020).

Gayanya yang khas dalam menggambar membuat orang dengan mudah mengenali *Spider-Man* yang digambar oleh McFarlane ketika dulu bekerja dengan *Marvel*. Sehingga hal tersebut juga berpengaruh ke penjualan komik *Spider-Man* yang menembus angka 2,5 juta eksemplar. Namun karena Todd McFarlane sudah mulai merasa bosan bekerja untuk perusahaan besar seperti *Marvel* dan ingin mulai untuk bebas berkreasi sesuai keinginannya maka dia dan keenam seniman *Marvel* lainnya (Jim Lee, Rob Liefeld, Jim Valentino, Erik Larsen, Marc Silvestri dan Whilce Portacio) memutuskan untuk berhenti dari *Marvel* dan mendirikan perusahaan komik independen bernama *Image Comics* (Sindu, 2020).

Berbicara seputar *Image Comics*, tentu saja kurang sempurna jika tidak membahas seputar salah satu terbitan komiknya yang meledak yaitu "Spawn". Komik *Spawn* ini adalah komik yang dibuat oleh Todd McFarlane sendiri yang mana disini dia bertugas sebagai penulis sekaligus seniman yang menggambar komik tersebut (Sindu, 2017).

Komik Spawn merupakan salah satu komik dengan penjualan yang cukup fantastis. Spawn juga menjadi komik independen pertama dengan penjualan terbanyak, yaitu 1.7 juta eksemplar untuk edisi #1 saja. Bisa dibayangkan Spawn adalah tonggak awal Image Comics, yang didirikan oleh Todd McFarlane bersama enam orang artis populer lainnya pada masa itu (Sindu, 2017).

Mengutip dari situs web resmi imagecomics.com, di komik original buatannya ini ia juga mendapat rekor dari Guinness World Records pada tahun 2019 sebagai serial buku komik original terpanjang semenjak pertama kali diluncurkan tahun 1992. Spawn juga menjadi salah satu karakter paling ikonik bagi Image Comics selaku publisher sehingga tak jarang karakter ini sering terlihat melakukan crossover dengan karakter dari publisher komik lain seperti Marvel & DC. Melihat kepopulerannya karakter Spawn sempat dibuatkan juga versi live actionnya pada tahun 1997 dan akan dibuatkan lagi film rebootnya yang akan dibintangi oleh Jamie Foxx yang masih dalam tahap development dan diharapkan bisa segera dirilis di bioskop.

Seperti yang diketahui tahun 90-an adalah masa dimana perkembangan gaya hidup terjadi mulai dari gaya berbusana, musik, politik, sosial, ekonomi hingga “*pop culture*”. Pop Culture sendiri ditunjukkan dengan munculnya banyak franchise terkenal yang masih eksis hingga sekarang seperti, Power Rangers, TMNT, Terminator, X-men dan masih banyak lagi lainnya. Dengan pesatnya perkembangan budaya pada masa itu tentu memiliki pengaruh bagi para audiens yang ditunjukkan dari cara mereka berpakaian, bergaul dan hal lainnya. Dengan adanya *impact* atau pengaruh dari pop culture tersebut tentunya juga dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi yang bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan suatu karya yang masih memiliki keterkaitan dengan apa yang sedang populer pada waktu itu.

Selain itu kepopuleran dan keunikan yang dimiliki oleh komik Spawn menjadi unit penelitian yang dipilih karena penggambaran pada tokoh utama atau karakter dalam komik “Spawn” sebagai anti-hero yang memiliki kebebasan untuk bertindak tanpa perlu memikirkan konsekuensi atas tindakannya serta tanda sosial dan kultural pada masa itu yang mempengaruhi penggambaran

karakter pada komik tersebut. Dengan adanya karakter kreator komik juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan melalui cerita yang membuat pembaca turut merasakan apa yang dirasakan para tokoh tersebut dan juga dapat mengambil makna yang terkandung dalam ceritanya (Utami, 2023).

Untuk itu dalam penelitian ini akan dikaji lebih dalam terkait penggambaran karakter Spawn dan aspek sosial budaya pada tahun 90-an yang mempengaruhinya dengan menganalisis secara deskriptif kualitatif dan ditelaah menggunakan pendekatan teori semiotika milik Charles Sanders Peirce dengan model triadik berupa representamen, objek dan interpretan untuk melihat hubungan yang ada pada tanda, objek dan penafsiran. Dengan menggunakan ketiga unsur tersebut diharapkan dapat mempermudah dalam menemukan makna yang terkandung dari penggambaran karakter Spawn yang ada dalam komik.

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih jauh terkait penggambaran dari karakter “Spawn” ini dan makna yang terkandung di dalam karakter tersebut serta beberapa aspek sosial budaya yang mempengaruhi penggambaran karakter Spawn. Selain itu informasi yang dibuat ini bisa bermanfaat, berguna bagi pembaca khususnya pada bidang desain komunikasi visual dalam memahami suatu tanda secara visual dalam sudut pandang yang berbeda serta dapat dikembangkan lebih luas lagi dari segi penelitian terhadap berbagai aspek yang bisa ditinjau dan diteliti dari komik tersebut sehingga bisa saling melengkapi dan saling mengisi guna menambah wawasan dan pengetahuan seputar komik.

Rumusan masalah dalam pengkajian ini adalah bagaimana karakter Spawn tersebut digambarkan serta apa pengaruh sosial dan budaya terhadap karakter Spawn di komiknya tersebut ?”

METODE PENELITIAN (PENGAJIAN)

Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif analitik dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan saat ini, dan melihat kaitan antara variabel-variabel yang ada dan di dalamnya terdapat upaya untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisis dan

menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi.

Penelitian ini tidak menggunakan hipotesa, melainkan hanya mendeskripsikan informasi apa adanya sesuai dengan variabel-variabel yang diteliti (Mardalis, 2009:26).

Sedangkan untuk pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2005: 60) penelitian dengan pendekatan kualitatif digunakan untuk menjabarkan serta menganalisa baik fenomena, kejadian, kegiatan sosial, sikap kepercayaan, pandangan, serta pemikiran orang baik secara individu maupun kelompok. Untuk melengkapi pendekatan penelitian tersebut didukung dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce dengan model triadik berupa representamen, objek dan interpretan. Penelitian dilakukan dengan mencermati secara menyeluruh tanda-tanda visual yang ada dalam penggambaran karakter spawn di beberapa halaman komik tersebut lalu setelah itu dianalisis dengan menggunakan teori Charles Sanders Peirce menggunakan tiga model triadik untuk dianalisa dan setelah itu di deskripsikan untuk menguraikan pemahaman terhadap makna yang terkandung dari tanda yang ada didalamnya. Setelah beberapa halaman diteliti selanjutnya dilakukan evaluasi untuk menguraikan kesimpulan dari keseluruhan analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi studi pustaka, observasi atau desktop study, dan instrumen penelitian. Teknik Analisis yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menyusun data yang sudah ada menjadi suatu penjelasan yang relevan. Menurut Jogiyanto Hartono (2006:9) pengolahan adalah proses data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan lain yang akan membuat sejumlah data kembali.

Kemudian data diperiksa kembali untuk mendapatkan suatu keabsahan data. Berdasarkan hasil analisis tersebut kemudian dibuat kesimpulan yang menyatakan keadaan sebenarnya. Langkah-langkah dalam pengolahan data ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca dan mengamati data yang akan diteliti yaitu tentang buku komik khususnya komik "Spawn".
- 2) Menganalisis dan menafsirkan data yang sudah didapat.
- 3) Memaparkan atau menggambarkan hasil data secara deskriptif untuk mendapatkan kesimpulan.

Data - data yang digunakan dalam penelitian harus sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Arikunto (2010:55) berpendapat bahwa pengolahan dan analisis data yang benar harus bertitik tolak dari rumusan masalah atau subvariabel yang ingin dicari jawabannya melalui penelitian. Analisis data dilengkapi dengan berbagai teori yang mendukung serta data-data yang relevan dan logis untuk kemudian dianalisis serta dikaji secara mendalam. Sehingga dalam melakukan penelitian harus bisa menemukan jawaban atas rumusan masalah yang diangkat.

Pada penelitian ini analisis komik berfokus pada beberapa halaman komik "Spawn" dengan mencermati tanda-tanda yang bisa ditemukan untuk memahami bagaimana karakter spawn tersebut digambarkan serta merepresentasikan unsur sosial budaya yang tergambarkan di dalam komik seperti penggambaran orang, tempat, hingga gaya ilustrasi yang ikonik sesuai pada masa itu lalu nantinya tanda yang sudah ditemukan tersebut diidentifikasi melalui tiga tahap pemaknaan sesuai teori semiotika milik Peirce dan nantinya dideskripsikan. Sehingga secara keseluruhan tidak menganalisis semua halaman komik karena penelitian akan berfokus pada beberapa halaman yang sekiranya menampilkan karakter spawn dan beberapa halaman yang mengandung unsur sosial dan budaya yang bisa diidentifikasi sesuai dengan rumusan masalah.

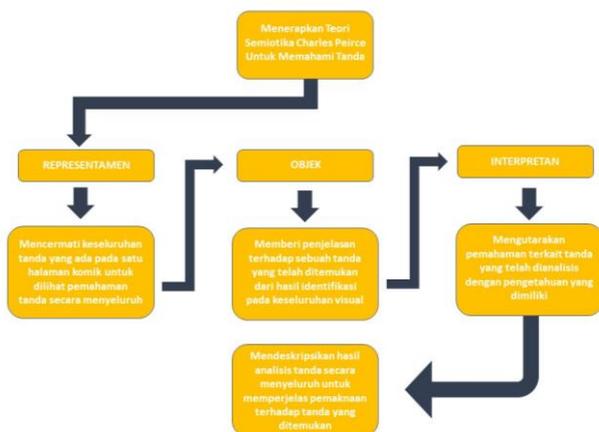
Setelah semua data tersusun kemudian disimpulkan untuk mendapatkan gambaran tentang apa yang diteliti serta menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebagaimana fungsi penelitian untuk mencari jawaban terhadap suatu persoalan atau permasalahan yang ditemukan sebelumnya. Variabel yang diteliti berupa buku komik dan data-data yang diambil

bersumber dari buku komik yang berjudul “Spawn”. Kemudian sumber data disusun sesuai dengan rumusan masalah yang diangkat.



Gambar 1. Alur Penelitian
(Sumber: Rif'an Maulana Ahmad, 2023)

Pada fase penerapan teori semiotika Peirce dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2. Penerapan Teori Semiotika Peirce
(Sumber: Rif'an Maulana Ahmad, 2023)

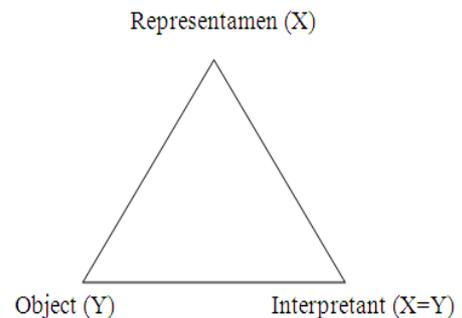
Penerapan teori semiotika Peirce dimulai dengan mengidentifikasi terlebih dahulu tiga tahap pemaknaan yang dilakukan setelah mencermati keseluruhan poin utama yang terdapat dalam satu atau dua halaman komik yang dianalisis dalam penelitian ini. Setelah ketiga tahap pemaknaan tersebut sudah diidentifikasi satu persatu selanjutnya dilakukan proses mendeskripsikan hasil analisis secara menyeluruh untuk menguraikan pemaknaan terhadap tanda yang ditemukan berdasarkan pada semiotika peirce.

LANDASAN TEORI

1. Semiotika

Menurut Peirce semiotika adalah ilmu atau metode yang digunakan untuk mempelajari tentang tanda dan makna yang bisa diketahui dari tanda tersebut. Berdasarkan pada teori milik Charles Sanders Peirce semiotika merupakan tanda yang berfungsi untuk mewakili sesuatu yang lain dengan mempresentasikan sesuatu yang diwakilinya. Jadi sesuatu dapat disebut sebagai tanda apabila itu bisa merujuk, menggantikan, mewakili dan memiliki sifat representatif yang memiliki hubungan langsung dengan sifat interpretatif.

Charles Sanders Peirce membagi sistem tanda menjadi tiga unsur berupa tanda (sign), acuan tanda (objek) dan penggunaan tanda (interpretan), beliau juga mengungkapkan bahwa setiap hal yang ada di dunia merupakan tanda berdasarkan proses pemaknaan tiga tahap (triadic).



Gambar 3. Model Segitiga Makna Peirce
(Marcel Danesi, 2010)

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Tanda : Suatu konsep yang disajikan sebagai bahan analisis dimana dalam tanda terdapat makna sebagai bentuk interpretasi pesan yang dimaksud. Tanda biasa dijumpai dalam bentuk visual maupun fisik yang bisa ditangkap oleh manusia. Sub variabel tanda terdiri atas qualisign, sinsign dan legisign.
- Objek/ Acuan Tanda : Suatu konsep sosial yang dalam implementasinya dijadikan sebagai aspek pemaknaan

atau yang dirujuk oleh tanda tersebut. Sub variabel objek terdiri atas ikon, indeks dan simbol.

- c. Interpretan/ Penggunaan Tanda : Suatu konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan mengarahkannya ke suatu makna tertentu. Sub variabel interpretan terdiri dari rHEME, dICISIGN dan ARGUMENT.

2. Komik

Di Tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, dimana ia mendefinisikan komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan dalam sebuah buku komik”. Sebelumnya ditahun 1985, dalam buku *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan teknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”. Dalam buku *Understanding Comics* (1993), Scott McCloud mendefinisikan seni *sequantial* dan komik sebagai “*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*”.

Para ahli masih belum sependapat mengenai definisi pasti komik. Sebagian diantaranya berpendapat bahwa bentuk cetaknya perlu ditekankan, yang lain lebih menekankan kesinambungan antara gambar dan teks, dan sebagian lain lebih menekankan sifat kesinambungan (*sequential*). Definisi komik sendiri sangat dinamis, oleh karena itu berkembanglah berbagai istilah baru seperti:

1. Picture Stories – Radolphe Topffer – 1845
2. Pictorial narratives –Frans Masereel dan Lynd Ward -1930-an
3. Picture novella – Drake Waller – 1950-an
4. Illustories – Charles Biro -1950-an
5. Picto-fiction – Bill Gaine -1950-an
6. Sequential art (graphic novel) – Will Eisner – 1978
7. Nouvelle manga – Frederic Boilet -2001

Menurut Eisner (1985) Selain hanya berupa cerita bergambar, komik merupakan sebuah seni

yang memanfaatkan gambar dan kata-kata secara berulang-ulang untuk menyampaikan sebuah ide hingga menjadi sebuah bentuk. Komik pada dasarnya bertujuan untuk menghibur dan memberi kesan lucu, serta menjelaskan suatu peristiwa dengan menggunakan visual gambar sebagai objek. Para ahli teori komik cenderung menganggap komik sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui gambar dan tanda (Bonneff, 1998:16).

3. Fungsi Komik

Komik memiliki fungsi sebagai media hiburan dan kedua dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bonneff (1998:67), sedangkan Wahana (2014:5) menyatakan bahwa fungsi komik sebagai media promosi.

Berdasarkan hal tersebut maka fungsi komik dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Sarana Hiburan

Komik dibuat pada dasarnya untuk menghibur siapa saja. Tidak peduli anak-anak, remaja, orang dewasa namun tetap fungsi komik adalah menghibur. Hiburan yang ditawarkan oleh komik adalah sekumpulan gambar statis yang memiliki alur cerita yang unik. Selain itu komik membuat pembaca lebih mudah dalam memahami suatu cerita karena didominasi oleh unsur visual daripada unsur teks atau narasi (Bonneff, 1998).

2. Sarana Edukasi

Menurut Bonneff (1998) komik juga bisa digunakan sebagai alat untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Dari komik yang berlatar sejarah tokoh misalnya, mengajarkan kecerdasan bagi peminat komik. Selain itu banyak pula pembuat komik menyalurkan pengajaran maupun cerita rakyat di komik. Hal ini tentu saja menjadi peran penting komik dalam mencerdaskan kehidupan anak-anak serta melestarikan budaya bangsa.

3. Sarana Promosi

Komik berfungsi sebagai penyalur suatu informasi kepada orang yang belum tahu sehingga muncul komik yang digunakan untuk media promosi dan produk. Dari komik yang dibuat, peminat komik mendapatkan informasi baru

tentang suatu hal. Komik memang bersifat informatif namun dengan penyampaian yang lebih unik. Visualisasi komik promosi biasanya menggunakan figur superhero atau karakter yang merupakan manifestasi citra dari produk yang di promosikan (Wahana, 2014:5).

4. Sasaran Komik

Komik memiliki jenis genre yang beraneka ragam menyesuaikan dengan target pasarnya sehingga genrenya tidak hanya sedikit saja dan memiliki sasaran yang berbeda-beda. Adapun sasaran dari komik yaitu:

1. Anak-anak

Gambar yang ada pada komik adalah cara yang paling ampuh dalam menyampaikan gagasan pada anak-anak. Visual yang sederhana, menarik dan dilengkapi dengan pewarnaan yang cerah dapat merangsang sistem motoriknya, apalagi melihat gambar-gambar yang sangat menarik baginya.

2. Remaja – Dewasa

Komik tidak hanya untuk anak-anak saja melainkan sudah menjadi bacaan favorit hampir diseluruh kalangan masyarakat. Berdasarkan pada genre komik yang ada peminat dan pembacanya bisa didominasi remaja hingga orang dewasa.

5. Elemen Komik

Komik memiliki beberapa elemen yang terbagi menjadi beberapa bagian yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya, di antaranya adalah cerita, karakter, ilustrasi, panel, closure, sinematografis, ukuran gambar dalam panel, balon kata, tipografi, huruf dan bunyi-bunyian, parit, visualisasi, garis gerak & warna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Halaman Komik Spawn

Pada bab keempat ini akan dibahas atau dijelaskan tentang bagaimana karakter spawn digambarkan serta pengaruh sosial dan budaya terhadap penggambaran karakter Spawn tersebut di komik Spawn Isu 1 tahun 1992 karya Todd McFarlane dengan menggunakan pemahaman dari teori Semiotika Peirce. Pembahasan dimulai dengan menemukan unsur visual yang terdapat pada halaman komik Spawn secara menyeluruh lalu setelah itu dilakukan pendalaman untuk

mencari makna dari suatu tanda tersebut dalam penggambaran karakter “Spawn” yang ada pada halaman buku komik tersebut melalui tiga unsur dari sistem tanda yang dibagi oleh Peirce diantaranya, representamen, objek dan interpretan.

1.) Halaman 5 & 6 Komik Spawn



Gambar 4. Halaman 5 & 6 Komik Spawn Isu 1 Tahun 1992 (Sumber : imagecomics.com)

Representamen :

Spawn merasa dibohongi dan ingin mencari jawaban.

Objek :

Spawn merasa dimanfaatkan oleh iblis karena telah merenggut ingatannya dan ingin mencari jawaban atas semua ini kepada kekasihnya yang belum dia ketahui siapa kekasihnya tersebut.

Interpretan :

Spawn masih dihantui akan masa lalunya, namun dia belum bisa mengingat apa-apa lagi selain gambar-gambar yang terus bermunculan dalam ingatannya tersebut, untuk itu Spawn mencoba untuk menemukan perempuan yang ada dalam ingatannya demi mencari jawaban akan semua hal yang telah terjadi.

Dapat diketahui dari analisis gambar 4.5 tersebut berdasarkan *argument* dalam klasifikasi interpretan, Spawn masih dihantui oleh bayang-bayang masa lalunya yang masih sepiintas muncul di ingatannya, hal ini dapat dimaknai karena Spawn merasa telah dibohongi dan merasa dimanfaatkan oleh iblis yang telah membuat

perjanjian dengannya dan menganggap bahwa iblis tersebut bertindak sesuai hati sesuai kemauannya untuk bisa mendapatkan apa yang diinginkan. Hal tersebut dapat dilihat pada halaman 6 komik yang mana disini Spawn diberikan kekuatan untuk bisa kembali ke dunia namun dengan konsekuensi ingatan yang hilang, oleh karenanya Spawn memutuskan untuk mencari jawaban atas semua hal yang sudah terjadi tersebut kepada seorang perempuan yang merupakan kekasihnya dulu berharap untuk bisa menemukan jawaban atas semua rasa penasaran yang kini menyelimuti dirinya.

Pada halaman 6 pengambilan gambar atau frame size menggunakan close up sehingga cukup dekat dengan karakter untuk menunjukkan keseriusan dan apa yang sedang dipikirkan Spawn pada adegan tersebut.

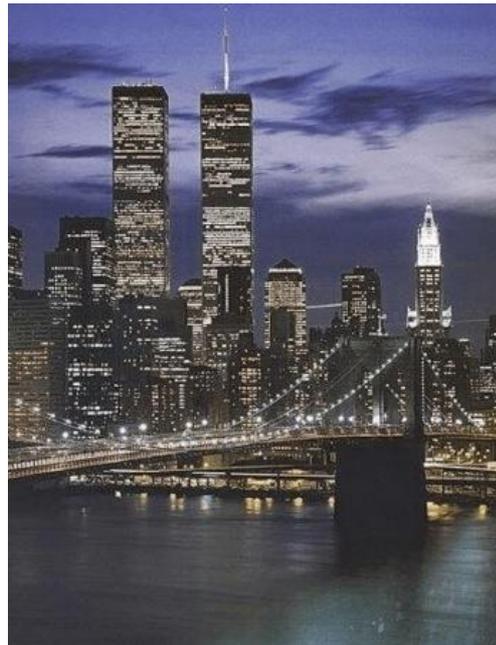
Adanya gambar tengkorak pada halaman 5 dapat diidentifikasi sebagai *qualisign* yaitu kualitas pada suatu tanda yang disini tengkorak menunjukkan kematian dan malapetaka. Selain itu ditemukan juga tanda visual berupa suasana malam hari yang diidentifikasi sebagai *sinsign* dalam klasifikasi representamen pada kota yang memiliki makna filosofis seperti kegelapan malam yang dapat digunakan sebagai suatu pengingat bahwa setiap orang harus mempertimbangkan setiap keputusannya dengan baik dan memperhitungkan akibat yang mungkin timbul dari setiap tindakan seperti apa yang sudah terjadi pada Spawn akibat dari keputusannya tersebut, Selain itu kegelapan malam dapat digunakan untuk merenungkan hubungan manusia dengan waktu, karena waktu adalah sesuatu yang berharga dan terbatas sehingga setiap orang harus bisa memanfaatkannya dengan baik (Young On Top, 2023).

Legisign dalam klasifikasi representamen ditemukan pada jam pasir yang telah hancur dibagian bawahnya mengisyaratkan bahwa waktu yang dimiliki Spawn tidak banyak dan harus segera memanfaatkannya waktu yang ada tersebut dengan sebaik-baiknya. Jam pasir adalah alat penghitung waktu berbentuk tabung kaca dengan pasir didalamnya yang dapat mengalir dari atas kebawah dalam waktu yang ditentukan. Selain itu jam pasir juga termasuk *simbol* jika berdasarkan semiotika Peirce sebagai tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan

petandanya melalui konvensi atau kaidah-kaidah dalam masyarakat dan digambarkan sebagai waktu, kematian dan keabadian (Melania, 2023). Dari makna simbolis tersebut dapat diartikan jika mungkin waktu yang dimiliki oleh Spawn untuk kembali muncul di dunia memiliki batas dan akan ditarik kembali oleh iblis jika waktu sudah habis.

Ikon dalam klasifikasi objek ditemukan pada karakter Spawn dan bayangan wajah dari kekasihnya yang muncul dalam ingatannya tersebut. Lalu *indeks* dilihat pada bayangan gambar tengkorak dan wajah kekasih Spawn sebagai bentuk ingatan yang selalu menghantui Spawn selama ini.

Objek jam pasir juga dapat diidentifikasi dalam semiotika peirce sebagai *rheme* yaitu tanda yang memungkinkan seseorang menafsirkan berdasarkan pilihan. Pecahnya bagian bawah jam pasir tersebut menunjukkan waktu yang akan segera habis atau kematian yang akan datang lebih cepat. Penggambaran kota pada halaman 5 juga dapat diidentifikasi sebagai *dicisign* yaitu tanda sesuai kenyataan atau eksistensi aktual berupa proposisi dan bisa dilihat pada tampilan kota yang sesuai dengan kondisi kota pada masa itu di tahun 90-an dan bisa dikategorikan sebagai kota metropolis.



Gambar 5. Suasana Kota Tahun 90-an
(Sumber : reddit.com)

2.) Halaman 7 & 8 Komik Spawn



Gambar 5. Halaman 7 & 8 Komik Spawn Isu 1 Tahun 1992
(Sumber : imagecomics.com)

Representamen :

Spawn mulai beraksi untuk mencari jawaban.

Objek :

Spawn mulai bertindak untuk mencari jawaban dari perempuan yang selalu muncul di ingatannya.

Interpretan :

Spawn akan mencari jawaban dari ingatannya yang telah direnggut oleh iblis dan akan menemukan perempuan dalam ingatannya tersebut untuk mendapatkan jawaban dan akan membalas perbuatan iblis yang telah menjebaknya.

Dari analisis gambar 4.7 tersebut berdasarkan pada *argument* dalam klasifikasi interpretan dapat dimaknai bahwa Spawn mulai meyakinkan dirinya sendiri untuk bertindak mencari jawaban akan masa lalunya yang menghantuinya selama ini, hal tersebut dapat dilihat dari karakter “Spawn” yang berbicara kepada dirinya sendiri dalam halaman komik tersebut. Untuk itu Spawn akan mencari perempuan dalam ingatannya tersebut demi mendapatkan jawaban dari semua masa lalunya yang telah direnggut oleh iblis agar bisa kembali lagi ke dunia.

Pada klasifikasi representamen ditemukan *qualisign* yaitu pada latar belakang yang memperlihatkan siluet gedung pada kota yang memberikan penegasan pada karakter tentang dimana lokasi dari suatu adegan tersebut terjadi. *Legisign* terdapat pada balon kata terakhir halaman komik tersebut yang menampilkan kalimat “I’M GOING TO FIND HIM, THE ONE WHO FRAMED ME” sebagai bentuk tindakan yang akan diberikan terhadap apa yang sudah dilakukan sebelumnya yang dianggap merugikan.

Disini dapat dilihat juga penggambaran Spawn yang dalam semiotika Peirce diidentifikasi sebagai *ikon* dalam klasifikasi objek yaitu tanda yang dirancang untuk merepresentasikan sumber acuan melalui simulasi atau persamaan yang mengandung kemiripan “rupa” secara utuh, yang mana secara visual karakter “Spawn” ini diilustrasikan memiliki jubah dan postur tubuh yang tegap dan kekar, dalam *sinsign* pada klasifikasi representamen hal ini memberikan makna jika karakter tersebut kuat, gagah, tangguh dan misterius. Hal ini sesuai dengan pendapat Stan Lee dalam bukunya *How To Draw Comics The Marvel Way* bahwa “penggambaran karakter super hero harus terlihat lebih heroik, impresif dan gagah agar bisa menjadi pembeda dengan penggambaran karakter lainnya.” Berdasarkan bentuk ilustrasi yang digunakan lebih mengarah ke gaya realis seperti ilustrasi komik pahlawan pada umumnya karena karakter diilustrasikan dengan proporsional sebagaimana bentuk proporsi tubuh manusia di dunia nyata pada umumnya, namun sedikit dilebih-lebihkan pada beberapa bagian tubuh untuk membuat tampilan karakter secara keseluruhan terlihat lebih ideal dan terlihat bagus secara visual. Selain itu dengan desain karakter yang unik namun sederhana diharapkan bisa menumbuhkan daya tarik juga bagi para pembaca dan mudah untuk mengerti karakteristik dari tokoh-tokoh yang terlibat (Dewi & Gischa, 2023).

Penggambaran karakter dengan postur tubuh ideal ini juga dapat dilihat pengaruhnya pada budaya pop yang salah satunya berupa komik-komik yang beredar pada masa itu seperti pada komik “The Punisher”, “WildC.a.t.s” dan “Spiderman 2099” yang cenderung memvisualisasikan karakternya dengan postur tubuh ideal dan sedikit dilebih-lebihkan, hal tersebut selain menumbuhkan daya

tarik pada karakter juga berfungsi sebagai suatu tanda yang menjadi ciri khas dari ilustrator dalam mengilustrasikan karakter yang digambarnya sehingga lebih mudah untuk dikenali dan diingat oleh para pembaca ketika suatu saat membaca komik dengan judul berbeda namun bisa tetap mengenali siapa ilustratornya hanya berdasarkan pada ciri khas ilustrasi yang dimiliki tersebut.



Gambar 6. Cover Komik The Punisher, Wildcats & Spiderman 2099
(Sumber : Amazon.com)

Pengambilan sudut pandang kamera pada gambar menggunakan low-angle yang semakin memperkuat kesan elegan, tangguh, kuat dan kepahlawanan pada karakter ditambah lagi dengan pemilihan pose yang keren menambah kesan dinamis pada ilustrasi yang dibuat sehingga tidak terlalu terkesan kaku dan lebih natural jika dilihat, walaupun ini merupakan gambar statis dan bukan merupakan animasi yang pada dasarnya adalah gambar bergerak.

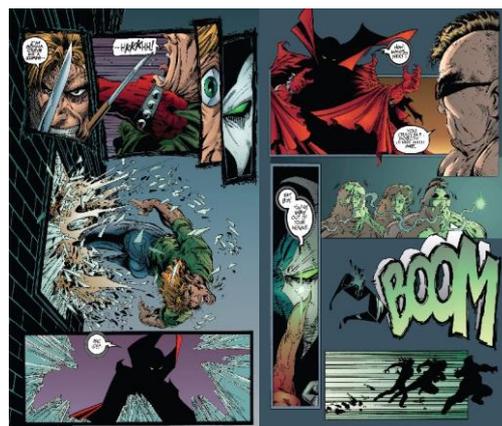
Indeks dalam klasifikasi objek terdapat pada karakter Spawn yang diperlihatkan akan mulai beraksi untuk mencari jawaban berdasarkan pada halaman keenam komik sebelumnya. *Simbol* ditunjukkan dengan tangan Spawn yang menggenggam jubahnya dengan erat menunjukkan keseriusannya dalam mencari jawaban atas ingatannya yang hilang tersebut.

Rheme ditunjukkan dengan karakter Spawn yang berada diatas gedung bersiap untuk beraksi mencari jawaban. *Dicisign* ditunjukkan dengan adegan Spawn yang bersiap untuk memulai aksinya .

Selain itu dapat ditemukan juga bahwa pada halaman komik ini memiliki bentuk “Splash Ganda” yang merupakan panel komik dari dua halaman yang digabung menjadi satu. Tujuan dari adanya “Splash Ganda” ini untuk mendramatisir

pesan dari suatu cerita sehingga pusat perhatian akan lebih tertuju pada karakter yang disorot.

3.) Halaman 12 & 13 Komik Spawn



Gambar 7. Halaman 12 & 13 Komik Spawn Isu 1 Tahun 1992
(Sumber : imagecomics.com)

Representamen :

Spawn sedang menumpas kejahatan.

Objek :

Spawn menghajar para penjahat tersebut dengan cukup agresif.

Interpretan :

Para penjahat tersebut meremehkan Spawn dan mencoba untuk menghajarnya oleh karena itu Spawn secara agresif langsung menyerang dengan melemparkan salah satu penjahat tersebut keluar gedung dan sisanya dibunuh dengan cara diledakkan melalui kekuatan yang Spawn miliki.

Berdasar pada *argument* dalam klasifikasi interpretan hasil analisis gambar 4.13 tersebut dapat dimaknai bahwa karakter “Spawn” memiliki sikap yang cukup agresif dan serius, penggambaran karakter tersebut dapat dilihat ketika Spawn tanpa ragu langsung melemparkan salah satu penjahat tersebut keluar dari gedung, tidak berhenti disitu saja beberapa penjahat yang masih tersisa pun harus ikut menjadi korban karena masih tetap mau melawan sehingga tanpa membuang waktu Spawn langsung menghabisi mereka semua dengan ledakan energi yang diciptakan oleh Spawn tersebut.

Ikon dalam klasifikasi objek dapat dilihat pada karakter Spawn dan preman yang terlibat perkelahian sedangkan berdasarkan semiotik peirce ditemukan adanya *indeks* berupa tanda yang menandakan adanya hubungan ilmiah antar tanda dan petanda yang bersifat sebab akibat yang ditunjukkan pada halaman 12 yang menampilkan adegan preman dilempar keluar gedung melalui jendela dengan keras hingga kaca di jendela tersebut pecah sebagai akibat dari watak preman tersebut yang keras kepala dan pada halaman 13 yang ditunjukkan dengan *simbol* dalam klasifikasi objek berupa kacamata yang terhempas sebagai akibat dari ledakan energi yang cukup kuat.

Qualisign dalam klasifikasi representamen ditunjukkan dengan adanya detail lokasi yaitu didalam suatu gedung yang dapat dilihat ketika Spawn melempar seorang preman dengan keras hingga menghantam jendela yang menyebabkan kaca pada jendela tersebut ikut pecah akibat dampak dari lemparan Spawn yang cukup keras tersebut.

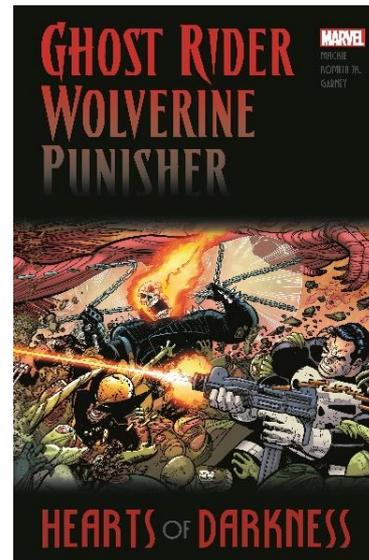
Selanjutnya ada *sinsign* yaitu eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda melalui kualitas-kualitasnya sehingga melibatkan sebuah atau beberapa *qualisign*, dalam hal ini berupa sound lettering yang ditunjukkan dengan tulisan “Boom” untuk menggambarkan efek ledakan dan lebih mendramatisir suatu keadaan atau adegan dalam halaman komik tersebut.

Selain itu ditemukan juga *legisign* dalam klasifikasi representamen bahwa karakter “Spawn” memiliki kepribadian berdarah dingin yang mana sifat ini dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam salah satu penafsirannya dapat diartikan sebagai “pribadi yang sanggup membunuh atau melukai dengan kejam tanpa memandang bulu, belas kasihan, perasaan dan tanpa penyesalan,” sebagaimana yang digambarkan dalam halaman komik tersebut. Dari sudut pandang penjahat dapat dipahami bahwa mereka memiliki watak keras kepala yang mana hal itu ditunjukkan dari kelakuan mereka menyikapi karakter Spawn dengan remeh dan tetap berani menantang meskipun salah satu temannya telah dibunuh di depan mata mereka. Selain itu dapat dilihat juga pada empat panel pertama di halaman 12 yang menampilkan panel

dengan garis luar kasar yang memberikan kesan ketegangan kepada para pembaca akan momen yang akan terjadi selanjutnya.

Rheme juga ditemukan pada halaman ketiga belas komik tersebut yang menampilkan adegan Spawn menyerang preman yang tersisa tersebut dengan ledakan energi namun belum diketahui pasti apakah preman-preman tersebut mati atau masih hidup tidak diperlihatkan dengan jelas.

Dicisign dalam klasifikasi interpretan ditemukan pada penggambaran karakter yang seperti itu sejak tahun 80-an pada komik “The Dark Knight Returns” dan “Watchmen” dengan nuansa yang lebih gelap dan serius. Namun baru benar-benar populer di tahun 90-an berkat pengaruh yang diberikan oleh kedua komik tersebut, sehingga penulis komik pada masa itu mencoba untuk keluar dari penggambaran karakter yang “baik-baik” dan menyajikan cerita dengan karakter yang memiliki kompleksitas moral dan tidak takut untuk melewati batas seperti yang digambarkan pada karakter dari Marvel Comics seperti Wolverine, Ghost Rider dan Punisher dalam komik yang berjudul “Hearts of Darkness” dimana mereka diperlihatkan sebagai karakter yang brutal dan tak segan-segan untuk menghabiskan musuhnya (Beauvais, 2019).



Gambar 8. Kover Komik Hearts of Darkness
(Sumber : comichub.com)

2. Evaluasi Hasil Analisis

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat dipahami secara menyeluruh bahwa penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang dilengkapi teori semiotika Charles Peirce dengan model triadik berupa representamen, objek dan interpretan menghasilkan suatu penelitian yang mampu mengungkap pemaknaan melalui tanda yang ditemukan dan pengaruh sosial budaya terhadap penggambaran karakter Spawn. Sebagaimana berikut :

Representamen :

Menemukan tanda dari tampilan secara visual.

Objek :

Mengartikan tanda dari penggambaran karakter Spawn.

Interpretan :

Memberikan makna pada tanda kemudian ditafsirkan dalam bentuk narasi.

Hasil dari penerapan teori semiotika Peirce ini ditemukan adanya makna dari penggambaran karakter Spawn baik tampilan secara visual maupun dari segi watak karakter yang bisa ditemukan seperti Spawn yang merupakan Anti-hero, bagaimana Spawn diperdaya oleh iblis, perjuangannya untuk mencari tahu siapa jati dirinya yang sebenarnya serta pengaruh sosial budaya terhadap karakter Spawn yang bisa dilihat dari beberapa tanda sosial budaya yang bisa ditemukan pada halaman komik tersebut seperti penggambaran suasana kota yang gelap, penggambaran orang-orang yang sesuai dengan konteks sosial pada masa itu yang ditunjukkan dari hal sederhana seperti gaya rambut dan sesuai perkembangan komik pada masa itu yang beberapa penyesuaian ceritanya dibuat lebih gelap dan serius sehingga ikut memberi dampak bagi komik Spawn yang juga memiliki nuansa gelap sebagai pengaruh dari tren cerita beberapa komik pada masa itu.

SIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa dalam “Kajian Semiotika Peirce Pada Komik Spawn Isu 1 Tahun 1992 Karya Todd Mcfarlane” ditemukan adanya

‘tanda’ atau gambaran visual yang mencakup tentang bagaimana karakter Spawn digambarkan dalam komik tersebut dan makna yang bisa ditemukan diantaranya karakter Spawn secara visual yang memiliki tampilan fisik cukup kekar dan gagah serta dilengkapi dengan kostum keren lengkap dengan jubahnya yang memberi kesan elegan dan misterius, Spawn juga memiliki kekuatan yang besar dimana dia bisa membunuh tiga orang penjahat hanya dengan satu ledakan energi saja sehingga juga bisa dimaknai sebagai seorang anti-hero agresif berdarah dingin namun masih memiliki jiwa kemanusiaan yang ditunjukkan dari sikap Spawn yang mencoba menenangkan perempuan yang ditolongnya dari beberapa penjahat tersebut. Hal tersebut dapat diartikan meskipun memiliki kekuatan yang bersumber dari kejahatan namun juga bisa dimanfaatkan untuk melakukan hal baik meskipun dalam komik ini cara yang digunakan cukup brutal dan dengan kata lain tidak pernah terlambat bagi seseorang untuk berubah dan menebus kesalahan di masa lalu.

Walaupun demikian Spawn juga merasa telah dibohongi dan dimanfaatkan oleh iblis yang memberinya kekuatan setelah mengetahui bahwa dia bangkit tanpa memiliki ingatan tentang siapa dirinya dan apa yang selama ini telah terjadi. Dari hal tersebut juga dapat dipelajari bahwa penting untuk berhati-hati dalam mengambil keputusan dan memikirkan dampak atau konsekuensi yang akan didapat jika mengambil keputusan.

Representasi sosial budaya yang bisa ditemukan pada komik ini juga memberikan persepsi bahwa dunia tempat Spawn berada adalah dunia yang sama dengan yang kita tinggali di dunia nyata sebagaimana penggambaran yang sesuai dengan konteks sosial yang terjadi pada masa itu. Pengaruh juga tidak hanya didapat dari kondisi sosial saja melainkan juga melalui budaya pop yang populer pada masa itu salah satunya pada media komik yang memiliki perkembangan cukup pesat dan didukung oleh kepopuleran komik dari Marvel & DC yang mengangkat cerita

dengan tema yang lebih gelap dan serius pada karakternya sehingga dapat menarik minat baca dari para penggemar dan menginspirasi para kreator lainnya untuk menciptakan cerita dengan unsur yang serupa.

Saran yang penulis berikan yaitu penelitian bisa bersumber dari komik yang berbeda tidak hanya berfokus pada manga jepang saja atau “manga sentris” sehingga bisa membuka wawasan baru terhadap komik lain khususnya komik barat yang masih dianggap sebelah mata oleh sebagian orang karena menganggap cerita komik barat yang terlalu banyak di genre superhero saja dan terkesan hanya bisa dinikmati oleh anak-anak.

REFERENSI

- Andi. (2014). *Membuat Komik Strip Online Gratis*. Yogyakarta: Wahana Komputer.
- Ardhianto, P. (2014). Makna Tipografi Onomatopoeia pada Komik “Tigan Ngasak Batavia”. *Institut Seni Indonesia*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beauvais, J. (2019). 5 Trends of 90s Comics That Died Out (& 5 That Endured). *cbr.com*. Diakses pada 2 November 2023 dari <https://www.cbr.com/90s-comic-trends-died-out-endured/#died-out-guns-and-guns-and-pouches-and-guns>
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Danesi, M. (2004). *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Besar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.
- Dewi, R. K. & Serafica, G. (2023). Mengapa Bahasa dalam Komik Mudah Dipahami ?. *kompas.com*. Diakses pada 2 November 2023 dari <https://www.kompas.com/skola/read/2023/08/21/093000369/mengapa-bahasa-dalam-komik-mudah-dipahami-ini-penjelassannya?page=all#:~:text=penggambaran%20digambarkan,yang%20terlibat%20dalam%20komik%20tersebut>.
- Dispenau. (2019). Upacara Pemakaman Militer. *Tni-au.mil.id*. Diakses pada 2 November 2023 dari <https://tni-au.mil.id/upacara-pemakaman-militer/>
- Eisner, W. (1985). *Theory of Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Eisner, W. (1996). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. New York: W.W. Norton & Company.
- Gusdiansyah, R. (2009). *Teknik Cerdik Ngomik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Imagecomics. (2023) Diakses pada 10 Maret 2023 dari <https://imagecomics.com/comics/series/spawn>.
- Jogiyanto, H. (2006). *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2023). Arti kata Cerita – Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. *Kbbi.web.id*. Diakses pada 8 Juni 2023 dari <https://kbbi.web.id/cerita>.
- Koendoro, D. (2007). *Yuk Bikin Komik*. Bandung: Mizan.
- Lee, S. & Buscema, J. (1977). *How to Draw Comics the Marvel Way*. New York : Simon & Schuster inc.
- Littlejohn, S. W. & Foss, K. A. (2007). *Teori Komunikasi, edisi 9*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Littlejohn, S. W. & Foss, K. A. (2009). *Theoris Of Human Communication* (Mohammad Yusuf Hamdan, Penerjemah). Jakarta: Salemba humanika.
- Maharsi, I. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Maharsi, I. 2011. *Tipografi : Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishin Service).
- Mardalis. (2009). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mascelli, J. V. (2010). *The Five C'S of Cinematography: Lima Jurus Sinematografi*, alih Bahasa H Misbach Y.B. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics - The Invisible Art*. New York: Harper Collins.

- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics - The Invisible Art*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics, Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper Collins Publishers.
- Melania, P. (2023). Sands of Time: Sejarah dan Fungsi Jam Pasir dalam Kehidupan Manusia. [pasundanekspres.co](https://www.pasundanekspres.co). Diakses pada 2 November 2023 dari <https://www.pasundanekspres.co/fungsi-jam-pasir/>
- Morrison. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mulyana, D. (2001). "Prinsip-prinsip Dasar Komunikasi". Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Pierce, C. S. (1991). *Pierce on Signs : Writings on Semiotic*. Chapel Hill: UNC Press Books.
- Riani, A. (2020). 6 Potongan Rambut Ikonis Era 90-an, dari Shaggy Jennifer Aniston Hingga Rambut Belah Tengah Nick Carter. [liputan6.com](https://www.liputan6.com). Diakses pada 2 November 2023 dari <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4151823/6-potongan-rambut-ikonis-era-90an-dari-shaggy-jennifer-aniston-hingga-rambut-belah-tengah-nick-carter>
- Rustan, S. (2011). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Senseno. (2016). *Mastering Manga : Be a Perfect Mangakas*. Sidoarjo: Genta Group.
- Sindu. (2017). Asal-usul dan kekuatan spawn karakter nomor satu dari image comics. Diakses pada 3 Desember 2022 dari [www.selowae.net](http://www.selowae.net/2017/12/asal-usul-kekuatan-spawn-adalah.html). <http://www.selowae.net/2017/12/asal-usul-kekuatan-spawn-adalah.html>.
- Sindu. (2020). Biografi todd mcfarlane, pencipta karakter spawn dan pendiri image comics. www.selowae.net. Diakses pada 5 Desember 2022 dari <http://www.selowae.net/2017/12/biografi-todd-mcfarlane-spawn.html>.
- Soedarso, N. (2015). Komik : Karya Sastra Bergambar. *Jurnal Humaniora*. Vol. 6 No. 4 Oktober 2015 : 496-506.
- Sugihartono, R. P. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah Dan Sayur Untuk Anak-Anak. *Jurnal e-Proceeding of Art & Design*. Vol. No. 3. ISSN 2235-9349.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Syamsiyah, M. N. (2018). 5 Gaya Rambut Cowok yang Ngetren di Era 1990-an. kumparan.com. Diakses pada 2 November 2023 dari <https://kumparan.com/millennial/5-gaya-rambut-cowok-yang-ngetren-di-era-1990-an-21dM5TYplg>
- Teniwut, M. (2022). Arti Villain dalam Dunia Film dan Perbedaannya dengan Anti-Hero. [m.mediaindonesia.com](https://mediaindonesia.com). Diakses pada 5 September 2023 dari <https://mediaindonesia.com/humaniora/542279/arti-villain-dalam-dunia-film-dan-perbedaannya-dengan-anti-hero>
- Utami, S. N. (2023). Fungsi Penentuan Karakter dan Tokoh dalam Menggambar Komik. [kompas.com](https://www.kompas.com). Diakses pada 2 november 2023 dari <https://www.kompas.com/skola/read/2023/01/19/160000169/fungsi-penentuan-karakter-dan-tokoh-dalam-menggambar-komik>
- Utomo, K. P. (2017). 10 Transformasi Gaya Rambut Keriting dari Masa ke Masa, Tetap Kece. [m.brilio.net](https://www.brilio.net). Diakses pada 2 November 2023 dari <https://www.brilio.net/cewek/10-transformasi-gaya-rambut-keriting-dari-masa-ke-masa-tetap-kece-171124t.html>
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuliansyah, H. (2014). Analisis Visual Ilustrasi Komik Strip "OM PASIKOM" Terhadap Karakter Jurnalis Pada Harian Umum Kompas. *Jurnal Sketsa*. Vol. 1. No. 2 September 2014 : 118-124.