

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Penelitian Terdahulu

Ikhsan (1996) menyatakan bahwa tinjauan pustaka harus mengemukakan hasil penelitian lain yang relevan dalam pendekatan permasalahan penelitian: teori konsep-konsep, analisa, kesimpulan, kelemahan dan keunggulan pendekatan yang dilakukan orang lain. Peneliti harus belajar dari peneliti lain, untuk menghindari duplikasi dan pengulangan kesalahan yang sama seperti yang dibuat oleh peneliti sebelumnya (Masyhuri dan Zainudin, 2008:100).

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu karya Desisonia Lilia Hadiputeri yang berjudul Representasi Pemerintah Presiden Bambang Yudhoyono pada Komik Strip Panji Koming : (Analisis makna pada komik strip Panji Koming Strip Panji Harian Kompas Minggu (September 2011-April 2012)). Penelitian ini membahas tentang tanda dalam komik strip yang muncul pada harian kompas setiap minggunya. Bagian yang menjadi fokus adalah pemerintahan Susilo Bambang Yudhoyono. Kesimpulan penelitian ini terbagi menjadi dua pokok kesimpulan yaitu :

1. Permasalahan tentang korupsi dan pencitraan mendapat porsi kritikan terbanyak.

Kasus-kasus korupsi serta pencitraan politik Presiden SBY rupanya menjadi *hot issue* yang tidak ada habisnya untuk dikupas di media massa. Pada komik strip yang telah diteliti melalui semiotika, dari & buah komik strip terdapat 5 dari 7 buah komik strip Panji Koming yang membahas permasalahan korupsi, yakni terbitan 2 Oktober 2011, 13 November 2011, 23 Oktober 2011, 20 November 2011, dan 18 Desember 2011.

2. Eufimisme dalam komik strip.

pemilihan bahasa eufimisme termasuk dalam kartun editorial berhubungan dengan filosofi harian Kompas yang tidak asal gebrak terus jadi, tetapi berencana, bertahap, dan memakan waktu, sebagai proses perjuangan ulet dan pergaulan yang tak ada habis-habisnya.

Penelitian karya Desisonia ini membahas sebuah komik strip tentang politik pada pemerintahan presiden Susilo Bambang Yudhoyono yang terbit pada Surat Kabar Harian Kompas. Menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk mengungkap pesan yang dibuat oleh penerbit. Penelitian sebelumnya dapat menjadi sebuah acuan dalam menjabarkan makna tanda yang terdapat pada gambar meme. Penelitian yang dilakukan peneliti saat ini membahas tentang ikonitas emosional pada gambar *meme* komik Indonesia pada akun *Twitter @MemeComicIndo*.

Meme Komik lebih condong pada penyebaran ide dan gagasan dengan menggunakan media gambar. Visualisasi ikonitas emosional ditampilkan menggunakan gambar hitam putih dengan model yang beragam dan cenderung berbentuk buruk. Pesan yang akan disampaikan tentang

konteks kehidupan sehari-hari berdasarkan situasi yang terjadi saat itu. Periode yang digunakan selama satu bulan yaitu pada bulan November 2014 dan hanya terbatas pada gambar *meme*.

2.2 Perkembangan Seni Rupa Dunia *High Art* dan *Popular Art*

Seni rupa merupakan terjemahan dari kata *art* (bahasa Inggris) yang artinya perupa. Seni rupa adalah salah satu cabang seni yang menciptakan bentuk dengan media rupa atau visual sebagai media pengungkapan gagasan karya seninya. Manusia pada zaman prasejarah mengalami lima masa tahapan perkembangan seni rupa berdasarkan dari tingkat kebutuhannya (Jurnal Taswandi, Sejarah Perkembangan Global Seni Rupa Ditinjau dari Tingkat Kebutuhan). Tahapan- tahapan perkembangan ini mewarnai tahapan perkembangan zaman, sehingga para ahli sejarah menggolongkan lima zaman yang dialami oleh manusia prasejarah.

Lima tahapan perkembangan tersebut yaitu Zaman Batu Tua (*Paleolitikum*), Zaman Batu Tengah (*Mesolitikum*), Zaman Batu Muda (*Neolitikum*), Zaman Batu Besar (*Megalitikum*), dan Zaman Logam (Zaman Perunggu). Penggolongan zaman tersebut didasari atas jenis bahan karya seni rupa yang dihasilkan. Perkembangan seni rupa mempengaruhi aspek gaya atau aliran yang digunakan oleh seorang seniman. Perbedaan gaya dan aliran ini yang membedakan seni rupa menjadi *high art* dan *popular art*.

Aliran atau gaya dalam seni rupa dibedakan berdasarkan prinsip pembuatannya. Kemunculan suatu gaya atau kreativitas dalam rangka

mendapatkan keunikan bisa relatif bersamaan atau meneruskan gaya sebelumnya secara selaras atau bertentangan. Seorang seniman seni rupa dalam proses perkembangannya bisa saja berkreasi lebih dari satu gaya. Aliran atau gaya dalam seni rupa yaitu:

a. Realisme (1800-an)

Aliran ini memandang dunia sebagai sesuatu yang nyata. Lukisan adalah sejarah bagi zamannya. Pelukis/pembuat karya seni bekerja berdasarkan kemampuan teknis dan realitas yang diserap oleh indera penglihatannya. Fantasi dan imajinasi harus dihindari. Namun, pada perkembangannya terjadi dua kecenderungan. Ada yang memilih objek yang bagus/enak dilihat, ada pula yang memilih objek yang jelek/tidak enak dilihat (kumuh, mengerikan). Dari aliran ini berkembang aliran:

1. Realisme Cahaya : Impresionisme.
2. Realisme Baru/Sosial, menggunakan objek dampak industri di perkotaan.
3. Realisme Fotografis, dikaitkan dengan keberadaan dan kekuatan untuk menyamai hasil fotografi yang sangat detail dalam menangkap objek.

Tokohnya: Annibale Carracci, Gustave Courbert, Theodore Chasseriau, Thomas Couture.

b. Naturalisme

Aliran ini dianggap bagian dari realisme yang memilih objek yang indah dan membuai saja, secara visual seperti objek aslinya (fotografis). Dalam perkembangannya cenderung memperindah objek secara berlebihan.

Tokoh: Rembrandt, George Cole, John Constable, Luis Alvarez Catala, William Callow, Paul Alfred Curzon.

c. Romantisme (1818)

Aliran ini mengembalikan seni pada emosi yang lebih bersifat imajiner. Awalnya melukiskan kisah atau kejadian yang dramatis ataupun aktualitas piktorialnya selalu melebihi kenyataan. Warna lebih meriah, gerakan lebih lincah, emosi lebih tegas. Tokohnya: Theodore Gericault, Eugene Delacroix

d. Ekspresionisme (1900-an)

Aliran ini berusaha mengekspresikan aktualitas bukan hanya berdasarkan indera penglihatan, tetapi juga dengan pengalaman batin. Luapan perasaan berupa kesedihan atau tekanan batin lainnya yang mengalir deras menyebabkan kebebasan teknik dalam melukiskannya, sehingga cenderung terjadi distorsi dan sensasi. Kesempurnaan bentuk objek yang biasa dilakukan berdasarkan pengamatan secara visual tidak lagi menjadi pertimbangan estetika. Tokohnya : Edward Munch, Ernst Barlach.

e. Fauvisme (1900-an)

Aliran yang dipelopori oleh sekelompok seniman muda untuk membebaskan diri dari batasan aliran sebelumnya, sehingga mendapat julukan Les Fauves (binatang jalang) dari kritikus Prancis Louis Vauxcelles. Julukan tersebut malah dijadikan nama aliran mereka. Namun, aliran ini tidak bertahan lama. Aliran ini menekankan pada penggunaan garis kontur yang tegas dan berusaha mengembalikan warna pada

peranannya yang mutlak (tidak harus sesuai kenyataan). Dasarnya adalah kegemaran melukis apa saja tanpa memikirkan isi dan maknanya. Tokohnya: Henri Matisse, Andre Derain, George Rouault, Maurice de Vlaminck.

f. Kubisme (1907)

Aliran ini menyederhanakan bentuk-bentuk alam secara geometris (segitiga, segi empat, lingkaran, oval, silinder, bola, kerucut, kubus, balok) dengan intuisi dan rasionalitas. Konsep dasarnya adalah menghadirkan tampilan secara serempak dan simultan berbagai bagian objek, baik yang dilihat dari depan atau belakang yang tampak atau tersembunyi. Tujuannya adalah untuk menunjukkan hubungan di antara bagian-bagian itu. Tokohnya: Pablo Picasso, Max Beckman, Henri Moore, Fernand Leger, A. Archipenko, Juan Gris.

g. Futurisme (1909)

Seniman futuris berpandangan bahwa derajat kehidupan dapat dicapai melalui aktivitas. Tema yang mengandung kesibukan dan kesimpangsiuran diangkat ke dalam karyanya dalam bentuk kesan keindahan gerak yang dinamis. Tokohnya: Umberto Boccioni, Carlo Carra, Giacomo Balla, Marchel Duchamp.

h. Dadaisme (1916)

Istilah ini berasal dari bahasa anak-anak Perancis yang artinya kuda mainan. Aliran ini mendukung Surealisme karena muncul dari alam bawah sadar sebagai protes tidak adanya polarisasi nilai (baik/buruk) sosial dan

etika akibat perang dunia. Hal inilah yang menyebabkan karya Dadaisme memiliki ciri sinis, konyol, menggambarkan benda atau mesin sebagai manusia, mengikuti kemauan sendiri, dan menolak estetika dalam karyanya. Kolase adalah salah satu dari sekian teknik yang digunakan. Tokohnya: Marchel Duchamp, Jean (Hans) Arp, Lazlo Mohoyi Nagy.

i. Surealisme (1937)

Aliran ini dipengaruhi oleh teori psikoanalisis Sigmund Freud yang menyatakan bahwa alam pikiran manusia terdiri dari alam sadar (dalam kontrol kesadaran/ingatan) dan bawah sadar (tidak dalam kontrol kesadaran/terlupakan). Dalam karya aliran ini, alam nyata dan keserbabisaan mimpi terpadu, sehingga menampakkan kesan aneh atau fantastik.

j. Abtrakisme (1940-an)

Aliran seni yang menggambarkan sebuah bentuk yang tidak berwujud atau nonfiguratif. Sebenarnya kesan abstrak sudah nampak pada gaya *Kubisme*, *Futurisme*, atau *Surealisme*, tapi mereka memiliki perbedaan konsep yang mendasar. Dalam aliran ini karya yang ada terdiri dari susunan garis, bentuk, dan warna yang terbebas dari ilusi atas bentuk alam. Secara lebih umum *Abtrakisme* merupakan seni saat bentuk-bentuk di alam tidak lagi berfungsi sebagai objek atau tema, tetapi sebagai motif saja.

2.3 Seni Kontemporer (budaya populer)

Seni kontemporer sebagai seni rupa dengan ciri kebebasan berekspresi yang didasarkan pada pengalaman dan kemampuan dari tiap senimannya untuk

memperkaya ide dan daya eksplorasi. Seni kontemporer adalah seni yang mempunyai ciri pluralitas (kaya ragam). Mengandung berbagai kecenderungan yang berkembang dari berbagai dasar. Pada periode ini juga terdapat pembagian seni menurut konsumennya yaitu untuk kelas atas (*high art*) dan untuk kelas bawah (*low art*).

Budaya populer merupakan hasil tinjauan dari kajian budaya (*Cultural Studies*), dimana kajian budaya memfokuskan diri pada hubungan antara relasi sosial dengan makna-makna. Budaya populer bisa dikatakan sebagai suatu budaya yang tanpa disadari masyarakat telah menjadi suatu kebudayaan. Kata "pop" diambil dari kata "populer". Terhadap istilah ini Williams memberikan empat makna yakni: (1) banyak disukai orang; (2) jenis kerja rendah; (3) karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang; (4) budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri (Williams, 1983: 237). Kemudian untuk mendefinisikan budaya pop kita perlu mengkombinasikan dua istilah yaitu "budaya" dan "populer".

Istilah kontemporer sendiri berasal dari kata *contemporary* yang berarti apa-apa atau mereka yang hidup pada masa yang bersamaan (D. Maryanto, 2000). Walaupun demikian istilah "seni rupa kontemporer" ternyata tidak dapat begitu saja diterjemahkan sebagai seni dengan sifat kekinian seperti dijelaskan di atas. Istilah seni rupa kontemporer di Barat pada kenyataannya masih menimbulkan perdebatan, terutama karena tidak ada ciri dominan yang dapat dirujuk untuk menunjuk kepada suatu praktek atau bentuk seni yang baku.

Wacana kontemporer negara barat dimulai dengan menunjukkan pada berakhirnya era modernisme dalam seni rupa (modern art). Berakhirnya era ini memunculkan terminologi baru yang kemudian dipakai dalam praktek seni rupa di Barat yaitu kecenderungan postmodern (post modernisme). Penggunaan istilah posmodern ternyata menyimpan persoalan—karena kompleksitas dan keragaman pengertian yang dibawanya—sehingga lebih banyak digunakan istilah seni rupa kontemporer (contemporary art). Walaupun demikian, istilah ini masih mendatangkan masalah karena tidak mengarah pada pengertian seni rupa tertentu. Kerumitan ini ditambah dengan pengertian contemporary yang secara leksikal sama dengan pengertian modern yang berarti juga ”masa kini” (A. Irianto, 2000).

Seni rupa kontemporer dapat dikatakan sebagai sebuah wacana dalam praktek seni rupa di Barat yaitu praktek seni rupa yang menunjuk kepada kecenderungan posmodern. Kecenderungan ini menyiratkan wacana dalam praktek seni rupa yang “anti modern”. Hal ini disebabkan karena salah satu paradigma kemunculan posmodern adalah paradigma yang menolak modernisme. Sifat-sifat modern yang ditolak diantaranya adalah semangat universalisme, kolektivitas, membelakangi tradisi, mengedepankan teknologi, individualitas (I. M. Pirous, 2000) serta penolakan (pelecehan) non-Barat. Sifat-sifat modern ini pada perkembangannya seolah-olah mengesampingkan berbagai produksi kesenian non barat yang dianggap lebih rendah dari seni modern karena bersifat tradisional. Sifat inilah yang ditentang oleh penganut seni rupa posmodern karena sifat-sifat modern tadi tidak mengakui karya seni

rupa tradisional yang dihasilkan oleh budaya komunal sebagai karya seni rupa yang sejajar dengan karya seni rupa modern.

Ciri kontemporer dalam wacana seni rupa kemudian dikukuhkan dengan semangat pluralisme (keberagaman), berorientasi bebas serta menghilangkan batasan-batasan kaku yang dianggap baku (konvensional) dalam seni rupa selama ini. Dalam seni rupa kontemporer batasan medium dan pengkotakan seni seperti “seni lukis”, “seni patung” dan “seni grafis” nyaris diabaikan. Orientasi bebas dan medium yang tidak terbatas memunculkan karya-karya dengan media-media inkonvensional serta lebih berani menggunakan konteks sosial, ekonomi serta politik (Sumartono, 2000).

2.4 Sejarah komik, *meme* dan Pengertian *meme*

a. Komik

Kata komik berasal dari bahasa Inggris “*comic*” yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur (Kamus Lengkap Inggris – Indonesia, 1991) Dalam Kamus Kata-Kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia, kata komik dijabarkan sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar-gambar dan dibawah gambar itu dituliskan ceritanya sesuai dengan yang tampak dalam gambar (Badudu h.156)

Sedangkan didalam kamus umum berbahasa Indonesia dimana kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar (dalam majalah , surat kabar, atau berbentuk buku) (Poerwadarminta h.517)

“*Sequential Art*” (seni yang berurutan), demikian pakar komik Will Eisner menyebut komik. Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik (Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993, h.5).

Pada tahun 1519 seorang penakluk asal Spanyol bernama Hernan Cortes menemukan lipatan manuskrip bergambar dan berwarna, yang menceritakan tentang seorang pahlawan bernama 8-Deer “*Tiger’s Claw*”(*Understanding Comics*, Harper Perennial, 1993). Ratusan tahun sebelum Cortes menemukan manuskrip di Meksiko, di Eropa tepatnya di Perancis ditemukan sebuah karya yang mirip dengan temuan Cortes, yang dikenal dengan Bayeux Tapestry. Merupakan hamparan serupa permadani sepanjang 230 kaki, yang bergambarkan detail tentang penaklukan bangsa Normandia terhadap Inggris di tahun 1066 (*Understanding Comics*, Harper Perennial, 1993, h.12).

Permadani tersebut merupakan karya yang menggambarkan urutan kronologis kejadian dari peristiwa peperangan. Adegan peperangan tersebut dapat dijabarkan dalam beberapa bagian, antara lain ; pertarungan sedang berlangsung, Uskup Odin menyemangati pasukannya, Duke William membuka helm bajanya dan memberi aba-aba pada pasukannya untuk berkumpul, pasukan Harold dikalahkan dan seterusnya. Perkembangan komik sesungguhnya mulai bermula ketika di

Eropa mulai ditemukan dan dikembangkannya teknologi mesin cetak. Yang telah merubah posisi seni di eropa saat itu. Pada awalnya seni hanya bisa dinikmati oleh kaum penguasa dan kaya, akhirnya bisa dinikmati oleh semua kalangan. Demikian halnya dengan komik yang mulai bisa dinikmati khalayak.

Lima abad setelah karya tentang penyiksaan Santo Erasmus (1460), perkembangan komik di Eropa mencapai puncak tertinggi melalui tangan dingin William Hogarth. Karya Hogarth merupakan 6 lembar karya yang berjudul "*A Harlot Progress*" yang diterbitkan tahun 1731. Karya Hogarth adalah karya yang kaya akan detail serta kisah yang terilhami dari kepedulian sosial. Karya Hogarth awalnya dipamerkan sebagai rangkaian seri lukisan dan kemudian dijual dalam bentuk karya ukir. Dan dipajang secara berurutan sehingga dapat dibaca sebagai suatu kisah cerita. Setelah "*A Harlot Progress*" munculah kisah lanjutan yang berjudul "*A Rake's Progress*". Karena kepopuleran karya tersebut, maka untuk melindungi keseluruhan karya disahkanlah undang-undang hak cipta untuk pertama kalinya (*Understanding Comics*, Harper Perennial, 1993, h.16-17).

Bapak dari seni komik modern menurut McCloud adalah Rudolphe Topffer, yang terkenal dengan cerita satir bergambarnya sejak pertengahan tahun 1800. Topffer adalah yang membuat gambar kartun pada sekat-sekat panel dan juga yang pertama kali memperkenalkan kombinasi antara gambar dan tulisan sehingga saling mendukung satu sama lain. Sayangnya Topffer sendiri gagal menyadari seluruh potensi temuannya dan hanya

menganggapnya sebagai hiburan, sebagai hobi yang sepele (*Understanding Comics*, Harper Perennial, 1993, h.17).

b. Sejarah Perkembangan Gambar *Meme*

Menurut Susan Blacmore dalam buku *The Power Of Memes*, *Meme* (biasa dibaca mim) adalah karakter dari budaya, yang termasuk di dalamnya yaitu gagasan, perasaan, ataupun perilaku (tindakan). Meme dapat bereplikasi dengan sendirinya (dalam bentuk peniruan) dan membentuk suatu budaya, cara seperti ini mirip dengan penyebaran virus (tetapi dalam hal ini terjadi di ranah budaya). Richard Dawkins, dalam bukunya *The Selfish Gene* menceritakan apa dan bagaimana dia menggunakan istilah meme untuk menceritakan bagaimana prinsip darwinian untuk menjelaskan penyebaran ide ataupun fenomena budaya. Dawkins juga memberi contoh meme yaitu nada, kaitan dari susunan kata, kepercayaan, gaya berpakaian dan perkembangan teknologi.

Clinton Richard Dawkins, si pencipta komik meme ini lahir pada tanggal 26 Maret 1941. Dia adalah seorang penulis, ahli etologi, biologi revolusioner & ilmu pengetahuan umum. Awal terciptanya komik meme yang populer saat ini adalah dari buku ciptaannya yang berjudul *The Selfish Gene*. Meme kependekan dari Mimeme (bahasa Yunani) yang artinya "Meniru Sesuatu". Meme dimaksudkan sebagai sebuah ide, kelakuan, atau gaya yang unik. Karyanya yang terkenal sejak dua tahun terakhir dan banyak dikembangkan, seperti : *Forever Alone*, *If You Know What I Mean*, *Mother of God*, *Not Bad*, *Challenge Accepted*, *Close*

Enough, OMG, You Don't Say, Aw Yeah, Nothing To Do, Fap Guy, Cereal Guy, Troll. Komik meme biasanya terdiri dari 4 panel dan biasanya *meme* komik berujung pada candaan, tetapi kadang-kadang ada berujung pada kata kata yang kasar, menghina dan SARA.

Semua orang pada awalnya meniru, selanjutnya mereplika dengan bebas, dari sini manusia bisa merubah dunia (Blacmore 2000: 69). Penjelasan tersebut memberi sebuah gambaran bahwa pada awalnya masyarakat meniru dari sebuah penciptaan yang lainya dan selanjutnya akan dikembangkan. Penggunaan media visual berupa gambar seperti ini dapat menjadi pedoman awal penelitian tentang makna yang terkandung didalamnya.

Meme dapat berupa gambar, cerita, lagu, kebiasaan, ketrampilan penemuan, dan cara yang digunakan untuk melakukan hal-hal kita tiru dari orang lain melalui imitasi. Sifat manusia dapat dijelaskan dengan teori evolusi, tetapi dengan memepertimbangkan berkembangnya. Ini merupakan hal yang menarik dari *meme*, dengan anggapan *meme* sebagai gagasan sederhana, tetapi lebih dari itu *meme* adalah suatu bentuk informasi. Semua orang pada awalnya meniru, selanjutnya mereplika dengan bebas, dari sini manusia bisa merubah dunia (Blacmore 2000: 69). Dengan demikian *meme* dapat direkam tidak hanya dieutron orang tetapi juga dalam pola magnetic seperti pada kaset video atau tinta tanda pada halaman lembaran musik.

Fenomena *meme* dengan aliran gambar mulai terjadi beberapa tahun lalu, pada awalnya konsep ini telah disampaikan oleh Clinton Richard Dawkins. Pada perkembangannya hingga saat ini gambar ini masih banyak digemari oleh banyak kalangan. Orang yang pertama kali menciptakannya dan mengenalkan secara visual ke publik melalui dunia maya adalah Whyne seorang berkebangsaan Inggris. Whyne merupakan seorang *DevianART* atau juga seorang desain grafis yang membuat karakter. Karakter awal yang dimunculkan adalah Troll Face, karakter yang digunakan untuk menggambarkan kejahilan. Akun resmi yang dimiliki oleh Whyne adalah <http://whynne.deviantart.com>.

Meme termasuk kedalam jenis gambar ilustrasi yang awal mulanya merupakan sebuah karya seni modern yaitu desain grafis. Gambar yang ditampilkan merupakan sebuah karakter baru menyerupai manusia dan hewan namun dalam perwujudan yang lebih abstrak. *Meme* dikatakan sebagai sebuah gambar ilustrasi karena, gambar adalah pelengkap teks, gambar hanyalah wahana untuk mengantarkan pemahaman secara lebih utuh dari sebuah teks. Ilustrator berperan sebagai penerjemah (interpreter) kepada pembaca dari sesuatu yang abstrak (wilayah bahasa/tekstual) ke dalam sesuatu yang konkret sifatnya (wilayah rupa). *Meme* dapat bereplikasi dengan sendirinya (dalam bentuk peniruan) dan membentuk suatu budaya.

2.5 Ikonitas Emosional

Menurut pandangan Ferdinand de Saussure, bahasa merupakan suatu system tanda, dan sebagai suatu tanda, bahasa memiliki makna. Peirce juga menciptakan teori mengenai tanda, makna tanda yang sebenarnya adalah mengemukakan sesuatu, yang disebut dengan representamen. Apa yang dikemukakan oleh tanda, apa yang dituju, serta ditunjuk tanda tersebut, disebut objek. Peirce membagi tanda dalam hubungan dengan aspek objek. Peirce membagi tanda dalam hubungannya dengan objek, yakni ikon, indeks, dan simbol.

Ikon adalah hubungan antara tanda dengan acuan berupa hubungan kemiripan, misalnya foto menunjukkan objek yang tergambar di dalamnya. Jika hubungan itu muncul karena kedekatan eksistensinya maka tanda itu disebut indeks, misalnya adanya asap menunjukkan adanya api. Selanjutnya jika hubungan itu merupakan hubungan yang terbentuk secara konvensional maka tanda itu disebut simbol.

Kata ikon berasal dari bahasa Latin, yaitu *icon* yang berarti (arca atau patung) atau gambar, atau (patung yang menyerupai contohnya). Kata ikon selanjutnya digunakan oleh Peirce sebagai sebuah istilah semiotika, yaitu untuk menyebut jenis tanda yang penandanya memiliki hubungan kemiripan dengan objek yang diacunya. Dengan kata lain ikon bisa digunakan untuk menyebut tanda yang bentuk fisiknya memiliki kaitan erat dengan sifat khas dari apa yang diacunya. Beberapa pengertian yang berkaitan dengan ikon

adalah ikonis, yaitu istilah untuk menunjuk sifat ikon. Selanjutnya disebut sebagai ikonitas.

Ikonitas sebagai salah satu gejala semiotis belum banyak menarik perhatian, padahal banyak sekali tanda ikonis yang dekat dengan kita namun tidak disadari. Seperti halnya yang diungkapkan Kris Budiman (2005), yang disebutnya “pagi yang terpolusi ikon”, dikatakan bahwa setiap pagi kita mungkin mandi menggunakan sabun dengan terdapat ikonis: bunga, burung merpati, atau wajah model manusia yang tersenyum. Ikonitas sebagai hal bersifat semiosis mengacu pada kemiripan alami atau analogi antara bentuk tanda (the signifier, apakah itu dalam bentuk huruf atau bunyi, kata, atau struktur kata) dan objek atau konsep (signified) yang diacu berdasarkan dunia atau dalam persepsi mengenai dunia. Jenis tanda didasari remblance itu adalah tanda ikonis, dan gejalanya dapat disebut sebagai ikonitas (Budiman, 2005:43).

Teori semiotik Saussure semakin besar karena teorinya tentang bahasa yang menitikberatkan kajian linguistik secara struktural. Konsepsi Saussure menjadi bagian utama dalam teori tentang bahasa menjadi model analitis, pegambilalihan bahasa sebagai model analitis dan konseptual karena penekanan yang berlebihan dalam hakikat arbitrer. Pada kenyataannya tidak semua tanda bersifat arbitrer dan konvensional sehingga terabaikan dalam analisis semiotika. Namun tanda konvensional ini menjadi bagian yang paling dominan dalam sistem kebahasaan, sebaliknya tanda dengan

karakteristik itu disebut dengan ikonis dan gejalanya disebut dengan ikontisitas.

Ikontisitas dapat didefinisikan sebagai kemiripan atau relasional, struktural, diafragmatis dan mampu menciptakan tanda metaforis. Meskipun ikontisitas juga masih menimbulkan kontroversi sampai saat ini karena sebagian pakar semiotika menolak adanya teori ini. Salah satunya adalah Umberto Eco (1976), ia beranggapan bahwa ikon merupakan similaritas dari obyeknya, maksudnya dapat dikenali secara kultural. Similaritas diperoleh dari pembelajaran. Dengan demikian jelas bahwa konvensional lahir dari produk kultural yang pada gilirannya similaritas berada jauh di luar konvensi kultural. Inti masalah ikontisitas itu sendiri adalah terletak pada pengertian konvensi yang tidak ko-ekstensif dengan kearbitraran justru berkaitan dengan kultural. Presepsi mengenai similaritas (kesamaan) menjadi pemandu dalam pemahaman yang lebih konstruktif mengenai masalah ikonisitas.

Ikon adalah tanda yang mengacu ke obyek, yang khas berdasarkan karakter sendiri, atau apa saja yang terkait, apakah obyek tersebut benar-benar ada atau tidak. Memang benar bahwa, terkecuali adanya obyek, Ikon tidak bertindak sebagai tanda, tapi ini tidak ada hubungannya dengan karakter sebagai tanda. Apapun, baik itu kualitas, maupun lainnya, merupakan Ikon dari apa pun, sejauh itu seperti hal yang berlaku dan digunakan sebagai tanda. Ikon mempunyai posisi yang cukup penting dan mendasari kedua unsur lainnya. Sebuah tanda, baik yang konkrit maupun abstrak, bisa dimaknai sebagai tanda apabila mengacu pada sesuatu yang lain yang tentunya diantara

keduanya mempunyai aspek kemiripan. Konteks dalam ikon berdasarkan pada persetujuan kelompok orang tertentu dalam memaknainya. Dalam gambar meme terdapat sebuah tanda yang menyebabkan hal tersebut disebut sebagai meme yaitu gambar hitam putih, kalimat penjelas, atau gambar yang berwarna. Penelitian menggunakan ikon karena gambar meme sering dilihat dan dimaknai pertama karena bentuk gambar itu sendiri dan jenis pesan yang akan disampaikan.

Karakter emosi dari gambar meme tergambaran kedalam bentuk tulisan penjelas atau deskripsi kalimat. Selanjutna ikon dari gambar meme ini memberikan penguat isi dari pesan tersebut. Pada dasarnya gambar meme dapat berdiri sendiri karena karakter yang digunakan umum dikalangan masyarakat luas, yang membedakan adalah keterangan yang menjelaskan gambar meme tersebut.

Sebuah tanda senyuman belum berarti menggambarkan sikap senang namun bisa menjadi sebuah sindiran ataupun kesedihan, begitupun lainnya. Pengguna gambar meme secara langsung memanipulasi tanda yang akan di gunakan, yatu dengan mencampurkan tanda dan keterangan penjelas. Misalnya adalah gambar seseorang sedang tersenyum, namun dari tulisan tersebut di jelaskan tentang kesedihan mendalam.

Gambar meme dan tanda yang yang digunakan sangat mudah sekali untuk ditiru dan diikuti. Tujuan dan kemampuan dari seseorang dalam pembuatan gambar meme menentukan hasil yang akan di peroleh. Peniruan dari tanda ini cepat menyebar luas dengan menggunakan media yang dekat dengan

masyarakat Indonesia salah satunya yaitu media sosial twitter. Media sosial ini cepat menyebarkan sebuah idea tau gagasan jika pengikut yang dimilikinya banyak serta sering mengakses akun tersebut.

Menurut Syamsudin emosi merupakan suatu suasana yang kompleks dan getaran jiwa menyertai atau muncul sebelum atau sesudah terjadinya perilaku. Berbagai macam perasaan dapat dimunculkan dari sebab yang ditimbulkan sehingga memunculkan emosi. Penjelasan menggunakan teori emosi Naïve Bayes dan Logika Fuzzy. Dengan Naïve Bayes dan Logika Fuzzy bisa dihasilkan nilai parameter wajah pembentuk ekspresi dari masukan teks.

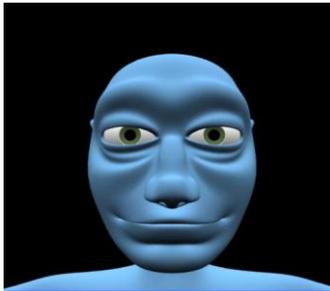
Tabel 1. Emosi Dasar

Nama Tokoh	Emosi Dasar
Plutchik	Penerimaan, marah, antisipasi, jijik, senang, takut, sedih, terkejut.
Ekman, Friesen, Ellsworth	Marah, jijik, takut, senang, sedih, terkejut.
Frijda	Keinginan, senang, tertarik, terkejut, kagum, sedih
Izard	Marah, penghinaan, jijik, sedih, takut, bersalah, tertarik, senang, malu, terkejut.
James	Takut, sedih, cinta, marah
Mowrer	Sakit, bahagia
Oatley dan Johnson-Laird	Marah, jijik, gelisah, senang, sedih.

Emosi dasar menurut Taner Danisman dan Adil Alpkocak, 2008 dan M. Telkep, 1999 adalah senang, sedih, marah, takut, dan jijik. Dibawah ini merupakan table yang menunjukan jenis visualisasi emosi pada wajah. Sumber yang digunakan Jurnal Mitra Isiar Wardhana dari Institut Teknologi Sepuluh November yang berjudul Ekspresi Emosi Pada Model Wajah Tiga Dimensi Menggunakan Naïve Bayes dan Logika Fuzzy.

Tabel 2. Emosi Netral

Jenis Emosi	Deskripsi
Netral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seluruh otot wajah dalam kondisi rileks 2. Kelopak mata bersinggungan dengan retina 3. Bibir atas dan bawah saling bersentuhan 4. Garis bibir berbentuk horisontal dan ujung bibir rata 5. Mulut tertutup 6. Gigi atas dan bawah saling bersentuhan

Tabel 3. Wajah Netral

Gambar 1. Wajah netral.

No.	Parameter	Nilai
1.	<i>Brow Position Left and Right</i>	0
2.	<i>Brow Emotion Left and Right</i>	0
3.	<i>Brow Wrinkle</i>	0
4.	<i>Eye Open</i>	0
5.	<i>Sneer Left and Right</i>	0
6.	<i>Mouth Open</i>	250
7.	<i>Mouth Smile Left and Right</i>	0

Tabel 4. Jenis Jenis Emosi

Jenis Emosi	Deskripsi
Senang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posisi alis mata rileks. 2. Posisi mulut terbuka dan ujung mulut tertarik ke arah telinga.
Sedih	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posisi alis mata bagian dalam terangkat keatas. 2. Mata agak terpejam 3. Bentuk mulut rileks.
Marah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posisi alis mata bagian dalam tertarik kebawah 2. Mata terbuka lebar. 3. Bibir atas dan bawah saling menekan atau terbuka lebar untuk memperlihatkan gigi.

Takut	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posisi alis mata terangkat keatas dan bersama-sama, dimana bagian dalam alis cenderung lebih keatas. 2. Mata tegang dan perhatian.
Jijik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posisi alis mata dan kelopak mata rileks. 2. Mulut bagian atas terangkat dan melengkung.

Sumber : Taner Danisman dan Adil Alpkocak

Tabel 5. Model Wajah Tiga Dimensi Ludwig (Jason Pierce)

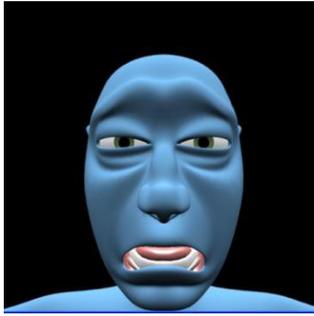
No	Parameter	Batas Bawah	Batas Atas	Jangkauan Nilai
1.	Brow Position Left and Right	-250	250	500
2.	Brow Emotion Left and Right	-200	200	400
3.	Brow Wrinkle	-200	250	450
4.	Eye Open	-400	400	800
5.	Sneer Left and Right	-200	200	400
6.	Mouth Open	-300	300	600
7.	Mouth Smile Left and Right	-300	300	600

Tabel 6. Wajah Senang

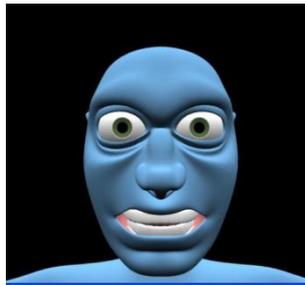


Gambar 2. Wajah Senang

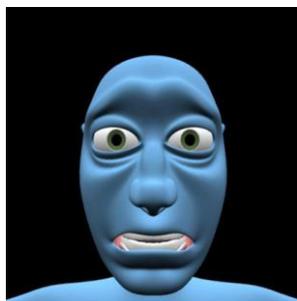
No.	Parameter	Nilai
1.	<i>Brow Position Left and Right</i>	0
2.	<i>Brow Emotion Left and Right</i>	0
3.	<i>Brow Wrinkle</i>	0
4.	<i>Eye Open</i>	0
5.	<i>Sneer Left and Right</i>	0
6.	<i>Mouth Open</i>	50
7.	<i>Mouth Smile Left and Right</i>	200

Tabel 7. Wajah Sedih**Gambar 3. Wajah Sedih**

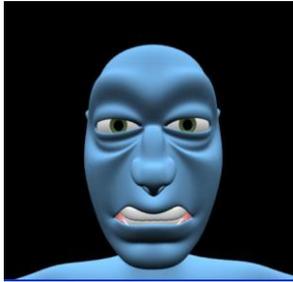
No.	Parameter	Nilai
1.	<i>Brow Position Left and Right</i>	-100
2.	<i>Brow Emotion Left and Right</i>	150
3.	<i>Brow Wrinkle</i>	200
4.	<i>Eye Open</i>	-100
5.	<i>Sneer Left and Right</i>	0
6.	<i>Mouth Open</i>	0
7.	<i>Mouth Smile Left and Right</i>	-300

Tabel 8. Wajah Marah**Gambar 4. Wajah Marah**

No.	Parameter	Nilai
1.	<i>Brow Position Left and Right</i>	-100
2.	<i>Brow Emotion Left and Right</i>	0
3.	<i>Brow Wrinkle</i>	-200
4.	<i>Eye Open</i>	200
5.	<i>Sneer Left and Right</i>	200
6.	<i>Mouth Open</i>	100
7.	<i>Mouth Smile Left and Right</i>	0

Tabel 9. Wajah Takut**Gambar 5. Wajah Takut**

No.	Parameter	Nilai
1.	<i>Brow Position Left and Right</i>	-100
2.	<i>Brow Emotion Left and Right</i>	150
3.	<i>Brow Wrinkle</i>	200
4.	<i>Eye Open</i>	100
5.	<i>Sneer Left and Right</i>	100
6.	<i>Mouth Open</i>	100
7.	<i>Mouth Smile Left and Right</i>	-150

Tabel 10. Wajah Jijik**Gambar 6. Wajah Jijik**

No.	Parameter	Nilai
1.	<i>Brow Position Left and Right</i>	50
2.	<i>Brow Emotion Left and Right</i>	-50
3.	<i>Brow Wrinkle</i>	-100
4.	<i>Eye Open</i>	-50
5.	<i>Sneer Left and Right</i>	300
6.	<i>Mouth Open</i>	150
7.	<i>Mouth Smile Left and Right</i>	-100

2.6 Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Desainer komunikasi visual berusaha untuk mempengaruhi sekelompok pengamat. Mereka berusaha agar kebanyakan orang dalam target group (sasaran) tersebut memberikan respon positif kepada pesan visual tersebut. Oleh karena itu desain komunikasi visual harus komunikatif, dapat dikenal, dibaca dan dimengerti oleh target group tersebut.

Seorang desainer komunikasi visual yang profesional harus memiliki pengetahuan dan kemampuan yang luas tentang komunikasi visual. Selain visualisasi dan bakat yang baik dalam berkomunikasi secara visual, ia juga harus mempunyai kemampuan untuk menganalisa suatu masalah, mencari solusi masalah tersebut dan mempresentasikan secara visual. Alat-alat canggih seperti seperti computer dan printer yang up-to-date hanya berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan produktifitas (Cotton 1990:42 dalam Christine,).

Untuk dapat berkomunikasi secara visual, seorang desainer menggunakan elemen-elemen untuk menunjang desain tersebut. Elemen-elemen yang sering digunakan dalam desain komunikasi visual antara lain adalah tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Elemen-elemen ini bisa digunakan sendiri-sendiri, bisa juga digabungkan. Tidak banyak desainer komunikasi visual yang sangat “fasih” di setiap bidang ini, tetapi kebanyakan mempunyai kemampuan untuk bervisualisasi. Seorang desainer komunikasi visual harus mengenal elemen-elemen ini. Jika ia tidak dapat mengambil sebuah foto tentang kejadian tertentu, maka ia harus tahu fotografer mana yang mampu, bagaimana mengemukakan keinginannya dan bagaimana memilih hasil akhir yang baik untuk direproduksi. Ia juga harus dapat membeli dan menggunakan ilustrasi secara efektif, dan seterusnya. Elemen-elemen komunikasi visual antara lain:

2.6.1 Desain dan Tipografi

Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Fungsi bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari label pakaian, tanda-tanda lalu lintas, poster, buku, surat kabar dan majalah. Karena itu pekerjaan seorang tipografer (penata huruf) tidak dapat lepas dari semua aspek kehidupan sehari-hari.

Menurut Nicholas Thirkell, seorang typographer terkenal, pekerjaan dalam tipografi dapat dibagi dalam dua bidang, tipografer dan desainer huruf (*type designer*). Seorang tipografer berusaha untuk mengkomunikasikan ide dan emosi dengan menggunakan bentuk huruf yang telah ada, contohnya penggunaan bentuk Script untuk mengesankan keanggunan, keluwesan, feminitas, dan lain-lain. Karena itu seorang tipografer harus mengerti bagaimana orang berpikir dan bereaksi terhadap suatu image yang diungkapkan oleh huruf-huruf. Pekerjaan seorang tipografer memerlukan sensitivitas dan kemampuan untuk memperhatikan detail. Sedangkan seorang desainer huruf lebih memfokuskan untuk mendesain bentuk huruf yang baru (Coton 1990:111 dalam Christine).

Saat ini, banyak diantara kita yang telah terbiasa untuk melakukan visualisasi serta membaca dan mengartikan suatu gambar atau image. Disinilah salah satu tugas seorang tipografer untuk mengetahui dan memahami jenis huruf tertentu yang dapat memperoleh reaksi dan emosi yang diharapkan dari pengamat yang dituju.

Dewasa ini, selain banyaknya digunakan ilustrasi dan fotografi, tipografi masih dianggap sebagai elemen kunci dalam Desain Komunikasi Visual. Kurangnya perhatian pada pengaruh dan pentingnya elemen tipografi dalam suatu desain akan mengacaukan desain dan fungsi desain itu sendiri. Contohnya bila kita melihat brosur sebuah tempat peristirahatan , tentunya kita akan melihat

banyak foto yang menarik tentang tempat dan fasilitas dari tempat tersebut yang membuat kita tertarik untuk mengunjungi tempat tersebut untuk bersantai.

2.6.2 Desain dan Simbolisme

Simbol telah ada sejak adanya manusia, lebih dari 30.000 tahun yang lalu, saat manusia prasejarah membuat tanda-tanda pada batu dan gambar-gambar pada dinding gua di Altamira, Spanyol. Manusia pada jaman ini menggunakan simbol untuk mencatat apa yang mereka lihat dan kejadian yang mereka alami sehari-hari. Dewasa ini peranan simbol sangatlah penting dan keberadaannya sangat tak terbatas dalam kehidupan kita sehari-hari. Kemanapun kita pergi, kita akan menjumpai simbol-simbol yang mengkomunikasikan pesan tanpa penggunaan kata-kata. Tempat-tempat umum seperti pusat perbelanjaan, hotel, restoran, rumah sakit dan bandar udara; semuanya menggunakan simbol yang komunikatif dengan orang banyak, walaupun mereka tidak berbicara atau menggunakan bahasa yang sama.

Simbol sangat efektif digunakan sebagai sarana informasi untuk menjembatani perbedaan bahasa yang digunakan, contohnya sebagai komponen dari signing systems sebuah pusat perbelanjaan. Untuk menginformasikan letak toilet, telepon umum, restoran, pintu masuk dan keluar, dan lain-lain digunakan simbol. Bentuk yang lebih kompleks dari simbol adalah logo. Logo adalah identifikasi dari

sebuah perusahaan, karena itu suatu logo mempunyai banyak persyaratan dan harus dapat mencerminkan perusahaan itu. Seorang desainer harus mengerti tentang perusahaan itu, tujuan dan objektifnya, jenis perusahaan dan image yang hendak ditampilkan dari perusahaan itu. Selain itu logo harus bersifat unik, mudah diingat dan dimengerti oleh pengamat yang dituju.

2.6.3 Desain dan Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera atau fotografi (*nonphotographic image*) untuk visualisasi. Dengan kata lain, ilustrasi yang dimaksudkan di sini adalah gambar yang dihasilkan secara manual.

Pada akhir tahun 1970-an, ilustrasi menjadi tren dalam Desain Komunikasi Visual. Banyak orang yang akhirnya menyadari bahwa ilustrasi dapat juga menjadi elemen yang sangat kreatif dan fleksibel, dalam arti ilustrasi dapat menjelaskan beberapa subjek yang tidak dapat dilakukan dengan fotografi, contohnya untuk untuk menjelaskan informasi detil seperti cara kerja fotosintesis (Amy E. Arnston 1988:166 dalam Chitine, Elemen- Elemen dalam Desain Komunikasi Visual).

Seorang ilustrator seringkali mengalami kesulitan dalam usahanya untuk mengkomunikasikan suatu pesan menggunakan ilustrasi, tetapi jika ia berhasil, maka dampak yang ditimbulkan umumnya sangat

besar. Karena itu suatu ilustrasi harus dapat menimbulkan respon atau emosi yang diharapkan dari pengamat yang dituju. Ilustrasi umumnya lebih membawa emosi dan dapat bercerita banyak dibandingkan dengan fotografi, hal ini dikarenakan sifat ilustrasi yang lebih hidup, sedangkan sifat fotografi hanya berusaha untuk “merekam” momen sesaat.

Saat ini ilustrasi lebih banyak digunakan dalam cerita anak-anak, yang biasanya bersifat imajinatif. Contohnya ilustrasi yang harus menggambarkan seekor anjing yang sedang berbicara atau anak burung yang sedang menangis karena kehilangan induknya atau beberapa ekor kelinci yang sedang bermain-main. Ilustrasi-ilustrasi yang ditampilkan harus dapat merangsang imajinasi anak-anak yang melihat buku tersebut, karena umumnya mereka belum dapat membaca.

2.6.4 Desain dan Fotografi

Ada dua bidang utama di mana seorang desainer banyak menggunakan elemen fotografi, yaitu penerbitan (publishing) dan periklanan (advertising). Beberapa tugas dan kemampuan yang diperlukan dalam kedua bidang ini hampir sama. Menurut Margaret Donegan dari majalah GQ, dalam penerbitan (dalam hal ini majalah) lebih diutamakan kemampuan untuk bercerita dengan baik dan kontak dengan pembaca; sedangkan dalam periklanan (juga dalam majalah)

lebih diutamakan kemampuan untuk menjual produk yang diiklankan tersebut (Cotton 1990:117 dalam Christine).

Kriteria seorang fotografer yang dibutuhkan oleh sebuah penerbitan juga berbeda dengan periklanan. Dalam penerbitan, fotografer yang dibutuhkan adalah mereka yang benar-benar kreatif dalam “bercerita”, karena foto-foto yang mereka ambil haruslah dapat “bercerita” dan menunjang berita yang diterbitkan. Sedangkan dalam periklanan, fotografer yang dibutuhkan adalah mereka yang kreatif dan jeli, serta mempunyai keahlian untuk bervisualisasi. Contohnya, jika sebuah penerbit hendak menerbitkan berita tentang perampokan, maka fotografer harus berusaha untuk mengambil foto-foto yang dapat menunjang berita tersebut, misalnya suasana disekitar tempat kejadian, korban, saksi mata dan lain-lain. Jika sebuah perusahaan periklanan hendak mempromosikan suatu parfum wanita yang berkesan anggun dan lembut, maka fotografer harus dapat mengambil foto-foto yang menonjolkan keanggunan dan kelembutan dari parfum tersebut, misalnya dengan latar belakang kain sutra dengan warna-warna pastel yang berkesan lembut.

Fotografi sering dipakai selain karena permintaan klien, juga karena lebih “representatif”. Contohnya jika sebuah majalah yang memuat tentang wawancara dengan seorang bintang sinetron yang sedang naik daun, maka akan digunakan foto dari bintang itu untuk menunjang desain disamping isi berita itu sendiri. Contoh lain, untuk

menggambarkan sebuah tempat berlibur dalam sebuah brosur biro perjalanan, jika menggunakan ilustrasi hasilnya tidak akan semenarik dibandingkan dengan foto.

Fotografi sangat efektif untuk mengesankan keberadaan suatu tempat, orang atau produk. Sebuah foto mempunyai kekuasaan walaupun realita yang dilukiskan kadangkala jauh dari keadaan yang sesungguhnya. Selain itu sebuah foto juga harus dapat memberikan kejutan dan keinginan untuk bereksperimen, misalnya dalam hal mencoba resep masakan yang baru atau trenberpakaian terbaru.

Selain elemen-elemen ini, seorang desainer perlu mengerti tentang konsep dasar pemasaran dan hubungannya dengan visualisasi. Ia juga perlu mempunyai kemampuan untuk bekerja dengan rapi dan tepat. Ia juga perlu mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi (*people skills*) untuk menghadapi klien, supplier, sub kontraktor, percetakan dan lain-lain.

2.7 Media Sosial Twitter

Media sosial merupakan sarana yang digunakan seseorang untuk berinteraksi dengan yang lainnya. Dalam konteks ini, media sosial bisa digunakan untuk mempertahankan atau mengembangkan relasi atau interaksi sosial yang sudah ada dan bisa digunakan untuk mendapatkan teman-teman yang baru. Menurut Van Dijk (2006), mengutip apa yang dilakukan oleh Stanley Milgram, rata-rata setiap elemen dalam sebuah unit akan saling berkaitan dengan menurut *Six degrees of separation*, yang menyatakan bahwa manusia

lain dengan paling banyak enam orang yang saling berkaitan. Sejak kemunculan *classmates.com* dan *sixdegrees.com* di pertengahan tahun 1990-an, maka berbagai jenis media sosial mulai bermunculan dan bahkan sudah spesifik ke bidang-bidang tertentu. Hal ini terlihat dengan adanya media semacam *facebook*, *twitter*, *Linkin* (mengkhususkan untuk bisnis dan profesional), *devianART* (mengkhususkan untuk *digital art*), *Ayn* dan *CouchSurfing (travelling)*, *flickr* (berbagi foto), dan beberapa lainnya.

Media sosial pun merambah sampai pada alat untuk menggerakkan massa. Masih terlintas bagaimana gerakan satu juta *facebook*, *twitter*, *instagram* dan *path* serta banyak lagi media sosial baru yang muncul di era teknologi yang semakin maju dan begitu pula dengan adanya komunitas-komunitas yang, dibentuk didalam media sosial, yang baik komunitas yang telah ada maupun komunitas yang terbentuk khusus karena adanya pertemuan di dunia maya.

Twitter adalah layanan jejaring sosial dan *mikro-blogging* yang memungkinkan penggunaanya untuk mengirim dan membaca pesan berbasis teks hingga 140 karakter, yang dikenal dengan sebutan kicauan (*tweet*). *Twitter* didirikan pada bulan Maret 2006 oleh Jack Dorsey, dan situs jejaring sosialnya diluncurkan pada bulan Juli. Sejak diluncurkan, *twitter* telah menjadi salah satu dari sepuluh situs yang paling sering dikunjungi di Internet, dan dijuluki dengan " pesan singkat dari Internet". Di *twitter*, pengguna tak terdaftar hanya bisa membaca kicauan, sedangkan pengguna terdaftar bisa memosting kicauan melalui antarmuka situs web, pesan singkat (SMS), atau melalui berbagai aplikasi untuk perangkat seluler.

Twitter dengan akun *Meme Comik Indonesia (@MemeComicIndo)* bergabung pada agustus 2012 dengan jumlah pengikut pada bulan september sebanyak 131.000, 13.600 twett dan foto/ video yang telah diunggah sebanyak 2872. Sebagian besar gambar meme komik yang diposting berlatar belakang kehidupan sehari-hari manusia mulai dari percintaan, politik, keluarga, hobi, dll. Pengikut dari akun *Twitter Meme Comik Indonesia* bukan sekedar hanya dapat menikmati posting yang dilakukan oleh admin tetapi juga dapat memposting hasil karyanya. Kreativitas admin dalam mengkombinasikan tulisan dengan gambar menjadikan daya tarik bagi pengikut akun.

2.8 Pengertian Tentang Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia (Sobur 2013:15). 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 dicampuradukan dengan mengkomunikasikan (to communicate). Memaknai berarti bahwa objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi system terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179; Kurniawan, 2001 : 53 dalam Sobur 2013:15)

Dalam ranah penelitian komunikasi visual, makna-makna simbol tersebut relevan untuk dianalisis dengan menggunakan pendekatan metode analisis semiotika. Berdasarkan pandangan semiotika, bila seluruh praktik sosial

dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya dapat juga dipandang sebagai tanda, hal ini dimungkinkan karena luasnya pengertian tanda itu sendiri (Tinarbuko, 2012).

Roland Barthes pemikiran Saussure itu masih berada pada tingkat pertama, jadi menurut Barthes masih ada tingkatan kedua yaitu konotasi pada penanda dan *mithe* atau mitos pada petanda. Dalam kerangka barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi yang di sebutnya kepada ‘mitos’ dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.

Roland Barthes membuat sebuah model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda melalui analisis semiotik ini. Kita tidak hanya mengetahui bagaimana isi pesan yang hendak disampaikan, melainkan juga bagaimana pesan dibuat, simbol-simbol apa yang digunakan untuk mewakili pesan-pesan melalui film yang disusun pada saat disampaikan kepada khalayak. Teori Barthes memfokuskan pada gagasan tentang signifikasi dua tahap, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah definisi objektif kata tersebut, sedangkan konotasi adalah makna subjektif atau emosionalnya (Alex Sobur, 2003 : 263). Adapun cara kerja atau langkah-langkah model Semiotik Roland Barthes dalam menganalisis makna dapat dipetakan sebagai berikut :

Mitos	<u>Tanda (Ideologi)</u>	
Konotasi	<u>Tanda - Budaya/Ideologi</u> (Penanda)	(Petanda)
Denotasi	(Penanda)	(Petanda)

Tabel 11. Peta pemikiran tanda Roland Barthes

Dari peta Barthes tersebut terlihat bahwa tanda denotasi terdiri atas penanda dan petanda. Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (Alex Sobur, 2004 : 69). Dari penanda konotatif akan memunculkan petanda konotatif yang kemudian akan melandasi munculnya tanda konotatif. Secara epistemologis, semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda” (Sudjiman dan Van Zoest, 1996: vii) atau *seme* yang berarti “penafsir tanda”. Umberto Eco (Alex Sobur, 2006: 95) menyatakan tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dan dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Istilah semiotika, semiologi atau strukturalisme secara bergantian untuk maksud yang sama) adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda.

Tanda-tanda itulah yang merupakan perangkat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia (Sobur 2004: 15). Suatu tanda hanya mengemban arti (*significant*) dalam kaitannya dengan pembacanya. Pembaca itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signifier*) sesuai dengan konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan (Sobur, 2004: 17).

2.9 Kerangka Pikir

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai sejarah perkembangan gambar dari zaman pra sejarah sampai saat ini muncul sebuah gambar ilustrasi telah memberikan gambaran awal tentang konsep gambar. Gambar pada awal

penciptaanya merupakan sebuah pesan yang diwujudkan dalam bentuk visual, yang selanjutnya sampai saat ini gambar masih memiliki pengaruh yang besar dalam pemenuhan kebutuhan manusia. Kebutuhan akan gambar sangatlah variatif dari kebutuhan rohani berupa keindahan, sampai kebutuhan untuk menyampaikan pesan verbal dan non verbal.

Meme komik termasuk kedalam jenis aliran seni populer, gaya dan aliran yang digunakan kekinian. Jika dilihat dari bentuk dan jenis maka meme termasuk kedalam seni kontemporer. Pada awal terbentuknya meme bukan langsung berwujud gambar seperti yang ada saat ini. Awal kemunculan meme diperkenalkan oleh Clinton Richard Dawkins, yang pada awalnya meme merupakan sebuah ide yang disebarluaskan dan banyak ditiru oleh manusia. Meme dapat berupa tulisan, ide, musik, gambar, dan lain sebagainya.

Fenomena yang terjadi saat ini merupakan perkembangan *meme*. Gambar yang mempunyai dasar warna hitam dan putih ini telah menjadi sebuah fenomena baru yang digemari oleh banyak orang. Banyak kalangan masyarakat yang menggunakan meme untuk mengekspresikan situasi yang terjadi didalam dirinya, bahkan gambar meme banyak yang mengungkap sisi negatif dari diri sendiri.

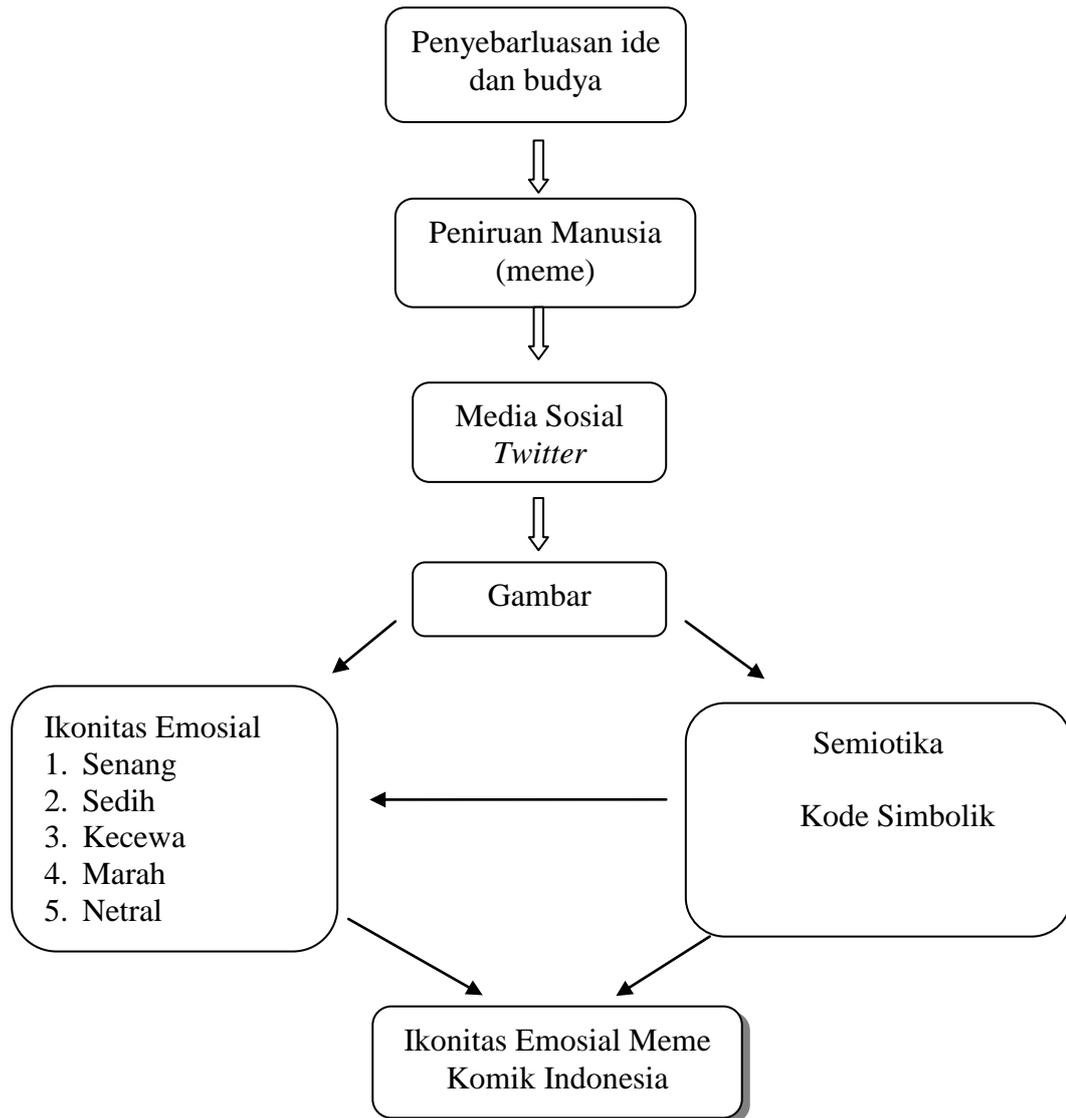
Terbentuknya objek gambar meme pertama kali dibuat oleh Whyne dengan karakter jahil. Selanjutnya gambar ini mudah menyebar dengan bantuan jaringan internet, pengguna internet dapat dengan mudah melihat bahkan mengatur ulang gambar meme dengan pesan yang berbeda. Tidak ada hak

cipta resmi untuk gambar meme, semua orang dapat membuat karakter baru atau menggunakan karakter yang sudah ada.

Pesan yang disampaikan beraneka ragam, yang paling menonjol dari meme adalah cara mengungkapkan pesan yang berisikan sisi negatife dari kehidupan. Kegiatan buruk, sikap yang negative di diri manusia, dan proses sosial yang berlangsung di kehidupan menjadi latar belakang dai gambar meme ini. Sebagian besar masyarakat memadang bahwa meme hanya sebuah gambar humor namun jika dilihat secara mendalam meme bukan sekedar gambar namun sebuah penyebarluasan ide yang dapat berwujud gambar, tulisan, musik dan lain sebagainya.

Semua orang pada awalnya meniru, selanjutnya mereplika dengan bebas, dari sini manusia bisa merubah dunia (Blacmore 2000: 69). Penjelasan tersebut memberi sebuah gambaran bahwa pada awalnya masyarkat meniru dari sebuah penciptaan yang lainya dan selanjutnya akan dikembangkan. penggunaan media visual berupa gambar seperti ini dapat menjadi pedoman awal penelitian tentang makna yang terkandung didalamnya.

Fokus penelitian dilakukan pada gambar meme dengan menggukan aspek ikonitas emosional dan mengaitkannya dengan keadaan yang sedang terjadi pada periode bulan November 2014. Unsur emosi yang akan diteliti berupa emosi netral, marah, senang, sedih, takut, dan jijik. Bentuk emosi secara visual yang akan digunakan sebagai acuan awal selanjutnya konten seperti tulisan dan peristiwa yang sedang terjadi menjadi penguat data.



Tabel 12. Kerangka Pikir