

**REPRESENTASI NILAI-NILAI KARAKTER ANAK PADA KOMIK
ONLINE WEBTOON
(Studi Semiotika Charles Sanders Peirce pada Komik *Online* Webtoon
“Pupus Putus Sekolah”)**

(Skripsi)

Oleh
ADIRA NUR ADRIANY
1916031002



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

REPRESENTASI NILAI-NILAI KARAKTER ANAK PADA KOMIK *ONLINE* WEBTOON

(Studi Semiotika Charles Sanders Peirce pada Komik
Online Webtoon “Pupus Putus Sekolah”)

Oleh

ADIRA NUR ADRIANY

Pupus Putus Sekolah adalah komik yang memiliki genre *slice of life* menceritakan tentang keseharian Pupus yang ingin belajar banyak hal tetapi ia mengalami putus sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk memahami representasi nilai-nilai karakter anak dalam Komik Pupus Putus Sekolah. Tipe penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang bersifat deskriptif yaitu dengan cara reduksi data, menampilkan data dalam bentuk tabel dan deskripsi, analisis data menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce, dan menarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan tiga tahapan analisis semiotika Charles Sanders Peirce diantaranya tahap pertama *Representamen* terdiri dari *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*, tahap kedua *Object* terdiri dari *Icon*, *Index*, dan *Symbol*, dan tahap ketiga *Interpretan* terdiri dari *Rheme*, *Dicent Sign*, dan *Argument*. Penelitian ini berfokus pada dialog dan tindakan non-verbal dari 23 episode *season 1* Komik Pupus Putus Sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komik Pupus Putus Sekolah merepresentasikan nilai-nilai karakter anak yang baik dan buruk. Komik Pupus Putus Sekolah merepresentasikan delapan nilai-nilai karakter baik diantaranya yaitu nilai tanggung jawab, nilai peduli sosial, nilai komunikatif, nilai rasa ingin tahu, nilai kerja keras, nilai gemar membaca, nilai jujur, dan nilai menghargai prestasi. Nilai-nilai karakter buruk yang ditampilkan komik ini yaitu nilai kurang sopan santun, nilai tidak jujur, dan nilai rendah diri. Komik Pupus Putus Sekolah ini menonjolkan karakter Pupus yang mengalami putus sekolah, menyinggung tentang pengajaran dalam dunia pendidikan yang kurang mendukung anak yang memiliki kepribadian yang berbeda-beda, dan menggambarkan bahwa pengetahuan tentang nilai-nilai kehidupan tidak hanya dapat diperoleh melalui pendidikan formal.

Kata Kunci : Komik Pupus Putus Sekolah, Nilai-Nilai Karakter Anak, Representasi.

ABSTRACT

REPRESENTATION OF CHILD CHARACTER VALUES IN WEBTOON ONLINE COMIC

**(Charles Sanders Peirce Semiotics Study on the Webtoon
Online Comic “Pupus Dropout School”)**

By

ADIRA NUR ADRIANY

Pupus Dropout School is a comic that has a slice-of-life genre that tells about the daily life of Pupus who wants to learn many things but he experiences dropping out of school. This study aims to understand the representation of children's character values in the Pupus Dropout School Comic. The type of research used is descriptive qualitative using data reduction, displaying data in the form of tables and descriptions, analyzing data using Charles Sanders Peirce's semiotics, and drawing conclusions. This study uses three stages of Charles Sanders Peirce's semiotic analysis including the first stage of Representamen consisting of Qualisign, Sinsign, and Legisign, the second stage of Object consisting of Icon, Index, and Symbol, and the third stage of Interpretation consisting of Rheme, Dicent Sign, and Argument. This research focuses on dialogue and non-verbal actions from 23 episodes of season 1 of Pupus Dropout School Comic. The results of the study showed that Pupus Dropout School Comic represented good and bad children's character values. Pupus Dropout School Comic represents eight good character values including the value of responsibility, the value of social care, the value of communicative or friendliness, the value of curiosity, the value of hard work, the value of fond of reading, the value of being honesty, and the value of appreciating achievement. The bad character values displayed in this comic are the lack of courtesy, dishonesty, and low self-esteem. This Pupus Drops School comic features the character Pupus who has dropped out of school, alludes to teaching in education that does not support children with different personalities, and illustrates that knowledge about life values cannot only be obtained through formal education.

Keywords: *Pupus Dropout School Comic, Children's Character Values, Representation*

**REPRESENTASI NILAI-NILAI KARAKTER ANAK PADA KOMIK
ONLINE WEBTOON
(Studi Semiotika Charles Sanders Peirce pada Komik *Online* Webtoon
“Pupus Putus Sekolah”)**

Oleh
ADIRA NUR ADRIANY

Skripsi
Sebagai Syarat untuk mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI
Pada
Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **REPRESENTASI NILAI-NILAI KARAKTER ANAK PADA KOMIK *ONLINE* WEBTOON (Studi Semiotika Charles Sanders Peirce pada Komik *Online* Webtoon “Pupus Putus Sekolah”)**

Nama Mahasiswa : Adira Nur Adriany

Nama Pokok Mahasiswa : 1916031002

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Vito Prasetya, S.Sos., M.Si.

NIP. 198705272019031011

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.

NIP. 198007282005012001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Vito Frasetya, S.Sos., M.Si.**



Penguji Utama

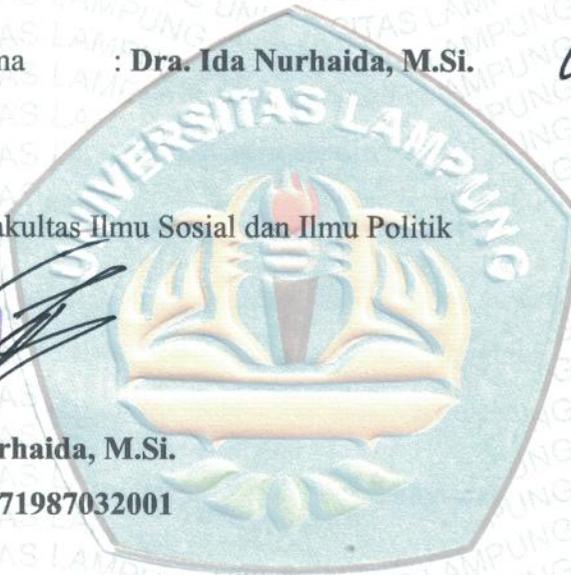
: **Dra. Ida Nurhaida, M.Si.**

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dra. Ida Nurhaida, M.Si.

NIP.196108071987032001



Tanggal Lulus Skripsi : 21 Juli 2023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adira Nur Adriany
NPM : 1916031002
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat : Jln. Lintas Sumatra No. 04, Tiuh Balak Pasar, Baradatu,
Way Kanan
No. Handphone : 085173210562

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Representasi Nilai-Nilai Karakter Anak pada Komik *Online* Webtoon (Studi Semiotika Charles Sanders Peirce pada Komik *Online* Webtoon ‘Pupus Putus Sekolah’)**” adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 21 Juli 2023
Yang membuat pernyataan,



Adira Nur Adriany
Adira Nur Adriany
NPM. 1916031002

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Adira Nur Adriany, lahir di Kotabumi, 21 Mei 2001. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dari Bapak Adrianus M. dan Ibu Dahliana. Penulis menempuh Taman Kanak-Kanak RA. Kartini pada tahun 2006, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SDN 1 Setia Negara pada tahun 2007, melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 1 Baradatu pada tahun 2013, melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMAS Al-Kautsar pada tahun 2016, kemudian pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN.

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Ilmu Komunikasi menjabat sebagai Sekretaris Bidang Photography pada tahun 2021 dan menjadi anggota dalam bidang Kewirausahaan pada tahun 2021. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pakuan Baru, Kecamatan Pakuan Ratu, Kabupaten Way Kanan dan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Event&Wedding Organizer bernama Zayn Organizer.

MOTTO

*“Dreaming Without Limit, Trying Hard to Achieve it
and Don't Forget to Pray to Allah Swt.”*

*“Hidup ini adalah petualangan. semua orang memiliki petualangannya
masing-masing, maka jadilah seorang petualang yang
melakukan hal terbaik” – Tere Liye*

PERSEMBAHAN

*Semua perjuangan dan kerja keras yang telah dilalui
tidak lepas dari peran yang Maha Kuasa Allah Swt.*

*Semuanya Ku Persembahkan untuk Keluarga Tercinta
Mama, Papa, Kakak, dan Adek.*

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji Syukur kehadiran Allah Swt, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“Representasi Nilai-Nilai Karakter Anak pada Komik Online Webtoon (Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Komik *Online* Webtoon “Pupus Putus Sekolah”)** sebagai salah satu syarat menempuh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa tidak lepas dari hambatan dan kesulitan. Tanpa bantuan, dukungan, motivasi, dan semangat dari berbagai pihak penyusunan skripsi ini mungkin tidak akan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah Swt, zat yang Maha Kuasa, telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga tercinta, yang terus memberikan dukungan, semangat, dan pembiayaan selama menempuh pendidikan hingga selesai.
3. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dan selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan masukan terhadap proses pengerjaan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
4. Ibu Wulan Suciska, S.Ikom., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.
5. Bapak Toni Wijaya, S.Sos., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.

6. Bapak Vito Frasetya, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, masukan, ilmu, pengalaman, dan kesabaran dalam membimbing penulis selama pengerjaan skripsi.
7. Ibu Nanda Utarida, S.Sos., M.Si., selaku dosen pembimbing akademik yang menjadi mentor memberikan arahan, masukan, ilmu pengetahuan mulai dari penulis menjadi mahasiswa baru hingga saat ini.
8. Seluruh dosen, staf, administrasi, dan karyawan Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membantu sejak awal perkuliahan hingga saat ini.
9. Teman dekat “4Squad Ciwi Ikom” Alfhitri Ismaysuri, Tri Yuniati, dan Sela Saputri yang saling mendukung, berjuang bersama, berbagi suka duka bersama dari awal kuliah hingga berjuang mencapai sarjana Ilmu Komunikasi.
10. Teman dekat dari SMP sampai sekarang “KITA” walaupun saling jauh mulai beda SMA, beda Universitas, beda pulau tetap saling memberi dukungan, menjadi tempat pulang, berbagi suka duka bersama, dan berjuang mencapai pendidikannya masing-masing.
11. Teman-teman angkatan 2019 dari masuk kuliah saling berbagi ilmu, mendukung satu sama lain, berbagi cerita seru, dan mulai berjuang bersama mengerjakan skripsi.
12. Segenap Rekan Pejabat Pengurus HMJ Ilmu Komunikasi periode 2021 dan rekan-rekan anggota bidang lain dan Pengurus HMJ periode 2017/2018, yang telah berbagi pengalaman berorganisasi, bekerja sama bareng menjalankan program kerja, berbagi pengalaman, dan cerita suka dan duka.

Bandarlampung, Juli 2023

Adira Nur Adriany

DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|--|-----------|
| DAFTAR ISI..... | ii |
| DAFTAR TABEL | v |
| DAFTAR GAMBAR..... | vi |
| I . PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 9 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 9 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 10 |
| 1.5 Kerangka Pikir | 10 |
| II . TINJAUAN PUSTAKA..... | 12 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu | 12 |
| 2.2 Gambaran Umum Penelitian | 15 |
| 2.2.1 Profil Komik | 15 |
| 2.2.2 Profil Karakter Komik | 15 |
| 2.2.3 Sinopsis Komik..... | 19 |
| 2.3 Komik..... | 20 |
| 2.3.1 Pengertian Komik <i>Online</i> | 20 |
| 2.3.2 Elemen Komik | 21 |
| 2.3.3 Jenis-Jenis Komik | 23 |
| 2.3.4 Webtoon..... | 24 |

| | |
|---|-----------|
| 2.4 Representasi | 30 |
| 2.5 Konstruksi Realitas | 31 |
| 2.6 Semiotika..... | 32 |
| 2.6.1 Tradisi Komunikasi..... | 32 |
| 2.6.2 Konsep Dasar Semiotika dalam Ranah Ilmu Komunikasi..... | 33 |
| 2.6.3 Semiotika sebagai Metodologi Analisis Penelitian..... | 35 |
| 2.6.4 Pengertian Semiotika | 37 |
| 2.6.5 Semiotika Charles Sanders Peirce | 38 |
| 2.7 Nilai-Nilai Karakter | 42 |
| 2.7.1 Pengertian Nilai-Nilai Karakter | 42 |
| 2.7.2 Pentingnya Nilai-Nilai Karakter bagi Masyarakat..... | 43 |
| 2.7.3 Pembentukan Nilai Karakter Anak | 44 |
| 2.7.4 Jenis-Jenis Nilai-Nilai Karakter | 47 |
| III . METODOLOGI PENELITIAN | 53 |
| 3.1 Paradigma Penelitian..... | 53 |
| 3.2 Pendekatan Penelitian | 54 |
| 3.3 Definisi Konseptual..... | 54 |
| 3.4 Fokus Penelitian | 56 |
| 3.5 Sumber Data..... | 57 |
| 3.6 Teknik Pengumpulan Data..... | 57 |
| 3.7 Teknik Analisis Data..... | 58 |
| 3.8 Keabsahan Penelitian | 59 |
| IV . HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 61 |
| 4.1 Hasil | 61 |
| 4.2 Pembahasan..... | 122 |
| 4.3 Pembahasan Representasi Karakter Komik | 133 |
| 4.4 Konstruksi Realitas Komik Pupus Putus Sekolah..... | 137 |

| | |
|-------------------------------------|------------|
| V . SIMPULAN DAN SARAN | 140 |
| 5.1 Simpulan | 140 |
| 5.2 Saran..... | 141 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 142 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1 Penelitian Terdahulu | 12 |
| Tabel 2 Klasifikasi Tahapan Analisis Semiotika Charles S. P..... | 33 |
| Tabel 3 Analisis Hasil Data | 44 |
| Tabel 4 Hasil Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce..... | 48 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1 Logo Webtoon..... | 4 |
| Gambar 2 Tampilan Webtoon di PC..... | 4 |
| Gambar 3 Kerangka Pikir..... | 11 |
| Gambar 4 Komik Pupus Putus Sekolah karya Kurnia Harta Winata..... | 15 |
| Gambar 5 Pupus | 16 |
| Gambar 6 Nenek | 16 |
| Gambar 7 Pak Lik | 17 |
| Gambar 8 Profesor | 17 |
| Gambar 9 Mak Luwe | 18 |
| Gambar 10 Oky..... | 18 |
| Gambar 11 Madam Lie | 18 |
| Gambar 12 Contoh Panel Komik Pupus Putus Sekolah | 21 |
| Gambar 13 Contoh Parit Komik Pupus Putus Sekolah..... | 22 |
| Gambar 14 Balon Ucapan | 22 |
| Gambar 15 Balon Pikiran..... | 23 |
| Gambar 16 Balon Captions | 23 |
| Gambar 17 Genre Drama | 25 |
| Gambar 18 Genre Fantasi | 26 |
| Gambar 19 Genre Kerajaan..... | 26 |
| Gambar 20 Genre Komedi | 27 |
| Gambar 21 Genre Aksi..... | 27 |
| Gambar 22 Genre Slice of life | 28 |

| | |
|---|----|
| Gambar 23 Genre Romantis..... | 28 |
| Gambar 24 Genre Thriller..... | 29 |
| Gambar 25 Genre Horor..... | 29 |
| Gambar 26 Genre Lokal..... | 30 |
| Gambar 27 Hubungan Triadik Semiotika Peirce | 39 |
| Gambar 28 Proses Semiotika Tak Terbatas | 40 |

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting untuk menunjang pembangunan Indonesia. Dalam peraturan perundang-undangan No. 23 Tahun 2003 pasal 23 telah dipaparkan bahwa kewajiban setiap warga negara untuk menempuh pendidikan selama enam tahun. Pelaksanaan wajib belajar ini tidak lepas dari peran lembaga pendidikan pemerintah, orang tua, dan masyarakat. Adanya anak putus sekolah merupakan permasalahan bagi dunia pendidikan yang perlu diperhatikan lebih baik lagi. Berdasarkan data BPS tentang angka anak putus sekolah sesuai jenjang pendidikan di tahun 2018-2019 mengalami penurunan yaitu tahun 2018 tingkat SD sebanyak 0,51%, SMP sebanyak 1,67%, SMA sebanyak 2,94%, sedangkan tahun 2019 tingkat SD 0,37%, tingkat SMP 1,07%, dan SMA 1,76%. Di tahun 2020-2022 berdasarkan data BPS menunjukkan angka anak putus sekolah mengalami peningkatan yaitu tahun 2020 SD 0,11%, SMP 1,04%, SMA 1,13%, kemudian tahun 2021 di tingkat SD sebanyak 0,12%, SMP 0,9%, SMA 1,12%, dan terdapat peningkatan tahun 2022 SD mencapai 0,13%, SMP mencapai 1,06%, dan SMA mencapai 1,38%.

Banyaknya angka anak putus sekolah ini dapat disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan penelitian Yaner dkk tentang “Analisis Penyebab Anak Putus Sekolah bagi Keluarga Miskin (Studi Kasus Anak Sekolah Dasar pada Keluarga Miskin di Kampung Lio Kota Depok)” dapat diketahui bahwa faktor penyebab anak putus sekolah dibagi menjadi dua yaitu faktor internal meliputi intelegensi, motivasi, tingkat kesadaran peserta didik, dan faktor tidak menyukai sekolah, serta faktor eksternal meliputi faktor ekonomi, sekolah, dan sosial budaya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan berdasarkan faktor internal terdapat tiga faktor penyebab yang menonjol yaitu faktor motivasi peserta didik dipengaruhi oleh pengalaman buruk yang dialaminya karena sikap seorang guru, faktor tingkat kesadaran peserta didik dipengaruhi oleh peran orang tua bekerja sama dengan sekolah untuk memberikan kepedulian kepada peserta didik memahami pentingnya bersekolah, dan faktor tidak menyukai sekolah dipengaruhi sekolah yaitu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang baik dan peran orang tua memberikan perhatian kepada anak tentang kegiatannya di sekolah. Berdasarkan faktor internal terdapat satu faktor yang menonjol menyebabkan anak putus sekolah yaitu faktor sekolah dipengaruhi hubungan yang baik antara guru dan siswa selama proses pembelajaran di sekolah serta hubungan baik dengan teman-teman sekolah. Dari faktor internal dan eksternal penyebab anak putus sekolah dapat disimpulkan bahwa peran sekolah dalam menciptakan lingkungan sekolah yang baik berpengaruh terhadap keinginan anak bersekolah dan peran orang tua sangat diperlukan menanamkan nilai-nilai karakter berperan untuk menumbuhkan motivasi dan kesadaran anak bersekolah.

Clyde Kluckhohn (1953) dalam Mustari (2011) mendefinisikan nilai dalam artian sempit adalah suatu standar yang waktunya langgeng, sedangkan nilai dalam artian luas adalah suatu standar yang mengatur sistem tindakan.

Kemdikbud Ristek (2010) dalam Fadilah dkk (2021) mendefinisikan karakter adalah sifat, kebiasaan tingkah laku atau perilaku seseorang yang berasal dari hasil nilai kebaikan yang diyakininya dan menjadi pedomannya dalam berpikir, bersikap, dan bertindak. Penanaman nilai-nilai karakter sangat diperlukan kepada anak karena pada usia dini akan membantu anak berkembang secara intelektual, emosional, dan spiritual yang matang. Penanaman nilai-nilai karakter ini memerlukan peran dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Selain lingkungan sekolah dan keluarga, saat ini dengan perkembangan internet dapat menjadi sarana pembelajaran bagi anak tentang nilai-nilai karakter.

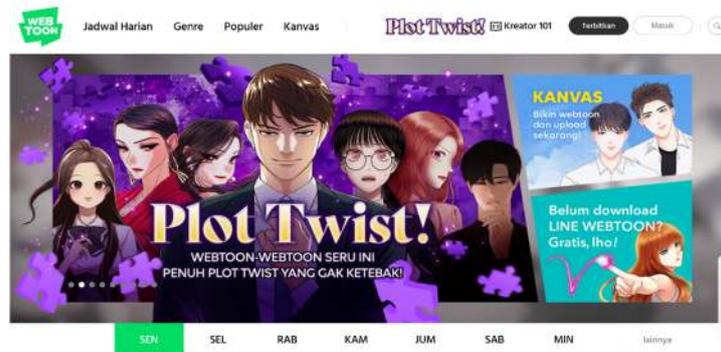
Perkembangan internet dapat memberikan dampak negatif dan dampak positif seperti kemudahan mendapatkan informasi dapat menjadi sumber pengetahuan salah satunya tentang penerapan nilai-nilai karakter melalui media komik. Komik merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang memberikan informasi alur cerita melalui teks dan gambar. Definisi komik pada awalnya diperkenalkan oleh Will Eisner tahun 1986 melalui bukunya yaitu *Comic and Sequential Art*. Will Eisner mendefinisikan komik adalah suatu tatanan gambar dan balon kata yang berurutan untuk menceritakan suatu ide. Scott McCloud dalam buku berjudul *Understanding Comic* mendefinisikan komik merupakan kumpulan gambar dan lambang lainnya yang berdekatan berurutan untuk memberikan informasi kepada pembaca (Maharsi, 2011).

Seiring perkembangan teknologi, komik memiliki berbagai jenis mulai dari komik strip (komik potongan), komik buku, hingga saat ini muncul komik *online* atau *web* komik. *Web* komik atau komik *online* ini memiliki kelebihan yang menawarkan kepraktisan dapat diakses melalui *mobile phone* atau *personal computer* (PC) oleh semua orang dan lebih murah dibanding komik cetak.

Salah satu situs web atau aplikasi komik yang menjadi sarana pembaca komik *online* yaitu Webtoon. Webtoon adalah singkatan dari *Web* dan *Cartoon* yang berarti sebuah *website* yang menyediakan kartun atau komik secara *online*. Aplikasi Webtoon ini merupakan aplikasi besutan asal negara Korea Selatan yang mulai dikenal di Indonesia sejak tahun 2015.



Gambar 1 Logo Webtoon



Gambar 2 Tampilan Webtoon di PC

Berdasarkan data CNN Indonesia menjelaskan bahwa pada awal masuknya aplikasi Webtoon di Indonesia didominasi oleh manhwa kreator dari Korea Selatan, kemudian di awal tahun 2015 kreator komik Si Juki menjadi kreator Indonesia pertama yang dimuat di Webtoon. Di tahun 2015 Webtoon mengadakan kompetisi untuk mencari webtunis Indonesia sehingga menemukan kreator potensial diantaranya komik *Archie the Red Cat* karya Eggnoid, komik *Tahilalats* karya Nurfadli Mursyid, *Flawless* karya Shinshinhye, komik *My Pre-Wedding* dan komik *304th Study Room*. Aplikasi Webtoon ini memiliki beberapa fitur yang unggul diantaranya aplikasi webtoon ini mudah diakses melalui handphone atau PC, pengguna dapat mengunduh gratis komik, dan memiliki berbagai genre komik mulai dari drama, fantasi, komedi, aksi, kerajaan, romantis, *slice of life*, *thriller*, dan horor.

Di tahun 2016 aplikasi Webtoon di Indonesia menjadi sangat digemari hingga mencapai 6 juta pengguna dan memiliki 88 komik yang terdiri dari 36 komik lokal Indonesia dan 11 komik lokal Indonesia yang telah tamat.

Salah satu komik lokal Indonesia yang dapat diakses melalui *Webtoon* yaitu berjudul “Pupus Putus Sekolah”. Komik Pupus Putus Sekolah adalah komik yang bergenre *slice of life* dengan menceritakan keseharian Pupus yang ingin belajar banyak hal tetapi tidak ingin bersekolah. Komik Pupus Putus Sekolah karya Kurnia Harta Winata ini rilis sejak 20 Agustus 2021 hingga 25 Agustus 2022 memiliki dua *season* dengan 89 episode. Saat ini, komik Pupus Putus Sekolah sedang hiatus (berhenti sementara) untuk melanjutkan season 3. Komik ini hingga saat ini cukup populer di genre *slice of life* hingga memiliki pembaca sebanyak 32,1 jt dan *rate* komik sebanyak 9,91.

Komik Pupus Putus Sekolah ini memiliki tokoh utama yaitu bernama Pupus. Pada *season* satu diceritakan bagaimana latar seorang Pupus menjadi Putus Sekolah yang disebabkan oleh faktor internal yaitu Pupus tidak menyukai sekolah karena mengalami pengalaman memalukan ketika menjawab pertanyaan guru dan Pupus yang memiliki pribadi yang bebas dianggap aneh oleh teman-temannya. Selain itu, faktor eksternal ekonomi keluarga Pupus berpengaruh Pupus Putus Sekolah yaitu Pupus yang hanya tinggal bersama nenek menjalankan usaha warung untuk memenuhi kebutuhan hidup dan sekolah Pupus. Akan tetapi, setelah Nenek meninggal Pupus harus hidup berpindah-pindah mengikuti paman dan bibinya tidak mementingkan sekolah Pupus sehingga Pupus Putus Sekolah. Suatu hari Pupus membantu Pamannya bekerja bersih-bersih di sebuah kampus bertemu seorang Profesor dan mengangkat Pupus menjadi asisten rumah tangga serta mengajarkan Pupus berbagai pengetahuan baru.

Pada *season* dua memiliki latar belakang cerita Pupus yang telah tinggal bersama Profesor dan ingin mempelajari sesuatu hal yang baru yaitu memasak untuk Profesor. Pada *season* dua ini kehadiran tokoh tambahan yaitu Madam Lie seorang sahabat Profesor pemilik restoran mengajarkan Pupus bagaimana cara memasak yang baik. Di *season* dua ini berfokus bagaimana sikap Pupus menghadapi pembelajaran yang diberikan oleh Madam Lie yang keras dan beberapa konflik yang terjadi antara Pupus, Profesor, dan Madam Lie.

Secara garis besar *season* satu berfokus pada pengenalan karakter Pupus, proses Profesor memberikan pembelajaran pengetahuan dan nilai-nilai karakter kepada Pupus, dan mengajarkan bahwa setiap karakter anak adalah unik utuh sebagai pribadinya masing-masing. *Season* kedua berfokus pada perkembangan karakter Pupus melakukan tujuan barunya yaitu dapat memasak bubur untuk Profesor ketika sakit dan kegigihan Pupus menerima pembelajaran yang keras dari Madam Lie.

Komik Pupus Putus Sekolah ini sebagai produk dari media komik *online* Webtoon memiliki karakter Pupus yang putus sekolah. Dengan latar belakang Pupus anak putus sekolah ini dapat menimbulkan permasalahan apabila pembaca langsung menerima pemahaman tidak perlu bersekolah hanya perlu berguru dengan Profesor. Di sisi lain, komik ini menunjukkan karakter Pupus yang putus sekolah dan tidak bersekolah formal ini memiliki kemauan belajar yang kuat hal baru dari lingkungan sekitarnya. Karakter Profesor yang berperan sebagai keluarga Pupus setelah neneknya meninggal mengajarkan Pupus pengetahuan yang baru dan nilai-nilai karakter kepada Pupus. Cara mengajar yang diterapkan oleh Profesor kepada Pupus ini cukup unik yaitu metode cantrik menyesuaikan pembelajaran dengan apa yang diinginkan oleh Pupus dan mendorong Pupus menyadari keunikan dirinya sehingga menambah daya tarik komik ini.

Komik ini juga menyinggung tentang nilai kehidupan, pendidikan, dan beberapa stigma masyarakat tentang anak putus sekolah. Komik ini mengandung banyak makna yang mengajarkan bahwa untuk mendapatkan berbagai pengetahuan baru tidak hanya melalui sekolah. Dengan dualisme pro dan kontra putus sekolah dalam komik ini, maka peneliti menyadari dibutuhkan pengkajian apakah tanda nilai-nilai karakter yang ditunjukkan oleh karakter komik dapat menimbulkan dampak baik atau buruk pada angka anak putus sekolah.

Untuk menelaah makna nilai-nilai karakter yang ditampilkan pada komik ini maka peneliti menggunakan analisis semiotika sebagai ilmu yang mengkaji tentang makna dari suatu tanda dan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Fiske dalam (Djerubu dkk, 2022) menjelaskan bahwa analisis semiotika berdasarkan mazhab komunikasi termasuk ke dalam aliran semiotik yaitu aliran komunikasi yang memiliki pandangan komunikasi sebagai produksi makna dan pertukaran makna. Mazhab semiotik ini memandang bahwa pesan adalah hasil konstruksi dari interaksi antara komunikan dengan komunikator yang kemudian menghasilkan makna. Pemaknaan tanda merupakan hal yang penting bagi manusia, dengan memaknai tanda dari berbagai peristiwa manusia dapat menyampaikan apa pikiran dan keinginannya. Ernst Cassirer dalam (Wibowo, 2013) menjelaskan bahwa manusia disebut sebagai *animal symbolicum* artinya manusia adalah makhluk yang menggunakan simbol berupa bahasa untuk berpikir dan beraktivitas.

Dalam praktik penggunaan bahasa tentunya diperlukan adanya proses interpretasi makna sehingga tidak menimbulkan penyimpangan makna. Seiring perkembangan pengetahuan manusia kemudian mengembangkan studi yang mempelajari makna suatu lambang yang disebut semiotika. Semiotika secara terminologis dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Wibowo, 2013).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan objek penelitian yaitu komik Webtoon berjudul ‘Pupus Putus Sekolah’, dalam sebuah komik terdapat gambar dialog antar tokoh dan tindakan non-verbal yang menunjukkan tanda-tanda. Oleh karena itu, analisis semiotika dinilai relevan untuk menelaah tanda-tanda laten yang ada di dalam komik.

Salah satu tokoh semiotika yaitu Charles Sanders Peirce yang mendefinisikan semiotika adalah nama lain dari logika yaitu doktrin formal tentang tanda-tanda. Peirce menjelaskan bahwa tanda mewakili sesuatu bagi seseorang dan tidak dapat berdiri sendiri tetapi memiliki tiga aspek yang disebut dengan hubungan triadik. Hubungan triadik ini meliputi *Representamen* (R) atau tanda itu sendiri, *Object* (O) atau sesuatu yang diacu oleh tanda, dan *Interpretant* (I) atau penafsir sesuatu yang mengacu pada *object*. Hubungan triadik ini akan membentuk tanda dan menjadi semiotika yang tak terbatas, posisi *Representamen*, *Object*, dan *Interpretant* dapat saling berubah. Hal ini dipengaruhi oleh *Representamen* tidak dapat sepenuhnya menggantikan *Object* sehingga muncul *Interpretant* baru yang tidak mengacu pada *Object*, *Interpretant* kemudian berubah menjadi *Representamen* baru dan *Object* juga berubah (Eriyanto, 2018)

Berdasarkan hubungan triadik *Representamen – Object – Interpretant* maka Peirce membagi tiga tahapan analisis yaitu tahap pertama *Representamen* sebagai tanda dikelompokkan menjadi tiga yaitu *Qualisign*, *Legisign* dan *Sinsign*. *Qualisign* yaitu kualitas dari karakter yang ditunjukkan pada tanda, *Legisign* yaitu norma yang dikandung oleh tanda, dan *Sinsign* yaitu tanda yang memiliki kesesuaian keberadaannya dengan kenyataan. Tahap kedua yaitu *Object* dibagi menjadi tiga yaitu Ikon (*Icon*), Indeks (*Index*), dan Simbol (*Symbol*). *Icon* memiliki ciri terdapat sifat kemiripan antara petanda dan penanda, *Index* memiliki ciri terdapat sifat kausalitas atau sebab akibat antara petanda dan penanda, dan *Symbol* memiliki ciri terdapat sifat arbitrer dan hasil dari kesepakatan masyarakat. Tahap ketiga yaitu *Interpretan* dibagi menjadi tiga yaitu *Dicent Sign*, *Rheme* dan *Argument*.

Dicent Sign yaitu tanda yang bercirikan sesuai dengan kenyataan yang terjadi, *Rheme* yaitu tanda yang bercirikan adanya ambiguitas atau kemungkinan tanda memiliki dua makna, dan *Argument* yaitu bercirikan adanya alasan tentang sesuatu yang terkandung di dalam tanda (Sobur, 2003).

Komik *online Webtoon* *Pupus Putus Sekolah* karya Kurnia Harta Winata ini memiliki latar belakang karakter anak putus sekolah yang tidak bersekolah formal tetapi memiliki keinginan bekerja keras mempelajari hal baru dan nilai-nilai karakter yang diajarkan Profesor. Dengan pro dan kontra makna anak putus sekolah ini maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian komik tersebut menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Melalui analisis semiotika Charles Sanders Peirce dengan tiga tahapan analisis *Representamen*, *Object*, dan *Interpretant* ini menurut peneliti sesuai untuk menganalisa potongan-potongan gambar komik *online* *Pupus Putus Sekolah* yang menunjukkan nilai-nilai karakter. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan penelitian pada “Representasi Nilai-Nilai Karakter Anak pada Komik *Online* *Webtoon* (Studi Semiotika Charles Sanders Peirce pada Komik *Online* *Webtoon* ‘Pupus Putus Sekolah’)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat penelitian ini yaitu:

“Bagaimana representasi nilai-nilai karakter anak pada komik *online* *Webtoon* *Pupus Putus Sekolah*”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

“Memahami representasi nilai-nilai karakter anak pada komik *online* *Webtoon* *Pupus Putus Sekolah*”

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

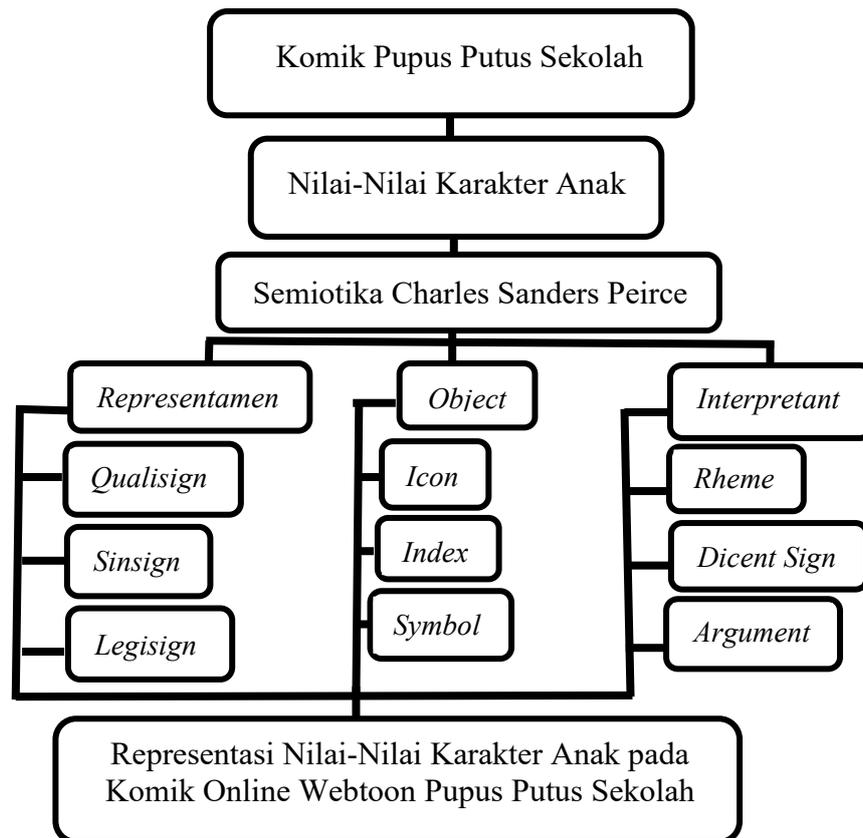
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan komunikasi tentang aliran mazhab produksi dan pertukaran makna, khususnya bidang ilmu semiotika.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi produsen pesan melalui media komik *online* yaitu komikus dan untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana ilmu komunikasi.

1.5 Kerangka Pikir

Komik *online Webtoon* Pupus Putus Sekolah adalah komik yang memiliki genre *slice of life* karya Kurnia Harta Winata ini memiliki latar belakang karakter anak putus sekolah yang tidak bersekolah formal. Di sisi lain karakter Pupus dalam komik ini menampilkan keinginan belajar dan bekerja keras mempelajari hal baru dan nilai-nilai karakter yang diajarkan melalui Profesor. Peneliti memfokuskan penelitian pada potongan cerita komik yang menampilkan nilai-nilai karakter. Untuk menelaah pro dan kontra makna nilai-nilai karakter anak putus sekolah ini maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian komik tersebut menggunakan analisis semiotika. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari penafsiran makna dari tanda-tanda yang ditunjukkan dalam objek visual seperti gambar, foto, lukisan, ilustrasi, dan lainnya. Peneliti menggunakan analisis Semiotika Charles Sanders Peirce dengan tiga tahapan analisis yaitu tahapan analisis pertama adalah *Representamen* dibagi menjadi tiga yaitu *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*, tahapan analisis kedua adalah *Object* dibagi menjadi tiga yaitu *Icon*, *Index*, dan *Symbol*, tahapan analisis ketiga adalah *Interpretant* dibagi menjadi tiga yaitu *Rheme*, *Dicent Sign*, dan *Argument*. Setelah analisis menggunakan Semiotika Peirce maka akan ditemukan bagaimana representasi nilai-nilai karakter anak dalam Komik Pupus Putus Sekolah.



Gambar 3 Kerangka Pikir

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini merupakan acuan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti. Penelitian terdahulu ini bertujuan untuk memberikan referensi, memudahkan peneliti dalam menyusun teori dan bahan perbandingan untuk menyusun penelitian berikutnya. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian :

Penelitian pertama berjudul “Representasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam *Film Bad Genius* (Analisis Semiotika Roland Barthes)” oleh Yana Arneta Kusuma Wardani (2021) dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Penelitian tersebut menggunakan semiotika Roland Barthes yang terdiri dari denotatif, konotatif, dan mitos untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan karakter dalam film berjudul “*Bad Genius*”. Perbedaan penelitian tersebut yaitu objek penelitian menggunakan film berjudul “*Bad Genius*”, menggunakan semiotika Roland Barthes yang terdiri dari denotatif, konotatif, dan mitos, dan menelaah makna tersirat potongan film yang menampilkan pendidikan nilai karakter. Penelitian terdahulu ini berguna bagi peneliti untuk memahami konsep representasi nilai-nilai karakter dalam sebuah film dan metode analisis semiotika Roland Barthes.

Penelitian kedua berjudul “Nilai-Nilai dan Representasi Pendidikan Karakter dalam Film Disney Moana Produksi *Walt Disney Pictures*” oleh Fuadatul Farida (2022) dari Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kepustakaan (*library research*) dengan teknik analisis isi dari film yang menunjukkan representasi nilai-nilai pendidikan karakter. Perbedaan penelitian tersebut yaitu objek penelitian menggunakan film berjudul “Moana” produksi *Walt Disney Pictures* dan menggunakan metode analisis isi yang mengacu pada sumber kepustakaan seperti buku, jurnal, dan penelitian lainnya. Penelitian terdahulu ini berguna bagi peneliti untuk memahami representasi nilai-nilai karakter menggunakan metode analisis isi pada sebuah film.

Penelitian ketiga berjudul “Representasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Tokoh Utama dalam Sastra Anak Novel Mata di Tanah Melus Karya Okky Madasari : Kajian Strukturalisme Skripsi” oleh Nur Cahyati (2021) dari Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Penelitian tersebut menggunakan teori strukturalisme yaitu dengan mengkaitkan relasi yang membangun cerita karya sastra dan menggunakan analisis isi untuk menelaah nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel. Perbedaan penelitian tersebut yaitu objek penelitian menggunakan novel berjudul “Tanah Melus”, menggunakan teori strukturalisme untuk mengkaji unsur pembangun cerita novel, dan metode analisis isi untuk menelaah nilai-nilai pendidikan karakter. Penelitian terdahulu ini berguna bagi peneliti untuk memahami konsep representasi nilai-nilai karakter dalam sebuah novel menggunakan teori strukturalisme dan metode analisis isi novel.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

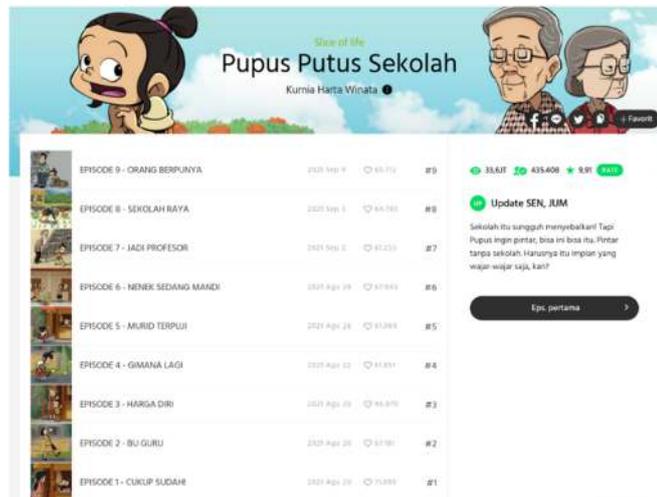
| No | Indikator | Penjelasan |
|----|-------------------|--|
| 1 | Judul Penelitian | Representasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam <i>Film Bad Genius</i> (Analisis Semiotika Roland Barthes) |
| | Peneliti | Yana Arneta Kusuma Wardani |
| | Tujuan Penelitian | Untuk mengetahui representasi nilai-nilai pendidikan karakter yang mengandung makna denotatif, konotatif, dan mitos dalam nilai-nilai pendidikan karakter dalam <i>Film Bad Genius</i> |

Tabel 1 (lanjutan)

| | | |
|---|-----------------------|---|
| | Perbedaan Penelitian | Penelitian tersebut menggunakan objek penelitian film berjudul " <i>Bad Genius</i> ", dan menelaah tentang nilai-nilai pendidikan karakter melalui pesan tersirat yang terdapat di <i>Film Bad Genius</i> dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menelaah tentang menganalisa potongan-potongan gambar komik <i>online</i> Pupus Putus Sekolah yang menunjukkan nilai-nilai karakter dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce |
| | Kontribusi Penelitian | Kontribusi penelitian tersebut adalah sebagai bahan referensi peneliti untuk memahami representasi nilai-nilai karakter dan metode analisis semiotika Roland Barthes dalam sebuah film. |
| 2 | Judul Penelitian | Nilai-Nilai dan Representasi Pendidikan Karakter dalam Film Disney Moana Produksi <i>Walt Disney Pictures</i> |
| | Peneliti | Fuadatul Farida |
| | Tujuan Penelitian | Untuk merepresentasikan nilai-nilai pendidikan diantaranya karakter kerja keras, peduli sosial, dan bertanggung jawab dalam film Moana. |
| | Perbedaan Penelitian | Penelitian tersebut menggunakan objek penelitian film berjudul "Moana" produksi <i>Walt Disney Pictures</i> dan menggunakan metode analisis isi yang mengacu pada sumber kepustakaan seperti buku, jurnal, dan penelitian lainnya. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan objek penelitian yaitu Komik <i>Online</i> Webtoon berjudul Pupus Putus Sekolah, menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, dan menelaah nilai-nilai karakter anak |
| | Kontribusi Penelitian | Kontribusi penelitian tersebut adalah sebagai bahan referensi bagi peneliti untuk memahami representasi nilai-nilai karakter dan pendekatan kajian pustaka dengan metode analisis isi pada film. |
| 3 | Judul Penelitian | Representasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Tokoh Utama dalam Sastra Anak Novel Mata di Tanah Melus Karya Okky Madasari : Kajian Strukturalisme Skripsi |
| | Peneliti | Nur Cahyati |
| | Tujuan Penelitian | Untuk mengetahui unsur pembangun sastra novel dan merepresentasikan nilai- nilai pendidikan karakter dalam novel "Mata di Tanah Melus". |
| | Perbedaan Penelitian | Perbedaan penelitian tersebut yaitu objek penelitian menggunakan novel berjudul "Mata di Tanah Melus", menggunakan teori strukturalisme, dan metode analisis isi untuk menelaah nilai-nilai pendidikan karakter dalam novel. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menelaah tentang menganalisa potongan-potongan gambar komik <i>online</i> Pupus Putus Sekolah yang menunjukkan nilai-nilai karakter dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce |
| | Kontribusi Penelitian | Kontribusi penelitian tersebut adalah sebagai bahan referensi peneliti untuk memahami konsep representasi nilai-nilai karakter dalam sebuah novel menggunakan teori strukturalisme dan metode analisis isi novel. |

2.2 Gambaran Umum Penelitian

2.2.1 Profil Komik



Gambar 4 Komik Pupus Putus Sekolah karya Kurnia Harta Winata

Komik Pupus Putus Sekolah adalah komik yang bergenre *slice of life* dengan menceritakan keseharian Pupus yang ingin belajar banyak hal tetapi tidak ingin bersekolah. Komik Pupus Putus Sekolah karya Kurnia Harta Winata ini rilis sejak 20 Agustus 2021 hingga 25 Agustus 2022 memiliki dua *season* dengan 89 episode. Saat ini, komik Pupus Putus Sekolah sedang hiatus (berhenti sementara) untuk melanjutkan *season* tiga. Komik ini hingga saat ini cukup populer di genre *slice of life* hingga memiliki pembaca sebanyak 32,1 jt dan *rate* sebanyak 9,91.

2.2.2 Profil Karakter Komik

Komik Pupus Putus Sekolah memiliki dua *season* dengan *season* satu sebanyak 33 episode dan *season* dua 56 episode, berikut ini beberapa karakter komik di *season* satu :

1. Pupus

Pupus adalah karakter utama dalam komik yang memiliki sifat yang bebas tidak terlalu suka bersekolah tetapi suka bekerja keras melakukan sesuatu yang diinginkannya.

Pupus memiliki kepribadian yang sedikit lebih dewasa dibandingkan anak seumurnya, hal ini terlihat ketika Pupus menghadapi masalah neneknya yang meninggal dan harus putus sekolah. Pupus juga memiliki rasa penasaran yang tinggi sehingga memiliki kemauan dan kerja keras melalui pembelajaran yang diberikan oleh Profesor.



Gambar 5 Pupus

2. Nenek

Nenek merupakan keluarga satu-satunya yang merawat Pupus agar tetap bersekolah. Nenek memiliki warung sembako sebagai mata pencaharian untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Namun dikarenakan faktor usia, Nenek sering sakit-sakitan dan beberapa kali Pupus membantu Nenek menjaga warung. Kemudian Nenek pun meninggal dunia dan meninggalkan Pupus seorang diri.



Gambar 6 Nenek

3. Pak Lik

Pak Lik merupakan saudara jauh Paman Pupus yang membantu merawat Pupus setelah Nenek meninggal. Pak Lik bekerja sebagai tukang sapu di sebuah kampus. Ketika itu Pupus juga diajak untuk membantu menyapu kemudian bertemu dengan Profesor dan diajak untuk menjadi murid rumah tangga.



Gambar 7 Pak Lik

4. Profesor Suryo Cahyono

Profesor Suryo Cahyono merupakan karakter utama komik ini yang membantu Pupus memberikan berbagai pembelajaran baru. Profesor memiliki karakter yang peduli, baik hati, dan mampu mengontrol emosi, dan dengan senang hati dan kesabaran mengajarkan Pupus pengetahuan-pengetahuan baru. Cara Profesor mendidik Pupus menjadi hal yang menarik di komik ini dengan pembelajaran yang mendorong Pupus untuk mandiri mencoba belajar langsung. Selain itu, dengan sikap kepedulian Professor juga seringkali memberikan arahan dan pendidikan karakter kepada Pupus ketika dihadapi masalah dan kebingungan.



Gambar 8 Profesor

5. Mak Luwe

Mak Luwe merupakan tetangga Profesor yang menjalankan usaha warung makan. Mak Luwe memiliki karakter yang supel dan komunikatif mudah menyesuaikan diri dan berkomunikasi dengan Pupus serta pelanggannya yang lain. Mak Luwe juga seringkali menunjukkan sikap pedulinya terhadap Pupus ketika Pupus sedang kesulitan dan dengan sifatnya yang humoris Mak Luwe dan Pupus mudah menjadi akrab.



Gambar 9 Mak Luwe

6. Oky

Oky merupakan karakter pendukung dalam cerita komik Pupus Putus Sekolah *season* dua. Oky merupakan murid memasak Madam Lie. Oky memiliki karakter pekerja keras, hal ini terlihat bagaimana Oky dengan sabar dan tekun mempelajari setiap hal yang diajarkan oleh Madam Lie meski terkadang dimarahi. Oky juga memiliki sikap peduli terhadap Pupus dan membantu Pupus mengajarkan hal-hal yang tidak dipahaminya.



Gambar 10 Oky

7. Madam Lie/Lyana

Madam Lie menjadi salah satu karakter utama pada komik pupus Putus Sekolah *season* dua. Lyana merupakan sahabat lama Profesor yang memiliki usaha rumah makan bernama Madam Lie. Madam Lie memiliki karakter yang tegas dan keras dalam mendidik murid-muridnya yang ingin belajar memasak.



Gambar 11 Madam Lie

2.2.3 Sinopsis Komik

Komik Pupus Putus Sekolah ini memiliki tokoh utama yaitu bernama Pupus. Pada *season* satu diceritakan tentang bagaimana latar cerita seorang Pupus anak Sekolah Dasar yang tinggal bersama sang Nenek yang menjalankan usaha warung. Kemudian sang Nenek meninggal dunia dan Pupus yang hidup berpindah-pindah mengikuti paman dan bibinya pun harus putus sekolah. Suatu hari Pupus membantu Pamannya bekerja bersih-bersih di sebuah kampus bertemu seorang Profesor, kemudian Profesor tersebut mengangkat Pupus menjadi asisten rumah tangga dan mengajarkan Pupus berbagai pengetahuan baru. Selama tinggal bersama Profesor Pupus diajarkan banyak pengetahuan baru dan nilai-nilai kehidupan yang membentuk karakter Pupus. yang memiliki kepribadian yang ceria khas anak-anak dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar. Oleh karena itu, Profesor memberikan pengajaran yang cukup unik kepada Pupus yaitu dengan memberikan praktek secara langsung dan mendorong Pupus untuk mandiri dan mencari tahu apa yang ingin dipelajarinya.

Pada *season* satu ini terdapat banyak nilai-nilai karakter yang ditunjukkan dari bagaimana Pupus seperti rasa ingin tahu yang tinggi, bekerja keras, kemandirian, gemar membaca, peduli sosial, kejujuran dan rasa bertanggung jawab. Pada *season* dua memiliki latar belakang cerita Pupus yang telah tinggal bersama Profesor dan ingin mempelajari sesuatu hal yang baru yaitu memasak untuk Profesor. Pada *season* dua ini kehadiran tokoh tambahan yaitu Madam Lie seorang sahabat Profesor pemilik restoran mengajarkan Pupus bagaimana cara memasak yang baik.

Di *season* dua ini berfokus bagaimana sikap Pupus menghadapi pembelajaran yang diberikan oleh Madam Lie yang keras dan beberapa konflik yang terjadi antara Pupus, Profesor, dan Madam Lie. Secara garis baik *season* satu atau dua memiliki kesamaan bagaimana pendidikan yang diajarkan oleh Profesor dan Madam Lie berpengaruh terhadap perkembangan karakter Pupus.

Komik Pupus Putus Sekolah ini memiliki genre *slice of life* yang ringan menceritakan kehidupan Pupus yang menyinggung tentang nilai kehidupan, pendidikan, dan beberapa stigma masyarakat tentang anak putus sekolah. Selain itu, komik ini mengandung banyak makna yang mengajarkan bahwa untuk mendapatkan berbagai pengetahuan baru tidak hanya melalui sekolah. Melalui Profesor yang memberikan pengetahuan yang baru kepada Pupus dengan cara yang unik menambahkan daya tarik komik ini. Komik ini mengajarkan tentang nilai-nilai kehidupan yang berpengaruh terhadap karakter seseorang terutama Pupus sebagai seorang anak yang putus sekolah.

2.3 Komik

2.3.1 Pengertian Komik *Online*

Komik berasal dari bahasa Yunani dari kata '*komoidia*' yang berarti dongeng. Secara bahasa kata komik memiliki berbagai istilah yang berbeda di setiap negara, contohnya istilah '*manga*' untuk komik dari Jepang, istilah '*manhwa*' untuk komik dari Korea, dan istilah '*manhua*' untuk istilah komik dari Taiwan dan China. Di Indonesia istilah komik pada awalnya dikenal dengan nama 'Tjergam' atau kepanjangan dari 'Tjerita Bergambar' merupakan istilah yang lebih banyak digunakan pada sekitar tahun 1965.

Istilah 'Tjergamis' untuk menyebutkan seorang seniman pembuat tjerita bergambar, kemudian dibentuklah 'IKASTI' atau 'Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia' di tahun 1965. Namun seiring berjalannya waktu istilah tersebut mulai jarang digunakan di Indonesia karena mulai banyaknya masuk komik barat dan Jepang ke Indonesia (Maharsi, 2011).

Definisi komik pada awalnya diperkenalkan oleh Wil Eisner tahun 1986 melalui bukunya yaitu *Comic and Sequential Art*. Will Eisner mendefinisikan komik adalah suatu tatanan gambar dan balon kata yang berurutan untuk menceritakan suatu ide.

Scott McCloud dalam buku berjudul *Understanding Comic* mendefinisikan komik merupakan kumpulan gambar dan lambang lainnya yang berdekatan berurutan untuk memberikan informasi kepada pembaca (Maharsi, 2011). Dahrendorf mendefinisikan komik sebagai benda atau barang gambar secara massal adalah kisah bertekanan pada gerak dan tindakan yang ceritanya dalam urutan gambar dengan daftar dan jenisnya secara khusus (Hervia, 2021). Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah contoh komunikasi visual yang terbentuk melalui kumpulan gambar dan balon kata untuk memberikan informasi dan cerita kepada pembaca.

2.3.2 Elemen Komik

Komik sebagai produk komunikasi visual memiliki ciri khas tertentu yang membedakannya dengan media lain, hal ini dapat dilihat dari elemen-elemen komik, yaitu sebagai berikut :

1. Panel

Panel merupakan elemen penting dalam komik yang memuat ilustrasi dan teks dalam sebuah kotak dan merepresentasikan alur cerita komik.

Bentuk panel bisa beragam tidak hanya berupa kotak dapat berupa garis, bulat, dan lainnya karena bentuk panel dapat menyesuaikan dengan kreativitas komikus. McCloud menjelaskan bahwa urutan baca pada panel komik dimulai dari kiri ke kanan, atas ke bawah atau searah jarum jam (Maharsi, 2011).



Gambar 12 Contoh Panel Komik Pupus Putus Sekolah

Berdasarkan contoh gambar panel di atas maka dapat diketahui bentuk panel dari Komik Pupus Putus Sekolah menggunakan alur baca dari atas ke bawah.

2. Parit

Parit merupakan ruang diantara satu panel dengan panel lainnya. Elemen parit ini berfungsi untuk membangun imajinasi pembaca dan membentuk kesinambungan cerita yang utuh. Bentuk parit ini juga menyesuaikan dengan kreatifitas komikus dapat berupa latar putih, latar berwarna, maupun latar suasana cerita.



Gambar 13 Contoh Parit Komik Pupus Putus Sekolah

3. Balon Kata

Balon kata atau balon ucapan adalah representasi pembicaraan yang terjadi yang digambarkan panel. Balon kata dibagi menjadi tiga jenis yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan balon *captions*.

Balon ucapan adalah representasi dialog dalam bentuk bulatan tebal dan mengarah ke tokoh yang berbicara.

Balon pikiran adalah representasi pikiran dari tokoh dan berbentuk buatan terputus-putus. Balon *captions* adalah penjelasan naratif berbentuk kotak yang terdapat di dalam ilustrasi panel.



Gambar 14 Balon Ucapan



Gambar 15 Balon Pikiran



Gambar 16 Balon Captions

2.3.3 Jenis-Jenis Komik

Komik berdasarkan kemasan atau bentuknya dibagi menjadi empat, yaitu :

1. Komik Strip (*comic strip*)

Komik strip memiliki ciri hanya terdapat beberapa panel gambar yang menggambarkan cerita komik secara utuh. Komik strip ini biasanya hanya fokus pada satu topik atau isu tertentu. Komik strip banyak ditemukan di majalah dan koran. Contoh komik strip yaitu majalah Bobo.

2. Komik Buku

Komik buku memiliki ciri dicetak dalam bentuk sebuah buku yang menyampaikan cerita secara utuh dan biasanya memiliki beberapa seri cerita buku komik. Contoh komik yang memiliki beberapa seri atau cerita yang berkelanjutan yaitu komik Naruto.

3. Komik Humor dan Petualangan

Komik humor memiliki ciri adanya unsur sesuatu yang lucu dan menghibur pembaca. Komik petualangan adalah komik yang berisi petualangan tentang pembelaan pencarian, perjuangan, dan memiliki tokoh antagonis serta protagonis.

4. Komik Biografi dan Komik Ilmiah

Komik biografi adalah komik yang menceritakan kisah hidup seseorang tokoh sejarah. Komik ilmiah adalah komik yang berisi campuran komik dan narasi pengetahuan ilmiah.

Selain berdasarkan kemasan/bentuknya terdapat juga berbagai jenis komik lainnya, yaitu :

1. Komik Kartun/Karikatur

Komik karikatur adalah komik yang di dalamnya terdapat beberapa gambar tokoh dan tulisan yang mengandung sindiran, kritik, dan humor.

2. Komik potongan

Komik potongan adalah komik yang berbentuk cerita pendek atau cerita bersambung biasanya memiliki 3-6 panel atau lebih dan dimuat di surat kabar harian atau mingguan, tabloid, dan majalah.

3. Komik *Online (Webcomic)*

Komik *online/webcomic* adalah salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yaitu dimana komik dimuat dalam suatu *website online* yang menjangkau banyak orang. Salah satu aplikasi komik *online* yang digemari yaitu aplikasi Webtoon.

2.3.4 Webtoon

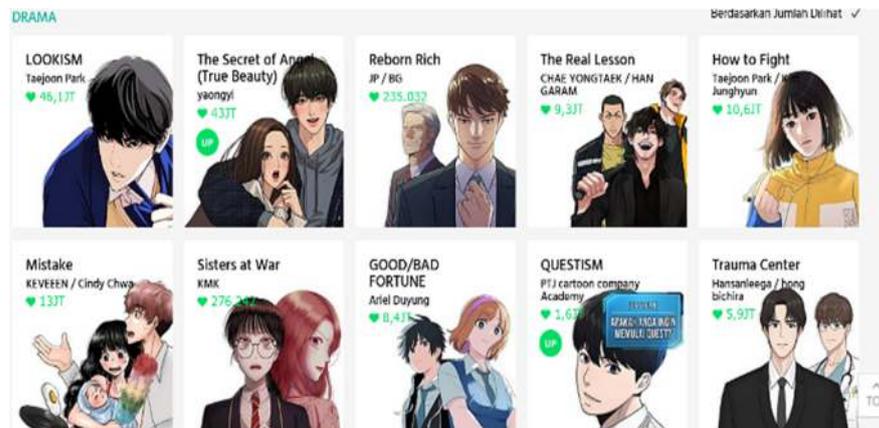
Aplikasi Webtoon adalah singkatan dari *Web* dan *Cartoon* yang berarti sebuah website yang menyediakan kartun atau komik secara *online*. Aplikasi Webtoon ini merupakan aplikasi besutan dari negara Korea Selatan yang didirikan sejak tahun 2003 oleh Daum dan Naver, kemudian di tahun 2015 aplikasi Webtoon masuk ke Indonesia. Pada awal masuknya aplikasi Webtoon di Indonesia didominasi oleh manhwa kreator dari Korea Selatan, kemudian di awal tahun 2015 kreator komik Si Juki menjadi kreator Indonesia pertama yang dimuat di Webtoon.

Di tahun 2015 Webtoon mengadakan kompetisi untuk mencari webtunis Indonesia sehingga menemukan kreator potensial diantaranya komik *My Pre-Wedding* karya Annisa Nisfihani, komik *Archie The RedCat* karya Eggnoid, komik *Tahilalats* karya Nurfadli Mursyid, *Flawless* karya Shinshinhye, dan *304th* karya Felicia Huang. Aplikasi Webtoon ini mulai berkembang pesat di Indonesia dengan keunggulan aplikasi yang mudah diakses, mengunduh gratis, dan berbagai genre.

Berikut ini beberapa genre komik yang ada di aplikasi Webtoon, yaitu :

1) Drama

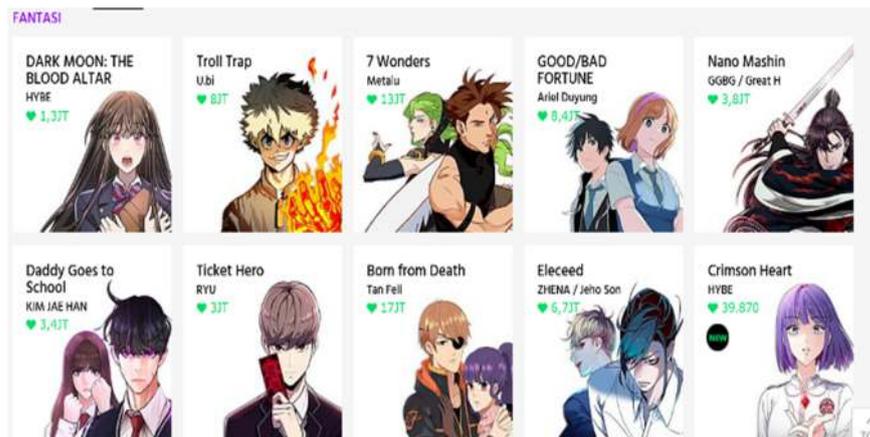
Drama adalah genre yang menggambarkan cerita kehidupan manusia yang dapat membuat emosi pembaca mengikuti alur cerita, seperti menangis, kesal, marah, dan rasa tegang (Hya, 2017). Beberapa contoh komik genre drama di Webtoon diantaranya *Trauma Center*, *Reborn Rich*, dan *The Secret Angel (True Beauty)*.



Gambar 17 Genre Drama

2) Fantasi

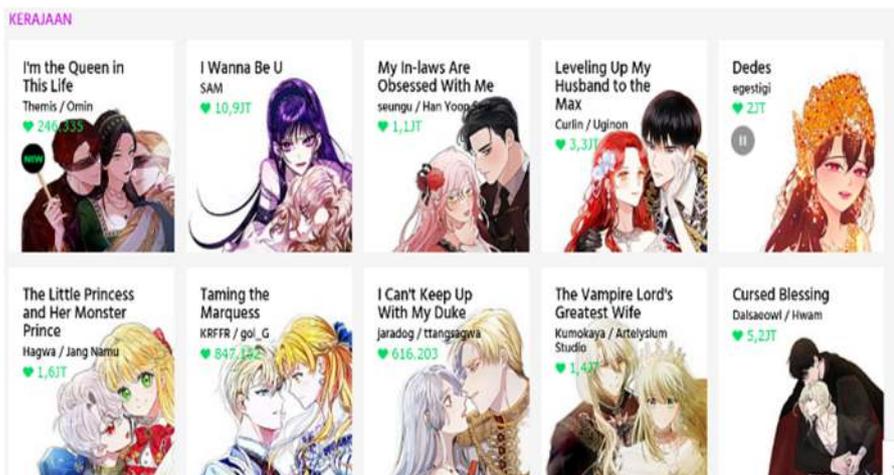
Fantasi adalah genre yang penggambaran karakter dan suasana keseluruhan cerita bersifat fiktif/tidak nyata (Kurniasih, 2021). Contoh komik genre fantasi di Webtoon diantaranya *7 Wonders*, *Troll Trap*, dan *Born from Death*.



Gambar 18 Genre Fantasi

3) Kerajaan

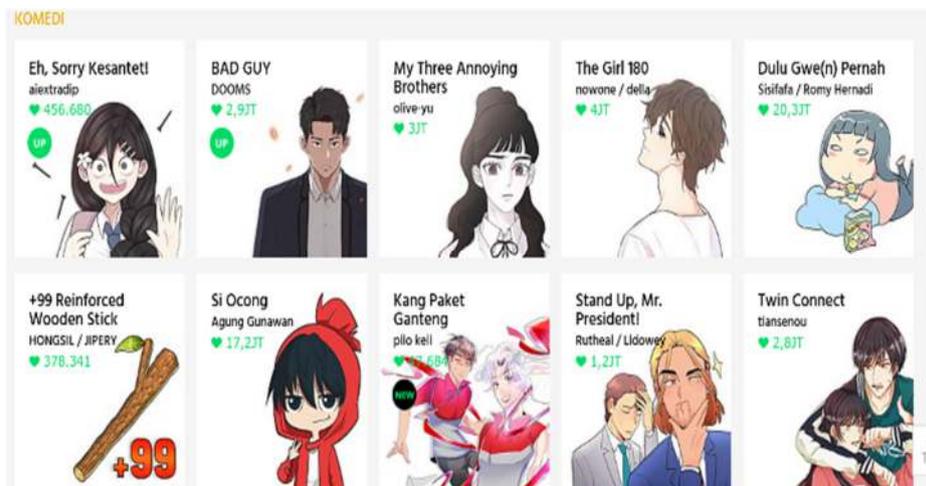
Kerajaan adalah genre yang menggambarkan karakter, latar, dan suasana cerita berlatar kerajaan dan bersifat fiktif atau fantasi. Contoh komik dengan genre kerajaan di Webtoon diantaranya *I Wanna Be U*, *Dedes*, dan *Leveling Up My Husband to the Max*.



Gambar 19 Genre Kerajaan

4) Komedi

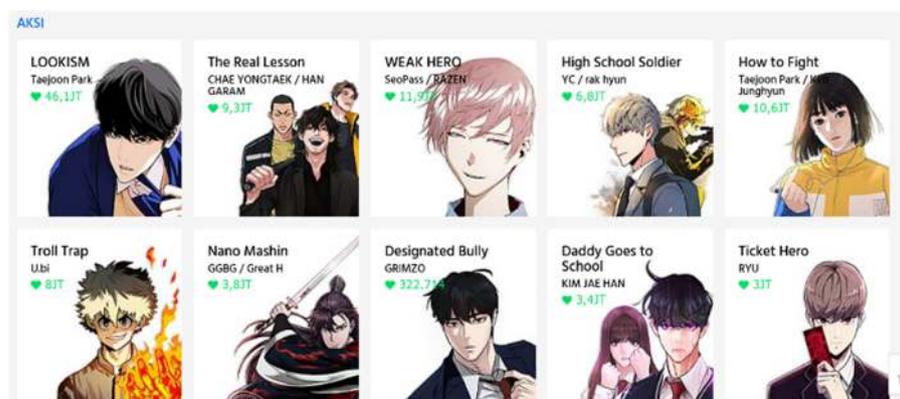
Komedi adalah genre yang menggambarkan sesuatu yang menghibur, dan mengundang tawa pembaca. Contoh komik di Webtoon dengan genre komedi diantaranya *Si Ocong*, *Dulu Gwe(n) Pernah*, dan *My Three Annoying Brothers*.



Gambar 20 Genre Komedi

5) Aksi

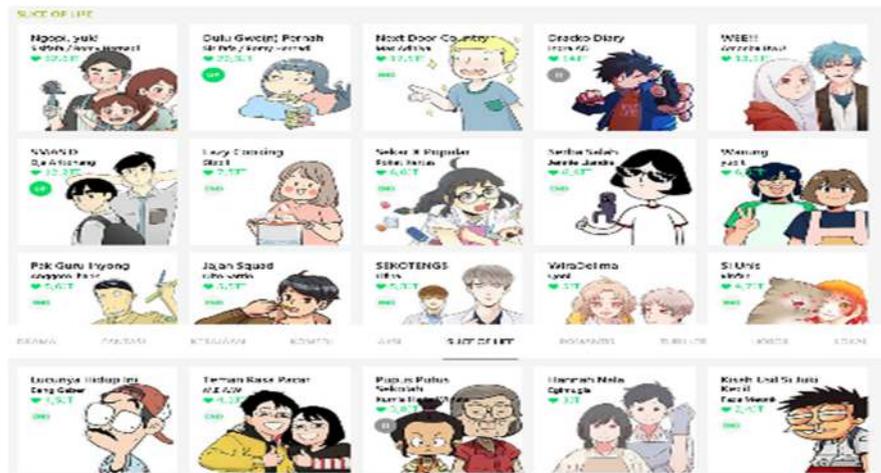
Aksi adalah genre yang menggambarkan tingkat aksi antara karakter komik berupa adegan perkelahian atau pertempuran (Kurniasih, 2021) Contoh komik genre aksi di Webtoon diantaranya *Lookism*, *Weak Hero*, dan *How to Fight*.



Gambar 21 Genre Aksi

6) *Slice of Life*

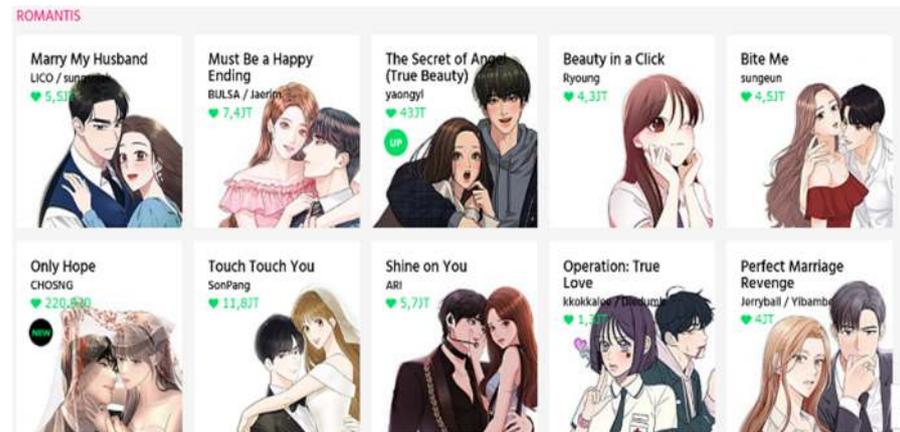
Slice of life adalah genre yang menggambarkan aktivitas kehidupan sehari-hari manusia yang sesuai dengan realitas atau berkaitan isu yang sedang atau pernah terjadi di kehidupan sehari-hari. Contoh komik di Webtoon dengan genre *Slice of Life* diantaranya *Ngopi, yuk!*, *WEE!!!*, *Smas'D*, *Pupus Putus Sekolah*, dan *Warung*.



Gambar 22 Genre Slice of life

7) Romantis

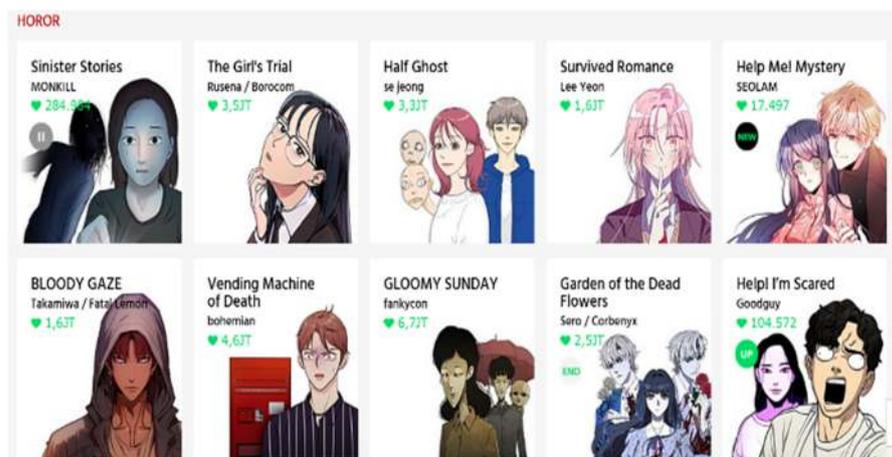
Romantis adalah genre yang menggambarkan kisah cinta diantara manusia. Contoh komik dengan genre romantic di Webtoon diantaranya *Touch Touch You, Must Be a Happy Ending*, dan *Marry My Husband*.



Gambar 23 Genre Romantis

8) Thriller

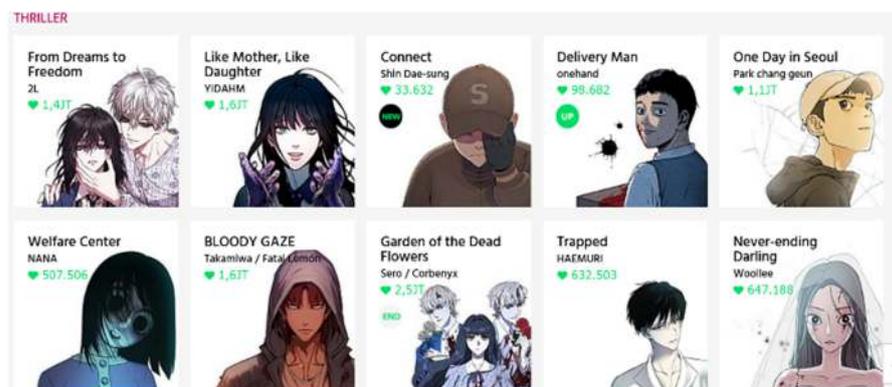
Thriller adalah genre yang menggambarkan suasana cerita yang menegangkan bagi pembaca. Contoh komik dengan genre *thriller* diantaranya *Garden of the Dead Flowers, Like Mother, Like Daughter*, dan *From Dreams to Freedom*.



Gambar 24 Genre Thriller

9) Horor

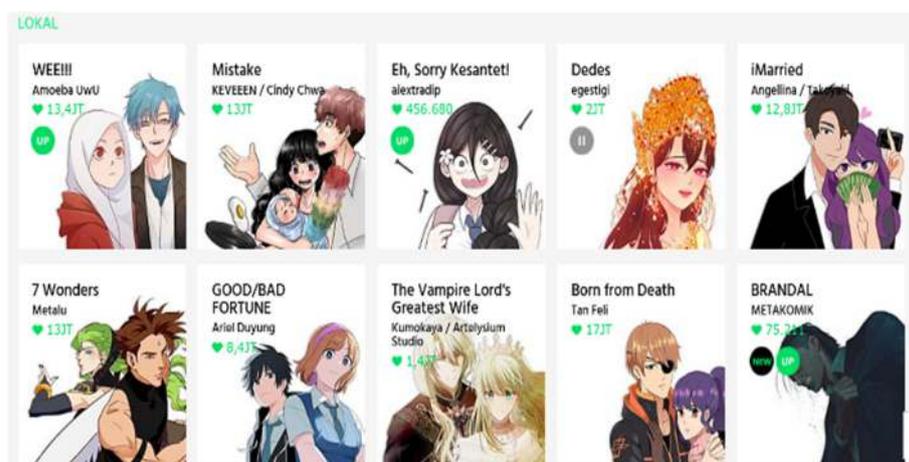
Horor adalah genre yang menggambarkan sesuatu yang berkaitan dengan supranatural dan mitos serta menimbulkan rasa takut. Contoh komik dengan genre horor di Webtoon diantaranya *Half Ghost*, *The Girl's Trial*, dan *Gloomy Sunday*.



Gambar 25 Genre Horor

10) Lokal

Lokal adalah genre komik yang merupakan karya karya hasil komikus Indonesia. Contoh komik lokal di Webtoon diantaranya *Good/Bad Fortune*, *Mistake*, dan *iMarried*.



Gambar 26 Genre Lokal

2.4 Representasi

Stuart Hall dalam (Irwandi dan Apriyanto, 2012) menjelaskan representasi adalah segala bentuk penggunaan bahasa untuk menyampaikan sesuatu yang bermakna atau proses produksi dan pertukaran makna antara masyarakat suatu budaya melalui bahasa, tanda, gambar yang mewakili. Representasi adalah tentang bagaimana seseorang, sekelompok, ide, pendapat, realitas atau objek ditampilkan dalam sebuah teks. Representasi merupakan eksplorasi terhadap makna tanda yang ditampilkan dalam gambar, foto, ilustrasi, tulisan dan objek visual lainnya (Andhita, 2021).

Representasi di dalam penelitian ini adalah suatu proses eksplorasi terhadap makna tanda nilai-nilai pendidikan karakter yang ditampilkan pada beberapa potongan gambar komik Pupus Putus Sekolah.

2.5 Konstruksi Realitas

Little John dalam (Wibowo, 2013) menjelaskan bahwa paradigma konstruktivis adalah paradigma yang memiliki dasar pemikiran pengalaman nyata (realitas) bersifat rekonstruksi melalui proses interaksi dalam kelompok, masyarakat, dan budaya. Dalam hal ini individu, atau kelompok masyarakat membentuk media massa sebagai alat untuk menceritakan kembali keadaan, peristiwa dan benda apapun dari hasil konstruksi realitas yang terjadi. Media massa cukup berperan penting dalam konstruksi realitas dan mempengaruhi masyarakat. Hamad dalam (Wahyuningsih, 2019) menjelaskan bahwa media massa menggunakan bahasa sebagai alat untuk memberikan representasi atau gambaran dan bagaimana bahasa membentuk realitas yang akan dikonstruksikan. Menurut Berger dan Luckmann realitas sosial dikonstruksi menggunakan bahasa sebagai alat utama oleh individu atau kelompok.

Berger dan Luckmann dalam (Badara, 2012) menjelaskan bahwa terdapat tiga tahapan manusia memproses konstruksi realitas yaitu pertama objektivitas adalah proses mempersepsi suatu objek dari suatu kenyataan. Tahap kedua internalisasi yaitu penyerapan hasil dari pemaknaan persepsi ke dalam diri individu. Tahap ketiga eksternalisasi yaitu proses pemanfaatan hasil internalisasi yaitu individu menyebarkannya menggunakan bahasa sebagai alat utama. Penggunaan bahasa yaitu dengan pemilihan kata-kata dan cara penyajian bahasa akan berpengaruh terhadap makna dari konstruksi realitas. Makna yang ingin disajikan dalam konstruksi realitas ini berkaitan dengan semiotika.

Semiotika sebagai ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda berupa kata, angka, foto, dan gambar dapat merepresentasikan makna tertentu. Dalam hal ini, komik adalah hasil dari konstruksi realitas yang dilakukan oleh komikus dalam membuat alur cerita menggunakan kata-kata dan tanda-tanda lainnya untuk memperkuat realitas yang dikonstruksi. Dalam penelitian ini menggunakan teori konstruksi sosial karena dinilai relevan dengan objek penelitian komik Pupus Putus Sekolah sebagai produk konstruksi sosial dari realitas tentang anak putus sekolah di Indonesia dan tanda-tanda laten yang ada dalam komik.

2.6 Semiotika

2.6.1 Tradisi Komunikasi

Robert T. Craig dalam (Morissan, 2021) mengelompokkan teori komunikasi menjadi tujuh tradisi, diantaranya yaitu :

- 1) Tradisi Fenomenologi adalah tradisi memfokuskan pada pengalaman pribadi seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain dan bagaimana hubungan yang terjalin (Pawito, 2007).
- 2) Tradisi Sibernetik adalah tradisi yang memfokuskan pada pemrosesan informasi yang berkaitan dengan unsur komunikasi seperti *sender* (pengirim), *receiver* (penerima), *information* (informasi), *feed-back* (timbang-balik), *noise* (kebisingan), *overload* (beban), dan *malfunction* (ketidakfungsian) (Pawito, 2007).
- 3) Tradisi Sosio-Psikologis adalah tradisi yang memfokuskan pada manusia sebagai makhluk sosial dilihat dari perilaku sosial individu, faktor psikologis individu, kepribadian dan sifat individu, persepsi dan kognisi individu (Daud dkk, 2022).
- 4) Tradisi Sosio-Kultural adalah tradisi yang memfokuskan pada pentingnya tertib sosial dalam pengertian tentang makna, norma, peran dan aturan yang ada berinteraksi dan bekerja dalam proses komunikasi (Daud dkk, 2022).
- 5) Tradisi Kritik adalah tradisi yang memfokuskan pada komunikasi didominasi oleh kelompok yang lebih kuat untuk menindas kelompok lebih lemah, sedangkan kelompok yang lebih lemah memiliki keinginan untuk melawan (Pawito, 2007).

- 6) Tradisi Retorika adalah tradisi yang memfokuskan pada cara persuasi melalui seni berbicara dalam hal ini komunikasi dipandang sebagai keterampilan praktis komunikator menyampaikan pesan yang mempengaruhi komunikan (Pawito, 2007).
- 7) Tradisi Semiotika adalah tradisi yang berisi tentang bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan dan sebagainya yang berada diluar dirinya. Konsep dasar tradisi semiotika yaitu tanda diartikan sebagai suatu stimulus yang mengacu pada sesuatu yang bukan dirinya. Tradisi semiotika adalah teori tentang bagaimana tanda-tanda merepresentasikan makna tertentu, menjelaskan penggunaan bahasa dan sistem tanda lainnya untuk memediasi berbagai perbedaan cara pandang (Kriyantono, 2017). Tradisi semiotika merupakan dasar dari komunikasi yaitu tanda sebagai medium berkomunikasi baik *verbal* atau *nonverbal* yang memunculkan makna.

2.6.2 Konsep Dasar Semiotika dalam Ranah Ilmu Komunikasi

John Fiske dalam (Djerubu dkk, 2022) menjelaskan bahwa terdapat dua aliran dalam pengembangan ilmu komunikasi, yaitu :

- 1) Aliran yang berkaitan dengan proses komunikasi. Aliran ini memandang bahwa ilmu komunikasi sebagai transmisi pesan. Aliran ini berfokus pada elemen komunikasi yaitu *Sender* (pengirim) dan *Receiver* (penerima), proses pengiriman dan penerimaan pesan, efektivitas dan efisiensi pesan yang berpengaruh atau tidak terhadap pikiran dan perilaku.

- 2) Aliran yang berkaitan dengan semiotik. Aliran ini memiliki pandangan komunikasi sebagai produksi makna dan pertukaran makna. Aliran semiotik ini memandang bahwa pesan adalah hasil konstruksi dari interaksi antara komunikan dengan komunikator yang kemudian menghasilkan makna.

John Powers dalam (Morissan, 2021) menjelaskan sebuah pesan terdiri dari tiga unsur yaitu tanda dan simbol, bahasa, dan wacana. Dalam komunikasi tanda merupakan hal yang merujuk pada sesuatu yang lain, berkaitan dengan makna merupakan hasil hubungan antara objek dengan tanda. Pemaknaan tanda merupakan hal yang penting bagi manusia, dengan memaknai tanda dari berbagai peristiwa manusia dapat menyampaikan apa pikiran dan keinginannya. Ernst Cassirer dalam (Wibowo, 2013) menjelaskan bahwa manusia disebut sebagai *animal symbolicum* artinya manusia adalah makhluk yang menggunakan simbol berupa bahasa untuk berpikir dan beraktivitas. Hal inilah yang menjadi pembeda manusia dengan hewan sebagai makhluk yang sempurna menggunakan tanda-tanda berupa bahasa untuk mengembangkan kebudayaan secara turun-temurun.

Dalam praktik penggunaan bahasa tentunya diperlukan adanya proses interpretasi makna sehingga tidak menimbulkan penyimpangan makna. Terutama dalam praktik penggunaan bahasa di sebuah media sangat penting adanya kesamaan interpretasi makna sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman di masyarakat. Seiring perkembangan pengetahuan manusia kemudian mengembangkan studi yang mempelajari makna suatu lambang yang disebut semiotika. Semiotika secara terminologis dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Wibowo, 2013).

2.6.3 Semiotika sebagai Metodologi Analisis Penelitian

Seiring perkembangan teknologi manusia membentuk media massa sebagai alat untuk menceritakan kembali keadaan, peristiwa dan benda apapun dari hasil konstruksi realitas yang terjadi. Media massa menggunakan bahasa sebagai alat untuk membentuk konstruksi dari sebuah realitas yang terjadi dikemas dengan pemilihan kata yang sesuai sehingga berpengaruh terhadap masyarakat. Dalam konteks teks media bukanlah realitas yang mengandung kebenaran sejati tetapi hasil konstruksi pekerja media realitas apa yang ingin diciptakan. Pekerja media mengkonstruksi realitas menggunakan bahasa sebagai alat ‘*eufemisme*’ atau ‘*defemisme*’, contoh kata ‘dirumahkan’ pengganti kata ‘dipecat’ dan kata ‘kesalahan prosedur’ pengganti kata ‘kesalahan bertindak sehingga menimbulkan korban jiwa’. Hal ini akan menimbulkan permasalahan di masyarakat apabila langsung mengartikan apa adanya dan perbedaan makna dengan realitas yang sebenarnya terjadi (Wibowo, 2013).

Sebuah media dalam penyusunan konteks media tidak hanya mengandung makna tunggal sesuai realitas, di dalamnya terkandung tanda-tanda yang berkaitan dengan kepentingan media. Untuk mencegah kesalahan interpretasi konteks media yang dikonstruksi dengan kepentingan ideologi atau kepentingan tertentu maka semiotika dapat digunakan sebagai metode analisis media. Contoh dalam penelitian tentang peristiwa pemerkosaan dalam surat kabar *Kedaulatan Rakyat* dan *Suara Merdeka* menggunakan pengganti kata ‘pemukosaan’ dengan kata ‘korban kudakudaan’, hal ini dapat menimbulkan bias antara realitas yang sebenarnya terjadi dengan realitas konstruksi media. Hal ini sama halnya dengan penelitian ini menggunakan objek penelitian komik *online* Webtoon adalah hasil konstruksi realitas yang diciptakan komikus disampaikan dalam bentuk sebuah cerita bergambar secara online kepada masyarakat. Oleh karena itu, semiotika sebagai pisau analisis dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut penggunaan kata-kata dalam teks media apakah sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya terjadi (Wibowo, 2013).

Semiotika sebagai metodologi analisis penelitian menurut Charles Morris dalam (Wibowo, 2013) dibagi menjadi tiga ruang lingkup kajian, yaitu :

- 1) Sintatik atau sintaksis yaitu studi tentang hubungan yang ada dalam suatu tanda dengan tanda lainnya. Sintaksis adalah aturan yang memuat berbagai tanda-tanda yang dikombinasikan membentuk interpretasi berupa tuturan atau gramatika (Morissan, 2021). Contoh kata 'angsa' dalam kalimat 'Angsa itu menyosor saya', maka hal ini berhubungan dengan gramatika atau tata bahasa.
- 2) Semantik yaitu studi tentang hubungan tanda-tanda dengan objek yang diacunya. Semantik adalah tanda yang berhubungan dengan apa yang mengacu atau yang mewakilinya (Morissan, 2021). Contoh kata 'apel' itu mewakili apa dalam semantik. Hal ini bergantung pada situasi perantara yaitu kesadaran interpretasi individu dan interpretasi dapat berubah di situasi lain. Merujuk contoh tersebut jika seseorang sedang berada di toko handphone maka akan merepresentasikan makna kata 'apel' adalah sebuah merek hp, sedangkan jika seseorang sedang berada di toko buah maka akan merepresentasikan makna kata 'apel' adalah sebuah buah.
- 3) Pragmatik yaitu studi tentang hubungan tanda-tanda dengan penggunanya berkaitan dengan situasional. Pragmatik adalah hubungan penggunaan tanda dengan efek yang dihasilkan dari penggunaan tanda. Contoh pragmatik berkaitan dengan proses komunikasi tentang konstruksi makna yang sama terhadap pesan yang disampaikan antara komunikator dengan komunikan (Morissan, 2021).

Semiotika sebagai pisau analisis kualitatif dalam menganalisis produk media berbeda dengan analisis isi kuantitatif. Semiotika berfokus pada analisis tanda-tanda laten atau tersirat yang ditampilkan media sedangkan analisis kuantitatif berfokus pada tanda-tanda manifes atau tampak di media (Wibowo, 2013). Berikut ini beberapa perbedaan antara analisis semiotika dengan analisis isi kuantitatif, yaitu :

- 1) Analisis isi menggunakan pendekatan kuantitatif menganalisis isi manifes yang terlihat di media dan menekankan pada pengulangan tanda sebagai signifikan penelitian. Sedangkan analisis semiotika menganalisis tanda-tanda laten dan keseluruhan dari teks media.
- 2) Analisis isi kuantitatif tidak dapat menangkap makna yang tidak tertulis dalam media seperti gaya bahasa yang digunakan dalam media. Sedangkan analisis semiotika menganalisis lebih dalam dan komprehensif mengungkap makna tersembunyi dalam sebuah media.

2.6.4 Pengertian Semiotika

Cobley dan Hanz menjelaskan Semiotika berasal dari istilah bahasa Yunani yaitu '*semeion*' yang berarti tanda atau '*seme*' yang berarti penafsiran tanda (Darma dkk, 2022). Istilah semiotika atau *semiology* adalah bidang studi yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang) (Sobur, 2003). Semiotika secara terminologis dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Wibowo, 2013). Semiotika memiliki dua tokoh yang cukup terkenal yaitu Charles Sanders Peirce yang menggunakan istilah semiotika di Amerika Serikat dan Ferdinand De Saussure yang menggunakan istilah semiologi di Eropa. Definisi Semiologi menurut De Saussure adalah sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat.

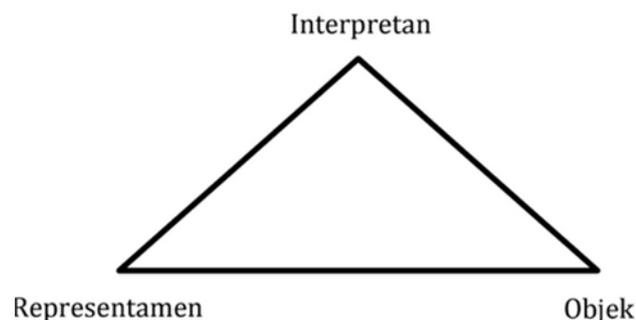
Definisi semiotika menurut Charles Sanders Peirce adalah doktrin formal yang merujuk pada tanda-tanda yaitu seluruh pikiran manusia dengan realitas. Semiotika menurut Roland Barthes adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai (*to signify*) hal-hal (*things*). Semiotika menurut Segers adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana *signs* 'tanda-tanda' dan berdasarkan *sign* 'sistem tanda' (Sobur, 2003).

Umberto Eco dalam (Wibowo, 2013) menjelaskan bahwa kajian semiotika dibagi menjadi dua yaitu pertama Semiotika Komunikasi yang berfokus pada produksi tanda berhubungan dengan enam unsur komunikasi yakni *sender*, *receiver* atau sistem tanda, *message*, *channel*, dan acuan pembicaraan. Kedua yaitu Semiotika Signifikansi berfokus pada pemaknaan tanda sehingga membentuk kognisi penerima tanda atau *receiver*.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan objek penelitian yaitu Komik Webtoon berjudul “Pupus Putus Sekolah”, dalam sebuah komik *online* terdapat gambar dialog antar tokoh dan tindakan non-verbal yang menunjukkan tanda-tanda. Komik *online* sebagai produk media massa yang merupakan hasil konstruksi realitas oleh komikus. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan semiotika sebagai pisau analisis untuk menelaah lebih mendalam tanda-tanda laten yang ditunjukkan dari potongan-potongan gambar yang ada di dalam komik.

2.6.5 Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce adalah tokoh filsafat dan logika yang berasal dari Amerika Serikat, ia mengungkapkan bahwa semiotika adalah sebuah penalaran manusia melalui tanda. Teori analisis Semiotika Peirce juga disebut sebagai *grand theory* dalam kajian semiotika. Hal ini disebabkan kajian Semiotika Peirce memiliki sifat menyeluruh, dan mengidentifikasi partikel dasar tanda dan menggabungkan semua komponen dalam struktur tunggal. (Wibowo, 2013). Peirce menjelaskan bahwa tanda mewakili sesuatu bagi seseorang dan tidak dapat berdiri sendiri tetapi memiliki tiga aspek yang disebut dengan hubungan triadik. Hubungan triadik ini meliputi *Representamen* (R) atau tanda itu sendiri, *Object* (O), dan *Interpretant* (I) atau penafsir sesuatu yang mengacu pada *object*. Proses memadukan antara *Representamen*, *Object*, dan *Interpretant* ini disebut Peirce sebagai proses signifikasi (Wibowo, 2013).



Gambar 27 Hubungan Triadik Semiotika Peirce

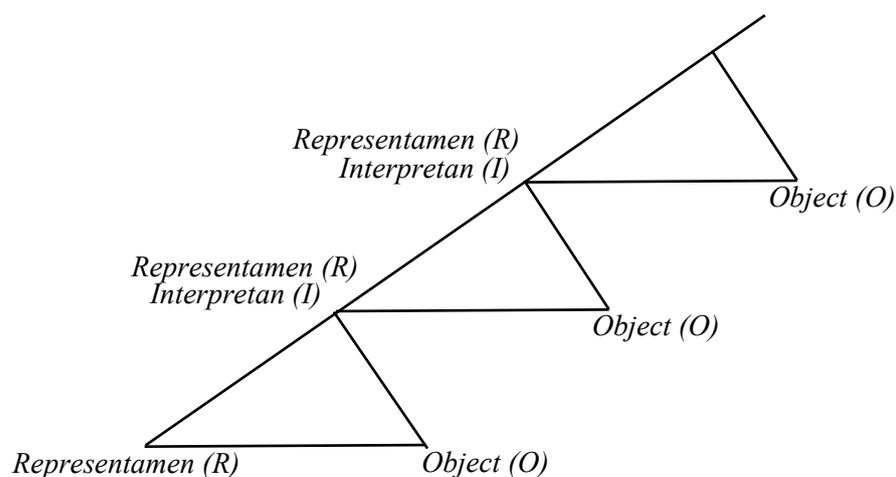
Sumber : (Ersyad, 2022)

Berdasarkan gambar hubungan triadik tersebut, berikut ini penjelasan dan ilustrasinya, yaitu :

- 1) *Representamen* atau tanda adalah sesuatu yang dianggap mewakili sesuatu yang lainnya (Wibowo, 2013).
Contoh sebuah kata 'H-I-D-U-N-G' diucapkan dan dibaca sebagai *Hidung* adalah tanda atau *Representamen* yang menggantikan objek tertentu (Ersyad, 2022).
- 2) Objek adalah sesuatu yang menjadi acuan tanda. Berdasarkan tanda kata 'H-I-D-U-N-G' merujuk sebagai sebuah objek (Ersyad, 2022).
- 3) *Interpretant* adalah penafsiran terhadap sebuah tanda yang terjadi di dalam pemikiran individu. Berdasarkan contoh kata 'H-I-D-U-N-G' seseorang menafsirkan sebagai alat indera penciuman manusia dan merujuk pada bagian dari organ tubuh manusia.

Dalam proses signifikasi hubungan triadik ini akan membentuk tanda dan menjadi semiotika yang tak terbatas, posisi *Representamen*, *Object*, dan *Interpretant* dapat saling berubah. Hal ini dipengaruhi oleh *Representamen* tidak dapat seutuhnya menggantikan *Object* sehingga muncul *Interpretant* baru yang tidak mengacu pada *Object*, *Interpretant* kemudian berubah menjadi *Representamen* baru dan *Object* juga berubah (Eriyanto, 2018).

Berikut ini gambaran relasi *Representamen (R) – Object (O) – Interpretant (I)* yang bersifat *unlimited semiosis* atau semiotika tak terbatas.



Gambar 28 Proses Semiotika Tak Terbatas

Sumber : (Eriyanto, 2018)

Berdasarkan gambar semiotika tak terbatas tersebut, berikut ini penjelasan dan ilustrasinya, yaitu :

Contoh kata 'A-P-E-L' adalah sebuah *Representamen*, objeknya adalah *Apel*, kemudian merujuk pada *Interpretant* bahwa apel adalah sebuah buah. Selanjutnya makna kata *Apel Interpretant* ini dapat berubah makna menjadi sebuah *Representamen* baru yaitu kata *Apèl*, mewakili objek baru dan merujuk pada *Interpretant* baru yaitu suatu upacara resmi.

Proses hubungan triadik semiotika ini akan terus berlanjut menciptakan *Representamen* baru dan membentuk *Interpretant* baru sehingga disebut semiotika tak terbatas (Ersyad, 2022).

Peirce juga memilah kategori lanjutan dari hubungan triadik *Representamen – Object – Interpretant* menjadi kategori *Firstness* (pertama), *Secondness* (kedua), dan *Thirdness* (ketiga). Berikut ini penjelasan lebih lanjut tiga tahapan analisis Semiotika Peirce, yaitu :

Tabel 2 Klasifikasi Tahapan Analisis Semiotika Charles S. P

| Klasifikasi | Pembagian | Penjelasan |
|---------------------------------------|--------------------|---|
| <i>Representamen</i> sebagai tanda | <i>Qualisign</i> | Qualisign yaitu kualitas dari karakter yang terkandung dalam tanda. Contoh : kata-kata kasar yang ditunjukkan dengan penggunaan tanda seru (!) |
| | <i>Sinsign</i> | <i>Sinsign</i> yaitu tanda yang memiliki kesesuaian keberadaannya dengan kenyataan. Contoh : hujan deras, kata deras menunjukkan keadaan sebelumnya dipenuhi banyak awan mendung dan gelap. |
| | <i>Legisign</i> | <i>Legisign</i> yaitu tanda menunjukkan adanya makna norma atau peraturan. Contoh : rambu lalu lintas yang menunjukkan gambar untuk mengurangi kecepatan daerah rawan kecelakaan, memiliki makna peraturan yang harus dipatuhi. |
| <i>Object</i> | <i>Icon</i> | <i>Icon</i> memiliki ciri terdapat sifat kemiripan antara petanda dan penanda. Contoh : potret dan peta |
| | <i>Index</i> | <i>Index</i> memiliki ciri terdapat sifat kausalitas atau sebab akibat antara petanda dan penanda. Contoh : asap sebagai tanda adanya api |
| | <i>Symbol</i> | <i>Symbol</i> memiliki ciri terdapat sifat arbitrer dan hasil dari kesepakatan masyarakat |
| <i>Interpretan</i> | <i>Rheme</i> | Rheme yaitu tanda yang bercirikan adanya ambiguitas atau kemungkinan tanda memiliki dua makna. Contoh : kata tahu dapat bermakna memahami tentang sesuatu atau makanan tahu. |
| | <i>Dicent Sign</i> | <i>Dicent Sign</i> yaitu tanda yang bercirikan sesuai dengan kenyataan yang terjadi, Contoh : Di jalan pinggir gunung atau bukit biasanya terdapat rambu menggambarkan tanah longsor. |
| | <i>Argument</i> | <i>Argument</i> yaitu bercirikan adanya alasan tentang sesuatu yang terkandung di dalam tanda (Sobur, 2003). |

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan objek penelitian yaitu Komik Webtoon Pupus Putus Sekolah dan memfokuskan penelitian pada gambar-gambar potongan cerita komik meliputi dialog antar tokoh dan perilaku tokoh. Semiotika Charles Sanders Peirce dinilai relevan sebagai pisau analisis Komik Pupus Putus Sekolah yaitu menggunakan tiga tahapan *Representamen*, *Object*, dan *Interpretan* dan dapat merepresentasikan nilai-nilai karakter yang ditampilkan dalam komik tersebut.

2.7 Nilai-Nilai Karakter

2.7.1 Pengertian Nilai-Nilai Karakter

Clyde Kluckhohn (1953) dalam (Mustari, 2011) mendefinisikan nilai dalam artian sempit adalah suatu standar yang waktunya langgeng, sedangkan nilai dalam artian luas adalah suatu standar yang mengatur sistem tindakan. Karakter berasal dari bahasa Latin yaitu *karakter*, *kharassein*, *kharax*, bahasa Inggris yaitu *character*, dan bahasa Yunani yaitu *character* dari *charassein* artinya *to engrave* atau menggambar atau melukis. Karakter menurut Kevin dalam (Syamsunardi dan Nur Syam, 2019) adalah ciri khusus seseorang yang menjadi perilaku individu, keadaan moral individu, dan terbentuk karena pengaruh perilaku orang disekitarnya. Karakter secara terminologis adalah suatu sifat yang umumnya ada dalam diri manusia yang terbentuk karena pengaruh lingkungan sekitarnya (Ali, 2018). Abdul Majid dan Dian Andayani dalam (Ali, 2018) dalam kutipan Kamus Poerwadaminta menjelaskan bahwa karakter adalah watak, tabiat, perilaku, akhlak yang membedakan satu orang dengan lainnya. Simon Philips dalam (Ali, 2018) dalam kutipan Masnur Muslich menjelaskan karakter adalah suatu kumpulan sistem nilai seseorang yang mendasarinya dalam berpikir dan bertindak. Thomas Lickona dalam (Fadilah dkk, 2021) menjelaskan karakter adalah sifat alami yang dimiliki seseorang ketika menghadapi situasi dengan bermoral. Narwanti dalam (Ali, 2018) menjelaskan karakter adalah sebuah kesadaran budaya yaitu dimana karakter bersumber dari *core values* yang dikembangkan oleh masyarakat. Kemdikbud Ristek (2010) mendefinisikan karakter adalah sifat, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil perpaduan kebaikan yang diyakini dan digunakan sebagai pedoman untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak (Fadilah dkk, 2021).

Gufon dalam (Nursalam dkk, 2020) menjelaskan bahwa nilai-nilai karakter adalah nilai-nilai luhur (*supreme values*) yang menjadi pedoman hidup seseorang sebagai manusia dengan bermanfaat bagi orang sekitar dan menciptakan kedamaian serta kebahagiaan. Nilai-nilai karakter suatu bangsa berkaitan dengan nilai-nilai budaya yang berada di masyarakat, diantaranya yaitu cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa dan alam semesta, tanggung jawab, disiplin, dan mandiri, jujur, hormat dan santun, kasih sayang, peduli, dan kerja sama, percaya diri, kreatif, pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan, baik dan rendah hati, dan toleransi, cinta damai, dan persatuan.

2.7.2 Pentingnya Nilai-Nilai Karakter bagi Masyarakat

Pendidikan merupakan salah satu hal yang berperan penting dalam pembangunan kemajuan masyarakat Indonesia. Pendidikan tidak lepas kaitannya dengan masyarakat satu sama lain dalam rangka kemajuan bangsa Indonesia. Namun, kenyataannya dalam dunia pendidikan tentunya terdapat permasalahan-permasalahan seperti demoralisasi, seks bebas remaja, mencontek, tawuran antar pelajar, *bullying*, putus sekolah, kecurangan saat ujian sekolah, dan kriminalitas remaja. Hal ini, tentunya berkaitan dengan karakter anak yang kurang sesuai dengan nilai-nilai karakter dan nilai budaya yang ada di masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan peran pemerintah yaitu lembaga pendidikan, orang tua, dan masyarakat untuk memberikan pendidikan karakter kepada anak.

Pendidikan nilai-nilai karakter adalah sebuah usaha untuk mendorong manusia memahami dan peduli dengan nilai-nilai etika (Rianawati, 2014). Afandi dalam (Nursalam dkk, 2020) menjelaskan bahwa Pendidikan Karakter adalah usaha sadar mengembangkan potensi anak membentuk pribadi anak menjadi manusia yang baik, sebagai warga negara yang baik, dan sebagai generasi penerus bangsa.

Lickona dalam (Ali, 2018) menjelaskan bahwa pendidikan karakter memiliki tiga unsur pokok yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Peraturan perundang-undangan tentang pendidikan karakter telah tertuang dalam pendidikan nasional dalam UU No. 30 pasal 3 tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak murid menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Nursalam dkk, 2020).

2.7.3 Pembentukan Nilai Karakter Anak

Nilai-nilai karakter bermanfaat bagi anak-anak untuk menghadapi kehidupan bermasyarakat yang beradab dan berakhlak mulia. Di era modernisasi saat ini dengan kemudahan akses informasi melalui internet berdampak negatif pada perubahan nilai-nilai karakter. Penanaman nilai-nilai karakter sangat diperlukan anak-anak untuk menghadapi permasalahan di masyarakat dan sebagai penerus bangsa. Dalam rangka penanaman nilai karakter terhadap anak tidak lepas dari peran berbagai pihak diantaranya orang tua, sekolah, lingkungan sekolah, dan masyarakat.

Menurut Walgito (2004) proses pembentukan perilaku hingga menjadi perilaku dibagi menjadi tiga, yaitu pembiasaan atau *conditioning* diri melakukan perilaku yang baik, pengertian atau *insight* terhadap perilaku, dan adanya *role model* atau teladan yang ditiru Arismanto (2008) menjelaskan bahwa pembentukan karakter anak dimulai usia 0-8 tahun, artinya di masa tersebut karakter anak dapat berubah tergantung pengalaman dan lingkungan sekitarnya. Di masa usia itu juga anak memiliki rasa ingin tahu dan meniru perilaku di lingkungan sekitarnya tanpa mengerti baik atau buruk perilakunya. Oleh karena itu, orang tua diperlukan untuk mengajarkan nilai-nilai karakter kepada anak dan menjadi *role model* anak dalam berperilaku (Ali, 2018.).

Seorang anak memiliki pribadi yang unik yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mengikuti perilaku orang-orang yang ada disekitarnya. Dalam rangka pembentukan karakter anak yang baik maka diperlukan penekanan pada pembiasaan kepada anak tentang nilai baik dan nilai buruk sejak dini. Apabila pembentukan karakter anak sejak dini dengan menanamkan nilai karakter positif, maka akan berpengaruh kepada pembentukan pribadi anak kedepannya dalam berinteraksi dengan orang lain. (Ali, 2018.). Orang tua sebagai tempat sosialisasi pertama anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak. Orang tua berperan memberikan contoh atau teladan pembiasaan berbuat jujur dan menghindari kecurangan, berbuat baik dan malu berbuat keburukan, bersikap sopan dan santun terhadap seseorang yang lebih tua (Sani dan Muhammad Kadri, 2016).

Selain itu, peran lingkungan sekitar seperti lembaga pendidikan dan lingkungan pergaulan anak juga berperan membentuk karakter anak dalam bersosialisasi. Lingkungan pergaulan anak berperan dalam pembentukan karakter menghargai pendapat, hak, dan kewajiban orang lain, menghargai prestasi orang lain, bersikap sopan santun antar sesama, dan bersikap demokratis serta mematuhi aturan yang ada di lingkungan pergaulan (Zakaria dan Dewi Arumsari, 2018). Lembaga pendidikan sebagai wadah pendidikan formal anak tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan tetapi juga mengajarkan akhlak yang mulia kepada siswa. Dalam hal ini dibutuhkan peran pemerintah Indonesia untuk merancang kurikulum yang sesuai dengan tujuan nasional pendidikan.

Ridwan dalam (Ali, 2018) menjelaskan tahapan pembentukan karakter anak dibagi menjadi tiga, yaitu :

- 1) Mengetahui kebajikan (*knowing good*) adalah upaya untuk menanamkan kepada anak tentang hal yang baik dan buruk dengan penyampaian informasi yang baik kepada anak dan memberikan contoh pemahaman bagaimana bertindak melakukan hal yang baik.

- 2) Merasakan kebajikan (*feeling good*) adalah upaya untuk memberikan rasa kebaikan kepada anak dengan cara menerapkan efek atau manfaat kepada anak apabila menerapkan perilaku kebaikan. Dengan penerapan ini, maka anak akan merasakan konsekuensi yang didapatkan dengan berbuat kebaikan dan mencoba terus menerapkan perilaku kebaikan.
- 3) Melaksanakan kebajikan (*active the good*) adalah upaya untuk memberikan pembiasaan kepada anak untuk terus melaksanakan perilaku baik. Sehingga apa yang telah dipahami dan dirasakan anak tentang berperilaku baik dapat terus dilakukan anak.

Mata dalam (Ali, 2018) menjelaskan terdapat beberapa kaidah dalam membentuk karakter anak diantaranya, yaitu :

- 1) Kebertahapan yaitu dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak memerlukan waktu yang tidak singkat, penanaman karakter harus bertahap dan berfokus pada proses anak mulai memahami nilai karakter, merasakan manfaatnya, dan membiasakan dirinya.
- 2) Kesenambungan yaitu proses pembentukan karakter anak dilakukan secara berkelanjutan melalui proses yang panjang sehingga anak akan lebih memahami dan terbentuk karakter baiknya.
- 3) Momentum yaitu dalam pembentukan karakter anak dapat memanfaatkan suatu peristiwa tertentu seperti perayaan hari raya atau pun ketika anak mengalami kegagalan dalam belajar. Dengan memanfaatkan momentum yang tepat menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak akan memberikan kesan yang lebih dalam kepada anak.

- 4) Motivasi intrinsik yaitu dalam pembentukan karakter anak kemauan anak untuk melakukan karakter baik sangat diperlukan. Untuk menumbuhkan motivasi dari dalam diri anak dapat dilakukan dengan memberikan contoh dari sosok yang dikagumi oleh anak sehingga akan mendorong kemauan anak untuk berperilaku baik.
- 5) Pembimbing yaitu dalam pembentukan karakter anak peran orang yang menjadi panutan anak berperan untuk memberikan pengarahan tentang nilai karakter kepada anak. Selain itu, peran pembimbing dapat menjadi fasilitator anak untuk saling memahami tentang karakter baik dan memberikan arahan keputusan anak untuk menerapkan perilaku baik.

2.7.4 Jenis-Jenis Nilai-Nilai Karakter

Nilai-nilai karakter merupakan hasil rumusan yang bersumber dari nilai budaya dari masyarakat suatu bangsa. Hal ini Gufron dalam (Nursalam dkk, 2020) untuk merumuskan nilai-nilai karakter bangsa masyarakat Indonesia harus berdasarkan beberapa pilar, yaitu :

- a. Pilar kedamaian (*peace*)
- b. Pilar menghargai (*respect*)
- c. Pilar kerjasama (*cooperation*)
- d. Pilar kebebasan (*freedom*)
- e. Pilar kebahagiaan (*happiness*)
- f. Pilar kejujuran (*honestly*)
- g. Pilar kerendahan hati (*humility*)
- h. Pilar kasih sayang (*love*)
- i. Pilar tanggung jawab (*responsibility*)
- j. Pilar kesederhanaan (*simplicity*)
- k. Pilar toleransi (*tolerance*)
- l. Pilar persatuan (*unity*)

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbud Ristek) dalam publikasinya yang berjudul Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter mengidentifikasi 18 nilai karakter bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional (Syamsunardi dan Nur Syam, 2019).

Adapun 18 nilai-nilai karakter, yaitu :

- 1) Religius yaitu sikap dan perilaku yang taat terhadap ajaran agama yang dianut, toleransi terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- 2) Jujur yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Karakter jujur ini dapat dibentuk dengan tiga tahapan integrasi moral *action* yaitu kemampuan dan upaya untuk menjadikan dirinya sebagai orang yang dapat dipercaya baik perkataan atau tindakan, kemampuan menjaga sikap jujur meskipun terdapat godaan dari dalam diri atau dari orang lain untuk berbohong, menerapkan kebiasaan untuk selalu menerapkan sikap jujur (Nursalam dkk, 2020).
- 3) Toleransi yaitu sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, ras, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dengan dirinya.
- 4) Disiplin yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- 5) Kerja keras yaitu perilaku seseorang yang menunjukkan usaha bersungguh-sungguh, pantang menyerah, diikuti keyakinan yang kuat dalam menyelesaikan berbagai tugas dan masalah sebaik-baiknya (Musbikin, 2019). Karakteristik perilaku kerja keras dicirikan diantaranya sebagai berikut :

- a) Mampu mengelola waktu dengan baik dengan menyelesaikan kewajiban hingga selesai dan tepat waktu
 - b) Mampu mengelola sumber daya baik di dalam diri atau diluar untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan
 - c) Mampu memecahkan permasalahan ketika berhadapan dengan hambatan dan memahami kewajiban yang perlu dilakukan.
- 6) Kreatif yaitu kemampuan untuk menghasilkan pikiran atau gagasan baru menjadi suatu karya cipta. (Rianawati, 2014).
- 7) Mandiri yaitu kemampuan seseorang untuk memanfaatkan sumber daya yang ada di dalam dirinya dan tidak mudah tergantung pada orang lain dalam mencapai tujuannya. (Rianawati, 2014).
- 8) Demokratis yaitu cara pandang dan tingkah laku dalam menilai setiap orang memiliki hak dan kewajiban yang sama termasuk juga dirinya. (Rianawati, 2014).
- 9) Rasa ingin tahu yaitu cara seseorang bersikap kritis berusaha mengetahui lebih dalam tentang sesuatu yang dipelajarinya (Rianawati, 2014). Karakter rasa ingin tahu ini dapat dibentuk dengan tiga tahapan integrasi moral *action* yaitu (Nursalam dkk, 2020) :
- a) Kompetensi rasa ingin tahu yaitu kemampuan untuk mengubah pemikiran dan perasaan moral tentang rasa ingin tahu menjadi tindakan untuk mengetahui lebih dalam dan luas tentang apa yang dipelajarinya.
 - b) Keinginan rasa ingin tahu yaitu kemampuan memiliki keinginan untuk menjaga pemikiran dan perasaan moral serta bertahan dari godaan perilaku amoral yang bertentangan dengan sikap ingin tahu.
 - c) Kebiasaan rasa ingin tahu yaitu kemampuan membiasakan diri untuk bertindak sesuai pemikiran dan perasaan moral rasa ingin tahu.

- 10) Semangat kebangsaan yaitu cara pandang, berperilaku, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya, Narwati, 2011 : 29 dalam (Rianawati, 2014).
- 11) Cinta tanah air yaitu cara pandang, berperilaku, dan berwawasan yang menunjukkan kepedulian terhadap keberagaman bangsa yaitu bahasa, sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan sekitarnya, Narwati, 2011 : 29 dalam (Rianawati, 2014).
- 12) Menghargai prestasi yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
Kemendiknas Balitbang Puskur (2010 : 37) dalam (Rianawati, 2014) menguraikan beberapa indikator sikap menghargai prestasi, yaitu :
 - a) Menghasilkan dan menghargai berbagai temuan atau hasil karya masyarakat di bidang ilmu, teknologi, sosial, budaya, dan seni
 - b) Menghargai usaha orang lain untuk mendorong dirinya mengembangkan potensi diri dengan rajin belajar
 - c) Menghargai upaya pemerintah terutama pemimpin dalam mensejahterakan masyarakat dan bangsa.
- 13) Komunikatif yaitu perilaku seseorang yang menunjukkan rasa senang berbicara, senang bergaul dengan siapa saja, peduli dengan orang lain, suka menolong, mengajak orang pada kebaikan, dan bekerja sama dengan orang lain. Karakter komunikatif ini berkaitan dengan berbagai nilai-nilai menghargai, menghormati, tenggang rasa, solidaritas, saling membantu, dan saling melengkapi (Rianawati, 2014).
- 14) Cinta damai yaitu sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menciptakan suasana tenang, tentram, dan tanpa kegaduhan dalam berbagai kegiatan (Rianawati, 2014).

- 15) Gemar membaca yaitu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebaikan bagi dirinya, Narwati, 2011 : 29 dalam (Rianawati, 2014). Karakter gemar membaca adalah sikap seseorang menyukai berbagai bacaan positif yang bertujuan untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalamannya. Kemendiknas Balitbang Puskur (2010 : 38) dalam (Rianawati, 2014) menguraikan beberapa indikator karakter gemar membaca diantaranya yaitu membaca koran atau majalah dinding, membaca buku yang ada di rumah terkait flora, fauna, alam, mata pelajaran, dan buku atau tulisan lama.
- 16) Peduli lingkungan yaitu perilaku yang terus berupaya untuk menjaga lingkungan alam, mencegah kerusakan alam, dan berperan memperbaiki kerusakan alam yang terjadi (Rianawati, 2014).
- 17) Peduli sosial yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
Karakter peduli sosial adalah sikap menyayangi orang-orang disekitarnya sehingga mendorong seseorang untuk berbuat kebajikan yang dapat meringankan orang disekitarnya dan memberikan kemaslahatan bagi di kehidupan sosial (Rianawati, 2014).
- 18) Tanggung Jawab yaitu perilaku seseorang untuk mengetahui tugas dan kewajibannya dan berupaya untuk melaksanakannya dengan baik untuk diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa (Rianawati, 2014). Berikut ini beberapa indikator karakter tanggung jawab menurut Pupuh Fathurrohman dkk. (2013) dalam (Rianawati, 2014) yaitu :

- a) Selalu menyelesaikan tugas atau kewajibannya tepat waktu dan tuntas serta tidak mudah mengingkari janji
- b) Tidak bersikap prasangka buruk pada orang lain, tidak bersikap egois menyalahkan orang lain atas kesalahan dirinya, dan berani menanggung resiko dari perbuatan yang telah dilakukan.
- c) Bersikap baik dalam ucapan atau perilaku dan bersikap demokratis dengan adil dalam berperilaku kepada orang lain.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma menurut Neuman (2006) dalam (Manzilati, 2017) yaitu suatu kerangka pikir tentang fenomena dan teori yang terdapat asumsi dasar, isu utama, desain penelitian, dan metode penelitian untuk menjawab masalah penelitian. Little John dalam (Wibowo, 2013) menjelaskan bahwa paradigma konstruktivis adalah paradigma yang memiliki dasar pemikiran pengalaman nyata (realitas) bersifat rekonstruksi melalui proses interaksi dalam kelompok, masyarakat, dan budaya. Paradigma konstruktivis berdasarkan dimensi ontologis memandang bahwa realitas yang dikonstruksi baik secara langsung atau melalui proses pemaknaan dari pengalaman bersifat tidak mutlak atau relatif. Berdasarkan dimensi epistemologis paradigma konstruktivis memiliki hubungan transaksional antara peneliti dengan apa yang diteliti. Selain itu, paradigma konstruktivis bersifat subjektif yaitu hasil penelitian diciptakan oleh peneliti bersumber dari sistem nilai yang ada di realitas. (Haryono, 2020).

Dalam mengkonstruksi realitas untuk menciptakan makna baru maka peneliti membutuhkan aspek empati dan interaksi dialektis sehingga dapat menghasilkan rekonstruksi yang tepat (Haryono, 2020). Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis yaitu konstruksi realitas dari komik untuk menelaah tanda-tanda laten yang ada dalam komik.

3.2 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Erickson (1968) dalam (Anggito dan Johan Setiawan, 2018) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampaknya terhadap kehidupan. Pendekatan kualitatif menggunakan dimensi induktif yaitu penelitian menggunakan cara berpikir khusus dari data yang ada di lapangan dan umum menemukan teori baru. Dalam dimensi induktif ini untuk melakukan penelitian tentunya diperlukan adanya teori sebagai rujukan untuk menjelaskan fenomena yang diteliti. Penelitian kualitatif bersifat ideografik yaitu untuk mencari kebenaran hasil temuan penelitian dikaitkan dengan konteks sosial-budaya, konteks historis, dan konteks lainnya yang berkaitan dengan penelitian. Selain itu, penelitian kualitatif menggunakan perspektif emik yaitu untuk melaksanakan penelitian maka dibutuhkan informasi perspektif subjek penelitian yang memiliki pengalaman tentang hal yang diteliti.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk menelaah makna tanda-tanda dalam komik *Pupus Putus Sekolah*. Kemudian peneliti akan mengaitkan hasil analisis menggunakan tipe penelitian kualitatif-deskriptif untuk menggambarkan nilai-nilai karakter anak pada komik *Pupus Putus Sekolah*.

3.3 Definisi Konseptual

Dalam penelitian ini yang berjudul *Representasi Nilai-Nilai Karakter Anak pada Komik Online Webtoon (Studi Semiotika Charles Sanders Peirce pada Komik Online Webtoon ‘Pupus Putus Sekolah’)*, maka definisi konseptual diantaranya sebagai berikut :

1. Representasi

Representasi adalah proses pengkajian terhadap makna tanda-tanda yang ditampilkan dari sebuah gambar, ilustrasi, tulisan, foto, dan objek visual lainnya.

2. Nilai Karakter Anak

Nilai karakter adalah standar yang mengatur sistem tindakan tabiat, akhlak seseorang yang diyakini dan dijadikan pedoman hidupnya dalam pandangan, pikiran, dan perilaku. Penanaman nilai-nilai karakter sangat diperlukan anak-anak untuk menghadapi permasalahan di masyarakat dan sebagai penerus bangsa. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbud Ristek) dalam publikasinya yang berjudul Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter mengidentifikasi 18 nilai karakter diantaranya yaitu nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

3. Komik *Online* Webtoon

Komik adalah produk visual yang terdiri dari tatanan gambar dan balon kata membentuk suatu gagasan atau ide. Komik *online* adalah jenis komik yang memanfaatkan kemajuan internet yang dapat mudah diakses melalui *mobile phone* atau *personal computer* (PC). Webtoon adalah singkatan dari *Web* dan *Cartoon* yang berarti sebuah *website* yang menyediakan kartun atau komik secara *online*.

4. Semiotika Charles Sanders Peirce

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari penafsiran makna dari tanda-tanda yang ditunjukkan dalam objek visual seperti gambar, foto, lukisan, ilustrasi, dan lainnya.

Semiotika Charles Sanders Peirce menjelaskan bahwa tanda tidak dapat berdiri sendiri tetapi memiliki tiga aspek hubungan triadik yaitu tahap pertama *Representamen* diklasifikasikan menjadi tiga yaitu *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*. Tahap kedua yaitu *Object* diklasifikasikan menjadi tiga yaitu *Icon* (Ikon), *Index* (Indeks), dan *Symbol* (Simbol). Tahap ketiga yaitu *Interpretant* diklasifikasikan menjadi tiga yaitu *Rheme*, *Dicent Sign*, dan *Argument*.

3.4 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penelitian menggunakan paradigma konstruktivis yaitu batasan penelitian pada media komik *online* webtoon berjudul *Pupus Putus Sekolah*. Komik *online* ini merupakan hasil konstruksi realitas yang diciptakan oleh komikus tentang realitas stigma anak putus sekolah di Indonesia dan bagaimana nilai-nilai karakter anak. Penelitian ini berfokus pada tipe penelitian kualitatif-deskriptif yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana nilai-nilai karakter anak yang muncul dari potongan-potongan gambar komik *Pupus Putus Sekolah*. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian pada *season* satu yang memiliki fokus cerita mulai dari *Pupus Putus Sekolah* hingga ia tinggal bersama Profesor dan diajarkan pengetahuan baru serta nilai-nilai karakter. Adapun pada *season* satu yang terdiri dari 33 episode tersebut penulis akan lebih memfokuskan penelitian pada 23 episode yang menampilkan adegan atau potongan cerita yang menyiratkan makna nilai-nilai karakter.

Untuk menelaah makna tersirat nilai-nilai karakter anak pada komik ini maka peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Adapun analisis data menggunakan tiga tahapan analisis semiotika yaitu tahap analisis pertama *Representamen*, *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*, tahap analisis kedua *Object* : *Icon*, *Index*, dan *Symbol*, tahap analisis ketiga *Interpretant* : *Rheme*, *Dicent Sign*, dan *Argument*. Melalui ketiga tahapan analisis tersebut maka peneliti akan mengetahui bagaimana representasi nilai-nilai karakter anak yang terdapat di dalam komik *Pupus Putus Sekolah*.

3.5 Sumber Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data penelitian yaitu :

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang berasal dari sumber asli dan didapatkan secara langsung. Adapun data primer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Komik *Online* Webtoon Pupus Putus Sekolah yang memiliki dua *season* dengan *season* satu berjumlah 33 episode.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang berasal dari media perantara atau tidak langsung. Adapun data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa studi pustaka dari referensi buku, jurnal, dan artikel lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data studi pustaka ini yaitu bersumber dari buku, jurnal, dan artikel lainnya yang berkaitan dengan penelitian semiotika, komik, dan nilai-nilai karakter.

2. Observasi

Untuk mengumpulkan data peneliti melakukan observasi setiap episode komik *online* Webtoon Pupus Putus Sekolah yang menggambarkan nilai-nilai karakter. Observasi meliputi alur cerita gambar ataupun dialog antar tokoh.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi ini dilakukan dengan mengambil screenshot bagian cerita dari komik *online* Webtoon Pupus Putus Sekolah yang akan dianalisis.

3.7 Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman (1994) dalam (Sarosa, 2021) menjelaskan bahwa tahapan analisis data kualitatif yaitu:

1. Pemadatan Data atau Reduksi

Pemadatan data atau reduksi dalam penelitian kualitatif ini adalah proses memilih memfokuskan data penelitian, meringkas dan mentransformasi data. Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan pemilihan data bagian cerita dari komik *online* Webtoon Pupus Putus Sekolah yang menunjukkan tanda-tanda nilai-nilai karakter.

2. Menampilkan data

Menampilkan data penelitian kualitatif artinya data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk tertentu seperti tabel atau deskripsi sehingga memudahkan tahap analisis dan penarikan kesimpulan. Pada penelitian ini peneliti akan menampilkan data bagian cerita komik *online* Webtoon yang telah direduksi ke dalam bentuk tabel dan deskripsi singkat tentang alur ceritanya. Berikut ini bentuk tabel analisis hasil data :

Tabel 3 Analisis Hasil Data

| Semiotika C.S. Peirce | Potongan Gambar & Penjelasan |
|----------------------------------|--|
| Representamen | Potongan gambar komik yang akan di analisis |
| | Penjelasan singkat analisis tahap pertama <i>Representamen</i> yang muncul <i>Qualisign</i> atau <i>Sinsign</i> atau <i>Legisign</i> |
| Objek | Penjelasan potongan gambar yang akan di analisis |
| | Penjelasan singkat analisis tahap kedua <i>Object</i> yang muncul <i>Icon</i> atau <i>Index</i> atau <i>Symbol</i> |
| Interpretan | Makna tanda yang sesuai dengan potongan gambar yang di analisis |
| | Penjelasan singkat analisis tahap ketiga <i>Interpretan</i> yang muncul <i>Rheme</i> atau <i>Dicent Sign</i> atau <i>Argument</i> |

3. Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce

Selanjutnya data yang telah dipilah, dianalisis menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce sebagai metode analisis dengan tiga tahapan analisis yaitu tahap pertama *Representamen* diklasifikasikan menjadi tiga yaitu *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*. Tahap kedua yaitu *Object* diklasifikasikan menjadi tiga yaitu *Icon* (Ikon), *Index* (Indeks), dan *Symbol* (Simbol). Tahap ketiga yaitu *Interpretant* diklasifikasikan menjadi tiga yaitu *Rheme*, *Dicent Sign*, dan *Argument*.

4. Menarik Kesimpulan

Setelah analisis data menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce maka peneliti melaksanakan penarikan kesimpulan nilai-nilai karakter apa saja yang ditampilkan di komik *online* Webtoon Pupus Putus Sekolah.

3.8 Keabsahan Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis dan pendekatan penelitian kualitatif maka penelitian ini berhubungan dengan subjektivitas yaitu hasil penelitian diciptakan oleh peneliti bersumber dari sistem nilai yang ada di realitas. Untuk menguji kriteria kualitas penelitian konstruktivis yaitu melalui *authenticity* (keaslian) dan *reflectivity* (reflektivitas). *Authenticity* (keaslian) berhubungan dengan aspek *trustworthiness* yaitu pengujian kejujuran dan kebenaran untuk mengungkapkan realitas sesuai apa adanya. *Trustworthiness* ini mencakup triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data untuk menguji keabsahan data (Wibowo, 2013). Triangulasi sumber data adalah metode pengujian kredibilitas penelitian dengan menggunakan berbagai sumber data.

Penelitian ini menggunakan sumber data kepustakaan seperti buku, jurnal, skripsi, dan penelitian lainnya yang berkaitan dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce dan nilai-nilai karakter. Cara untuk menguji keabsahan penelitian selanjutnya *reflectivity* (reflektivitas) adalah suatu cara merefleksikan diri sebagai bagian dari penelitian sehingga dapat mengurangi kurangnya kredibilitas penelitian. Reflektivitas dibagi menjadi dua yaitu reflektivitas personal dan reflektivitas interpersonal (Haryono, 2020). Penelitian ini menggunakan reflektivitas interpersonal yaitu kesadaran diri peneliti untuk memiliki sensitivitas dalam observasi objek penelitian dengan ketelitian yang baik. Untuk meningkatkan ketelitian ini maka peneliti akan meningkatkan ketekunan dengan pengecekan kembali data penelitian yang akan dianalisis.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Komik Pupus Putus Sekolah ini merepresentasikan nilai-nilai karakter anak Pupus yang mengalami putus sekolah. Pupus mengalami putus sekolah disebabkan oleh faktor internal yaitu Pupus memiliki sifat yang bebas tidak menyukai sekolah karena mengalami pengalaman memalukan dan faktor eksternal yaitu ekonomi keluarga Pupus berpengaruh kepada Pupus yang putus sekolah. Komik ini merepresentasikan nilai-nilai karakter Pupus yang menampilkan delapan nilai-nilai karakter baik yaitu nilai tanggung jawab, nilai peduli, nilai komunikatif, nilai rasa ingin tahu, nilai kerja keras, nilai gemar membaca, nilai jujur, dan nilai menghargai prestasi. Selain itu juga menampilkan nilai-nilai karakter buruk yang ditemukan peneliti yaitu nilai kurang sopan santun, nilai tidak jujur, dan nilai rasa rendah diri.

Karakter Pupus yang merepresentasikan nilai-nilai karakter baik ini terjadi yaitu Pupus yang tinggal bersama Profesor dan Mak Luwe mempelajari berbagai pengetahuan baru dan penanaman tentang nilai-nilai karakter baik. Sedangkan nilai-nilai karakter buruk ini terjadi disebabkan karakter Pupus yang tidak memiliki teladan atau contoh dalam berperilaku yang sopan kepada orang lain dan tidak memiliki kepercayaan terhadap kemampuan dirinya.

Komik Pupus Putus Sekolah ini menonjolkan karakter Pupus yang mengalami putus sekolah, menyinggung tentang metode pengajaran dalam dunia pendidikan formal yang kurang mendukung anak yang memiliki kepribadian yang berbeda-beda, dan menggambarkan bahwa pengetahuan tentang nilai-nilai kehidupan tidak hanya dapat diperoleh melalui pendidikan formal. Dalam penelitian ini peneliti menyetujui bahwa pentingnya pengajaran yang berbasis penyesuaian pada karakter anak yang beragam dan pentingnya mengajarkan anak tentang nilai-nilai kehidupan bermasyarakat yang setara dengan pembelajaran keilmuan.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijabarkan di atas, maka berikut ini beberapa saran peneliti yaitu :

1. Penelitian ini menggunakan objek penelitian komik online webtoon Pupus Putus Sekolah yang berfokus pada *season* satu sebanyak 23 episode dan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih lanjut bagian komik *season* dua dengan menggunakan analisis semiotika lainnya.
2. Penelitian ini bertujuan untuk memahami nilai-nilai karakter anak dalam komik *online* webtoon Pupus Putus Sekolah. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa komik ini menampilkan karakter anak Pupus putus sekolah disebabkan metode pengajaran sekolah yang kurang sesuai dengan kepribadian anak yang beragam. Meskipun Pupus mengalami putus sekolah bisa mendapatkan pembelajaran nilai-nilai kehidupan dari orang-orang disekitarnya. Oleh karena itu, harapannya pemerintah dapat metode pengajaran yang dapat mendukung keberagaman karakter dan kemampuan anak dan tidak hanya mementingkan pembelajaran keilmuan tetapi juga pembelajaran berbasis nilai-nilai kehidupan masyarakat. Dengan penerapan sistem pendidikan seperti ini, harapannya juga akan mengurangi angka anak putus sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ali, Aisyah M. 2018. *Pendidikan Karakter : Konsep dan Implementasinya*. Jakarta : Kencana.
- Andhita, Pundra Rengga. 2021. *Komunikasi Visual*. Banyumas : Zahira Media Publisher.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi : CV. Jejak.
- Arismanto. 2008. *Tinjauan Berbagai Aspek : Character Building (Bagaimana Mendidik Anak Berkarakter)*. Yogyakarta : Tiara Wacana Group.
- Badara, Aris. 2012. *Analisis Wacana : Teori, Metode, dan Penerapannya pada Wacana Media*. Jakarta : Kencana.
- Darma dkk. 2022. *Pengantar Teori Semiotika*. Bandung : Media Sains Indonesia.
- Daud dkk. 2022. *Teori Ilmu Komunikasi*. Solok : Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.
- Djerubu dkk, 2022. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Sukoharjo : Pradina Pustaka.
- Eriyanto. 2018. *Metode Penelitian Komunikasi*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Ersyad, Firdaus Azwar. 2022. *Semiotika Komunikasi perspektif Charles Sanders Peirce*. Yogyakarta : CV. Mitra Cendekia Media.
- Fadilah dkk. 2021. *Pendidikan Karakter*. Jawa Timur : CV. Agrapana Media.

- Haryono, Cosmas Gatot. 2020. *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Sukabumi : CV Jejak.
- Hervia, Silvi. 2021. *Pembelajaran menggunakan Komik*. Padang : UNP Press.
- Irwandi dan M. Fajar Apriyanto. 2012. *Membaca Fotografi Potret Teori, Wacana, dan Praktek*. Yogyakarta : Dwi-Quantum.
- Kriyantono, Rachmat. 2017. *Teori-Teori Public Relations Perspektif Barat & Lokal : Aplikasi Penelitian dan Praktik*. Jakarta : Kencana.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik*. Yogyakarta : Dwi-Quantum.
- Manzilati, Asfi. 2017. *Metodelogi Penelitian Kualitatif : Paradigma, Metode, dan Aplikasi*. Malang : Universitas Brawijaya Press.
- Morissan. 2021. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa Ed Revisi*. Jakarta : Prenada Media Grup.
- Musbikin, Imam. 2019. *Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. Bandung : Nusa Media.
- Mustari, Mohamad. 2011. *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan Karakter*. Yogyakarta : Laksbang Pressindo.
- Nursalam dkk. 2020. *Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Banten : CV. AA Rizky.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta : PT. LKiS Pelangi Aksara Yogyakarta.
- Rianawati. 2014. *Implementasi Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Pontianak : IAIN Pontianak Press.
- Sani, Ridwan Abdullah dan Muhammad Kadri. 2016. *Pendidikan Karakter Mengembangkan Karakter Anak yang Islami*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Sarosa, Samiaji. 2021. *Analisis data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : PT. Kanisius.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

- Syamsunardi dan Nur Syam. 2019. *Pendidikan Karakter Keluarga dan Sekolah*. Sulawesi Selatan : Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Ulwan, Abdulah Nasih. 2019. *Pendidikan Anak dalam Islam yang Komprehensif*. Dilariza.
- Wahyuningsih, Sri. 2019. *Film & Dakwah, Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah dalam Film melalui Analisis Semiotik*. Surabaya : Media Sahabat Cendekia.
- Walgito, Bimo. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Wibowo, Indiawan Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi Aplikasi praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi*. Jakarta : Mitra Wacana Media.
- Widayati, Sri. 2020. *Aturan Sopan Santun dalam Pergaulan*. Semarang : Alprin.
- Widyastuti, Ana. 2019. *77 Permasalahan Anak dan Cara Mengatasinya*. Jakarta : PT. Elex Media.
- Zakaria, Mia dan Dewi Arumsari. 2018. *Jeli dalam Membangun Karakter Anak*. Jakarta : Bhuana Ilmu Populer.

Jurnal

- Adhar dkk. 2018. *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini di RA Al Mashitoh Tegalgondo Karangploso Malang*. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. 6 (1) : 233 – 235.
- Febriana dkk, 2015. *Peningkatan Perilaku Sopan Santun Melalui Cerita Fiksi Modern Pada Anak Kelompok B TK Islam Permata Hati Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal FKIP. 3 (1) : 1-3.
- Putry, Raihan. 2018. *Nilai Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Perspektif Kemendiknas*. International Journal of Child and Gender Studies. 4(1) : 41 – 46.
- Ramdan, ahmad Yasar dan Puji Yanti Fauziah. 2019. *Peran Orang Tua dan Guru dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Pengembangan. 9(2) :101 - 103.

- Soetrisnaadisendjaja, Denny dan Nurkartika Sari. 2019. *Fenomena Anak Putus Sekolah di Kawasan Industri Kota Cilegon*. Jurnal Hermeneutika. 5(2) : 97-99
- Suprayogi dkk. 2020. *Representasi Budaya Toleransi Masyarakat Indonesia pada Komik Online "Next Door Country"*. Jurnal Ilmu Komunikasi. 8(1) : 118 – 120.
- Wibowo, Ganjar. 2019. *Representasi Perempuan dalam Film Siti*. Nyimak Journal of Communication. 3(1) : 52.
- Yaneri dkk. 2022. *Analisis Penyebab Anak Putus Sekolah bagi Keluarga Miskin Studi Kasus Anak Usia Sekolah pada Keluarga Miskin di Kampung Lio Kota Depok*. Jurnal Ilmu Perlindungan dan Pemberdayaan Sosial. 4(1) : 79-86.

Skripsi

- Apriani. 2021. *Penerapan Metode Keteladanan dan Pembiasaan dalam Membentuk Karakter Islami Anak di Dusun Rumbia Desa Lunjen Kec. Buntu Batu Kab. Enrekang*. Jurusan Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Alauddin Makassar.
- Cahyati, Nur. 2021. *Representasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Tokoh Utama dalam Sastra Anak Novel Mata di Tanah Melus Karya Okky Madasari : Kajian Strukturalisme Skripsi*. Jurusan Tadris Bahasa Indonesia. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Farida, Fuadatul. 2022. *Nilai-Nilai dan Representasi Pendidikan Karakter dalam Film Disney Moana Produksi Walt Disney Pictures*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Fauziah, Nila Alfa. 2021. *Representasi Moralitas Islam dalam Komik Al-Fatih 1453 (menggunakan Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)*. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam. Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Jayussarah, Alvionita. 2014. *Analisis Semiotika Pesan Akhlak dalam Komik ESQ For Kids Akulah Sang Pemenang*. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

- Marfu'ah, Rully Shoumi. 2019. *Pesan Moral dalam Komik Online (Analisis Semiotika Terhadap Line Webtoon "Sarimin" Episode 1-26 Karya Naga Terbang)*. Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam. Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah. Institut Agama Islam Negeri Ponogoro.
- Putri, Andini Jayanti. 2020. *Nilai Keberagaman dalam Komik Online Webtoon Berjudul 90 Days*. Skripsi. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Putri, Vaulia. 2020. *Nilai Kasih Sayang dalam Komik Digital "Bingkai Titik" (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)*. Jurusan Ilmu Komunikasi. Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Saputro, Rahayu. 2017. *Analisis Semiotika Pesan Akhlak pada Comic Strips dalam Buku "Open Your Heart, Follow Your Prophet (Reborn)*. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Wardani, Yana Arneta Kusuma. 2021. *Representasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Bad Genius (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.

Internet :

- Annur, Cindy Mutia. 2022. *Berapa Jumlah Anak Putus Sekolah Indonesia ?*.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/16/berapa-jumlah-anak-putus-sekolah-di-indonesia> (diakses 24 Februari 2023)
- APJII. 2022. *Profil Internet Indonesia 2022*.
<https://online.fliphtml5.com/rmpye/ztxb/#p=1> (diakses 11 Desember 2022)
- B.S. , Abdul Wachid. 2022. *Relevansi dan Konsep Dasar Hermeneutika*.
<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/878/relevansi-dan-konsep-dasar-hermeneutika#> (diakses 26 Februari 2023)
- Gunawan, Indra. 2022. *Angka Putus Sekolah Naik 10 Kali Lipat! KPAI : Negara Wajib Hadir*.
<https://kabar24.bisnis.com/read/20220129/15/1494849/angka-putus-sekolah-naik-10-kali-lipat-kpai-negara-wajib-hadir> (diakses 24 Februari 2023)

- Hya, Ac Madya. 2017. *Macam-Macam Genre Webtoon*, <https://ceritamadya.blogspot.com/2017/08/macam-macam-genre-webtoon.html> (diakses 11 Desember 2022)
- Ichsan, A. Syalaby. 2022. *Pendidikan Karakter yang (Terasa) Hilang di Masa Pandemi*. . <https://www.republika.co.id/berita/r6q3g6483/pendidikan-karakter-yang-terasa-hilang-di-masa-pandemi> (diakses 11 Desember 2022)
- Kurniasih, Wida. *Pengertian Komik : Jenis, Perkembangan, Genre, dan Contoh*, https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-komik/#1_Genre_Action (diakses 11 Desember 2022)
- Putra, Muhammad Andika. 2020. *Alasan Webtun Paling Laris di Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtun-paling-laris-di-indonesia> (diakses 11 Desember 2022)