



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

Representasi Budaya Multikultural dalam Meme di Media Sosial

Firstya Evi Dianastiti^{1)*}, Agnira Rekha²⁾, Muhammad Daniel Fahmi Rizal³⁾, Anggita Febriana Wati⁴⁾

¹⁻⁴⁾ FKIP Universitas Tidar, Magelang, Indonesia
E-mail*: firstya@untidar.ac.id

Abstrak: This study aims to describe the various types of multicultural culture represented in uploading memes on Instagram social media. This research is a qualitative descriptive study. The analysis was carried out using Barthes' semiotic theory. The research data is in the form of meme uploads on Instagram social media with the account names @ mrci.id and @ memecomic.id. Data collection was carried out from May to August 2020. Based on data collection conducted from May to August 2020, nine data were found from the @ mrci.id and @ memecomic.id accounts that represent multicultural culture. Cultural multiculturalism found is cultural representation of (a) Javanese, (b) Padang, (c) Sundanese, (d) with regard to religious holidays, and (e) regarding cycling culture.

Keywords: meme, multicultural culture, semiotic

I. PENDAHULUAN

Media sosial, salah satunya yakni Instagram, saat ini bukan lagi menjadi aplikasi asing bagi masyarakat Indonesia, terutama generasi muda. Media sosial tersebut membebaskan para penggunanya untuk mengunggah foto atau gambar apapun yang kemudian disertai dengan keterangan tambahan (*caption*) dari unggahan tersebut. Maraknya penggunaan media sosial kemudian memantik munculnya kreativitas berupa meme, baik meme yang dibuat dari foto seseorang, tempat dan kejadian tertentu, ataupun yang divisualkan melalui wujud dan atau penokohan kartun. Belakangan meme yang tadinya hanya dimaksudkan untuk bahan candaan memiliki tujuan lain yaitu satire untuk menyudutkan pihak-pihak tertentu (Hamid, 2020). Kepopuleran meme di media sosial ini karena mengandung konten humor yang satire yang menyindir karena berisi curahan ekspresi atau perasaan penggunanya di dunia maya (Luthfi, 2015).

Unggahan meme di media sosial memiliki beraneka ragam bentuk, tak terkecuali meme dengan tipe visual komik. Secara sederhana komik merupakan bagian dari kartun. Kartun itu sendiri dibedakan menjadi dua jenis, yaitu kartun verbal dan kartun nonverbal (Nasrullah, dkk., 2012). Kartun verbal adalah kartun-kartun yang memanfaatkan unsur-unsur verbal seperti kata, frasa, kalimat, wacana disamping gambar-gambar jenaka dalam memancing senyum dan tawa

para pembacanya. Sementara itu, kartun nonverbal adalah kartun yang semata-mata memanfaatkan gambar-gambar atau visualisasi jenaka untuk menjalankan tugas itu. Adapun gambar-gambar yang disajikan pada jenis kartun yang kedua ini adalah gambar-gambar yang memutarbalikkan logika (Wijaya, 2004).

Tingginya jumlah para pengikut akun meme komik tersebut berkorelasi dengan masifnya persebaran meme di kalangan pengguna media sosial. Hakikatnya meme kartun di media sosial ibarat pisau bermata dua. Di satu sisi dapat menjadi media penyampai informasi dengan gaya kekinian dan dapat diterima oleh berbagai pihak, kemudian di sisi lain dapat pula menjadi senjata makan tuan yang justru menyebarkan informasi yang memicu disintegritas bangsa dan memengaruhi moral masyarakat, terutama yang berkaitan dengan tidak tutur.

Semiotika komunikasi visual mengkaji tanda dalam bentuk yang lebih luas. Bentuk-bentuk komunikasi visual juga mempunyai fungsi signifikasi, yaitu fungsi dalam menyampaikan makna. Menekankan aspek produksi tanda dalam berbagai rantai komunikasi, saluran dan media yang berperan penting dalam menyampaikan pesan (Tinarbuko, 2008). Selaras dengan teori tersebut, penelitian ini menelaah jenis-jenis kebudayaan yang diangkat oleh para pencipta meme dan diunggah dalam akun media sosial. Penelaahan representasi kebudayaan tersebut dilakukan dengan

menggunakan teori semiotik. Semiotika adalah studi Bahasa yang digunakan untuk menganalisis tanda yang merupakan bagian dari sistem komunikasi yang digunakan dalam hubungan antarmanusia (Suryono, dkk., 2019).

Penelitian dengan pendekatan semiotik selalu menarik minat peneliti, salah satunya penelitian “Semiotik dalam Karikatur Penafsiran Makna Melalui Tulisan Siswa”. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa unsur notasional yang paling dominan di dalam penafsiran makna karikatur dalam tulisan siswa adalah konotasi. Artinya, mereka sudah mampu memaknai karikatur-karikatur tersebut dengan makna tambahan atau makna yang lebih luas dari makna asal suatu objek. Dengan demikian, siswa mampu mengaitkan suatu tanda dengan tanda lain di luar konteks gambar karikatur yang mereka lihat (Azizah, 2018). Hasil penelitian tersebut menjadi sarana perbandingan apakah dalam unggahan meme juga mengandung makna-makna konotasi seperti yang terdapat dalam sebuah karikatur.

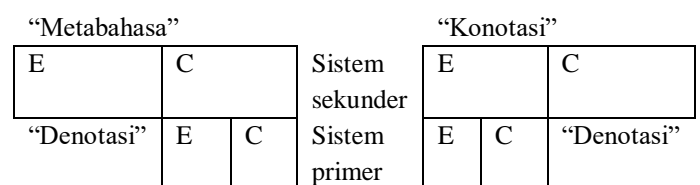
Teks meme di media sosial juga menjadi subjek penelitian yang menarik untuk dilakukan. Damayanti (2019) meneliti *Pemaknaan Pragmatik dalam Teks Meme di Instagram*. Makna meme yang telah ditemukan yakni sebagai media untuk menyapa di waktu tertentu, sebagai media untuk mengucapkan saat peringatan hari besar, sebagai media untuk ucapan selamat ulang tahun, sebagai media untuk mengucapkan rasa empati dan simpati saat mengalami kejadian tertentu. Sedangkan menurut tujuannya, meme memiliki tujuan yakni untuk menyindir, menasehati, mendoakan, mengancam dan menghibur. Meskipun teks meme di media sosial sudah pernah menjadi subjek penelitian, namun penelitian yang akan dilakukan berbeda dalam pendekatan teori yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan pragmatik, adapun penelitian ini menggunakan pendekatan semiotik.

Selanjutnya, hasil penelitian Aulia & Nurhayati (2019) memaparkan bahwa dengan logika pesan komedi akan nampak beberapa hal penting dalam budaya meme yaitu: pertama adanya unsur superioritas dan inferioritas dimana posisi komedi yang membagi antara mereka yang superior (menertawakan) dan yang inferior (ditertawakan). Dan yang kedua adalah adanya ketidakseimbangan yaitu mengemukakan dua situasi atau kejadian yang mustahil terjadi. Dalam penelitian ini, logika pesan komedi disampaikan atas dasar representasi kebudayaan tertentu. Berdasarkan latar belakang dan kajian teoretis, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan berbagai jenis kebudayaan multikultural yang terepresentasikan dalam unggahan meme di media sosial Instagram.

II. METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Pengelolaan data dalam penelitian ini terdiri atas beberapa tahap: pengumpulan, pengamatan, reduksi, dan penyimpulan data. Data penelitian berupa unggahan meme dalam media sosial Instagram dengan nama akun @mrci.id dan @memecomic.id. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Mei sampai Agustus 2020. Analisis dilakukan dengan menggunakan teori semiotik Barthes.

Barthes (dalam Hoed) menggunakan teori signifiant-signifie yang dikembangkan menjadi teori tentang metabahasa dan konotasi. Istilah signifiant menjadi ekspresi [E] dan signifie menjadi isi [C] (Hoed, 2014). Namun, Barthes mengatakan bahwa antara E dan C harus ada relasi [R] tertentu sehingga terbentuk tanda [*Sign, Sn*]. Setiap tanda selalu memperoleh pemaknaan awal yang dikenal secara umum (biasa disebut denotasi) dan oleh Barthes disebut “sistem primer”, sedangkan pengembangannya disebut “sistem sekunder”. Sistem sekunder yang ke arah E, seperti sudah dikemukakan disebut metabahasa. Sementara itu sistem sekunder yang ke arah C disebut konotasi, yaitu pengembangan isi [C] sebuah ekspresi [E]. Konsep konotasi ini tentunya didasari tidak hanya oleh paham kognisi, tetapi juga oleh paham pragmatik (yakni pemakai tanda dan situasi pemahamannya). Berdasarkan uraian teori tersebut, analisis data dilakukan dengan menggunakan sistem primer dan sistem sekunder seperti yang terdapat dalam gambar berikut.



Gambar 1. Teori Metabahasa dan Konotasi (Barthes 1957)

Model Barthes (demikian pula de Saussure) tidak hanya diterapkan pada analisis bahasa (sebagai salah satu aspek kebudayaan), tetapi dapat pula digunakan untuk menganalisis unsur-unsur kebudayaan yang lain.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ihwal unggahan meme di media sosial dengan seluruh implikasinya selalu menarik untuk diteliti

dengan menggunakan berbagai pendekatan penelitian. Meme dibuat sebagai salah satu cara penyuaran pemikiran, opini, anekdot, dan lain-lain secara anonim dan massal, melalui aturan meme tersendiri yang disepakati oleh masyarakat di dunia maya (Judhita, 2015). Hakikat dari meme tersebut menjadikan meme dapat merepresentasikan berbagai hal dengan maksud serta tujuan yang berbeda-beda. Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan pada bulan Mei sampai Agustus 2020, ditemukan data meme yang merepresentasikan budaya multikultural sebagai berikut.



Gambar 2. Data 1 (tertanggal 28 Juli 2020)

Gambar pertama merupakan meme dari akun @mrci.id. Akun tersebut mengunggah meme yang menunjukkan seekor anjing dan sebungkus makanan dengan tulisan “Orang padang makan di warung Jawa: *Pantek, nih lauk isinya gula semua”. Dalam meme pada Data 1, ekspresi [E] ditunjukkan dengan frasa ‘gula semua’. Relasi [R] antara ekspresi [E] dan isi [C] dalam sistem primernya bermakna memiliki ‘kandungan gula yang tinggi’. Kemudian, R yang didukung oleh visual dalam meme tersebut menghasilkan perubahan C dalam sistem sekunder yang bermakna ‘masyarakat suku Jawa yang menggemari hidangan manis’.

Representasi makna baru dari sistem sekunder meme tersebut sesuai dengan pemahaman budaya Indonesia yang telah dipahami secara umum bahwa masakan khas Padang identik dengan rasa pedas dan rasa rempah-rempah yang kuat, sedangkan makanan khas Jawa (terutama Jawa Tengah) memiliki rasa manis yang lebih dominan. Oleh karena itu, R antara E dan C dalam sistem sekunder telah mengalami proses perubahan makna yang merepresentasikan perbedaan budaya, dalam hal ini adalah makanan, antara budaya Padang (Mingkabau) dengan budaya Jawa.



Gambar 3. Data 2 (tertanggal 9 Juli 2020)

Secara visual, data 2 menggambarkan tokoh kartun spongebob yang populer di kalangan masyarakat Indonesia. Meme tersebut menunjukkan sebuah aktivitas, pada malam hari spongebob yang sedang menangis tersedu-sedu. Kemudian, pada potongan gambar terakhir, ekspresi spongebob berubah dengan menutup hidung dan dilengkapi kalimat “Njir bau singkong bakar”. Dalam sistem sekunder, diketahui E dalam meme data 2 yakni ‘singkong bakar’ yang memiliki R dengan C ‘jenis makanan’. Akan tetapi dalam sistem sekunder, R membangun makna baru, sehingga C dikorelasikan dengan ‘kehadiran makhluk tak kasat mata’.

Makna tersebut diperoleh dengan konteks bahwa masyarakat Indonesia masih cukup kental akan kepercayaan terhadap mitos dan hal-hal magis. Sesuai mitos dalam kebudayaan Jawa, ‘bau singkong bakar’ yang terjadi di malam hari merupakan petanda kehadiran makhluk astral di tempat tersebut. Pemaknaan dengan R berlatar budaya tersebut didukung oleh visual spongebob seketika berhenti menangis dan mengumpat dengan kata ‘njir’. Umpatan tersebut merupakan ekspresi yang menunjukkan keagetan sekaligus ketakutan dikarenakan ‘bau singkong bakar’ yang tiba-tiba tercium.



Gambar 4. Data 3 (tertanggal 17 Juli 2020)

Data 3 masih berasal dari akun @memecomic.id. Visual dalam data tersebut menunjukkan seorang penjual roti yang sedang mengayuh sepeda yang dilengkapi gerobak

roti di depannya. Kemudian meme tersebut, dilengkapi dengan “tiap hari sepedaan gak pernah tuh bikin instastory”. Dalam meme pada Data 3, E ditunjukkan dengan kata ‘sepedaan’ yang memiliki R dengan dengan C ‘aktivitas berolahraga’. Akan tetapi dalam sistem sekunder, R membangun makna baru, sehingga C dikorelasikan dengan ‘gaya hidup’.

Representasi makna baru dari sistem sekunder meme tersebut sesuai dengan masyarakat Indonesia yang cenderung meniru atau latah dengan apa yang sedang populer dikalangan masyarakat tersebut. Hal ini berkorelasi dengan pemberitaan yang sedang marak dan menimbulkan pro-kontra di masyarakat yaitu banyaknya sepeda “musiman” setelah diberlakukannya *new normal* di Indonesia. Dari terbentuknya makna baru dalam sistem sekunder, terbentuklah sebuah sindiran dari penulis kepada para *penggowes* “musiman” tersebut, jika penjual roti yang setiap harinya mengayuh sepeda tidak pernah *update* kegiatannya ini ke media sosial (*instastory*).



Gambar 5. Data 4 (tertanggal 1 Agustus 2020)

Kemudian, Data 4 merupakan meme dari akun @memecomic.id. Akun meme tersebut mengunggah gambar seekor kambing yang dilengkapi dengan kalimat “Broh gw pamit pergi dari kandang menuju kuah rendang”. Visual tersebut merupakan lelucon atau candaan yang dapat membuat masyarakat langsung dapat menafsirkan maksud dari meme tersebut. Dalam sistem sekunder, diketahui E dalam meme data 4 yakni ‘kuah rendang’ yang memiliki R dengan C ‘makanan khas Padang’. Akan tetapi dalam sistem sekunder, R membangun makna baru, sehingga C dikorelasikan dengan ‘konteks sajian idul adha’.

Meme tersebut relevan dengan masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam tentunya akan merayakan hari besar raya Idul Adha, yang diperingati dengan menyembelih hewan kurban bagi yang mampu. Makna baru yang terbentuk dari sistem sekunder diperoleh dengan konteks bahwa kambing yang terdapat pada meme tersebut

akan segera menjadi hewan kurban dan menjadi sajian pada saat hari raya Idul Adha itu dilaksanakan.



Gambar 6. Data 5 (tertanggal 4 Mei 2020)

Selanjutnya, terdapat Data 5 yang diunggah oleh akun mrci.id tersebut adalah visual tokoh Kaptan Bluesquarepants dalam potongan peran spongebob yang sudah tua. Dilengkapi dengan kalimat “Saat lu camping di gunung dan tiba-tiba temen lu nyetel lingsir wengi”, “bilek: bergelud? Di tengah malam kau ingin bergelud?”. Data 5, E ditunjukkan dengan ‘lingsir wengi’. Lalu, memiliki R dengan C ‘lagu berbahasa Jawa’. Akan tetapi dalam sistem sekunder, R dapat membangun makna baru, sehingga C dapat dikorelasikan dengan ‘hal-hal berbau mistis’.

Makna tersebut terbentuk dengan konteks bahwa masyarakat Indonesia masih dominan mempercayai hal-hal mistis dan mitos yang tersebar dari mulut ke mulut sampai ke pelosok negeri. Lagu lingsir wengi dipercayai dapat mengundang makhluk halus yang ada di sekitar lagu tersebut diputar. Pemaknaan dengan R berlatar budaya tersebut didukung oleh kalimat yang terdapat dalam meme yaitu “bergelud? Di tengah malam kau ingin bergelud?”. Kalimat tersebut merupakan bentuk peringatan yang menunjukkan ketakutan spongebob akan lagu lingsir wengi akan mengundang makhluk halus saat ia berkemah.



Gambar 7. Data 6 (tertanggal 30 April 2020)

Data 6 masih berasal dari akun instagram @mrchi.id. Pada unggahan tersebut terdapat visual seorang pria paruh baya dan tabung berisi air yang bocor. Dalam meme tersebut dilengkapi dengan kalimat “Bocil yang terus-terusan sakit”, “Ortu: Ganti nick name”. Dapat diketahui bahwa E dalam meme data 6 yakni ‘ganti nick name’ yang memiliki R dengan C ‘ganti nama panggilan’. Akan tetapi dalam sistem sekunder, R membangun makna baru, sehingga C dikorelasikan dengan ‘mengganti nama untuk menghilangkan kesialan’.

Terbentuknya makna baru dalam system sekunder sangat relevan dengan keadaan masyarakat Indonesia terutama orang Jawa yang masih sangat kental akan kepercayaan terhadap mitos. Dalam mitos orang Jawa, seorang anak yang sakit-sakitan akan cepat pulih apabila namanya diganti. Dalam data 6, menjelaskan bahwa C yaitu ‘mengganti nama untuk menghilangkan kesialan’ merupakan sebuah solusi agar anak tersebut tidak sakit-sakitan.



Gambar 8. Data 7 (tertanggal 14 Mei 2020)

Selanjutnya, pada Data 7 merupakan unggahan dari akun @mrchi.id. Secara visual, meme tersebut menunjukkan dua tokoh (builder) dalam permainan Clash of Clans yang sedang berdialog dengan kalimat “buset cepet bener kerjanya. Jawa ya mas?”, “Nggeh”. Dalam sistem sekunder, diketahui E dalam data 7 yakni ‘Jawa’ yang memiliki R dengan C ‘nama suku’. Akan tetapi dalam sistem sekunder, R dapat membangun makna baru, sehingga C dikorelasikan dengan ‘kuli’.

Makna tersebut diperoleh dengan konteks bahwa masyarakat Jawa dikenal sebagai pribadi yang ulet dan pekerja keras maka tokoh berrambut pirang menebak dengan kalimat “Jawa ya mas?”. Pemaknaan dengan R bahwa tokoh berrambut cokeat tersebut adalah orang Jawa yaitu kalimat “Nggeh” dalam bahasa jawa yang artinya “iya”.



Gambar 9. Data 8 (tertanggal 4 Agustus 2020)

Data 9 masih berasal dari akun instagram @mrchi.id. Pada unggahan tersebut terdapat tokoh *captain America*, Ironman, dan potongan adegan di serial *Naruto* (Madara Uchiha vs Hasirama Senju). Dalam meme tersebut, terdapat kata-kata yaitu “Padang: awak itu aku”, “Palembang: awak itu kamu”, “Sunda dan Jawa: awak itu badan”. Dapat diketahui bahwa dalam adegan *captain America* dan *Ironman*, E yaitu ‘bahasa’ yang memiliki R dengan C dalam meme di data 8 yakni ‘beradu pendapat’. Akan tetapi dalam sistem sekunder, R membangun makna baru, sehingga C dikorelasikan dengan ‘memperebutkan benar salah tentang penggunaan kata awak’. Sedangkan dalam potongan adegan di serial *naruto*, membentuk makna baru dalam system sekunder sehingga C dikorelasikan dengan ‘bedamai’.

Makna tersebut terbentuk dengan konteks bahwa masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai suku, bahasa dan budaya. Dalam meme Data 8, dapat ditafsirkan bahwa bahasa di daerah masing-masing berbeda-beda berdasarkan system manasuka. Maka jika terdapat kata atau frasa yang sama, belum tentu artinya sama pula. Hal ini di dukung dengan kalimat “Padang: awak itu aku” yang artinya di Padang, kata awak itu berarti aku. Kemudian kalimat “Palembang: “awak itu kamu” yang artinya di Palembang, kata awak itu kamu. Lalu selanjutnya kalimat “Sunda dan Jawa: awak itubadan”, yang artinya di Sunda dan Jawa, awak itu artinya badan.

Hasil analisis representasi budaya multikultural dalam unggahan meme di media sosial dipengaruhi oleh pengalaman dan wawasan budaya yang telah diketahui oleh peneliti dan pembaca sebelumnya. Dalam memahami suatu tulisan, yang dalam hal ini juga berupa teks dalam visual meme, pembaca memproduksi makna sendiri tidak hanya menerima begitu saja teks yang terdapat dalam media sosial. Pembaca menginterpretasi kalimat sesuai dengan latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman subjektif yang dimiliki masing-masing (Aulia, dkk., 2019).

IV. SIMPULAN

Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan pada bulan Mei sampai Agustus 2020, ditemukan sembilan data dari akun @mrci.id dan @memecomic.id yang merepresentasikan budaya multikultural. Multikulturalisme budaya yang ditemukan yakni representasi budaya (a) suku Jawa, (b) suku Padang, (c) suku Sunda, (d) berkenaan dengan hari besar agama, dan (e) perihal budaya bersepeda. Wujud kebudayaan dalam meme tersebut direpresentasikan dalam perubahan makna dari sistem primer ke sistem sekunder.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan sebagai pemberi dana penelitian ini melalui skema Penelitian Dosen Pemula Tahun 2020. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Universitas Tidar atas dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Sela Wildaan; Nurhayati. (2019). "Makna Sosial Meme #SaveTiangListrik: Analisis Semiotik". *Jurnal Kredo*, volume 3 nomor 1, Oktober 2019, (Printed) ISSN 2598-3202 (Online) ISSN 2599-316X, Doi <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i1.3603>.
- Azizah, Nur. (2018). "Semiotik dalam Karikatur: Penafsiran Makna Melalui Tulisan Siswa". *Jurnal Sawerigading*, volume 24, nomor 1, Juni 2018, hal 1-9.
- Damayanti, Rini. (2019). "Pemaknaan Pragmatik dalam Teks Meme di Instagram". *Jurnal Ilmiah Fonema: Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 2 No 1, Mei 2019, hal. 46-58. p-ISSN 2621-3257, e-ISSN 2621-2900. <http://dx.doi.org/10.25139/fn.v2i1.1407>.
- Hamid, Ali Imron. (2020) "Analisis Semiotik Meme Anies Baswedan Banjir Jakarta". *Jurnal Dialektika Komunika*, Vo. 8, No. 1 2020, 36-45, ISSN:2338-4751, E-ISSN: 2716-4012.
- Hoed, Benny H. (2014). *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya: Ferdinand de Saussure, Roland Barthes, Julia Kristeva, Jacques Derrida, Charles Sanders Peirce, Marcel Danesi & Paul Perron*, dll. Depok: Komunitas Bambu.
- Juditha, Christiany. (2015). "Meme di Media Sosial: Analisis Semiotik Meme Haji Lulang". *Jurnal Pekomnas*, Vol.18, No.2, Agustus 2015: 105-116.
- Lutfi. A. (2020). "Asal-Usul Fenomena Meme Internet". Dalam <http://techno.okezone.com/read/2015/02/24/207/1110093/asal-usul-fenomena-meme-internet>, diakses pada 9 Agustus 2020.
- Nasrullah, Rulli; Sari, Novita Intan. (2012). "Komik sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik "Si Bujang". *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies*, Vol. 6, No. 1, Juni 2012, 24-40, ISSN 1693-0843.
- Suryono, Joko; Astuti, Purwani Indri; Rahayu, Nuri Tri; Widayanti, Mukti; Hariyanto. (2019). "Karikatur Iklan Politik Media Luar Ruang Jangan Membeli Kucing dalam Karung". *Profetik Jurnal Komunikasi*, Vol. 12, No. 1, April 2019, ISSN: 1979-2522 (print), ISSN:2549-0168 (online), DOI: <https://doi.org/10.14421/pjk.v12i1.1539>.
- Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual: Metode Analisis Tanda dan Makna pada Karya Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wijaya, I Dewa Putu. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.