PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PERIODE 09

KAJIAN SEMIOTIKA PADA KARAKTER GARUDA DALAM KOMIK MODERN INDONESIA GARUDAYANA

Dikerjakan oleh:
STEFAN CHRISTIAN
11.13.0017

Pembimbing:
Maya Putri Utami, S.Sn, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

PERIODE GANJIL 2016/2017

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Stefan Christian

NIM : 11.13.0017

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir :

KAJIAN SEMIOTIKA PADA KARAKTER GARUDA DALAM KOMIK MODERN INDONESIA GARUDAYANA

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan / atau pemalsuan data maupun bentuk – bentuk kecurangan yang lain, Saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 31 Januari 2017

Stefan Christian

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:
KAJIAN SEMIOTIKA PADA KARAKTER GARUDA DALAM KOMIK MODERN INDONESIA GARUDAYANA

Nama: Stefan Christian
NIM: 11.13.0017
Program Studi: Desain Komunikasi Visual
Fakultas: Arsitektur dan Desain
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 31 Januari 2017

Menyetujui,

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain,

Dra. B. Tyas Susanti, M.A., Ph.D.
NIDN. 0626076501

Kaprogdi Desain Komunikasi Visual,

Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A.
NPP. 058.1.2013.283

Koordinator Proyek Akhir DKV,

Ir. Ign Dono Sayoso, M.SR.
NIDN. 0608075601

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:
KAJIAN SEMIOTIKA PADA KARAKTER GARUDA DALAM KOMIK MODERN INDONESIA GARUDAYANA

Nama: Stefan Christian
NIM: 11.13.0017
Program Studi: Desain Komunikasi Visual
Fakultas: Arsitektur dan Desain
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 31 Januari 2017

Menyetujui,

Pembimbing I,

Maya Putri Utama M.Sn
NPP. 058.1.2010.278

Penguji I,	Penguji II,	Penguji III,
Bayu Widiantoro, ST.,M.Sn	Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A.	Peter Ardhianto, S.Sn.,M.Sn
NPP. 058.1.2008.275	NPP. 058.1.2013.283	NPP. 058.1.2015.295

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan karya skripsi dengan judul “KAJIAN SEMIOTIKA PADA KARAKTER GARUDA DALAM KOMIK MODERN INDONESIA GARUDAYANA”. Tidak lupa penulis turut berterima kasih kepada:

1. Dosen pembimbing, Ibu Maya yang telah menyediakan waktu dan tenaganya, juga dosen-dosen lain yang telah memberikan dukungan dalam pembuatan karya skripsi ini.
2. Orang Tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil, semangat, dan doa.
3. Teman-teman yang terus menyemangati dari awal hingga akhir terbentuknya karya skripsi yang bersangkutan.

Tentunya penulis masih jauh dari kata sempurna, namun kiranya karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat maupun pihak yang hendak menggunakannya di kemudian hari. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Semarang, Februari 2017

Stefan Christian

KAJIAN SEMIOTIKA PADA KARAKTER GARUDA DALAM KOMIK MODERN INDONESIA GARUDAYANA

Oleh:

Stefan Christian

11.13.0017

ABSTRAK

Garuda sebagai lambang negara memiliki makna yang besar bagi bangsa Indonesia. Dalam karya komik Garudayana, Garuda menjadi tokoh utama dalam cerita yang mengambil setting dunia pewayangan Arcapada. Kajian semiotika ini dilakukan untuk mengetahui makna semiotik pada visual karakter tersebut berdasar pada karakter fisik, ekspresi, ataupun *art style*. Semiotika merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang tanda dan makna yang terdapat di dalamnya. Teori semiotika yang digunakan adalah teori dari Roland Barthes yang membahas dengan menggunakan makna denotatif dan konotatif.

Kajian dilakukan melalui penelitian berdasarkan bahan literatur yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas. Menurut hasil penelitian, ditemukan bahwa wujud dari Garuda dalam Garudayana memiliki arti semiotika yang berhubungan dengan kultur dan budaya, terutama yang ada di Jawa. Ciri khas yang paling nampak terlihat ditemukan pada aksesoris kepala yang dikenakan.

Kata kunci: Garuda, Semiotika, visual, Roland Barthes

STUDY OF SEMIOTIC ON GARUDA CHARACTER IN INDONESIA MODERN COMIC GARUDAYANA

By:

Stefan Christian

11.13.0017

ABSTRACT

Garuda as a national emblem have a vast meaning for Indonesian people. In Garudayana comics, Garuda become a main character in a story that took a setting from a world of puppetry named Arcapada. This semiotic study is done to discover the semiotic meaning from the character's visual based on physic, expressions, or art style. Semiotic is a study that learn about signs and the meaning of it. Semiotic theory used here is a theory of Roland Barthes that learnt with denotative and konotative meaning.

This study is done through researches based on the literatures material found relevant with the topic discussed. According to the research results, it is found that the shape of Garuda in Garudayana comic, have a semiotic meaning that is related with cultures and its practices, especially in Java. The most seen characteristic can be found in the headdress used by the Garuda.

Keywords: Garuda, Semiotic, visual, Roland Barthes

DAFTAR ISI

Halaman Judul i
Pernyataan Orisinalitas ii
Halaman Pengesahan iii
Kata Pengantar v
Halaman Abstrak vi
Daftar isi viii
Daftar Gambar x
BAB 1 Pendahuluan
I.1. Latar Belakang 1
I.2. Identifikasi Masalah 3
I.3. Pembatasan Masalah 3
I.4. Perumusan Masalah 4
I.5. Tujuan Penelitian 4
I.6. Manfaat Penelitian 4
I.7. Metode Penelitian 5
I.8. Sistematika Penulisan 5
BAB 2 Tinjauan Umum
II.1. Kerangka Berpikir 7
II.2. Landasan Teori 8
II.3. Kajian Pustaka 14
II.4. Studi Komparasi 14
BAB 3 Hasil Penelitian
III.1. Hasil Verbal 16
III.2. Hasil Visual 18
BAB 4 Analisa
IV.1. Identifikasi Karakter Garu 26
IV.2. Analisa Visual Karakter Garu dalam komik Garudayana Edisi 1 28
BAB 5 Penutup

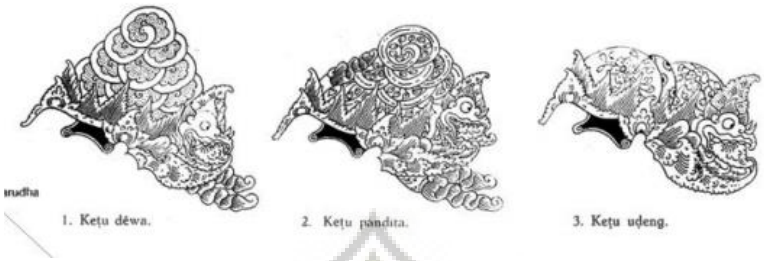
V.1. Kesimpulan 39
V.2. Saran 39
Daftar Pustaka.....
Daftar Gambar.....

DAFTAR GAMBAR

BAB 1
Gambar I.1. Lambang Negara Thailand 2
Gambar I.2. Khangarid 2
Gambar I.3. Kover komik Garudayana di Jepang 3
BAB 2
Gambar II.1. Kerangka Berpikir 7
Gambar II.2. Peta Tanda Roland Barthes 12
Gambar II.3. Lambang Negara Indonesia 13
BAB 3
Gambar III.1. Kover Buku Garudayana 16
Gambar III.2. Desain visual Garuda (Garu) 18
Gambar III.3. Karakter Garu dalam komik 18
Gambar III.4. Perubahan wujud Garuda pada Garudayana edisi 1 19
Gambar III.5. Variasi ekspresi Garu 20
Gambar III.6. Warna yang digunakan pada karakter Garu 21
Gambar III.7. Pemakaian Karakter Garu sebagai stiker LINE 22
Gambar III.8. Karakter Kinara 22
Gambar III.9. Karakter Trio Punakawan 23
Gambar III.10. Karakter Gatotkaca 24
Gambar III.11. Karakter Karna 24
Gambar III.12. Karakter Arjuna 25
BAB 4
Gambar IV.1. Desain Karakter Garu 26
Gambar IV.2. Skema perubahan bentuk Garuda 27
Gambar IV.3. Gambar Garu 27
Gambar IV.4. Penampakan wujud Gaganeshvara (Garuda) 28
Gambar IV.5. Wujud Garuda kecil 29
Gambar IV.6. Gambar Irah-irahan 29
Gambar IV.7. Contoh stiker LINE Garu 30
Gambar IV.8. Bentuk paruh burung 30
Gambar IV.9. Perbandingan fisik Garu dengan Garuda Pancasila 31
Gambar IV.10. Gambar jenis kethu 32
Gambar IV.11. Wayang Parikesit 32

Gambar IV.12. Wujud Garuda raksasa 33
Gambar IV.13. Wujud anak kecil.....35
Gambar IV.14. Petunjuk dari Kakek Semar.....35
Gambar IV.15. Superhero Bima Satria Garuda X.....36
Gambar IV.16. Wujud senjata 37

Mahkota atau *irah-irahan* yang terdapat pada kepala Garu merupakan simbol keagungan seekor garuda. Mahkota pada umumya merupakan simbol seorang raja atau dewa. Pada bagian jampang Garuda kecil, digambarkan melengkung. Garis melengkung merupakan sebuah simbol akan hal yang terus mengalir (Murphy, 1991). hal ini menggambarkan sifat Garu yang penuh pergerakan dan masih akan terus berkembang.



Gambar IV.10. Gambar jenis *kethu*

Sumber: doc

Kethu yang digunakan oleh Garu berbentuk seperti kubah dua tingkat dengan puncak kecil yang berbentuk seperti sebuah tombol. Bentuk *kethu* yang digunakan menyerupai bentuk penyederhanaan dari *kethu dewa*. *Kethu* merupakan penutup kepala yang menunjukkan seseorang yang sudah lanjut usia dan oleh karena itu, bentuk *kethu* yang belum sempurna tersebut berguna untuk menunjukkan Garu yang masih muda dan belum banyak pengalaman.

Sedangkan kalung *pananggalan* pada leher Garu merupakan benda yang biasa dikenakan oleh seorang ksatria dalam kisah pewayangan, menggambarkan Garu yang merupakan tokoh yang pemberani dan berjiwa kesatria.

Gambar IV.11. Wayang Parikesit

Sumber: wayang.files.wordpress.com/

Berdasarkan hasil analisa, dapat disimpulkan bahwa Karakter Garu secara visual dalam wujud garuda kecil ini dipengaruhi oleh budaya, terutama budaya Jawa. Mulai dari

bentuk fisik hingga aksesoris yang dikenakan yakni *irah-irahan* dan *pananggalan*. Secara bentuk fisik, Garu terdiri dari bentuk yang ditunjukkan dalam Garuda Pancasila yang menunjukkan keterkaitan Garu yang merupakan seekor Garuda dengan budaya di Indonesia. Sedangkan aksesoris Garu menunjukkan keterkaitan dengan budaya pewayangan yang menghubungkan Garu dengan cerita yang berlatar pada dunia pewayangan.

IV.2.2. Wujud Garuda raksasa

Di dalam cerita, wujud garuda raksasa muncul selama sekilas ketika Garuda telah dimakan dan berada di dalam perut Ashura. Seketika setelah mendengar teriakan Kinara, Garu muncul dari dalam perut Ashura dalam wujud Garuda raksasa yang kelaparan. Setelah kemudian menyantap Ashura, Garu kembali menjadi wujud aslinya.

Gambar IV.12. Wujud garuda raksasa
Sumber: doc

Secara visual, Garuda raksasa ini merupakan wujud yang menggambarkan akan menjadi seperti apa Garu ketika menjadi dewasa. Pada wujud ini bentuk Garu sudah menyerupai seekor burung pada umumnya, meskipun hanya separuh saja. Dengan bagian kaki dan ekor tidak terbentuk. Bentuk paruh digambarkan sudah menjadi besar dengan gigi-gigi tajam yang nampak di sekitarnya, beserta lidah yang panjang.

Kemudian perbedaan yang lebih nampak lagi ialah pada aksesoris Garuda. Pada bagian ujung-ujung jampang dan sumping tampak tajam, bila dibandingkan dengan Garuda kecil yang lebih melengkung. Ornamen pada irah-irahan dan kalung juga digambarkan dengan lebih mendetil.

Secara denotatif, wujud garuda raksasa ini menggambarkan Garuda yang telah dewasa dan nampak ganas dengan adanya gigi-gigi tajam di sekitar mulutnya. Mulutnya yang terbuka lebar dengan lidah terjulur menunjukkan bahwa ia hendak menyantap sesuatu yang

ada di depannya. Dalam hal ini, garuda hendak menyantap Ashura yang terlihat kecil di depannya.

Secara konotatif, kemunculan garuda raksasa secara tidak keseluruhan dimaksudkan untuk menggambarkan Garu yang masih belum sempurna dan perlu banyak belajar dari pengalamannya. Pada mulut garuda raksasa, nampak gigi-gigi tajam dan lidah yang panjang menjulur. Burung merupakan unggas yang hanya memiliki paruh, bukan gigi. Penelitian Dr. Mark Springer dalam jurnal *Science* (2014) mengatakan bahwa akibat adanya mutasi, menyebabkan paruh terangsang menggantikan fungsi gigi dan merubah komposisi anggota tubuh burung. Hal ini juga menegaskan bahwa Garuda merupakan hewan dalam legenda yang ada pada kisah tersebut. Sehingga dalam komik ini, penambahan gigi tajam tersebut digunakan untuk menegaskan kekuatan Garuda.

Mahkota pada Garuda, pada wujud ini digambarkan secara detil. Pada wujud Garuda kecil ornamen *irah-irahan* dan kalung *pananggalan* terlihat berbentuk sederhana dan melengkung-lengkung. Namun pada wujud ini detil pada ornament lebih digambarkan, hal ini untuk menggambarkan Garuda pada wujud ini lebih dewasa dan semakin mendekati wujud Garuda yang legendaris. Kemudian pada bagian ujung pada *jampang, garudha*, dan *sumping* yang dikenakan Garuda, selain menjadi lebih detil, juga menjadi lebih tajam dan lancip. Hal ini untuk membedakan dengan sifat Garuda kecil yang cenderung lebih lunak dan polos, menjadi Garuda raksasa yang lebih tegas dan kuat.

IV.2.3. Wujud Anak Kecil

Dalam cerita, wujud anak kecil muncul ketika Garu harus menyembunyikan wujud aslinya agar tidak membuat gempar seisi desa. Walaupun akhirnya wujud asli Garuda ketahuan, namun wujud karakter ini cukup menggambarkan karakter yang dimiliki oleh Garuda. Secara visual, wujud ini berupa seorang anak laki-laki biasa yang mengenakan sebuah mahkota dan berpakaian sehelai kain yang dililitkan pada tubuh hingga lutut dengan posisi hanya menutupi salah satu bahu saja.

Secara denotatif, wujud Garu sebagai seorang anak laki-laki tergambar melalui pakaian yang dikenakannya. Garu mengenakan sehelai kain yang dililitkan menyerupai sebuah khiton. Khiton merupakan pakaian yang umum dikenakan oleh orang-orang dewasa pada masa Yunani kuno yang terbuat dari wol atau linen yang dililitkan pada tubuh hingga mencapai lutut dengan hanya menutupi salah satu bahu saja. Sebuah sabuk dikenakan yang bentuknya menyerupai kalung bulan sabit yang digunakan Garu dalam wujud garudanya di leher.

Gambar IV.13. Wujud anak kecil

Sumber: doc

Pada bagian kepalanya, mahkota yang menjadi ciri khas Garu terpasang dengan bentuk yang tidak berubah. Hal ini menunjukkan bahwa sifat antara Garu dalam bentuk garuda kecil dan Garu sebagai anak kecil tidak berubah.

Secara konotasi, pengambilan wujud laki-laki disebabkan oleh karena dalam kisah ini, Garuda kecil akan berperan sebagai calon raja langit, yang merupakan seorang pemimpin. Dalam budaya Jawa yang cenderung *paternalistik*, laki-laki mendapatkan kedudukan yang istimewa (Novianto, 2004:179). Peran laki-laki adalah sebagai pemimpin, maka dari itu Garu digambarkan sebagai seorang anak laki-laki. Garu digambarkan dengan mata yang besar dan karakter yang terlihat *deformed*.

Gambar IV.14. Petunjuk dari Kakek Semar

Sumber: doc

Super deformed atau biasa disingkat SD, merupakan salah satu teknik dalam penggambaran komik, dimana karakter dibuat dengan ukuran tubuh berkisar setengah kali dari ukuran tinggi aslinya, dan dengan penyederhanaan pada detil yang ada (Sato, 2005:11). penggambaran mata yang besar merupakan teknik untuk menunjukkan seorang anak kecil atau penggambaran karakter dalam bentuk *chibi*. Teknik ini digunakan untuk menggambarkan Garu sebagai karakter yang lucu dan menarik sebagai tokoh utama cerita.

Aksesoris mahkota yang dikenakan sama dengan yang digunakan oleh wujud Garuda kecil, bukan seperti Garuda raksasa, dengan terlihat lebih banyak lengkungan dan bulatan menggambarkan karakternya yang luwes dan suka bermain, sama seperti Garuda kecil. Pada wujud ini, tidak banyak perbedaan signifikan pada sifatnya dibandingkan dengan wujud aslinya, dikarenakan wujud ini, merupakan wujud yang digunakan hanya untuk menyembunyikan wujud aslinya.

Kemudian perubahan penempatan dan bentuk kalung pananggalan menjadi bentuk sebuah sabuk digunakan untuk menyesuaikan dengan *fashion* yang dikenakan: Pemakaian sabuk dengan mata sabuk besar akan tampak lebih keren terutama bagi anak laki-laki, dan lebih sesuai dengan karakter tokoh Garu. Anak-anak, terutama laki-laki umumnya mengidolakan tokoh superhero. Karakter pada superhero biasa didesain dengan menggunakan pakaian yang terlihat keren dengan aksesoris-aksesoris. Salah satu yang paling sering digunakan merupakan sabuk pada superhero. Hal ini juga yang mendasari pemasangan kalung pananggalan sebagai wujud sebuah sabuk.

Gambar IV.15. superhero Bima Satria Garuda X

Sumber: almaadin.wordpress.com

Wujud anak kecil dari Garu merupakan satu-satunya wujud yang digambarkan mengenakan pakaian. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan karakter Garuda yang telah mengerti moral dan etika. Pakaian yang dikenakan Garu merupakan sehelai kain yang dipakai menyerupai bentuk khiton. Pemilihan bentuk pakaian jenis ini dikarenakan dapat lebih menggambarkan setting waktu pada masa lampau dimana tren *fashion* yang ada berbeda

dengan masa kini dan belum adanya teknologi yang canggih untuk menciptakan pakaian modern.

IV.2.4. Wujud Senjata

Gambar IV.16. Wujud senjata
Sumber: doc

Di dalam cerita, wujud senjata Garu muncul ketika Ashura kembali menyerang mereka. Setelah panah beku milik Arjuna menghentikan gerakan Ashura, Garu berubah wujud menjadi senjata yang digunakan oleh Kinara untuk mengalahkan Ashura. Pada wujud ini, Garu dapat menembakkan tembakan laser yang melemparkan Ashura. Seperti pada perubahan-perubahan sebelumnya, bentuk senjata ini hanya muncul sekilas saja.

Visual dari wujud ini secara denotasi menggambarkan seperti sebuah alat mekanik besar yang berwujud seperti kepala seekor hewan. Pada bagian kepala digambarkan menyerupai seekor burung berparuh besar dengan jambul yang panjang ke belakang. Pada sisi samping hingga belakang terdapat benda yang menyerupai sayap dan ekor Garuda namun lebih tajam dan kaku. Sebagai penyangga, bentuknya menyerupai bentuk kaki belalang, namun masih dengan ornamen seperti batik. Pada bagian belakang senjata, nampak terhubung dengan tangan Kinara, yang apabila dihubungkan dengan cerita, merupakan pengganti senjata *bowgun* yang dipakai oleh Kinara, menyebabkan didapatkan kesimpulan bahwa perubahan wujud garuda tersebut merupakan sebuah senjata yang dapat menembakkan sesuatu.

Secara konotasi, Garu berubah wujud menjadi sebuah panah penembak raksasa untuk dipakai Kinara. Garu memilih wujud senjata penembak dikarenakan menyesuaikan dengan senjata yang digunakan Kinara adalah sebuah *bowgun*, sehingga menyesuaikan dengan bentuk yang mudah digunakan. Ukuran wujudnya yang besar digunakan untuk dapat lebih mengintimidasi musuh dengan kekuatannya yang besar.

Pada wujud ini, Irah-irahan yang ada diatas kepala garuda menjadi berbentuk lebih tajam. Demikian juga dengan sayap dan aksesoris lainnya yang terpasang pada wujud senjata ini, semuanya digambarkan lebih mendetil dan tajam. Hal ini menggambarkan sifat Garuda pada wujud ini yang lebih tegas dan kuat.

Tekstur berbentuk seperti lengkungan pada Garuda digunakan untuk menunjukkan bahwa dibalik wujud garuda yang terkesan kuat tersebut, wujud asli garuda yang masih kecil merupakan sosok yang lembut dan bersahabat.

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

BAB 5

PENUTUP

V.1. KESIMPULAN

Garudayana merupakan contoh penceritaan kisah wayang pada era modern ini yang mengisahkan kisah-kisah kepahlawanan Mahabharata dengan cara yang berbeda. Dengan memakai media komik yang lebih menarik bagi generasi muda masa kini dan *art style* yang menggunakan *style manga* dengan bumbu khas Indonesia memunculkan sebuah komik yang mampu dinikmati oleh generasi masa kini.

Komik ini digarap dengan harapan bahwa generasi masa kini dapat lebih mengerti dan tertarik mempelajari kembali kisah pewayangan Indonesia yang dewasa ini mulai ditinggalkan. Padahal, wayang merupakan warisan mahakarya dunia yang telah dibangun oleh generasi pendahulu kita yang seharusnya dilestarikan.

Melalui teori semiotika, berbagai wujud Garu secara visual memiliki makna secara denotatif yang dapat diteliti dan dimaknai secara langsung, kemudian juga makna secara konotatif yang menggunakan budaya Jawa seperti pewayangan untuk mengartikan makna dari simbol yang dimunculkan.

Karakter Garu kecil digambarkan dengan mengambil simbol dari Garuda Pancasila dengan budaya pewayangan yang dikombinasikan menghasilkan sebuah karakter. Melalui bentuk irah-irahan menunjukkan karakter Garuda yang masih belum sempurna. Hal tersebut kemudian dilanjutkan dengan perubahan sebagai Garuda besar dengan irah-irahan yang sudah mendekati kesempurnaan. Menunjukkan perubahan tersebut memiliki makna bahwa dalam perubahan tersebut juga mengembangkan karakter dari Garu tersebut. Demikian pula pada perubahan bentuk menjadi anak-anak dan senjata, masing-masing memiliki hubungan dengan suatu budaya dan dihasilkan sebuah karakter berdasarkan pemahaman akan tanda dan simbol yang ada.

V.2. SARAN

Melalui penelitian “Kajian Semiotika Karakter Garuda dalam Komik Modern Indonesia Garudayana”, saran penulis adalah:

1. Diperlukan adanya lebih banyak media modern yang mampu menumbuhkan minat generasi mendatang akan pewayangan sebagai salah satu budaya dan jatidiri bangsa yang patut untuk dilestarikan. Komik Garudayana merupakan

salah satu upaya yang berhasil dalam mengembangkan minat untuk mempelajari lebih dalam mengenai kisah pewayangan, karena telah dikemas dalam bentuk yang menarik minat membaca.

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

DAFTAR PUSTAKA

Barthes, Roland. 2007. *Petualangan Semiologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Barthes, Roland. 2010. *IMAJI MUSIK TEKS*. Yogyakarta: Jalasutra

Barthes, Roland. 2012. *Elemen-elemen Semiologi*. Yogyakarta: Jalasutra

Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas.* Yogyakarta: Jalasutra

Danesi, Marcel. 2012. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra

Dowson, John. 2013. *A Classical Dictionary of Hindu Mythology and Religion, Geography, History and Literature*. London: Routledge

Eisner, Will. 1996. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. New York: W.W. Norton & Company

Hoed, Benny H. 2008. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya FIB UI Depok

Jauhari, Heri. 2013. *Terampil Mengarang*. Bandung: Nuansa Cendekia

Kaelan. 2002. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI

Levinson, Stephen C. 1983. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press

McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia

Minderop, Albertine. 2011. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia

Novianto, Ardhian. 2004. *Kuasa Wanita Jawa*. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara

Pendit, Nyoman S. 2003. *Mahabharata*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Purucker, G. de. 1999. *Encyclopedia Theosophical Glossary*. Theosophical University Press

Sato, Gen. 2004. *How To Draw Manga Volume 18: Super-Deformed Characters Volume 1: Humans How to Draw Manga*. Tokyo: Graphic-Sha Publishing

Sobur, Drs. Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Soeprapto, M. Ed. 2011. *Pancasila*. Jakarta: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Kehidupan Bernegara LPPKB

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra

Wibowo, Indiwan Seto Wahyu. 2011. *Semiotika Komunikasi*. Bogor: Mitra Wacana Media

Menik, Mbok. 2011. *Unsur-Unsur Komik*. Diakses dari https://nyandukomik.wordpress.com/2011/11/16/unsur-unsur-komik. Sabtu, 5 November 2016.

Jurnal:

Alrianingrum, Septina dan Puput Virdianti. 2014. *Proses Penetapan Garuda Pancasila sebagai Lambang Negara Indonesia Tahun 1949-1951*. Jurnal Avatara Jilid 2

Daniel Fachrial. 2013. *Konsep Diri dalam Iklan Rokok A Mild*. Universitas Sumatera Utara

Hardjana, Alfons Christian. 2014. *Kajian Semiotika tentang Karakter Bima dalam Tayangan Serial Televisi Bima Satria Garuda.* Universitas Katolik Soegijapranata

Nasuri. 2008. *Analisis Semiotik Komik Strip Benny & Mice di Harian Kompas edisi 1 bulan Desember 2007*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah

Springer, Mark. 2014. *Comparative genomics reveals insights into avian genome evolution and adaptation*. Jurnal Science 2014

Virdianti, Puput. 2014. *Proses Penetapan Garuda Pancasila sebagai Lambang Negara Indonesia tahun 1949-1951*. Jurnal Avatara Volume 2, No. 2. Universitas Negeri Surabaya

Widy, Mikha dkk. 2013. *Kajian Visualisasi Karakter dalam seri komik Garudayana. Jurnal Wimba Vol. 5 No. 2.* Institut Teknologi Bandung