

VISUALISASI MAKNA POLITIK PADA *E-COMIC* MELALUI AKUN @KOSTUMKOMIK

Ricky Widyananda Putra¹, Jeanie Annissa²

¹rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id, ²jeanie.annissa@budiluhur.ac.id

**Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Budi Luhur**

ABSTRAK

Indonesia sebagai negara demokratis telah memberikan kebebasan bagi setiap warga negara untuk berserikat, berkumpul dan mengemukakan pendapat. Melalui media sosial di era perputaran arus teknologi dan informasi yang cepat membentuk budaya kritik sosial yang lebih beragam, salah satunya melalui elektronik komik (*e-comic*) pada akun @KOSTUMKOMIK. Melalui akun tersebut, penelitian ini mencoba membahas visualisasi makna politik pada *e-comic* melalui akun instagram @kostumkomik. Penelitian ini menggunakan teori analisis semiotika Roland Barthes dengan metodologi kualitatif dengan teknik pengumpulan data sekunder dengan pengayaan sumber kepustakaan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa visualisasi makna politik terhadap 3 (tiga) *e-comic* pada akun @kostumkomik berisi kritikan sosial yang memiliki makna politik sesuai dengan isu politik yang berkembang di masyarakat. *E-comic* pertama menunjukkan makna politik terkait praktek suap yang marak terjadi di dunia kontestasi politik khususnya penekanan terhadap praktek suap di tubuh partai politik; materi kedua menjelaskan tentang permasalahan perilaku politik yang terjadi di dalam sebuah kongres partai politik yang bersifat bar-bar; materi terakhir menunjukkan visualisasi *e-comic* dengan makna politik ketidakberimbangan citra pemimpin dalam kaca mata publik dalam menghadapi permasalahan banjir di Kota Jakarta pada awal tahun 2020.

Keyword: *E-comic*, Kritik Sosial, Makna Politik, Visualisasi, Semiotika

A.PENDAHULUAN

Memasuki era millennium pada tahun 2000-an telah menggeser budaya masyarakat dalam skala dunia. Percepatan arus informasi, komunikasi dan teknologi telah membentuk akulturasi budaya yang mewarnai nilai dan corak masyarakat. Sebelumnya, corak nilai masyarakat cenderung pasif dan tertutup di dalam menyampaikan aspirasi, pendapat atau pandangan terhadap gagasan maupun kebijakan negara yang dinilai kurang sesuai. Tetapi untuk saat ini, nilai corak masyarakat lebih terbuka dan kritis dalam menyampaikan aspirasi melalui media sosial.

Media sosial menurut Anderas Kaplan dan Michael Heinlaen merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi. Sehingga memungkinkan penciptaan dan pertukaran user generated content. Media sosial sendiri memiliki beragam jenis bentuk yang berbeda seperti *social network, forum internet, weblogs, social blogs, micro blogging, wikis, podcast, gambar, video, rating, dan bookmark* sosial. Andreas Kaplan dan Michael Heinlaen membagi jenis media sosial ini menjadi 6 (enam), yaitu (1) proyek kolaborasi seperti Wikipedia; (2) *Blogs* dan

Microblogs seperti Twitter; (3) Komunitas Konten seperti Youtube; (4) Situs Jejaring Sosial seperti Facebook dan Instagram; (5) Virtual Game seperti World of Warcraft dan Mobile Legend; dan yang terakhir (6) Virtual Social seperti Second Life. (Kaplan,2010 : 34)

Melalui media sosial saat ini, arus pertukaran informasi terjadi dengan sangat cepat sehingga dapat menjadi alat untuk melakukan transmisi pengetahuan dan nilai-nilai kepada masyarakat. Bentuk teknologi komunikasi yang mampu mendorong masyarakat saat ini bisa ditinjau melalui beragam bentuk sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Mulai dari tersedianya pesan pendek hingga media visualisasi dihadirkan untuk membentuk keterbukaan komunikasi, sehingga komunikasi dua arah dapat memungkinkan untuk tercipta dengan baik.

Salah satu media sosial (jejaring sosial) ialah instagram, media ini merupakan media sosial yang saat ini sering digunakan masyarakat untuk menyampaikan informasi, aspirasi, dan identitas diri. Dalam menggunakan media ini masyarakat dapat mem-*posting* foto, gambar atau video ke

halaman utama Instagram dan jejaring sosial lainnya. Foto, gambar atau video yang dibagikan nantinya akan terpampang di *feed* pengguna lain yang menjadi *follower*. Sistem pertemanan di Instagram menggunakan istilah *following* dan *follower*. *Following* berarti mengikuti pengguna, sedangkan *follower* berarti pengguna lain yang mengikuti. Selanjutnya setiap pengguna dapat berinteraksi dengan cara memberikan komentar dan memberikan respon suka terhadap foto, gambar atau video yang dibagikan.

Selebgram (Selebritis Instagram) yang menggunakan media instagram dalam menyapaikan informasi, aspirasi, dan menggambarkan identitas dirinya, ialah seorang komikus yang bernama Haryadi. Dimana ia menggunakan instagram untuk membagikan karyanya yang berupa komik online yang bertemakan sindiran terhadap pemerintah. Akun instagram miliknya diberi nama KOSTUM yang singkatan dari Komik Strip Untuk Umum, dimana pengikut dari akun instagramnya berjumlah 126.000 dan dengan jumlah postingan sebanyak 938 kiriman saat ini.



Gambar 1. Tampilan Instagram Kostum Komik Karya Haryadi



Gambar 2. Tampilan Komik Online Pada Instagram Kostum Komik Haryadi

Secara umum komik adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar atau berbentuk buku yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, maka komik mulai masuk ke media internet dengan berbagai jenis. Berdasarkan jenisnya komik dikelompokkan menjadi dua, yaitu *comic-*

strips dan *comic-books* (Sobur 2003:137). komik ini juga tersebar di dunia maya dan dapat dijumpai di media sosial seperti instagram. Konten yang digambarkan adalah mengenai fenomena sosial yang terjadi di Indonesia tentang isu-isu yang sedang berkembang di masyarakat dan kritikan terhadap fenomena tersebut.

Komik dapat menceritakan berbagai fenomena yang terjadi pada masyarakat, seperti permasalahan sosial dan politik yang terjadi di lingkungan. Banyak hal yang bisa terjadi dalam gambar seperti sindiran, kritikan, penolakan bahkan menyerang hal-hal tertentu yang sering terjadi di tengah masyarakat. Komik biasanya menggunakan cerita yang menarik, unik dan sering digambarkan dengan ide humor yang khas. Umberto Eco (dalam Bonnef, 1998:5), salah satu ahli komunikasi masa berkebangsaan Italia menyebutkan bahwa, Komik menjadi sebuah bidang kajian yang luas dan sulit dijelajahi, tetapi terbuka bagi 'semiotika pesan gambar.

Selanjutnya, komik dapat dijadikan sebagai media representasi melalui gambar-gambar dan kata-kata. Dalam pengertiannya, representasi merupakan penggunaan 'tanda-

tanda' (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan sesuatu yang diserap, diindera, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik (Danesi, 2010:3). Selain itu, maraknya permasalahan sosial dan politik yang terjadi di masyarakat juga dapat dikritik secara langsung maupun *satire* melalui media seperti Komik. Kita ketahui bahwa Indonesia sebagai negara demokrasi telah memberikan kebebasan di dalam menyampaikan aspirasi, hal tersebut tertuang di dalam Undang-Undang Dasar 1945 melalui pasal 28 E ayat 3 yang menjelaskan bahwa setiap warga negara memiliki hak berserikat dan berkumpul serta mengeluarkan pendapat. Mengacu kepada hal tersebut, maka kehadiran komik elektronik (*e-comic*) melalui akun KOSTUM juga sebagai salah satu cara melakukan kritik sosial maupun politik melalui elektronik Komik yang banyak berkembang di dunia media sosial. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka peneliti memilih melakukan kajian lebih lanjut tentang komik kostum komik untuk makna-makna kritik sosial yang terdapat dalam komik tersebut.

B. TINJAUAN TEORITIS

Komunikasi dalam masyarakat ialah bagian dari kehidupan yang tidak dapat

dipisahkan dari peradaban manusia. Kebiasaan manusia sebagai makhluk sosial dalam berkomunikasi sendiri di pengaruhi oleh pengalaman yang dimilikinya. Ada pun definisi komunikasi secara umum yaitu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Berikut ini adalah beberapa definisi dari komunikasi menurut para ahli : menurut Poedjawijatna dan Hatta dalam buku *Pengantar Ilmu Komunikasi* mereka mendefinisikan komunikasi sebagai "Usaha penyampaian pesan antar manusia dan karenanya kita nyatakan ilmu komunikasi sebagai ilmu yang mempelajari usaha penyampaian pesan antar manusia" (Dani, 2004:16).

Sedangkan menurut Hovland, Janis dan Keley pada buku *pengantar komunikasi*, komunikasi adalah "Suatu proses melalui seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya" (Sasa, 1999:20).

Dari uraian-uraian di atas, peneliti mengamati bahwa yang di maksud dengan komunikasi adalah suatu usaha yang di

lakukan seseorang dalam proses penyampaian pesan menjadi sebuah informasi kepada orang lain. Kaitan komunikasi dengan penelitian ialah, peneliti ingin mengetahui komunikasi yang di lakukan dengan menggunakan media Instagram dalam bentuk E-Komik pada akun @kostumkomik. Apakah komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan media Instagram dalam menmyampaikan pesan atau informasi yang di sampaikan.

Komunikasi Massa dengan merujuk kepada pendapat Tan dan Wright pada buku "*komunikasi massa suatu pengantar*" menjelaskan bahwa "Komunikasi massa merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, bertempat tinggal yang jauh (terpencar), sangat heterogen, dan menimbulkan efek tertentu" (Elvinaro, 2004:3).

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba lebih memperdalam pembahasan pada tipe komunikasi massa, dikarenakan komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan fasilitas media onlinedapat menjadi acun dalam berkomunikasi dengan

orang lain. Komunikasi dengan media online tidak menuntut kedekatan yang dalam antara orang-orang yang melakukan komunikasi.

Media Sosial atau biasa disebut *social media* adalah suatu wadah untuk berkumpul secara bebas, bebas yang dimaksud adalah bebas dalam aspirasi atau hal lain yang masih bertanggung jawab. Berdasarkan hasil penelitian diberbagai media, arti dari sosial media atau media sosial atau jejaringan sosial adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi dan berbagi. Sebenarnya *Social media* merupakan media di mana user dapat membuat konten dan aplikasi serta memungkinkan user tersebut untuk berinteraksi dan bertukar wawasan dengan user lain. Menurut Antony Mayfield dari iCrossing, media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berfikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Kaplan dan Haenlein membedakan *Social Media* dari konsep-konsep seperti Web 2.0 (*user generated content*). Menurut pemahaman

mereka, *Second Life* atau Kehidupan Kedua (bahasa Indonesia) adalah dunia maya berbasis internet dan diluncurkan pada tahun 2003. *Second Life* dikembangkan oleh perusahaan riset Linden Research, Inc (sering disebut juga sebagai lab Linden), komunitas maya ini menjadi perhatian dunia saat diliput oleh media berita pada akhir tahun 2006 dan awal 2007 (Kaplan, 2010:59).

Komunikasi Politik adalah komunikasi yang melibatkan pesan-pesan politik dan aktor-aktor politik atau berkaitan dengan kekuasaan, pemerintahan, dan kebijakan pemerintah. Dengan pengertian ini, sebagai sebuah ilmu terapan, komunikasi politik bukanlah sesuatu hal yang dianggap baru. Mochtar Pabotinggi (1993) menjelaskan bahwa dalam praktek proses komunikasi politik sering mengalami empat distorsi, yaitu:

(a) distorsi bahasa sebagai topeng, euphemism (penghalusan kata); bahasa yang menampilkan sesuatu lain dari yang dimaksudkan atau berbeda dengan situasi sebenarnya, yang seringkali diungkapkan oleh Ben Anderson (1966) sebagai sebuah bahasa topeng;

(b) distorsi bahasa sebagai “proyek lupa”, lupa sebagai sesuatu yang dimanipulasikan, lupa dapat diciptakan dan direncanakan bukan hanya atas satu orang, melainkan atas puluhan bahkan ratusan juta orang.

(c) distorsi bahasa sebagai representasi terjadi bila kita melukiskan sesuatu tidak sebagaimana mestinya, seperti contoh mengenai gambaran buruk kaum muslimin dan orang arab oleh media barat.

(d) distorsi bahasa sebagai ideology, ada perspektif yang cenderung menyebarkan distorsi ideology. Perspektif yang mengidentikan kegiatan politik sebagai hak istimewa sekelompok orang-monopoli politik- sekelompok tertentu. Perspektif ini semata-mata menekankan tujuan tertinggi suatu sistem politik. Mereka yang menganut perspektif ini menitikberatkan pada tujuan tertinggi sebuah sistem politik tanpa mempersoalkan apa yang sesungguhnya dikehendaki rakyat (Asep, 2014:8).

Saluran-saluran komunikasi politik terdiri dari Channel, media komunikasi yaitu alat, sarana, atau upaya yang digunakan untuk memudahkan penyampaian pesan. Secara umum terdiri atas lambing-lambang(simbol-

simbol), kata, gambar dan tindakan yang kombinasinya menghasilkan cerita dan foto, serta berbagai teknik serta media yang digunakan untuk berbicara dengan khalayak. Symbol-simbol dan kombinasi tersebut disampaikan melalui berbagai teknik dan media. Perbincangan personal (Lisan) melalui media (Asep, 2014:8).

Semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis dalam mengkaji tanda. Tanda tersebut digunakan sebagai perangkat dalam usaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Dalam pandangan Segers, semiotika diartikan sebagai suatu kajian yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana tanda-tanda dan berdasarkan kepada *Sign System Code* yaitu sistem tanda yang diapresiasi dalam kehidupan sehari-hari, disaat kita bertingkah laku maka maknanya pun turut melengkapi pencitraan pesan yang telah dilakukan (Sobur, 2003:15).

Dari pengertian-pengertian di atas, peneliti mengartikan semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda yang berisi informasi dan bersifat komunikatif, baik tanda secara individu, maupun kelompok,

yakni sebagai suatu sistem tanda untuk merujuk kepada sesuatu hal. Dalam penelitian yang menggunakan analisis semiotika, terdapat tiga model analisis semiotika yang populer yang dapat diterapkan. Model-model tersebut diantaranya adalah Pragmatisme Charles Sander Peirce, Teori Tanda Ferdinand Saussure, dan Semiotika dan Mitologi Roland Barthes. Namun dalam melakukan penelitian ini, penulis hanya menggunakan pemikiran Roland Barthes. Melalui tanda-tanda tersebut memungkinkan kita berpikir, berhubungan dengan orang lain dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta. Kita mempunyai kemungkinan yang luas dalam keanekaragaman tanda di antaranya tanda-tanda linguistik merupakan kategori yang penting, tetapi bukan satu-satunya kategori". Rachmat Kriyantodalam bukunya *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Berdasarkan penjelasan tersebut, maka teori ini akan digunakan untuk melihat dan menganalisis tanda-tanda politik melalui bahasa, lambang, atau ikon tertentu untuk melihat adanya pembentukan citra melalui media sosial yang digunakan melalui postingan atau unggahan media sosial Instagram pada akun @kostumkomik.

C.METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini ialah dengan kualitatif deskriptif menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes. Metode kualitatif digunakan untuk mengetahui secara mendalam dan rinci tentang penelitian ini. Metodologi kualitatif lebih banyak menggunakan pengamatan mendalam dengan mencari literatur yang terkait dengan penelitian yang ingin dilakukan, riset kualitatif ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan jelas serta mengumpulkan data yang detail (Kriyantono, 2006:56). Kemudian semiotika Roland Barthes digunakan untuk mengetahui pesan yang terkandung dalam komik kostum komik. dengan menerjemahkan pesan satu persatu secara denotatif, konotatif dan mitos untuk melihat representasi kritik sosial terhadap fenomena sosial yang terjadi di Indonesia.

D.HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kehidupan masyarakat demokrasi kritikan menjadi hal umum, karena kebebasan berpendapat dapat menjadi salah satu tolak ukur dalam demokrasi, kritik tersebut dapat di sampaikan melalui beragam media, pada kasus ini peneliti mendapatkan media komik yaitu dengan gambar yang

digunakan sebagai media dalam menyampaikan aspirasi dari si komikus terhadap fenomena sosial yang terjadi, gambar ini menjadi media representatif dalam menggambarkan isu-isu yang sedang berkembang ditengah masyarakat. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan teori semiotika model Roland Barthes, dimana memfokuskan penelitian pada makna denotatif dan konotatif, yaitu makna yang terlihat dan makna sebenarnya atau makna tambahan. Semiotika Barthes mengembangkan pendekatan struktural untuk membaca fenomena gambar, pendekatan tersebut dapat dibaca dalam tulisannya, *The Photographic Message dan Rethoric of the image*, dalam pendekatannya semiotika gambar barthesian dilihat dari semiotika konotasi (Sunardi, 2004:140).

Melalui analisis semiotika dengan menggunakan Model Roland barthes, peneliti menemukan adanya representasi kritik sosial dalam permasalahan isu politik yang digambarkan dalam komik tersebut terhadap fenomena sosial yang terjadi di Indonesia, dan setelah diteliti lebih lanjut dengan seksama, kritik yang ada tersebut ditujukan

kepada beberapa kejadian yang terjadi atau fakta di masyarakat.

Seperti penggambaran fenomena kasus suap yang terjadi pada pemilihan wakil rakyat di DPR, pada ilustrasi komik tersebut di gambarkan ada dua sosok manusia setengah hewan dan setengah benda. Manusia setengah hewan dimaknai salah satu kader partai politik yang menjadi calon legislatif dalam pemilihan. Manusia setengah hewan ini digambarkan dengan kepala menyerupai banteng dengan menggunakan jas warna merah, yang dimaknai dengan keberanian tanpa rasa takut dalam melakukan suap dan sosok yang satunya lagi ialah manusia setengah benda berbentuk kotak yang menyerupai kotak suara pemilihan umum. Dibelakang sosok mereka berdua digambarkan seorang peria, yang bisa dimaknai dengan masyarakat.

Visualisasi makna politik dari komik ilustrasi ini ialah komikus ingin menggambarkan keadaan Indonesia saat ini, dimana para elite politik dan oknum nakal dipemerintahan untuk mendapatkan jabatan menghalalkan segala cara. Salah satunya ialah dengan suap, agar parpol yang saat ini

memegang kekuasaan tetap berkuasa walapun dengan hal-hal yang negatif.



Gambar 3. E-comic Tentang Isu KPU dan PDI-P

Dalam analisis komik kedua, komikus menggambarkan kasus perebutan kekuasaan, dimana terjadi perkelahian antara kelompok yang satu dengan yang lainnya. Pada visualisasi tersebut hal ini terjadi pada dua generasi, generasi muda dan generasi tua hal ini menggambarkan bahwa dalam mendapatkan kekuasaan haruslah menjadi yang superior dan hal ini di Indonesia merupakan hal yang biasa terjadi dalam perebutan kekuasaan. Sehingga mencerminkan hal yang negatif pada masyarakat.



Gambar 4. E-comic Dalam Isu Kongres Partai Amanat Nasional

Dalam komik selanjutnya, komikus menggambarkan situasi yang terjadi dalam masyarakat Indonesia, yang terpecah belah karena perbedaan pendapat setelah pasca banjir. Dimana satu pihak kelompok merasa dirugikan dan satu kelompok lainnya merasa pemimpin yang sekarang mau turun langsung kelapangan pasca banjir dan membantu para korban.



Gambar 5. *E-comic* Terkait Isu Anis Baswedan dan Banjir Jakarta

Secara keseluruhan komikus menyampaikan kritikan lewat media gambar komiknya, terhadap fenomena yang benar terjadi di Indonesia, fenomena tersebut kemudian di buat sedikit lebih lucu, tapi mempunyai makna tersendiri.

C. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu yang mengandung muatan nilai didalamnya, melalui penggunaan teknologi di era globalisasi saat ini juga memunculkan kehadiran *e-comic* sebagai bentuk visualisasi

melalui media sosial yang terkandung juga di dalamnya materi cerita atau bahkan isu-isu kritik sosial yang berkembang di masyarakat.

Melalui akun komik seperti @kostumkomik, pengguna media sosial seperti instagram dapat melihat materi komik elektronik yang konten di dalamnya ada yang berupa kritik sosial khususnya terkait isu-isu politik yang berkembang dan kekinian. Tulisan ini menekankan kepada 3 (tiga) materi *e-comic* yang memiliki makna politik yang ditampilkan secara visual. Berdasarkan hasil dari materi **pertama** terkait *e-comic* terhadap isu PDI dan KPU dapat disimpulkan bahwa visualisasi makna politik dari komik ilustrasi ini ialah komikus ingin menggambarkan keadaan Indonesia saat ini, dimana para elite politik dan oknum nakal dipemerintahan untuk mendapatkan jabatan menghalalkan segala cara. Salah satunya ialah dengan suap, agar parpol yang saat ini memegang kekuasaan tetap berkuasa walaupun dengan hal-hal yang negatif.

Dalam materi **kedua** terkait *e-comic* dalam isu kongres Partai Amanat Nasional menyimpulkan bahwa komikus menggambarkan kasus perebutan kekuasaan,

dimana terjadi perkelahian antara kelompok yang satu dengan yang lainnya. Pada visualisasi tersebut hal ini terjadi pada dua generasi, generasi muda dan generasi tua hal ini menggambarkan bahwa dalam mendapatkan kekuasaan haruslah menjadi yang superior dan hal ini di Indonesia merupakan hal yang biasa terjadi dalam perebutan kekuasaan. Sehingga mencerminkan hal yang negatif pada masyarakat. Sedangkan dalam materi *e-comic* yang **ketiga** dengan materi isu Anies Baswedan dan Isu banjir di Jakarta menyimpulkan bahwa komikus menggambarkan situasi yang terjadi dalam masyarakat Indonesia, yang terpecah belah karena perbedaan pendapat setelah pasca banjir. Dimana satu pihak kelompok merasa dirugikan dan satu kelompok lainnya diuntungkan karena pemimpin dianggap mau turun langsung kelapangan pasca banjir dan membantu para korban.

DAFTAR PUSTAKA

Ardianto, Elvinaro dan Dra. Lukiati Komala Erdinaya, M.Si. (2004) *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Bandung : Simbiosis Rektama Media Hal. 3

Bonnef, Marcel. (1998). *Komik Indonesia* (terj Rahayu S Hidayat). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Danesi, Marcel. (2010). *Pengantar memahami semiotika media*. Yogyakarta: Jalasutra.

Djuarsa Sendjaja, Sasa. (1999) *Pengantar Komunikasi*, Jakarta : Universitas Terbuka, Depdikbud Hal. 20

Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein (2010) "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media". Business Horizons.

Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.

Sobur, Alex. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sunardi, ST. (2004). *Semiotika Negativa*. Buku baik. Yogyakarta.

Syamsul M.Romli, Asep. *Komunikasi Politik*, (<http://www.romelteamedia.com/p/e-ooks.html>, 2014) Hal.8 dapat dilihat dalam tulisan Alfian, Analisis Semiotika Papan Reklame Kampanye Politik Calon Legislatif DPRD tahun 2014 Dapil 1 (Tanette Riattang

Barat, Tanette Riatang, ranette Tiattang Timur, Palakka) di Kabupaten Bone, Skripsi, makasar, Universitas Negeri Allaudin, 2015, hal. 25-26.

Vardiansyah, Dani. (2004) Pengantar Ilmu Komunikasi, Bogor : Ghalia Indonesia Hal. 16