



## TANDA EMOSI *TROPES SYMBOL* PADA KOMIK INDONESIA PASUTRI GAJE

Ni Putu Candra Lestari<sup>1</sup>, Ni Putu Ira Puspita Dewi<sup>2</sup>  
Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar  
[niputucandralestari@gmail.com](mailto:niputucandralestari@gmail.com)<sup>1</sup>, [puspitairaa@gmail.com](mailto:puspitairaa@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstract

*This study aims to describe symbolic form of sign used to describe the emotions of Pasutri Gaje comic characters. Theoretically, this study discusses tropes symbols as additional elements whose existence has a major influence on conveying the emotions of the characters to the readers. This is a descriptive qualitative study. Apply the theory of semiotics proposed by Ferdinand de Saussure about dichotomy signifié dan significant and Pierce about triadic feature of sign. Datas sourced from picture of online comic Pasutri Gaje season 1 until episode 13 season 3. Datas is collected by observing method with recording and note-taking technique. Data were analysed by extralingual equivalent methods and comparative relational techniques. Data presented used formal and informal method. There seven kind of emotions symbol called tropes symbol used in comic. There were cross popin for angry sign, sweat drops to clumsy sign, drool to show feeling tempted, chibi to show childish side, dog ear/tail to express innocence in expecting something, blush to express feeling embarrassed, and shadow over face to show extreme anger. Tropes symbols fulfills the element of signification in accordance with the concept proposed by Pierce hence it can convey the emotional situation of character to the readers.*

**Keywords:** *sign, emotions, tropes symbol, comic*

### Pendahuluan

Emosi adalah sebuah reaksi akibat rangsangan dari dalam maupun luar dan sangat berkaitan dengan suasana hati. Emosi dapat berupa rasa marah, sedih, senang, malu, cemas, dan sebagainya. Emosi yang sedang berlangsung pada seseorang dapat terlihat dengan adanya tanda-tanda tertentu yang ditunjukkan secara visual. Misalnya kita bisa melihat tanda seseorang sedang marah melalui mata yang dibesarkan, atau kedua pangkal alis yang dirapatkan. Ada banyak cara untuk memvisualisasikan emosi seseorang. Contoh cara visualisasi emosi dapat dilihat pada cerita bergambar, salah satunya adalah komik.

Komik menggunakan tanda sedemikian rupa untuk menggambarkan emosi para tokoh. Brenner (2007) menggunakan istilah *tropesymbol* untuk menyebut tanda visualisasi emosi pada komik ala Jepang. *Tropes symbol* meliputi, (1) *blushing*, yaitu garis diagonal di antara tulang pipi dan hidung karakter untuk menggambarkan ekspresi malu. (2) *sweat drops*, yaitu simbol setetes keringat di wajah karakter sebagai simbol kecanggungan. (3) *cross poppin vein*, yakni simbol urat ketika sedang marah, (4) *nosebleeds*, yaitu simbol mimisan ketika sedang tergiur objek sensual, dan lain sebagainya.

Tanda-tanda yang menggambarkan emosi pernah diteliti sebelumnya oleh Purnomo, A.C (2018) tentang analisis semiotika terhadap penggunaan *emoticon whatsapp*. Selain itu, penelitian tentang makna emotikon dalam komunikasi pribadi Line Messenger juga pernah diteliti oleh Sakti, G.G (2017). *Emoticon* merupakan

simbol berupa gambar wajah dengan berbagai macam ekspresi yang menyertai teks atau tulisan. Penyisipan gambar *emoticon* pada tulisan pesan berfungsi untuk mempertegas isi pesan yang mewakili perasaan susah, senang, atau sedih penggunaannya. Pada penelitian Purnomo (2017), pemaknaan *emoticon* dikelompokkan dengan beberapa macam fungsi, antara lain: untuk mempertegas isi pesan, untuk memberikan dukungan, untuk menyindir seseorang, untuk pengungkapan rasa sedih, mengungkapkan perasaan malu, memberikan semangat, permohonan maaf, perasaan kecewa, dan perasaan syukur. Pada penelitian sebelumnya, keduanya menggunakan konsep semiotika Pierce untuk mengetahui pemaknaan *emoticon* tersebut yang dihubungkan dengan emosi yang menyertai isi pesan, tetapi belum menyentuh unsur-unsur penanda yang membangun ketandaannya. Dalam hal ini, pengaplikasian teori Pierce digunakan dalam batas penelaahan *thirdness*, yaitu proses interpretasi oleh subjek. Unsur lain dari teori Pierce, yaitu unsur *firstness* dan *secondness* belum tersentuh.

Berbeda dengan tanda emosi berupa ikon *emoticon* pada kedua penelitian sebelumnya, tanda emosi berupa *tropes symbol* pada komik adalah fokus objek penelitian kali ini. Komik merupakan karya seni berupa gambar yang menceritakan suatu keadaan. Gambaran pemandangan, situasi, dan dialog dapat ditunjukkan dengan baik melalui lukisan bentuk wajah, bentuk latar belakang, dan ekspresi wajah oleh pengarangnya. Namun, untuk menunjukkan emosi para tokoh, tidaklah cukup dengan menggambar ekspresi. Dalam hal ini, penambahan unsur *tropes symbol* memegang peranan penting dalam penggambaran emosi. *Tropes symbol* merupakan tanda tambahan yang muncul untuk menunjukkan emosi gambar yang sudah berekspresi. *Tropes symbol* divariasikan sedemikian rupa sesuai gaya ilustrasi pengarang dan diposisikan sesuai kehendak pengarang di tempat yang dianggap dibutuhkan.

Penelitian kali ini membahas bentuk-bentuk tanda *tropes symbol* yang digunakan untuk menggambarkan emosi para tokoh di komik serta membahas unsur-unsur yang melatarbelakangi *tropes symbol* sebagai sebuah tanda emosi. Unsur ketandaan *tropes symbol* dideskripsikan sesuai pandangan Pierce tentang *firstness*, *secondness*, dan *thirdness* ikhwal sebuah tanda.

*Tropes symbol* diciptakan untuk menggambarkan emosi seseorang melalui tanda-tanda yang mempunyai asosiasi makna terhadap emosi tertentu. Sejalan dengan pandangan Saussure mengenai tanda, dalam Berger (terj. M.Dwi Marianto, 2005:11) dinyatakan bahwa tanda-tanda tersusun dari dua elemen, yaitu representasi visual dan sebuah konsep di mana citra-bunyi disandarkan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *tropes symbol* merupakan tanda atas perwakilan konsep emosi yang digambarkan secara visual.

Berbeda dengan dikotomi yang dikemukakan Saussure, seorang filosof Amerika bernama Pierce mengajukan tiga keberadaan yang dibutuhkan untuk mengerti tentang tanda. Pierce menyebutnya dengan istilah *firstness* sebagai pengertian dari 'sifat'. *Secondness* sebagai konfrontasi dengan kenyataan. *Thirdness* sebagai 'aturan' yaitu keberadaan yang terjadi jika *second* berhubungan dengan *third*. Melalui konsep Pierce ini, dalam penelitian ini dibahas tentang latar belakang tanda (*ground*), representasi tanda (*denotatum*), dan interpretasi subjek (*interpretant*) tentang tanda emosi *tropes symbol*.

**TANDA EMOSI *TROPES SYMBOL* PADA KOMIK  
INDONESIA PASUTRI GAJE  
Ni Putu Candra Lestari, Ni Putu Ira Puspita Dewi**

Penggunaan *tropes symbol* sebagai tanda emosi banyak ditemui pada komik daring di Indonesia, terutama pada salah satu komik populer berjudul Pasutri Gaje. Komik Pasutri Gaje merupakan komik daring karya anak Indonesia pada platform LINE Webtoon Indonesia. Pasutri Gaje menyampaikan perasaan para tokoh menjalani masalah berumah tangga dengan gambaran ekspresi yang jelas menggunakan tanda seperti *tropes symbol*. Penggambaran *tropes symbol* dan penggunaannya dalam gambar komik mencerminkan kelihain seorang pengarang dalam mentransfer tanda-tanda emosi kepada para pembaca komiknya. Emosi-emosi yang dikeluarkan dengan mudahnya diserap dan diterima tanpa pembaca sadar bahwa emosi yang mereka tangkap sebenarnya lahir dari sebuah tanda kecil, yaitu *tropes symbol*. Melalui penelitian ini, pengaplikasian konsep Pierce dapat menjawab alasan bahwa emosi yang dirasakan saat mengamati gambar ternyata adalah hasil penerjemahan alam bawah sadar pembaca terhadap suatu tanda.

### **Materi dan Metode**

Penelitian ini bersifat deksriptif kualitatif. Data bersumber pada adegan komik daring pada LINE Webtoon Indonesia berjudul Pasutri Gaje Season 1 episode 1 sampai Season 3 Episode 13. Tokoh utama laki-laki adalah suami bernama Adimas, dan tokoh utama wanita adalah istri bernama Adelia. Komik ini digunakan sebagai sumber penelitian karena terdapat *tropes symbol* yang banyak digunakan. Selain itu Pasutri Gaje mempunyai perolehan rating tertinggi di antara komik Indonesia lainnya sehingga menunjukkan bahwa antusiasme dan penerimaan terhadap konsep penyampaian yang digunakan pada komik ini diterima oleh banyak orang. Metode pengumpulan data adalah metode simak, teknik sadap dan catat (Mahsun, 2007). Metode analisis data berupa metode padan ekstralingual dan teknik hubung banding (Mahsun, 2007). Teknik penyajian data menggunakan metode formal dengan menampilkan gambar-gambar, serta metode informal berupa kata-kata untuk mendeskripsikan makna dari tanda-tanda emosi pada komik Pasutri Gaje.

Saussure (Pengantar Linguistik Umum, terj. Hidayat, 1988:145) menyebutkan bahwa tanda adalah kombinasi konsep dan gambaran akustik. Gambaran akustik yang dimaksud Saussure adalah kesan psikis yang ditinggalkan oleh kesaksian indria pada bunyi tersebut, bunyi tersebut bersifat semena. Misalkan bunyi “armor” memberikan Kesan psikis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesan psikis oleh kesaksian indria penglihatan, yaitu gambar pada komik yang mewakili suatu konsep. Dalam hal ini adalah hubungan gambar *tropes symbol* yang mewakili suatu konsep emosi pada komik. Tanda bahasa menyatukan konsep dan citra akustis. Konsep bersifat hanya sebagai pembeda, dan citra akustis tentang bagaimana konsep tersebut dibunyikan sebagai gambaran dari *langue*. Tanda mempunyai dua muka yang tidak terpisahkan. Saussure menyebut konsep itu *signifie* ‘yang ditandai=petanda’, dan citra akustis itu *signifiant* ‘yang menandai=penanda’.

Zoest (Semiotika, terj. Soekowati, 1993:31) menuliskan bahwa Pierce membagi tipologi tanda menjadi sepuluh kelas, salah satunya adalah sebuah ‘*legisign ikonis rhematis*’. Dikaitkan dengan penelitian kali ini, *tropes symbol* adalah contohnya. Berawal dari tiga keberadaan (*first, second, third*) yang dibutuhkan sebagai sebuah tanda. Pierce membagi tiga unsur tanda, yaitu *ground, denotatum, dan interpretan*. Sebagai sifat sebuah *ground, legisign* merupakan tanda atas dasar

konvensi, sebuah aturan yang berterima oleh lingkungannya. Tanda sebagai *denotatum*, adalah representasi objek tanda itu sendiri sebagai sebuah *ikon*. *Ikon* adalah kemiripan tanda dengan denotatumnya. *Interpretan* adalah interpretasi subjek, berkaitan dengan *rheme*. *Rheme* adalah representasi dari kemungkinan *denotatum*. Tiga hubungan trikotomi ini dapat dikaitkan sebagai peralatan yang memungkinkan untuk melihat bagaimana tanda berfungsi dan bagaimana tanda dikreasikan.

Berger (2005) juga mengatakan bahwa tanda-tanda adalah sesuatu yang berdiri pada sesuatu yang lain, dengan memakai segala apa pun yang dapat dipakai untuk mengartikannya. Contohnya adalah sebuah lukisan seni. pada sebuah lukisan kanvas dan materi-materi lain dipakai untuk membentuk suatu citra yang menggambarkan, misalnya sebuah hutan hujan tropis. Dalam penelitian ini, untuk menggambarkan suatu citra yaitu emosi, digunakanlah materi-materi yang dapat merepresentasikannya, contohnya adalah *tropes symbol*. Menurut Brenner (2007:52), *tropes symbol* ini muncul untuk mempertahankan realisme yang *absolute*. Terdapat tiga belas visual simbol pada *manga*, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1.** Visual Simbol dan Makna

<b>TANDA</b>	<b>MAKNA</b>
<i>Sweat drop</i>	gugup
<i>Cross popin</i>	kemarahan
<i>Blush</i>	malu
<i>Prominent canined tooth</i>	perilaku kebinatangan, lepas kendali
<i>Dog ears/tail</i>	memohon
<i>Drool</i>	tergiur
<i>Ghost drifting away from the body</i>	pingsan
<i>Snot bubble</i>	tertidur
<i>Shadow over face</i>	kemarahan yang ekstrim
<i>Glowing eyes</i>	tatapan intens
<i>Nosebleed</i>	terangsang
<i>Ice /snow</i>	menerima perilaku yang dingin
<i>Chibi</i>	keadaan emosi yang ekstrim

### **Hasil dan Pembahasan**

Pada komik Pasutri Gaje ditemukan tanda-tanda berupa *tropes symbol* yang digunakan untuk menyatakan emosi para tokoh. Tanda tersebut adalah *cross popin*, *sweat drop*, *drool*, *chibi*, *dog ear/tail*, *blush* yang dijelaskan sebagai berikut.

#### ***Cross Popin***

Fokus pada Gambar 1 adalah tokoh utama Adelia yang membuka pintu rumah dengan keras untuk segera keluar. Adelia bermaksud untuk pergi mencari tokoh adik laki-laki bernama Ares yang belum pulang padahal sudah larut malam. Gambar 1 difokuskan pada ekspresi wajah Adelia dalam keadaan marah. Emosi marah tersebut tergambar dari wajah tokoh yang ditambahkan simbol urat di tulang pipi. Tanda emosi marah dalam adegan ini menggunakan simbol *cross popin*.

Pada saat marah, kecepatan nafas dan kerja pompa jantung meningkat sehingga darah mengalir cepat. Hal ini membuat otot yang semula lentur menjadi tegang. Menegangnya otot di bagian tubuh tertentu ditonjolkan secara visual dengan

**TANDA EMOSI *TROPES SYMBOL* PADA KOMIK  
INDONESIA PASUTRI GAJE  
Ni Putu Candra Lestari, Ni Putu Ira Puspita Dewi**

kemunculan simbol *cross popin*. Simbol otot yang menegang ditambahkan di tempat yang strategis terlihat oleh pembaca. Pada gambar 1, simbol *cross popin* ditambahkan pada bagian wajah dan pada balon teks. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan pembaca bahwa tokoh dalam kondisi sedang marah. Otot yang menegang merupakan representasi visual dari konsep marah. Otot yang menegang merupakan sebuah penanda sebagai citra yang muncul dari konsep kemarahan yang merupakan petanda. Dengan demikian, simbol *cross popin* merupakan tanda bahasa yang dapat memberi tahu pembaca bahwa raut muka yang berisi tanda ini berbicara, 'saya sedang marah'.



Gambar 1 Pasutri Gaje Episode 5

Sebagai sebuah *firstness, ground* adalah latar belakang yang mendasari terjadinya tanda. Pada keadaan seseorang yang marah digambarkan dengan kedua alis yang menungkit tajam, bola mata yang dibuat lebar, dan pupil mata yang dibuat lebih terang dari keadaan biasa. Konvensi ini diterima sebagai ekspresi keadaan sedang marah. Keberadaan *cross popin* adalah sebuah *denotatum*, yaitu representasi bahwa gambaran ekspresi marah ditambahkan dengan ikon yang menyerupai pembuluh darah yang menegang. *Ikon* ini ditambahkan di tempat strategis yang bisa dilihat pembaca yaitu di tulang pipi, dan ditempatkan pada teks. Dengan demikian, interpretasi yang ditimbulkan akibat ikon pembuluh darah yang menegang tersebut adalah emosi kemarahan yang luar biasa.

### ***Sweat Drops***

Fokus pada Gambar2 adalah tokoh utama Adelia dan Adimas. Adelia dan Adimas merasa gugup karena tidak bisa menjawab pertanyaan kakak kandung Adelia tentang masalah buah hati. Gambar 2 difokuskan pada ekspresi wajah Adelia dan Adimas yang sama-sama dalam keadaan gugup. Kegugupan tersebut tergambar dari wajah tokoh yang ditambahkan simbol tetesan keringat. Tanda kegugupan dalam adegan ini menggunakan simbol *sweat drops*.

Pada saat gugup, tubuh bereaksi dengan mempercepat denyut jantung sehingga darah dialirkan ke pembuluh darah lebih cepat. Respon demikian meningkatkan suhu tubuh dan memicu kelenjar keringat lebih aktif. Bagian tubuh yang biasanya berkeringat saat gugup adalah telapak tangan dan kaki. Simbol keringat dibutuhkan untuk memperlihatkan kegugupan yang terjadi pada tokoh. Dalam hal ini, gambar tetesan keringat ditampilkan secara strategis pada bagian wajah. Pada gambar 2, tetesan keringat ditampilkan dalam jumlah banyak untuk memberi tahu pembaca bahwa tokoh dalam keadaan sangat gugup. Tetesan keringat merupakan representasi visual dari konsep gugup. Sesuai dengan konsep yang diajukan Sausure, tetesan keringat adalah penanda, dan kegugupan adalah petanda.



**TANDA EMOSI *TROPES SYMBOL* PADA KOMIK  
INDONESIA PASUTRI GAJE  
Ni Putu Candra Lestari, Ni Putu Ira Puspita Dewi**

Gambar 3 Pasutri Gaje Eps.31

Sebagai sebuah *ground*, pada keadaan seseorang yang tergiur digambarkan dengan kedua alis yang pangkalnya dibuat tinggi dan menurun landai ke bagian ujung, bola mata yang dibuat lebar, dan pupil mata yang dibuat lebih berkaca-kaca dari keadaan biasa. Konvensi ini diterima sebagai ekspresi keadaan sedang tergiur. Keberadaan *drol* adalah sebuah *denotatum*, yaitu representasi bahwa gambaran ekspresi tergiur ditambahkan dengan ikon yang menyerupai tetesan air liur. *Ikon* ini ditambahkan di bagian bibir bawah, tempat biasanya air liur menetes keluar. Dengan demikian, interpretasi yang ditimbulkan akibat ikon air liur yang menetes tersebut adalah emosi sangat tergiur akan sesuatu.

***Chibi***

Istilah *chibi* berasal dari bahasa Jepang yang berarti ‘kerdil’. Makna *chibi* berasosiasi dengan wujud anak kecil yang imut dan lucu. Pada gambar 4 terlihat sosok para tokoh digambar dengan wujud kanak-kanak. Para tokoh yang merupakan orang dewasa diceritakan juga mempunyai sisi kekanak-kanakan. Seperti terlihat pada gambar 4, sosok Adimas yang sangat riang ketika berhasil membeli sepeda motor, sosok Adimas yang mencium sepeda motornya karena terlalu cinta, dan sosok Adimas yang menangis ketika sepeda motornya lecet karena masuk parit. Sosok orang dewasa dalam keadaan tersebut digambarkan dengan versi anak-anak. Sikap riang, terlalu cinta, dan menangis merupakan ciri khas sikap anak kecil. Dengan demikian, simbol *chibi* digunakan untuk merepresentasikan sikap kenak-kanakan tokoh untuk memberi kesan yang imut sehingga cocok dengan situasi emosional tokoh yang sedang tidak bersikap dewasa. Wujud kanak-kanak ini merupakan penanda terhadap petanda sifat kekanak-kanakan tokoh.



Gambar 4 Pasutri Gaje Eps.6

Sebagai sebuah *ground* tanda kepolosan seorang dewasa biasanya digambarkan dengan postur tubuh tegap dan tinggi, wajah digambar dengan detail seperti dagu digambar dengan lancip, bagian hidung, bibir dan bola mata digambar dengan jelas. Konvensi ini diterima sebagai keadaan sosok seorang dewasa. Keberadaan *chibi* adalah sebuah *denotatum*, yaitu representasi bahwa gambaran sosok dewasa dimodifikasi dengan ikon yang menyerupai sosok anak-anak. *Ikon* kanak-kanak ditandai dengan postur tubuh yang kerdil, pipi yang kembung, tulang dagu yang tidak lancip, bagian hidung yang sengaja dihilangkan, serta bagian tubuh

lainnya yang digambar sederhana dan tidak mendetail. Dengan demikian, interpretasi yang ditimbulkan akibat ikon wujud kerdil tersebut adalah emosi kekanak-kanakan.

### *Dog ear/tail*

*Dog ear/tail* merupakan bentuk kuping dan ekor yang biasanya dimiliki anjing. Istilah *dog ear/tail* muncul pada komik-komik Jepang untuk menggambarkan permohonan atau pengharapan sesuatu. Sosok anjing dipakai karena bagi kebanyakan orang Jepang, anjing merupakan binatang yang bertingkah lucu dan sangat menarik simpati ketika mengharapkan sesuatu. Sehingga representasi sikap anjing saat mengharapkan sesuatu disimbolkan dengan beberapa bagian tubuh seperti kuping dan ekor. Pada gambar 5 tampak tokoh Adelia yang sosoknya yang digambar dengan wujud berkuping anjing dan berekor. Diceritakan pada komiknya, bahwa Adelia sedang ketakutan dan menyesal atas perbuatannya yang sudah marah berlebihan kepada suaminya. Adelia merasa bersalah sehingga berusaha untuk meminta maaf kepada suaminya, Adimas.

Umumnya pada saat mengharapkan sesuatu, seekor anjing menunjukkannya dengan cara menegakkan kupingnya dan mengibas-ngibaskan ekornya. Simbol *dog ear/tail* merupakan perwujudan seekor anjing dalam hal mengharapkan sesuatu. Diibaratkan seperti kepolosan anjing yang sedang memohon simpati dari tuannya, sikap Adelia yang sedang meminta maaf dan memohon simpati diwujudkan dengan bentuk manusia berkuping dan berekor seperti anjing. Dengan demikian, simbol *dog ear/tail* digunakan untuk merepresentasikan kepolosan tokoh saat memohon untuk mendapatkan simpati. Wujud manusia berkuping dan berekor anjing ini merupakan penanda terhadap petanda kepolosan saat memohon.



Gambar 5 Pasutri Gaje Eps.32

*Ground* sebuah *denotatum* penggambaran wujud tokoh adalah manusia biasa dengan postur tubuh tegap dan tinggi, wajah digambar dengan detail seperti dagu digambar dengan lancip, bagian hidung, bibir dan bola mata digambar dengan jelas. Penampilan ini diterima sebagai keadaan sosok seorang manusia biasa. Tanda *dog ear/tail* berupa gambar telinga atau ekor anjing adalah sebuah *denotatum*, yaitu representasi bahwa gambaran wujud manusia yang sedang memohon dimodifikasi dengan ikon kuping atau ekor anjing. *Ikon* telinga atau ekor ditambahkan supaya wujud manusia pada saat memohon terlihat sangat polos seperti hewan peliharaan yang sangat lucu ketika mengharapkan sesuatu. Sosok manusia yang dimodifikasi menggunakan tambahan ikon tersebut, membuat wujudnya sangat lucu dan



**TANDA EMOSI TROPES SYMBOL PADA KOMIK  
INDONESIA PASUTRI GAJE  
Ni Putu Candra Lestari, Ni Putu Ira Puspita Dewi**

menggemaskan sehingga menimbulkan perasaan luluh bagi siapa saja yang melihatnya. Dengan demikian, interpretasi yang ditimbulkan akibat ikon telinga atau ekor anjing tersebut adalah emosi memohon simpati.

***Blush***

*Blush* merupakan guratan merah yang muncul di wajah. Pada gambar 6 diperlihatkan wajah tokoh yang memerah. Adegan pada gambar menceritakan tentang tokoh utama wanita, Adelia yang disangka hamil oleh teman-temannya. Kenyataannya Adelia hanya sakit perut karena maag sehingga ia menyanggah dugaan teman-temannya dengan perasaan malu. Perasaan malu tokoh ditunjukkan dengan rona wajah yang ditambahkan warna kemerahan.

Pada saat seseorang merasa malu, otot berusaha keras untuk mengkondisikan raut muka sedemikian rupa sehingga mengakibatkan aliran darah berkumpul cepat di area wajah dan membuat wajah terasa panas dan kulit terlihat lebih merah. Simbol *blush* merupakan representasi dari warna kulit yang kemerahan akibat aliran darah yang seketika berkumpul di area wajah sehingga digunakan sebagai petanda rasa malu.



Gambar 6 Pasutri Gaje Episode 1

Berdasarkan sifat *groundnya*, *legisign* sebagai relevansi subjek dalam konteksnya, seseorang dalam komik dalam keadaan normal mempunyai warna kulit wajah putih atau coklat. Pada saat merasa malu, denotatum sebagai konfrontasi terhadap kenyataan *firstness*, wajah biasanya mengalami semburat rona merah di bagian pipi. Warna rona merah yang muncul ini merupakan representasi rasa malu yang timbul. Meskipun ekspresi tokoh dibuat dalam keadaan normal pun, saat diberi rona warna merah di pipinya maka emosi yang tersampaikan menjadi sangat berbeda. Interpretasi yang timbul akibat tambahan unsur rona merah adalah memberitahu pembaca bahwa tokoh sedang merasa malu.

***Shadow over face***

*Shadow* berarti bayangan. Bayangan identik dengan warna hitam. Warna hitam mencerminkan suasana suram dan seram. Bayangan hitam muncul pada wajah yang sedang diliputi kemarahan besar, atau pada wajah yang sedang diliputi kengerian yang amat sangat. Pada gambar 7 terlihat bayangan hitam muncul pada

wajah dua tokoh, yaitu Adimas dan Ares. Diceritakan bahwa Adimas dalam keadaan sangat marah terhadap Ares karena tidak kunjung pulang dan membuat banyak orang khawatir. Sedangkan pada gambar terlihat reaksi Ares atas kemarahan kakaknya sehingga menimbulkan kesan Ares yang ketakutan akan bahaya yang segera menyimpannya.

Suasana suram dan seram biasanya menimbulkan kesan kegelapan. Ekspresi wajah yang diberikan efek warna gelap menunjukkan emosi kemarahan atau ketakutan. Secara hiperbola seseorang yang sedang marah atau merasa ngeri dapat menimbulkan aura hitam. Bayangan hitam merupakan representasi kegelapan dari kemarahan atau kengerian yang dirasakan tokoh. Bayangan hitam sebagai penanda pada emosi kemarahan atau ketakutan.



Gambar 7 Pasutri Gaje Episode 5

Sebagai sebuah *firstness*, *ground* adalah latar belakang tanda ditampilkan. *Legisign* sebagai relevansi subjek dalam konteks seseorang dalam komik yang sedang ketakutan adalah alis yang menungki tajam dengan kornea mata yang mengecil. Pada saat merasa takut, denotatum sebagai konfrontasi terhadap kenyataan *firstness*, wajah biasanya mengalami semburat arna hitam. Warna hitam yang muncul ini merupakan representasi rasa takut yang timbul. Interpretasi yang timbul akibat tambahan unsur warna hitam adalah memberitahu pembaca bahwa tokoh sedang merasakan kengerian atau ketakutan.

## Simpulan

Tanda emosi *tropes symbol* yang ditemukandalam komik Pasutri Gaje adalah *cross popin* untuk menunjukkan tanda emosi marah, *sweat drops* untuk menunjukkan rasa kecanggungan, *drool* untuk menunjukkan rasa tergiur, *chibi* untuk menggambarkan emosi yang kekanak-kanakkan, *dog ear/tail* untuk mengekspresikan kepolosan dalam mengharapkan sesuatu, dan *blush* untuk menunjukkan rasa malu. *Tropes symbol* dapat menggambarkan emosi para tokoh Pasutri Gaje sehingga dapat dimengerti oleh pembaca. Tanda-tanda emosi tersebut berupa simbol-simbol merupakan representasi dari *langue* dengan citra akustis seperti konsep yang diajukan oleh Saussure. Unsur ketandaan yang membangun *tropes symbol* sebagai tanda emosi pada komik, dapat dibuktikan dari tiga keberadaan sesuai dengan teori Pierce. Tiga unsur yang terdapat pada *tropes symbol* memenuhi unsur *ground*, yaitu latar belakang keberadaan tanda ditampilkan, *denotatum* adalah representasi objek

**TANDA EMOSI *TROPES SYMBOL* PADA KOMIK  
INDONESIA PASUTRI GAJE  
Ni Putu Candra Lestari, Ni Putu Ira Puspita Dewi**

tanda tentang apa yang terjadi, dan *interpretan* sebagai respon yang timbul pada interpretasi subjek terhadap *denotatumnya*. Penelitian ini merupakan awal dan dilanjutkan pada penelitian berikutnya yang mengarah pada telaah kritis mengenai *tropes symbol* sebagai pengaruh globalisasi budaya Jepang pada komik-komik karya anak Indonesia.

**Rujukan**

- Purnomo.A. C, Muhibbin. A.2018.Analisis Semiotika Terhadap Penggunaan Emoticon Wahtsapp dalam Komunikasi Interpersonal Antar Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2013. Skripsi.eprints.ums.ac.id. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Berger, A A. 2005. *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer, Suatu Pengantar Semiotika*. Terjemahan oleh M.Dwi Marianto, Sunarto. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Brenner, R E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. United States of America: Libraries Unlimited.
- Sakti, G. G. 2008.Makna Emotikon Dalam Komunikasi Antar Pribadi Pengguna Media Sosial Line (Studi Pada Mahasiswa Komunikasi Fisip UHO).Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi FAkultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Halu Oleo: Kendari
- Mahsun, M.S. 2007. Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya Ed. Revisi3. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saussure, F. D. 1988. *Pengantar Linguistik Umum*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Zoest, A. V. (1993). *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya, dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Terjemahan Toeti hearty Noerhadi. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.