

ANALISIS SEMIOTIK STIKER DALAM APLIKASI *LINE*

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*

Oleh

PUTRI ADELIA
NPM. 1702040069



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 9 Desember 2021 pada pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Putri Adelia
NPM : 1702040069
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Analisis Semiotik Stiker dalam Aplikasi *Line*

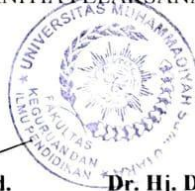
Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua,

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



Sekretaris,

Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd.

1.

2. Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

2.

3. Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Putri Adelia

NPM : 1702040069

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul Skripsi : Analisis Semiotik Stiker dalam Aplikasi *Line*

Sudah layak di sidangkan.

Medan, November 2021

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing

Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh :

Dekan

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Mutia Febrivana, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Putri Adelia. NPM 1702040069. Medan: Analisis Semiotik Stiker Dalam Aplikasi *Line* .Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui macam dari semiotik faunal (*zoosemiotik*) dan struktural pada setiap stiker. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif interpretatif. Metode kualitatif interpretatif (*interpretation*), yaitu sebuah metode yang memfokuskan dirinya pada tanda dan teks sebagai objek kajiannya, serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode (*decoding*) dibalik tanda dan teks tersebut. Metode yang dipakai oleh peneliti dalam menganalisis Semiotik dalam stiker Aplikasi *Line* ini adalah metode interpretatif dan data yang dianalisis berupa data kualitatif. Setelah memiliki metode tentu dari sebuah penelitian ialah hasil penelitian, hasil penelitian dari penelitian ini yaitu makna semiotik yang paling sering digunakan sampai makna semiotik yang jarang digunakan oleh stiker aplikasi *Line*. Adapun yang sering digunakan dalam stiker tersebut adalah semiotik faunal (*zoosemiotik*) dan semiotik struktural.

Kata Kunci: Semiotik faunal (*zoosemiotik*), semiotik struktural

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbal'alamin, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah Swt atas rahmat dan ridho-nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Semiotik Stiker dalam Aplikasi Line**” ini bisa peneliti selesaikan dengan baik. Adapun tujuan pembuatan skripsi ini adalah sebagai syarat meraih gelar S1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti tentu saja mendapat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak terkhususnya ayah tercinta H. Basri lelaki penyemangat dalam hidup peneliti, lelaki yang mendukung segala aktivitas peneliti, membantu peneliti selama mengerjakan skripsi ini, lelaki yang tak kenal lelah dan lelaki yang selalu ada dalam doa peneliti. Mama tercinta Almh. Hj. Afnimar perempuan yang mengajarkan tentang tabah, perempuan yang tak kenal lelah dan selalu membantu di kala susah dan senang, serta perempuan yang selalu memberi semangat untuk peneliti. Serta kakak dan abang tercinta, Rosi Pirgolina,A.Md.Keb.. Mori Ari Sandi, A.Md.Kom.. Riki Abdullah, Albert Sulaiman, yang selalu menyemangati agar cepat menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan ini banyak hal yang telah dikorbankan, untuk itu peneliti banyak mengucapkan terimakasih yang tulus kepada :

1. **Prof. Dr. Agussani, M.AP.,** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.,** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.,** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Mandra Saragih, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.,** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Enny Rahayu, S.Pd., M.Hum.,** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.,** Selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa meluangkan waktu untuk membantu dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. **Dr. Muhammad Isman, M.Hum.,** Selaku dosen pembahas dan dosen penguji II yang selalu senantiasa meluangkan waktu untuk membantu serta membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. **Ibu Sri Listiana Izar, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Dosen Penguji I yang selalu senantiasa meluangkan waktu untuk membantu serta membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh Dosen FKIP yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam penulisan proposal ini.
11. Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan izin riset kepada peneliti.
11. Seluruh teman – teman VIII-B Pagi Stambuk 2017 yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
12. Sahabat-sahabat seperjuangan **Adira Oktaviani, Lidia Indah Sari, Raushan Fikri** atas dukungan dan semangatnya selama ini.

Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak dan bagi peneliti khususnya. Semoga Allah Swt memberikan imbalan yang setimpal atas jasa yang telah diberikan kepada peneliti.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Medan, Mei 2021

Peneliti

Putri Adelia

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Semiotik	9
a. Pengertian Semiotik	9
b. Tanda Sebagai Sistem Simbolik dan Semiosis Berlanjut	11
c. Macam-macam Semiotik	12
2. Pengertian Stiker	15
3. Pengertian Aplikasi <i>Line</i>	20
B. Kerangka Konseptual	21

C. Pernyataan Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	23
B. Data dan Sumber Data	25
C. Metode Penelitian	25
D. Variabel Penelitian	26
E. Definisi Operasional	26
F. Instrumen Penelitian	27
G. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Deskripsi Data Penelitian	30
B. Analisis Penelitian	41
C. Jawaban Pernyataan Penelitian	64
D. Diskusi Hasil Penelitian	64
E. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Pelaksanaan Waktu Penelitian	23
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	28
Tabel 4. 1Data Penelitian	32

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Form K-1	70
Lampiran 2 Form K-2	71
Lampiran 3 Form K-3	72
Lampiran 4 Berita Acara Bimbingan Proposal	73
Lampiran 5 Lembar Pengesahan Proposal	74
Lampiran 6 Surat Keterangan seminar proprosal	75
Lampiran 7 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	76
Lampiran 8 Surat Permohonan Riset	77
Lampiran 9 Surat Balasan Riset	78
Lampiran 10 Surat Pernyataan Tidak Plagiat	79
Lampiran 11 Surat Bebas Pustaka.	80
Lampiran 12 Berita Acara Bimbingan Skripsi	81
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup	82

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet di dunia semakin meningkat dan tak kalah Indonesia merupakan negara yang sangat ketergantungan dengan kemajuan internet. Dalam beberapa jam saja, jika tidak mengakses internet rasanya sudah risau, karena internet selalu dikaitkan dengan sosial media. Ada yang membuat akun sosial media untuk berkomunikasi, ada pula untuk membagikan momen kenangan mereka berupa foto atau video di dunia maya. Di segala *smartphone* menyediakan fitur-fitur tersebut. Salah satunya aplikasi yang menarik perhatian pengguna *smartphone* adalah *Line*. *Line* merupakan salah satu media sosial yang menjadi jejaring sosial sedang populer di masyarakat. Berdasarkan fungsinya ini merupakan media untuk berkomunikasi dengan seseorang yang tidak hanya menggunakan teks, namun berupa gambar, stiker, foto, dan video.

Secara umum, fasilitas yang ditawarkan *Line* tidak jauh berbeda dengan pendahulunya, *Whatsapp* yaitu layanan pesan cepat baik itu melalui teks, audio, video, dan stiker. Namun, keunikan pada aplikasi *Line* adalah salah satu fitur stiker yang dimilikinya dan disebut dengan *emoticon*. Dengan kemudahan mengakses, mengunduh, dan memperbaharui yang semuanya tanpa biaya sepeserpun, stiker digunakan sebagai salah satu cara untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi antarpribadi oleh pengguna aplikasi *Line*.

Aplikasi *Line* terus membuat inovasi pada stiker, salah satunya dengan menghadirkan stiker bertema khusus yang disesuaikan dengan situasi terkini. Misalnya, saat 17 Agustus, dikeluarkan stiker bertema Hari Kemerdekaan. Secara tidak sadar, kehadiran stiker dalam aplikasi *Line* menciptakan suatu cara komunikasi yang baru, yaitu komunikasi dengan menggunakan stiker. Memang sebelumnya, *Blackberry Messenger* telah lebih dahulu menyediakan fitur stiker sebagai salah satu simbol untuk berekspresi. Namun, *Line* stiker dinilai lebih ekspresi karena hampir mendekati penggambaran mimik atau ekspresi seseorang.

Dapat dikatakan, kehadiran *Line* stiker ini merupakan awal permulaan komunikasi dengan simbol stiker yang pada akhirnya bisa menggantikan budaya komunikasi antarpribadi yang biasanya dilakukan secara verbal (dengan bahasa maupun tulisan) dan secara langsung menjadi komunikasi nonverbal (dengan simbol *Line* stiker). Van de Bogart (2011) mencoba penerapan stiker ini dengan melakukan penugasan dan pembahasan menggunakan salah satu aplikasi *Line* chatting. Keputusan untuk menggunakan aplikasi *Line* chatting adalah didasarkan pada pengamatan langsung bahwa semua siswa sudah menggunakan *Line* sebagai metode yang disukai dan mewakili personal mereka. Dengan demikian, dalam proses penelitian, interaksi dengan stiker chat ini dinilai sangat memudahkan untuk mewakili emosi, ekspresi, dan personalitas antarkomunikasi, bahkan dapat menggali visualisasi ekspresi yang sulit diungkapkan dengan pesan kata dan bahasa.

Line stiker dikatakan menjadi sarana komunikasi verbal karena menggunakan teks dalam menyampaikan pesannya dan dapat dikatakan juga sebagai komunikasi nonverbal karena para pengguna layanan ini tidak jarang bahkan sangat sering menggunakan simbol dalam kegiatan chatting melalui aplikasi *Line*. Percakapan dalam *Line* yang menggunakan atau menyisipkan simbol stiker dalam kegiatan chatting di *Line* dapat mewakili atau mempresentasikan bagaimana keadaan emosi dari lawan yang kita ajak berkomunikasi. Keunikan pada aplikasi *Line* adalah salah satu fitur stiker yang dimilikinya dan disebut *emoticon*. Dengan kemudahan mengakses, mengunduh, dan memperbaharui yang semuanya tanpa biaya, stiker digunakan sebagai salah satu cara untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi antarpribadi oleh pengguna aplikasi *Line*.

Penelitian ini menggunakan teori semiotika untuk menjelaskan gambar pada stiker dalam aplikasi *Line* didalamnya terdapat tanda-tanda. Dalam ranah penelitian komunikasi visual, maka simbol-simbol tersebut relevan untuk dianalisis dengan menggunakan pendekatan metode analisis semiotika. Semiotik sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial yang memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut tanda. (Sobur 2006:87). Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain (Sobur 2006:95).

Semiotik adalah ilmu tentang tanda. Tanda adalah segala hal, baik fisik maupun mental, baik di dunia maupun di jagat raya, baik di dalam pikiran manusia

maupun sistem biologi manusia dan hewan, yang diberi makna oleh manusia. Setidaknya inilah pandangan Peirce sehingga pandangan ini dikenal dengan konsep “pan-semiotik”. Seperti telah dikemukakan diatas, manusia adalah makhluk yang selalu mencari makna tentang yang ada di sekitarnya. Namun, dengan pandangan ini, manusia pun memberikan makna apa yang terjadi pada dirinya sendiri, baik secara fisik (misalnya, rasa sakit di tempat tertentu, perubahan warna kulit di tempat tertentu) maupun mental (misalnya, mimpi, ingat suatu kejadian atau seseorang).

Dengan tanda-tanda, kita mencoba mencari keteraturan di tengah-tengah dunia yang centang-perenang ini, setidaknya agar kita sedikit punya pegangan. “Apa yang dikerjakan oleh semiotika adalah mengajarkan kita bagaimana menguraikan aturan-aturan tersebut ‘membawanya pada sebuah kesadaran’,” ujar Pines (dalam Berger, 2000:11).

Berkenaan dengan studi semiotik pada dasarnya pusat perhatian pendekatannya adalah pada tanda (sign). Menurut Charles Sanders Peirce, menandakan bahwa kita hanya dapat berpikir dengan medium tanda. Setiap manusia hanya berkomunikasi lewat sarana tanda. yang terdapat dari komunikasi sarana tanda bagi manusia ialah tanda gerak tubuh dan isyarat. Gelengan kepala yang biasa diartikan sebagai cara menghormati atau berterima kasih pada seseorang dan tatapan dimata laki-laki ke seorang wanita bertanda biasa diartikan sebagai memancarkan perasaan suka atau jatuh cinta. Di dalam gambar teks yang menyebutkan ekspresi seseorang. Di antaranya: ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang mirip

dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan (Sobur 2006:94).

Merujuk pada pemikiran tersebut, objek dengan demikian memiliki makna tertentu dalam keberadaannya ditengah-tengah manusia yang dapat dianalisa dengan menggunakan pendekatan semiotika. Apabila kita bandingkan konsep semiotika yang digunakan dalam menguraikan nilai-tanda., dimana meminjam konsep dikotomi penanda-petanda Saussure, dengan konsep dua tahap signifikansi Bathes pada kasus *Line* yang diangkat dalam penelitian ini, maka nilai-tanda yang dimaksud berada dalam tahapan konotasi. Secara umum, *Line* dipercaya memiliki kegunaan, sebagai sebuah instrument, alat komunikasi mutakhir yang melayani aktivitas manusia. Tanda-tanda yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi kepada kita melalui konsumsi *Line*. Tanda-tanda tersebut disusupkan oleh produsen ke dalam *Line* untuk menciptakan “kesenangan” sekaligus membentuk identitas. Ketika kita mengkonsumsinya. Nilai-tanda tersebut menggeser nilai-guna dan nilai-tukar dari objek konsumsi, menjadi penanda bagi konsumen yang memaknainya dalam lingkup sosial.

Menurut Muhammad Nugroho Saputro (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemaknaan Stiker *Line* Meseenger (Studi Analisis Semiotika pada Sticker *Line* Messenger)” terdapat pesan yang berbeda ekspresi senang , kesal mengaharap, bingung, menggoda, dan heran dapat dilihat dari ciri fisik dari sticker itu sendiri, hal ini dapat mengurangi ketidakpatian.

Menurut Andreas James Darmawan; Lintang Widyokusumo; Dyah Gayatri Puspitasari (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Perancangan Stiker Karakter Visual Dalam Aplikasi Chatting: Kolaborasi Kebudayaan Jawa Dan Wayang Kontemporer” terdapat karakter visual dasar untuk deformasi karakter wayang kontemporer. Dengan demikian, aplikasi stiker visual dapat digunakan pengguna untuk fungsi komunikasi.

Menurut Muhammad Najib (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemaknaan Sticker Emoticon *LINE* Messenger sebagai Media Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fisipol Universitas Mulawarman” terdapat bahwa pemaknaan sticker emoticon *LINE* Messenger sebagai media komunikasi interpersonal mahasiswa Fisipol Universitas Mulawarman menjadi trend bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa Fisipol.

Kesimpulan dari penelitian di atas ialah tanda yang terdapat dalam stiker tersebut berbeda-beda ekspresi dari karakter tokoh tersebut dapat digunakan untuk fungsi komunikasi dan menjadi *trend* bagi anak remaja, orang tua, dan lain-lain.

Dengan paparan di atas maka kehadiran stiker *Line* merubah ritual komunikasi. Orang biasanya berkomunikasi secara verbal dalam *chatting*. Kini mereka juga menggunakan simbol nonverbal, yakni stiker. Kehadiran stiker sendiri harus mengkomodasi kebutuhan pemaknaan secara umum, artinya maksud dari stiker itu harus dapat dipahami oleh para pengguna *Line*. ini menjadi penting untuk dikaji

karena fitur stiker bisa jadi tidak hanya menjadi pelengkap dalam komunikasi via chatting, namun juga menjadi substitusi dari komunikasi verbal.

Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa penggunaan kata pada stiker aplikasi *Line* terdapat semiotik di dalamnya. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul : Analisis Semiotik Stiker Pada Aplikasi *Line*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat semiotik faunal (*zoosemiotic*) dalam stiker yang digunakan pada aplikasi *Line*
2. Terdapat semiotik struktural dalam stiker yang digunakan pada aplikasi *Line*

C. Pembatasan Masalah

Penelitian yang baik adalah penelitian yang tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, oleh karena itu dalam penelitian ini penulis membatasinya pada objek penelitian tentang semiotik pada aplikasi *Line* yang berupa semiotik faunal (*zoosemiotic*) dan semiotik struktural dalam aplikasi *Line*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana makna semiotik faunal (*zoosemiotic*) pada stiker aplikasi *Line*?
2. Bagaimana makna semiotik struktural pada stiker aplikasi *Line*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui semiotik faunal (*zoosemiotic*) pada stiker aplikasi *Line*
2. Untuk mengetahui struktural pada stiker aplikasi *Line*

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan atas wawasan serta bahan referensi bagi mahasiswa komunikasi pada jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan semiotika. Sehingga dapat memberikan pengetahuan tentang semiotik faunal (*zoosemiotic*) dan semiotik struktural dalam aplikasi *Line* sebagai media komunikasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan penelitian ini sebagai penambah wawasan dan pengetahuan pembaca tentang penggunaan stiker khususnya dalam hubungan antarpribadi menggunakan media baru serta dapat menjadi literatur serta

acuan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian terkait penggunaan stiker dalam aplikasi *smartphone*.

- b. Bagi pengguna *Line* stiker, dapat digunakan sebagai tambahan wawasan mengenai makna-makna penggunaan *Line* stiker untuk mengekspresikan dirinya dalam melakukan komunikasi.

- c. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dan tambahan wacana dalam meningkatkan ilmu berbahasa Indonesia bagi semua pihak.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

Kerangka teoritis merupakan rancangan teori yang menghubungkan dengan hakikat untuk menjelaskan variable yang diteliti. Beberapa perangkat teori yang relevan akan dimanfaatkan sebagai landasan pada masalah yang diteliti. Pada penelitian ini, kajian Pustaka diposisikan sebagai penyajian informasi yang terkait dengan persoalan yang diteliti sehingga diperoleh gambaran umum tentang latar belakang penelitian. Untuk itu, berikut adalah uraian teori yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian itu.

1. Semiotik

a. Pengertian Semiotik

Semiotik adalah ilmu tentang tanda. Tanda adalah segala hal, baik di dalam pikiran manusia maupun sistem biologi manusia dan hewan, yang diberi makna oleh manusia. Jadi, tanda adalah tanda hanya apabila bermakna bagi manusia. Setidaknya inilah pandangan Peirce sehingga pandangan ini dikenal dengan konsep “pan-semiotik”.

Semiotik adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan didunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana

kemanusiaan (humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai (to signify) dalam hal tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (to communicate). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi system terstruktur dari tanda. Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (meaning) ialah hubungan antara suatu objek atau idea dan suatu tanda.

Kata “semiotika” itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda”, yang berarti “penafsir tanda. Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan poetika (Kurniawan, 2001:49). “Tanda” pada masa itu masih bermakna sesuatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain, contohnya, asap menandai adanya api. Jika diterapkan pada tanda-tanda bahasa, maka huruf, kata, kalimat, tidak memiliki arti pada dirinya sendiri. Tanda-tanda itu hanya mengembangkan arti (*significant*) dalam kaitannya dengan pembacanya. Pembaca itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signifie*) sesuai dengan konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan. Dalam penelitian sastra, misalnya, kerap diperhatikan hubungan sintaksis antara tanda-tanda (strukturalisme) dan hubungan antara tanda dan apa yang ditandakan (semantik).

Sebuah teks, apakah itu surat cinta, makalah, iklan, cerpen, puisi, pidato presiden, poster politik, komik, kartun, dan semua hal yang mungkin menjadi “tanda” bisa dilihat dalam aktivitas penanda: yakni, suatu proses signifikasi yang menggunakan tanda yang menghubungkan objek dan interpretasi. Bahwa sistem penandaan memiliki pengaruh besar, itu disadari benar. Namun, menurut Paul Cobley

dan Litza Jansz, munculnya studi khusus tentang sistem penandaan benar-benar merupakan fenomena modern. Tanda, dalam pandangan Peirce, adalah sesuatu yang hidup dan dihidupi (*cultivated*). Ia hadir dalam interpretasi (semiosis) yang mengalir. Charles Morris memudahkan kita memahami ruang lingkup kajian semiotika yang menaruh perhatian atas ilmu tentang tanda-tanda. Menurut Charles Morris, kajian semiotika yang menaruh perhatian atas ilmu tentang tanda-tanda.

b. Tanda sebagai Sistem Simbolik dan Semiosis Berlanjut

Istilah symbol sangat berguna untuk memahami pengertian tanda sebagai sistem simbolik. Sebenarnya ada terjemahan dari istilah symbol, yakni lambang. Namun, saya akan menggunakan istilah simbol karena kata ini lebih dekat dengan kata simbolik sehingga lebih mudah mudah untuk menjelaskan pengertian tanda sebagai sistem simbolik. Yang pertama harus dipahami adalah bahwa sistem simbolik. Jadi, dalam sistem simbolik, makna semua tanda didasari oleh konvensi sosial yang berarti harus dilihat dalam konteks kebudayaan suatu masyarakat atau subkultur suatu komunitas. Ini berarti bahwa sistem simbolik adalah suatu konsep sosial dan budaya. Kedua, sistem simbolik mengacu pada berbagai jenis representamen, baik itu realitas fisik, kognitif, maupun virtual. Kalau kita sepakat bahwa apa yang ada didalam pikiran manusia itu sebagai realitas, penafsiran manusia atas object dapat kita anggap realitas juga. Oleh karena itu, dalam teori tanda dari Peirce kita diperkenalkan dengan proses semiosis secara berlanjut bahkan sampai tak terhingga. Ini berarti, menurut Peirce, Ketika proses semiosis mencapai tahap

interpretant, maka tahap terakhir ini dapat menjelma menjadi representamen baru yang kemudian diikuti dengan object baru yang juga kemudian diikuti dengan interpretant baru, dan seterusnya. Dalam kehidupan sosial, sistem simbolik dapat menghasilkan proses semiosis berlanjut sampai tak terbatas (unlimited).

c. Macam- macam Semiotik

Menurut Pateda (2001:29) disebutkan bahwa sekurang-kurangnya terdapat sembilan macam semiotik yang kita kenal sekarang, yaitu:

- a) Semiotik analitik, yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu.
- b) Semiotik deskriptif, yakni semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang. Misalnya, langit yang mendung menandakan bahwa hujan tidak lama lagi akan turun, dari dahulu hingga sekarang tetap saja seperti itu. Demikian pula jika ombak memutih di tengah laut, itu menandakan bahwa laut berombak besar. Namun, dengan majunya ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, telah banyak tanda yang diciptakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya.

- c) Semiotik faunal (*zoosemiotic*), yakni semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antara sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia. Misalnya, seekor ayam betina yang berkotek-kotek menandakan ayam itu telah bertelur atau ada sesuatu yang ia takuti. Induk ayam yang membunyikan krek...krek... krek... memberikan tanda kepada anak-anaknya untuk segera mendekat, sebab ada makanan yang ditemukan. Juga, seorang yang akan berangkat terpaksa mengurungkan waktu keberangkatannya beberapa saat, sebab mendengar bunyi cecak yang ada di hadapannya. Tanda-tanda yang dihasilkan oleh hewan seperti ini, menjadi perhatian orang yang bergerak dalam bidang semiotik faunal.
- d) Semiotik kultural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu. Telah diketahui bahwa masyarakat sebagai makhluk sosial memiliki sistem budaya tertentu yang telah turun-menurun dipertahankan dan dihormati. Budaya yang terdapat dalam masyarakat yang juga merupakan sistem itu, menggunakan tanda-tanda tertentu yang membedakannya dengan masyarakat yang lain.
- e) Semiotik naratif, yakni semiotik yang menelaah sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (folklore). Telah diketahui bahwa mitos dan cerita lisan, ada diantaranya memiliki nilai kultural tinggi. Itu sebabnya

memulai pembahasannya tentang nilai-nilai kultural. Ketika ia membahas persoalan semiotik naratif.

- f) Semiotik natural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam, Air- sungai keruh menandakan di hulu telah turun hujan, dan daun pohon-pohonan yang menguning lalu gugur. Alam yang tidak bersahabat dengan manusia, misalnya banjir atau tanah longsor, sebenarnya memberikan tanda kepada manusia bahwa manusia telah merusak alam. Semiotik normatif, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma, misalnya rambu-rambu lalu lintas. Di ruang kereta api sering dijumpai tanda yang bermakna dilarang merokok.
- g) Semiotik sosial, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang berwujud kata maupun lambang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat. Dengan kata lain, semiotik sosial menelaah sistem tanda yang terdapat dalam bahasa.
- h) Semiotik Struktural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

Di dalam semiotik terdapat pula aliran, misalnya aliran semiotik konotasi yang dipelopori Roland Barthes, aliran semiotik ekspansionis yang dipelopori oleh Julia Kristeva, dan aliran semiotik behavioris yang dipelopori. Para ahli semiotik aliran konotasi pada waktu menelaah sistem tanda tidak berpegang pada makna primer, tetapi mereka berusaha mendapatkannya melalui makna konotasi. Para ahli

semiotik yang beraliran ekspansionis melaksanaka telaah menggunakan konsep yang terdapat di dalam psikonalisis dan sosiologi; sedangkan para ahli semiotik beraliran behavioris mengembangkan teori semiotik dengan jalan memanfaatkan pandangan yang berlaku dalam psikologi (misalnya pandangan Skinner) yang tentu saja berpengaruh dalam dunia linguistik. Kaum behavioris dalam linguistik membahas bahasa sebagai siklus stimuli, respons yang jika ditelaah dari segi semiotik adalah persoalan sistem tanda yang berproses pada pengirim dan penerima (Pateda, 2001:33).

2. Pengertian Stiker

Stiker adalah sebuah ilustrasi seseorang yang menjadikan karakter pada sebuah stiker yang ditambahin dengan kata-kata tersebut. Stiker merupakan perkembangan dari *emoticon* dan emoji akan tetapi stiker lebih mempunyai karakter yang kuat. Dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemaknaan sticker *Line* dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Manfaat penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pemaknaan stiker dipresentasikan dalam analisis semotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini menggunakan Metode semitoka Charles Sanders. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan Teknik dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat berbagai ekspresi dan emosi didalam stiker ini. Terdapat 2 katagori di stiker ini yaitu penekanan ekspresi dan mempertegas emosi. Berdasarkan data yang dikumpulkan ditemukan bahwa terdapat berbagai macam pemaknaan pada stiker, terutama dalam hal ekspresi.

Ekspresi tersebut terdiri dari ciri fisik dan kata-kata. Stiker di klasifikasikan dalam berbagai ekspresi yaitu senang, mengharap, kesal, acuh, geram, marah, menggoda, dan heran. Jelas bahwa stiker juga mewakili emosi, dalam hal ini emosi dibedakan menjadi 2 yaitu emosi positif dan emosi negatif. Stiker *Line* merupakan alat komunikasi yang baik, hal ini dianggap menjadi alat pesan nonverbal yang menarik.

Pada *Line*, yang membuat aplikasi ini unik adalah keberadaan “Stiker”. Stiker ini adalah gambar secara grafis yang disediakan dalam berbagai *pose* untuk memberi nuansa berbeda ketika pengguna *Line* sedang berinteraksi di dunia maya. “Stiker” ini berupa olahan gambar *vector* di dalam aplikasi *Line* dimana di dalamnya ada bermacam-macam ekspresi yang umum ditemui dalam interaksi antar manusia. Stiker membuat komunikasi lebih fleksibel saat menggunakan aplikasi messaging. Karena jika hanya pakai teks, interaksi akan terjadi tanpa intonasi, datar dan tak jarang salah dipahami. Tidak heran jika perkembangan stiker ternyata cukup pesat, bahkan karena menguntungkan secara finansial, stiker dimanfaatkan oleh perusahaan yang mengkhususkan diri sebagai penyedia stiker. Hal ini memang perkembangan baru, tetapi juga sebenarnya tidak mengherankan karena saat berkomunikasi dengan teks yang datar, pengguna butuh cara untuk membuat komunikasi lebih ekspresif dan jelas. Bahkan jauh-jauh hari Charles Darwin lewat teori komunikasi nonverbalnya itu telah menegaskan bahwa ekspresi adalah satu faktor yang amat penting dalam sebuah komunikasi. Itulah awalnya muncul *emoticon*, untuk membuat komunikasi melalui

platform email, media sosial, atau aplikasi *messaging* menjadi lebih fleksibel dan natural.

Setiap hari pengguna *Line* semakin bertambah dan berkomunikasi menggunakan ragam bahasa tertentu yang berbeda dengan bahasa sehari-hari tapi yang utama tetap bahasa Indonesia. Selain menggunakan bahasa lisan melalui chat, juga menggunakan *emoticon* atau yang sering disebut stiker *Line* yang digunakan untuk mengekspresikan perasaan mereka melalui gambar-gambar menarik. *Emoticon* sudah menjadi budaya untuk digunakan agar bisa mewakili perasaan walaupun itu bentuknya chat seperti yang di *Line Messenger*. Hogenboom, Bal dan De Jong (2013) melalui jurnalnya mengatakan bahwa sekarang ini semua orang menggunakan *emoticon* untuk menyampaikan perasaannya yang mungkin saja perasaan itu sulit disampaikan namun *emoticon* mampu mewakili perasaan tersebut.

Emoticon adalah kombinasi karakter *keyboard* yang dibuat untuk menunjukkan ekspresi wajah emosional yang di ketik secara berurutan pada satu baris dan ditempatkan setelah tanda baca terakhir di kalimat (Cristal, 2006). Emoji secara harfiah bersal dari bahasa jepang, “e” yang berati gambar dan “moji” yang berati huruf. Dengan kata lain emoji merupakan ikon karakter dalam tulisan. Tidak berbeda dengan ikon karakter lainnya seperti kamoji dan *emoticon*, emoji merupakan simbol bergambar yang mempunyai ekspresi wajah manusia, hewan, kegiatan, hari libur, dan lainnya (Danesi, 2017). Stiker adalah ilustrasi rinci dari karakter yang mewakili perasaan emosi maupun tidakan yang ingin kamu lakukan dalam aktivitas

perpesanan. Hal ini juga campuran dari kartun dan emoji jepang seperti tanda senyum. Namun stiker berbeda dengan *emoticon* tau emoji, stiker merupakan ilustrasi karakter yang terperinci dengan kepribadian. Peran stiker dengan *emoticon* dapat menjadi sarana yang efektif untuk menghindari kesalahan interpretasi pesan yang ingin disampaikan oleh para pengguna internet dalam berkomunikasi. Secara sederhana simbol atau lambang adalah suatu tanda yang digunakan untuk menunjuk sesuatu berdasarkan kesepakatan bersama. Mengirim stiker adalah cara berbagi perasaan dengan teman. Stiker pada dasarnya lebih rumit, didorong karakter *emoticon*, dan mereka memberi anggota sarana yang lebih ringan untuk berkomunikasi melalui animasi. Stiker adalah *emoticon* berskala lebih besar yang terutama di gunakan untuk obrolan oleh pesan cepat. Sticker populer dikalangan beberapa terumatama di asia, karena mereka membantu menyampaikan emosi, dan lebih visual daripada blok teks. Stiker gabungan dari kartun dan smiley-like emoji jepang.

Penelitian mengenai makna *emoticon* juga pernah dilakukan oleh Rico dan Faudy (2015) berjudul Makna *Emoticon* dalam Media Sosial *Path*, diketahui bahwa *emoticon* yang digunakan dalam media sosial *Path* mewakili suatu tanda dari ekspresi wajah seseorang yang sering dilakukan sehari-hari. Penggunaan *emoticon* dalam *Path* merupakan ungkapan sebuah respon di mana pengguna *emoticon* dipilih sesuai emosi dan situasi saat pertukaran pesan nonverbal tersebut berlangsung. Penelitian ini sedikit berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan terutama di media sosial yang

diteliti yaitu *Line*, sehingga *emoticonnya* adalah stiker *Line Messenger*. Melalui Stiker *Line Messenger* orang akan mengkomunikasikan simbol-simbol yang ditangkap melalui dari *emoticon*. Komunikasi merupakan suatu proses simbolik. Menurut Ernst Cassier sebagaimana dikutip Ulyana (2007), manusia memang satu-satunya makhluk yang menggunakan simbol atau lambang. Lambang ini diwakilkan oleh *emoticon* dimana *emoticon* dapat menjadi sarana yang efektif untuk menghindari kesalahan interpretasi pesan yang ingin disampaikan oleh para pengguna internet dalam berkomunikasi. Secara sederhana simbol atau lambang adalah suatu tanda yang digunakan untuk menunjuk sesuatu berdasarkan kesepakatan bersama. Preece menegaskan kita hanya dapat berpikir dengan sarana tanda, tanpa tanda komunikasi tidak dapat dilakukan.

Penelitian yang menjadi dasar dari penelitian ini adalah penelitian Gitari Jessica, Elda Franzia (2017) yang berjudul *The Analysis of Line Sticker Character "Cony Special Edition"*. Hasil penelitian mengenai pemaknaan Stiker *Line* hasil penelitian ini didapatkan melalui Identifikasi, Klasifikasi dan Interpretasi. Tanda *Emoticon* Stiker *Line Messenger* sebagai Media Komunikasi Interpersonal bahwa *Line* bisa dikatakan sebagai media komunikasi interpersonal terfavorit di kalangan mahasiswa karena banyak fitur menarik yang tersedia. Persamaannya adalah pemaknaan stiker *Line Messenger* menggunakan Analisa semiotik Charles Sanders Peirce. Perbedaannya adalah pada objek yang diteliti pada penelitian ini meneliti makna stiker *Line Messenger* dari ekspresi dan emosi dengan pendekatan semiotik

Charles Sanders Preece yaitu Representamen, Interpretan dan objek. Sedangkan penelitian yang terdahulu objeknya adalah mahasiswa yang menggunakan Stiker *Line Messenger* untuk mengetahui makna yang mereka tangkap dari stiker tersebut. Dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemaknaan stiker *Line* dengan analisis semiotika Charles Sanders Pierce. Manfaat penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pemaknaan stiker dipresentasikan dalam analisis semiotika Charles Sanders Pierce.

3. Pengertian Aplikasi *Line*

Line adalah aplikasi pesan instan (*instant messaging*) untuk *smartphone* dan PC. Selain untuk melakukan kirim pesan teks, *Line* juga bisa mengirim gambar, video, pesan suara dan melakukan panggilan suara secara gratis. *Line* diluncurkan pada tanggal 23 Juni 2011 oleh NHN Jepang setelah gempa Tohoku. NHN Jepang menyadari betapa nyaman sistem komunikasi rusak itu dan menemukan bahwa layanan data akan bekerja dan lebih efisien. Mereka memutuskan untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh *smartphone*, tablet dan dekstop yang bekerja pada jaringan internet dan akan layanan ini secara gratis dapat digunakan, bahkan untuk melakukan telepon. *Line* menggunakan sistem nomor telepon seluler penggunaanya untuk saling berhubungan. *Line* saat ini tersedia untuk iOS dan Android dan bisa diunduh secara gratis di *App Store* dan *Google Play*. *Line* memiliki beberapa keunggulan. Pertama, *Line* memberikan layanan *free call*. Ini adalah layanan telepon tanpa menggunakan pulsa, melainkan dengan koneksi data internet. *Line* akan

menghubungkan panggilan ke server mereka. Kedua, grup yang dibentuk dalam aplikasi *Line* bisa menampung 100 anggota. Yang membuat *Line* berbeda dari aplikasi *Line* lainnya adalah Stiker-Stiker *Emoticon* yang bervariasi. Stikers inilah yang cukup unik untuk *Line*, karena gambar ikonnya lucu-lucu, berukuran besar dan lebih ekspresif. Selain itu, *Line* juga menyediakan layanan untuk memblokir seorang teman yang ada di kontak. Naver, perusahaan asal Jepang yang mengembangkan aplikasi ini, melengkapi *Line* dengan beberapa aplikasi tambahan, yakni *Line Camera* dan *Line Card* untuk kartu ucapan. Keduanya sudah tersedia untuk iOS dan *Android*. Pada awal April 2012, Naver memperluas penggunaan *Line* ke perangkat komputer dan *Line* kini sudah tersedia untuk *Mac* dan *Windows*.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konsep dari penelitian ini adalah melihat adanya pengaruh sistem tanda yang dihasilkan oleh binatang dalam stiker aplikasi *Line* dan yang mengandaikan objek atau tanda sebagai struktur yang terbangun atas hubungan – hubungan antar komponen tanda yang saling berkait. Dalam penelitian ini akan dipaparkan tentang adanya semiotik faunal (*zoosemiotic*) dan semiotik struktural, yang dimana semiotik faunal (*zoosemiotic*) menggambarkan tentang binatang dan semiotik struktural suatu objek atau tanda sebagai struktur yang terbangun atas hubungan-hubungan antar komponen tanda yang saling berkait.

C. Pernyataan Penelitian

Pernyataan penelitian dibuat setelah dilakukan rumusan masalah. Adapun pernyataan penelitian ini ialah adanya semiotik faunal (*zoosemiotic*), semiotik struktural, jenis faunal (*zoosemiotic*) dan semiotik struktural, dan hubungan semiotik faunal (*zoosemiotic*) dan semiotik struktural dalam stiker aplikasi *Line* sebagai media komunikasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini merupakan studi kepustakaa sehingga tidak membutuhkan lokasi khusus tempat penelitian. Waktu penelitian ini direncanakan pada bulan Maret sampai bulan Agustus 2021 untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1
Pelaksanaan Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan/Minggu																											
		Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penulisan Proposal	■	■	■	■																								
2.	Bimbingan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■																
3.	Perbaikan Proposal									■	■	■	■	■	■	■	■												
4.	Seminar Proposal													■	■	■	■												
5.	Perbaikan Proposal													■	■	■	■	■	■	■	■								
6.	Pelaksanaan Penelitian													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
7.	Menganalisis Data													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
8.	Penulisan Skripsi													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
9.	Bimbingan Skripsi																					■	■	■	■	■	■	■	■

B. Data dan Sumber Data

Data merupakan bahan ketenangan tentang sesuatu objek penelitian. Data dapat berupa kumpulan fakta yang didapatkan melalui sebuah penelitian atau pengukuran yang bisa berupa angka, kata, ataupun gambar. Data dalam penelitian ini berupa gambar-gambar Stiker *Line* Messenger melalui ponsel atau pun PC (*Portable Computer*) melalui media sosial *Line* yang berkaitan dengan Semiotik.

Sumber data adalah asal data penelitian itu diperoleh dari sumber tidak langsung yang biasanya data dokumentasi, arsip-arsip, serta buku-buku ilmiah.. Sumber data penelitian ini adalah gambar-gambar Stiker *Line Messenger* melalui ponsel atau pun PC (*Portable Computer*) melalui media sosial *Line* yang berkaitan dengan Semiotik.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis semiotik oleh karena itu, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif interpretatif. Metode semiotika pada dasarnya bersifat kualitatif-interpretatif (*interpretation*), yaitu sebuah metode yang memfokuskan dirinya pada tanda dan teks sebagai objek kajiannya, serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode (*decoding*) dibalik tanda dan teks tersebut. Penelitian kualitatif interpretatif ini melakukan pengamatan secara menyeluruh pada Stiker *Emoticon "Line Messenger"* yang mewakili perasaan komunikasi dalam penyampaian pesan interpersonal. Peneliti akan

memperhatikan koherensi makna antar bagian dalam Stiker tersebut dan melakukan interpretasi-interpretasi untuk kemudian dimengerti dan dimaknai.

D. Variabel Penelitian

Sugiyono (2017:66) mengatakan bahwa variable penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti adalah “Analisis Semiotik Stiker Pada Aplikasi *Line*”.

E. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah sebagai berikut:

1. Semiotik merupakan suatu kajian ilmu tentang mengkaji tanda. Dalam kajian semiotika menganggap bahwa fenomena sosial pada masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda, semiotik itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, dan konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.
2. Stiker adalah gambar secara grafis yang disediakan dalam berbagai pose untuk memberi nuansa berbeda Ketika pengguna *Line* sedang berinteraksi di dunia maya.

3. Media Sosial

Media sosial adalah media daring yang digunakan untuk kebutuhan komunikasi jarak jauh, proses interaksi antara user satu dengan user lain, serta mendapatkan sebuah informasi melalui perangkat aplikasi khusus menggunakan jaringan internet.

4. Aplikasi *Line*


Line adalah sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti telepon cerdas, tablet, dan komputer.

F. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2014:305) instrumen penelitian diartikan sebagai instrumen atau alat penelitian adalah penelitian itu sendiri. Instrumen juga harus divalidasi seberapa jauh penelitian kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi dokumentasi dilakukan dengan menganalisis semiotik faunal (*zoosemiotic*) dan semiotik struktural, yang terdapat dalam stiker aplikasi *Line*. Penelitian ini dilakukan dengan membaca dan menandai atau mencatat semiotik faunal (*zoosemiotic*) dan struktural yang ditemukan didalam stiker aplikasi *Line* sebagai alat komunikasi.

Tabel 3.2

Analisis gambar dan makna pada stiker aplikasi *Line* yang dianggap memiliki makna semiotic

No.	Deskripsi	Data	Tanggal/Jam	Semiotik	
				Makna	Tanda
1.	Memberikan pesan		10/10/2021 Pukul 12.30	Makna yang terdapat dalam stiker tersebut ialah seseorang memberikan surat untuk orang yang dianggap penting.	Tanda yang diberikan pada stiker tersebut ia menggulurkan surat kepada seseorang.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017:480) bahwa teknik analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, memilih mana yang penting dan dapat dipelajari, serta membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Penelitian ini ialah penelitian deskriptif kualitatif yang menerapkan metode analisis isi dengan cara menganalisis tanda dan makna stiker pada aplikasi *Line*. Setelah proses pengumpulan data dilakukan, selanjutnya yang akan dilakukan adalah mengolah dan menganalisis data yang sudah ada. Maka Langkah-langkah dalam analisis data dilakukan sebagai berikut:

- a. Melakukan observasi langsung ke aplikasi jejaringan sosial *Line*.
- b. Mempelajari tentang semiotik faunal (*zoosemiotic*) dan semiotik struktural yang ada pada stiker dalam aplikasi *Line*.
- c. Menelaah tanda dan makna pada stiker dalam aplikasi *Line*.
- d. Menyimpulkan hasil analisis.

BAB IV

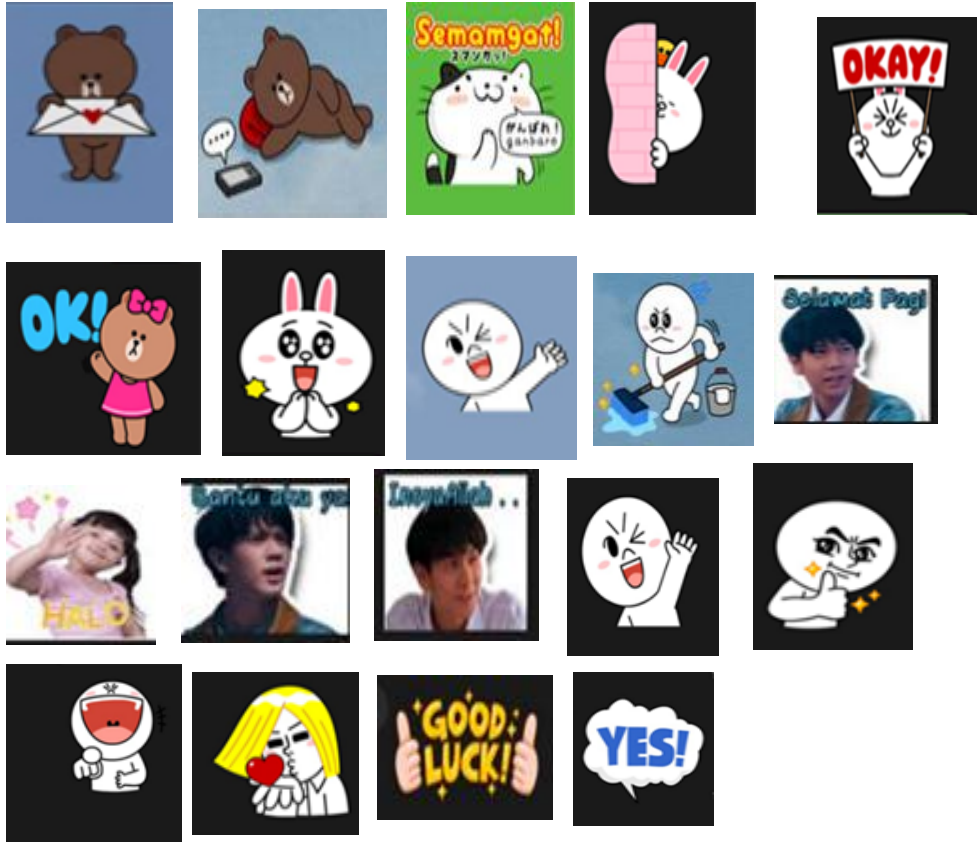
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Guna memperoleh data dalam penelitian ini, terlebih dahulu peneliti melakukan langkah-langkah atau metodologi analisis bahasa. Adapun jumlah stiker yang peneliti kutip dalam melakukan penelitian adalah sebanyak 19 stiker yang terdiri atas 7 stiker semiotik faunal (*zoosemiotic*) dan 12 semiotik struktural merupakan bagian dari konsep semiotik pemikiran Roland Barthes. Berikut deskripsi data penelitian yang berkaitan dengan makna semiotik bahasa stiker berdasarkan teori semiotika Roland Barthes. Menurut Roland Barthes, semiotik adalah ilmu yang mempelajari suatu makna dan tanda, dimana ilmu semiotik ini mempelajari tentang tanda, dan makna. Maka saya menggunakan deskripsi data penelitian dengan teori Roland Barthes yaitu mengenai makna dan tanda.

Pada aplikasi *Line* terdapat fitur-fitur yang menarik untuk disuguhkan kepada pengguna aplikasi *Line* itu sendiri yaitu stiker. Stiker-stiker ini tersedia di aplikasi ini baik itu premium atau berbayar maupun gratis sehingga stiker ini dapat digunakan oleh seluruh kalangan khususnya pada pengguna aplikasi *Line*. Stiker ini merupakan suatu bentuk ekspresi yang mewakili perasaan dari si pengirim pesan sehingga perasaan tersebut tersampaikan dengan baik. Keberagaman stiker ini pun menarik perhatian pengguna seperti: stiker artis terkenal, stiker hewan, dan lainnya. Namun

pada penelitian ini stiker yang difokuskan adalah stiker yang mengandung unsur faunal (*zoosemiotic*) dan struktural. Diantaranya adalah:








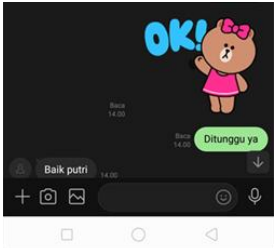

Gambar 4.1 Stiker Line

Agar lebih jelas berikut ini disajikan semiotik pada stiker aplikasi *Line* dalam bentuk room chat berikut:



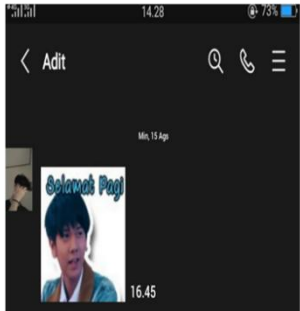
Tabel 4.1
Deskripsi Data Penelitian Gambaran Semiotik Dalam Stiker Aplikasi *Line*

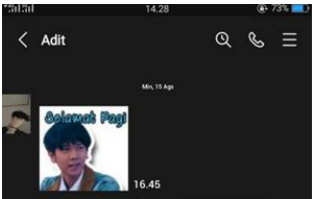
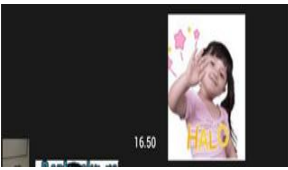
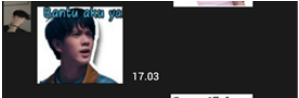
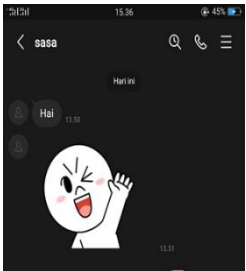
A. Semiotik Faunal (*zoosemiotik*)

No.	Deskripsi	Data	Tanggal/Jam	Semiotik	
				Makna	Tanda
1.	Memberikan surat		10/10/2021 Pukul 12:30	Makna yang terdapat dalam stiker tersebut ialah seseorang memberikan surat untuk orang yang penting.	Tanda yang diberikan pada stiker tersebut ia menggulurkan surat kepada seseorang
2.	Sedang menunggu		9/11/2021 Pukul 12:11	Makna dari stiker tersebut sedang menunggu informasi yang datang	Tanda dari stiker tersebut ia tidur dan melihat handphone
3.	Dukungan (<i>Support</i>)		12/9/2021 Pukul 20:36	Makna dari stiker tersebut memberikan semangat, rasa peduli kepada seseorang	Tanda dari stiker tersebut adalah ia memberikan stiker bermuka cerah dan senyuman kepada seseorang yang sedang sakit


4.	Menyapa		13/10/2021 Pukul 13:51	Makna dari stiker tersebut itu ia sedang menegur seseorang lewat pintu jendela	Tanda dari stiker tersebut ia melambaikan tangannya kearah luar jendela
5.	Setuju		13/10/2021 Pukul 13:54	Makna dari stiker tersebut ialah memberikan tanda setuju dan suka atas apa yang dilakukan seseorang	Tanda dari stiker ialah ia memberikan spanduk setuju dan suka atas apa yang dilakukan kepada seseorang
6.	Setuju		14/10/2021 Pukul 14:00	Makna dari stiker tersebut ialah memberikan tanda setuju dan suka atas apa yang dilakukan seseorang	Tanda dari stiker tersebut ialah berdiri sambil memberi bacaan ok kepada seseorang
7.	Kagum		14/10/2021 Pukul 13:58	Makna dari stiker tersebut ialah ia terkejut saat lihat chat dari seseorang	Tanda dari stiker tersebut ialah matanya melontot karena terkejut melihat chat seseorang

B. Semiotik Struktural

No.	Deskripsi	Data	Tanggal/Jam	Semiotik	
				Makna	Tanda
1.	Sapaan		16/10/2021 pukul 3:44	Makna yang terdapat dari stiker tersebut ialah ia memberikan sapaan kepada teman chatnya	Tanda yang diberikan pada stiker tersebut ialah tanda ia melambaikan tangannya kepada teman chatnya
2.	Menggepel lantai		9/11/2021 Pukul 14:58	Makna dari stiker tersebut ialah ia sangat rajin membersihkan rumah	Tanda dari stiker tersebut ialah ia ingin membantu ibunya
3.	Memberikan sapaan kepada seseorang		15/8/2021 Pukul 16:45	Makna dari stiker tersebut ialah memberikan ucapan semangat karena memulai hari istimewa untuk menjalankan aktivitas disekolah	Tanda dari stiker tersebut ia memberikan senyuman dan mengucapkan kepada seseorang selamat pagi yang bertanda ia memberikan



				kepada seseorang	semangat kepada seseorang untuk menjalankan aktivitas seharian.
4.	Sapaan		15/8/2021 Pukul 16:50	Makna dari stiker tersebut ialah memberikan salam kepada seseorang	Tanda dari stiker tersebut melambaikan tangannya
5.	Meminta bantuan		15/8/2021 Pukul 17:03	Makna dari stiker tersebut ialah seseorang memerlukan bantuan dari orang lain	Tanda dari stiker tersebut ia meminta pertolongan melalui ucapannya
6.	Memberikan respon janji kepada yang meminta tolong		15/8/2021 Pukul 17:05	Makna dari stiker tersebut ialah jika Allah berkenan atau jika Allah mengizinkan	Tanda dari stiker tersebut ia memberikan janji
7.	Sapaan		13/10/2021 Pukul 13:51	Makna yang terdapat dari stiker tersebut ialah ia memberikan sapaan kepada teman	Tanda yang diberikan pada stiker tersebut ialah tanda ia melambaikan tangannya

				chatnya	kepada teman chatnya
8.	Setuju		13/10/2021 Pukul 13:52	Makna dari stiker tersebut ialah memberikan tanda setuju dan suka atas apa yang dilakukan seseorang	Tanda dari stiker ialah ia memberikan jempol kepada seseorang
9.	Ketawa terbahak-bahak		14/10/2021 Pukul 13:59	Makna dari stiker tersebut ialah menggambarkan suasana hati yang sedang senang	Tanda dari stiker tersebut ialah ia menunjuk sambil membuka mulutnya yang menunjukkan dia sedang senang
10.	Memberikan tanda cinta kepada seseorang		14/10/2021 14:01	Makna dari stiker tersebut ia memberikan cium yang bermakna cinta	Tanda dari stiker tersebut memberikan tanda cinta
11.	Dukungan (Support)		14/10/2021 Pukul 14:05	Makna dari stiker tersebut ialah memberi semangat	Tanda dari stiker tersebut ialah memberikan tanda jempol sebagai ucapan semangat

12.	Ya		14/10/2021 Pukul 14:14	Makna dari stiker tersebut memberikan suka kepada sesuatu	Tanda dari stiker ialah memberikan tulisan yes pada stiker
-----	----	---	---------------------------	---	--

Dari tabel di atas kita dapat melihat pemaknaan dari sisi emosi dan keadaan yang dirasakan maka berikutnya akan dilakukan pemaknaan stiker tersebut secara menyeluruh. Adapun dari pemaknaan stiker tersebut adalah :




Tabel 4.2 Pemaknaan Stiker

No.	Stiker	Pemaknaan Menyeluruh
1.		Stiker dengan ekspresi yang menunjukkan pupil mata yang melebar diartikan kita menyukai hal yang kita lihat dan juga dapat diartikan sebagai bentuk kegugupan. Gerakan kedua tangan yang menjulur ke depan dengan telapak tangan menghadap ke bawah juga diartikan sebagai bentuk berharap terjadinya penerimaan terhadap lawan bicara. Hal ini semakin diperkuat dengan adanya objek berupa surat. Sehingga stiker ini dimaknakan sebagai seseorang yang sedang berharap seseorang untuk menerima pesan atau informasi yang diberikan oleh si pengirim pesan.
2.		Stiker yang diekspresikan dengan gerak dan postur tubuh rebahan yang ditandai dengan tubuh terlentang di lantai dan diperjelas dengan adanya objek berupa bantal untuk menopang kepala serta terlihat objek berupa ponsel yang menunjukkan masih berlangsungnya percakapan yang masih dalam proses pengetikan yang dilakukan oleh lawan bicara. Sehingga stiker ini dimaknakan sebagai seseorang yang sedang menunggu pesan/informasi dari si pengirim pesan.

3.		<p>Stiker yang diekspresikan dengan bibir tersenyum dan pipi yang memerah ditambah lagi dengan kalimat “semangat” menunjukkan memberi support kepada si penerima chat. Sehingga stiker ini dimaknakan sebagai bentuk memberikan semangat dan rasa peduli kepada seseorang.</p>
4.		<p>Stiker yang diekspresikan dengan wajah cerai dan bersemu merah dengan lambaian tangan yang mengarah kepada seseorang dengan memunculkan wajahnya dari balik jendela rumah. Sehingga stiker ini dimaknakan dengan ia sedang menyapa atau menegur seseorang yang tak sengaja lewat pintu jendelanya.</p>
5.		<p>Stiker yang diekspresikan dengan wajah ceria dan memerah, tangan yang terangkat keatas dengan membawa spanduk yang bertuliskan “Okay”. Sehingga stiker ini dimaknakan sebagai bentuk memberikan tanda setuju dan suka atas apa yang dilakukan seseorang.</p>
6.		<p>Stiker yang diekspresikan dengan wajah tanpa senyum dari seorang perempuan yang digambarkan dengan beruang yang mengenakan pakaian berwarna merah muda/pink dan pita diatas kepala. Sehingga menunjukkan bahwa ia sedang serius akan persetujuan dari seseorang yang ditandai dengan adanya kata “Ok” yang seolah-olah kata tersebut tertulis dipapan tulis dengan mengacungkan tongkat ditangannya. Stiker ini dimaknakan sebagai bentuk persetujuan kepada seseorang.</p>

7.		<p>Stiker dengan ekspresi yang menunjukkan pupil mata yang melebar diartikan kita menyukai hal yang kita lihat. Gerakan kedua tangan yang menjulur ke depan dengan kepalan tangan menghadap ke bawah dagu juga diartikan sebagai bentuk kekaguman kepada seseorang. Hal ini semakin diperkuat dengan munculnya gemerlap cahaya disekitar wajahnya . Sehingga stiker ini dimaknakan sebagai bentuk kagum kepada seseorang.</p>
8.		<p>Stiker diekspresikan dengan wajah ceria, kedipan mata sebelah, mulut terbuka seolah-olah berbicara, dan lambaian tangan kearah atas menunjukkan adanya hubungan baik kepada sang lawan bicara dengan maksud menyapa atau menegur si penerima chat. Sehingga dimaknakan dengan menyapa/sapaan kepada seseorang.</p>
9.		<p>Stiker diekspresikan dengan wajah serius dalam melakukan pekerjaan yang ditandai dengan objek berupa ember yang berisikan air dan kainpel. Genggaman tangan pada kainpel menunjukkan ia sangat serius dalam melakukan pekerjaannya, ditambah adanya gemerlap cahaya disekitar apa yang dibersihkannya. Sehingga dimaknakan dengan ia anak rajin dalam pekerjaan rumah.</p>
10.		<p>Stiker diekspresikan dengan wajah tersenyum dan ditandai dengan kalimat “Selamat Pagi” mulut terbuka seolah-olah berbicara maksud menyapa atau menegur si penerima chat. Sehingga dimaknakan dengan menyapa/sapaan kepada seseorang.</p>
11.		<p>Stiker diekspresikan dengan wajah tersenyum dan ditandai dengan kalimat “Hello” mulut terbuka seolah-olah berbicara maksud menyapa atau menegur si penerima chat. Sehingga dimaknakan dengan menyapa/sapaan kepada seseorang.</p>

12.		<p>Stiker diekspresikan dengan wajah memohon bantuan kepada lawan chat yang ditandai dengan kalimat “Bantu aku ya” dengan kondisi mulut terbuka seolah-olah berbicara dengan maksud meminta pertolongan kepada seseorang. Sehingga dimaknakan dengan meminta pertolongan kepada seseorang.</p>
13.		<p>Stiker diekspresikan dengan wajah melihat lawan bicara, ditandai dengan kalimat “Insya Allah” yang artinya adalah jika allah menghendaki. Dengan tatapan mata kearah lawan bicara yang sedang meminta pertolongan kepadanya. Sehingga dimaknakan dengan memberikan janji kepada yang meminta pertolongan.</p>
14.		<p>Stiker diekspresikan dengan wajah ceria, kedipan mata sebelah, mulut terbuka seolah-olah berbicara, dan lambaian tangan kearah atas menunjukkan adanya hubungan baik kepada sang lawan bicara dengan maksud menyapa atau menegur si penerima chat. Sehingga dimaknakan dengan menyapa/sapaan kepada seseorang.</p>
15.		<p>Stiker diekspresikan dengan wajah tersenyum, dan memberikan gerakan tangan jempol keatas dan jari lainnya digenggam, ada gemerlap disekitar wajahnya. Ekspresikan tersebut menunjukkan seseorang setuju dengan lawan chatnya. Sehingga dimaknakan dengan setuju kepada seseorang.</p>
16.		<p>Stiker diekspresikan dengan mulut terbuka lebar, tangan menjulur kedepan yang berarti ia sedang tertawa lebar. Sehingga dimaknai dengan menggambarkan suasana hati yang sedang senang.</p>

17.		Stiker diekspresikan dengan mulut manyun, tangan menjulur kedepan dengan rasa cinta. Sehingga dimaknakan dengan memberikan cium yang bermakna cinta.
18.		Stiker dilengkapi dengan kalimat “Good Luck” yang artinya semoga beruntung dan gestur tangan berupa kepalan 2 tangan dengan ibu jari mengacung keatas. Sehingga dimaknakan dengan memberikan semangat kepada lawan chat.
19.		Stiker dilengkapi dengan kalimat “Yes” yang artinya ya, yang biasanya kata yes atau ya ditunjukkan kepada seseorang bahwasannya ia setuju atau membenarkan pernyataan seseorang. Sehingga dimaknai dengan memberikan suka kepada sesuatu.

B. Analisis Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.1 maka pembahasan dalam penelitian ini akan membahas tentang semiotik yang telah ditemukan pada stiker di aplikasi *Line*. Semiotik adalah didasarkan pada logika, karena logika berdasarkan nalar manusia, sedangkan menurut peirce nalar adalah tanda-tanda yang memungkinkan kita berpikir dan berhubungan dengan orang lain dan memberikan makna dari alam semesta yang dilihat dengan indra pelihatan manusia. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori Roland Barthes, yaitu:

1. Makna yaitu bagaimana manusia memaknai sesuatu yang ada disekitarnya.
2. Tanda yaitu objek yang membawa pesan tersirat.

Setelah peneliti melakukan penelitian terdapat banyak jenis penelitian dalam stiker aplikasi *Line* antara lain:

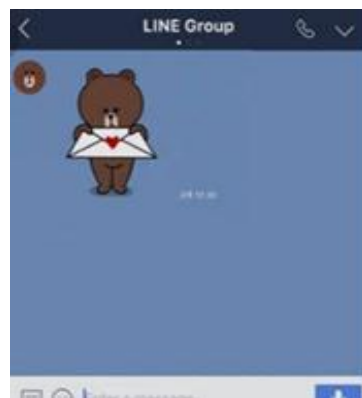
a. Semiotik Faunal (*zoosemiotic*)

Semiotik Faunal (*zoosemiotic*), yakni semiotic yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antara sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia.

Dari data stiker yang diteliti, ada 7 stiker yang dikategorikan sebagai semiotik faunal (*zoosemiotic*) yang menggambarkan stiker hewan digunakan untuk mengobrol dan untuk mengekspresikan perasaan seseorang.

Adapun pembahasannya sebagai berikut:

Data 1: Stiker (chat *Line* group boneka beruang yang sedang memegang surat yang akan diberikan kepada seseorang).



Dapat dilihat dari data 1 diatas, karakter stiker ini menunjukkan pupil mata yang melebar diartikan kita menyukai hal yang kita lihat dan juga dapat diartikan sebagai bentuk kegugupan. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan kegugupan seseorang yang akan memberikan surat yaitu kepala menunduk dan lirikkan mata kearah bawah, sambil memegang surat kearah depan dengan maksud ingin memberikan kepada lawan chat. Objek yaitu kepala menunduk, mata melirik kearah bawah, dan tangan menggulur kedepan sambil memegang surat. Sedangkan pemaknaan seseorang yang sedang berharap seseorang untuk menerima pesan atau informasi yang diberikan oleh si pengirim pesan.

Pada data stiker (1) ditemukan semiotik faunal (*zoosemiotic*) ditandai dengan stiker makna pada stiker yang berbentuk hewan yaitu beruang. Beruang merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi *Line*. Pada stiker diatas menggambarkan beruang yang sedang memegang surat yang akan diberikan kepada seseorang. Maka dari itu stiker tersebut seolah-olah menyerahkan surat atau memberikan informasi kepada lawan bicara atau si penerima pesan. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu untuk menerima pesan atau informasi kepada seseorang.

Pada data (1) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia menggulurkan surat kepada seseorang.

Data 2: Stiker (chat *Line* grassy2000 boneka beruang yang sedang tidur sambil menunggu chat dari seseorang)



Dapat dilihat dari data 2 diatas, karakter stiker ini menunjukkan seseorang sedang rebahan dibantal dan melihat handphone yang ada didepan. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan seseorang yang sedang menunggu chat atau informasi dari seseorang. Didalam chat terdapat kalimat Bahasa Jerman “sehr vernünftig, ordnung muss sein” yang artinya sangat masuk akal, harus ada ketertiban”. Objek yaitu gerak dan postur tubuh rebahan, tubuh telentang, bantal diatas kepala,dan handphone didepannya. Sedangkan pemaknaan seseorang yang sedang menunggu chat/informasi dari si penerima pesan.

Pada stiker stiker (2) ditemukan semiotik faunal (*zoosemiotic*) ditandai dengan stiker makna pada stiker yang berbentuk hewan yaitu beruang. Beruang merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi *Line*. Pada stiker diatas menggambarkan beruang yang sedang tidur sambil menunggu chat dari seseorang. Maka dari itu stiker tersebut seolah-olah menunggu informasi dari lawan bicara atau si penerima pesan. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu untuk menunggu informasi kepada seseorang.

Pada data (2) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia tidur sambil menunggu chat penting.

Data 3: Stiker (chat *Line* thy boneka kucing yang memberikan ekspresi *support*)



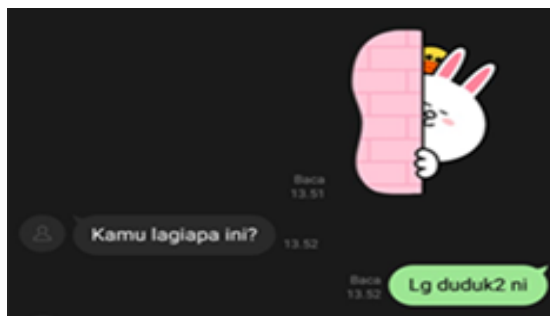
Dapat dilihat dari data 3 diatas, karakter stiker ini menunjukkan bibir tersenyum dan pipi memerah. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan seseorang memberikan dukungan kepada si penerima pesan. Didalam chat terdapat kalimat “flu aj” artinya ia sedang sakit dan si penerima chat memberi semangat atau dukungan kepada si pengirim Objek yaitu bibir tersenyum dan pipi memerah. Sedangkan pemaknaannya bentuk memberikan dukungan kepada seseorang.

Pada stiker (3) ditemukan semiotik (*zoosemiotic*) ditandai dengan stiker yang makna pada stiker yang berbentuk hewan yaitu kucing. kucing merupakan salah satu ikon

official (resmi) dari aplikasi Line. Pada stiker diatas menggambarkan kucing yang sedang mendukung (*support*) seseorang. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu untuk mendukung (support) lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (3) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia memberikan dukungan kepada seseorang.

Data (4): Stiker (chat *Line* boneka kucing yang mengekspresikan dirinya sedang menyapa lewat pintu jendela)



Dapat dilihat dari data 4 diatas, karakter stiker ini menunjukkan wajah ceria dan pipi memerah dengan lambaian tangan kearah pintu. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan sapaan/teguran orang yang tidak sengaja lewat dari depan pintu jendelanya. Didalam chat terdapat kalimat "lagiapa". Objek yaitu wajah memerah, tangan melambai dari arah pintu jendela.

Pada stiker (4) ditemukan semiotik (*zoosemiotic*) ditandai dengan stiker yang bermakna pada stiker yang berbentuk hewan yaitu kucing. kucing merupakan salah

satu ikon official (resmi) dari aplikasi *Line*. Pada stiker diatas menggambarkan kucing yang sedang menyapa lawan chat atau si penerima chat. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu untuk menyapa lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (4) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia memberikan melambaikan tangannya lewat pintu jendela.

Data (5): Stiker (chat *Line* boneka kucing yang memberikan ekspresi dengan setuju)

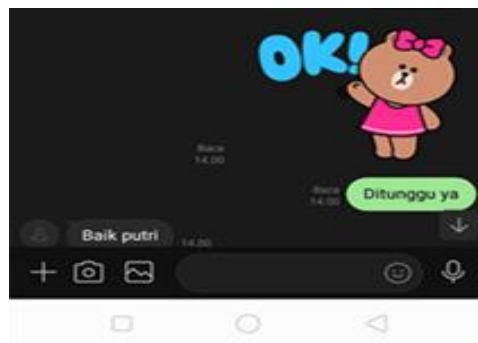


Dapat dilihat dari data 5 diatas, karakter stiker ini menunjukkan wajah ceria dan memerah. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan persetujuan seseorang atas apa yang dilakukannya yaitu wajah ceria,tangan terangkat keatas dengan membawa spanduk yang mengekspresikan bahwa ia setuju denga napa yang dilakukan lawan chatnya. Didalam chat terdapat balasan persetujuan dari seseorang. Objek yaitu tangan memegang spanduk, dan wajah ceria.

Pada stiker (5) ditemukan semiotik (*zoosemiotic*) ditandai dengan stiker yang bermakna pada stiker yang berbentuk hewan yaitu kucing. kucing merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi Line. Pada stiker diatas menggambarkan kucing yang sedang setuju pada lawan chat atau si penerima chat. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu untuk setuju lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (5) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia memberikan ekspresi setuju pada lawan chat atau si penerima chat

Data (6): Stiker (chat *Line* beruang yang memakai pakaian dan memberikan ekspresikan ok yang artinya setuju)



Dapat dilihat dari data 6 diatas, karakter stiker ini menunjukkan wajah tanpa senyum dan stiker menggambarkan perempuan menggunakan pakaian berwarna pink. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan persetujuan seseorang atas apa yang dilakukannya yaitu wajah tanpa senyum, dan tangan menjulur keatas serta menyebut ok yang artinya ia serius setuju atas apa yang dilakukan lawan chatnya. Didalam chat terdapat kalimat “ ditunggu ya” dan “baik putri” yang artinya

menunggu kabar baik”. Objek yaitu tangan menjulur keatas serta menyebut ok, dan wajah tanpa senyum.

Pada stiker (6) ditemukan semiotik (*zoosemiotic*) ditandai dengan stiker yang bermakna pada stiker yang berbentuk hewan yaitu beruang. beruang merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi Line. Pada stiker diatas menggambarkan beruang yang sedang setuju pada lawan chat atau si penerima chat. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu untuk setuju lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (6) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia memberikan ekspresi setuju pada lawan chat atau si penerima chat

Data (7): Stiker (chat *Line* kucing yang memberikan ekspresi kagum)



Dapat dilihat dari data 7 diatas, karakter stiker ini menunjukkan pupil mata yang melebar dan memerah. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan kagum kepada seseorang atas apa yang dilakukannya yaitu wajah ceria, tangan yang

menjulang ke depan dengan kepalan tangan menghadap kebawah dagu., dan mulut terbuka lebar. Didalam chat terdapat kalimat “ lagi ngurusin pernikahan ku ini” yang artinya ia sedang menyiapkan pernikahannya dan si penerima chat kagum kepada si pengirim chat. Objek yaitu wajah memerah dan gemerlap, pupil mata yang melebar, mulut terbuka lebar, dan tangan menjulang ke depan dengan kepalan tangan menghadap dagu..

Pada stiker (7) ditemukan semiotik (*zoosemiotic*) ditandai dengan stiker yang bermakna pada stiker yang berbentuk hewan yaitu kucing. kucing merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi *Line*. Pada stiker diatas menggambarkan kucing yang sedang kagum pada lawan chat atau si penerima chat. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu untuk kagum lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (7) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia memberikan ekspresi kagum pada lawan chat atau si penerima chat

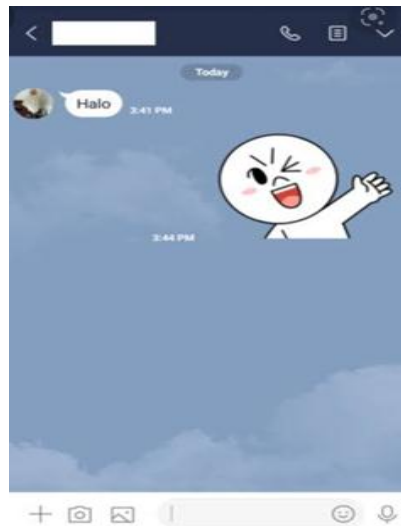
b. Semiotik Struktural

Semiotik Struktural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

Dari data stiker yang diteliti, ada 12 stiker yang dikategorikan sebagai semiotik struktural yang menggambarkan stiker digunakan untuk mengobrol dan untuk mengekspresikan perasaan seseorang.

Adapun pembahasannya sebagai berikut:

Data 1: Stiker (chat *Line* boneka brown cory yang memberikan balasan sapaan dari seseorang melalui gerak-gerak tubuhnya)



Dapat dilihat dari data 1 diatas, karakter stiker ini menunjukkan wajah ceria dan memerah. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan sapaan/menyapa seseorang kepada lawan chatnya. Didalam tersebut pun lawan chat yang memulai chat kepadanya dengan kalimat “Halo” yang artinya menyapa dan dibalas dengan stiker bertanda menyapa kembali lawan chat. Objek yaitu tangan melambai kedepan, mata kedip 1, mulut terbuka lebar.

Pada data stiker (1) ditemukan semiotik struktural ditandai dengan stiker yang berbentuk tanda atau struktur bahasa tubuh. bermakna pada stiker yang berbentuk boneka yaitu Moon. Moon merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi

Line. Pada stiker diatas menggambarkan Moon yang sedang memberikan balasan sapaan dari lawan bicaranya melewati gerak-gerik tubuhnya. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu untuk menyapa lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (1) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia memberikan ekspresi menyapa pada lawan chat atau si penerima chat

Data 2: Stiker (chat *Line* boneka yang sedang menggepel lantai)

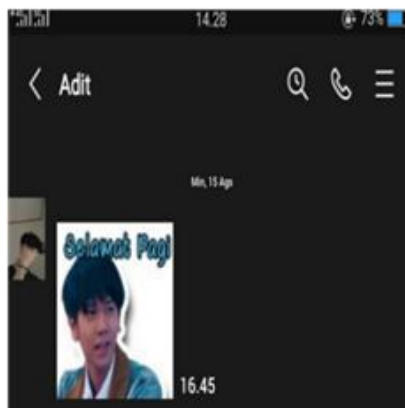


Dapat dilihat dari data 2 diatas, karakter stiker ini menunjukkan wajah serius. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan anak rajin dalam pekerjaan rumah. Didalam chat tersebut pun menjelaskan kalimat yang menggunakan Bahasa Jerman “Musste noch was aufräumen” yang artinya harus membersihkan rumah. Objek yaitu kainpel yang berair, ember yang berisi air, tangan yang memegang kainpel, wajah yang serius.

Pada data stiker (2) ditemukan semiotik Struktural ditandai dengan stiker yang berbentuk tanda atau struktur bahasa tubuh. bermakna pada stiker yang berbentuk boneka yaitu Moon. Moon merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi *Line*. Pada stiker diatas menggambarkan Moon yang ia memberitahukan kepada lawan bicara atau si penerima chat bahwa ia sedang menggepel lantai melewati gerak-gerak tubuhnya. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu ia memberitahu ia sedang menggepel lantai kepada lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (2) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia memberitahu sedang menggepel lantai pada lawan chat atau si penerima chat

Data (3): Stiker (chat *Line* Adit memberikan sapaan kepada seseorang)



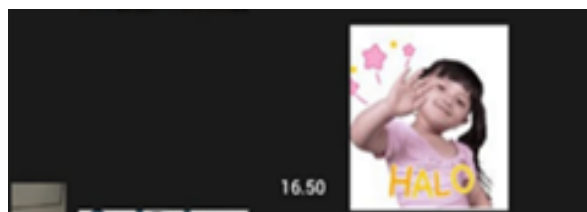
Dapat dilihat dari data 3 diatas, karakter stiker ini menunjukkan wajah tersenyum, mulut terbuka. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan seseorang menyapa/sapaan kepada lawan chat. didalam chat terdapat stiker selamat pagi stiker

tersebut bermaksud sapaan kepada si penerima chat. Objek yaitu mata melirik, mulut terbuka.

Pada data stiker (3) ditemukan semiotik Struktural ditandai dengan stiker yang berbentuk tanda atau struktur bahasa bermakna pada stiker yang menggambarkan ekspresi seseorang yaitu Dilan. Dilan merupakan salah satu ikon *official* (resmi) dari aplikasi *Line*. Pada stiker diatas menggambarkan Dilan yang ia menyapa lawan bicaranya atau si penerima chat melewati gerak-gerik tubuhnya. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu ia menyapa lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (3) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia menyapa lewat ekspresi wajahnya dan mengatakan selamat pagi lawan chat atau si penerima chat

Data (4): Stiker (chat *Line* Adit membalas sapaan dari seseorang)



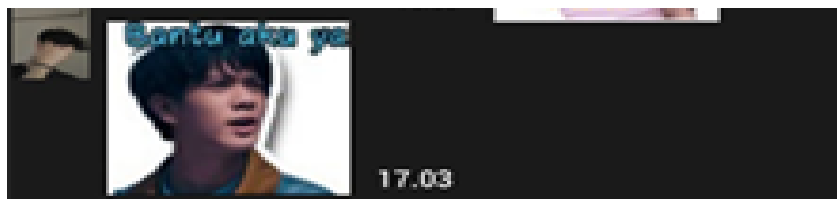
Dapat dilihat dari data 4 diatas, karakter stiker ini menunjukkan wajah tersenyum. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan ramah dan tidak sombong saling menyapa kepada orang lain. Didalam chat tersebut terdapat balasan sapaan dari

si pengirim chat. Objek yaitu wajah tersenyum, tangan melambai, kepala miring kesamping.

Pada data stiker (4) ditemukan semiotik Struktural ditandai dengan stiker yang berbentuk tanda atau struktur bahasa bermakna pada stiker yang menggambarkan ekspresi seseorang yaitu Arsy. Arsy merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi Line. Pada stiker diatas menggambarkan Arsy yang ia membalas sapaan lawan bicaranya atau si penerima chat melewati gerak-gerik tubuhnya. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu ia membalas sapaan lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (4) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia membalas sapaan sambil melambaikan tangannya dan berkata hello kepada lawan chat atau si penerima chat

Data (5): Stiker (chat *Line* Adit meminta bantuan dari seseorang)

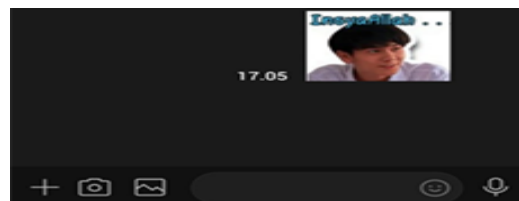


Dapat dilihat dari data 5 diatas, karakter stiker ini menunjukkan wajah menatap lawan chat. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan meminta bantuan kepada seseorang. Didalam chat bermaksud meminta tolong kepada Adit. Objek yaitu wajah menatap lawan chat, dan bibir terbuka.

Pada data stiker (5) ditemukan semiotik Struktural ditandai dengan stiker yang berbentuk tanda atau struktur bahasa. bermakna pada stiker yang menggambarkan ekspresi seseorang yaitu Dilan. Dilan merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi Line. Pada stiker diatas menggambarkan Dilan yang ia sedang meminta pertolongan kepada lawan bicaranya atau si penerima chat melewati gerak-gerik tubuhnya. Stiker ini menginterpretasikan ekpresi yaitu ia sedang meminta pertolongan kepada lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (5) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah meminta pertolongan dan berkata bantu aku ya kepada lawan chat atau si penerima chat

Data (6): Stiker (chat *Line* Adit memberikan respon janji kepada yang meminta bantuan)



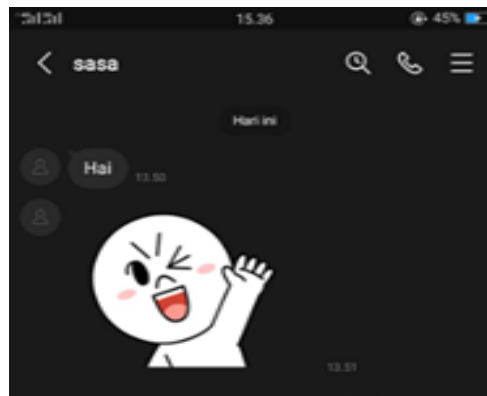
Dapat dilihat dari data 6 diatas, karakter stiker ini menunjukkan wajah tersenyum. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan memberikan janji. Didalam chat Adit memberikan janji kepada si pengirim. Objek yaitu wajah tersenyum, dan menatap kearah lawan chat.

Pada data stiker (6) ditemukan semiotik Struktural ditandai dengan stiker yang berbentuk tanda atau struktur bahasa. bermakna pada stiker yang menggambarkan

ekspresi seseorang yaitu Dilan. Dilan merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi Line. Pada stiker diatas menggambarkan Dilan yang ia memberikan janji kepada lawan bicaranya atau si penerima chat melewati gerak-gerik tubuhnya. Stiker ini menginterpretasikan ekpresi yaitu ia memberikan janji kepada lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (6) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia memberikan janji dan berkata insyaallah kepada lawan chat atau si penerima chat

Data (7): Stiker (chat *Line* sasa menyapa seseorang)

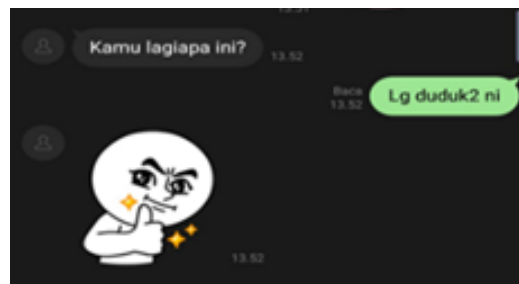


Dapat dilihat dari data 7 diatas, karakter stiker ini menunjukkan wajah ceria dan memerah. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan sapaan/menyapa seseorang kepada lawan chatnya. Didalam si pengirim menyapa dengan kalimat “Hai” dan mengirimkan stiker melambaikan tangan dengan maksud menyapa si sasa. Objek yaitu tangan melambai kedepan, mata kedip 1, mulut terbuka lebar.

Pada data stiker (7) ditemukan semiotik Struktural ditandai dengan stiker yang berbentuk tanda atau struktur bahasa tubuh. bermakna pada stiker yang berbentuk boneka yaitu Moon. Moon merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi Line. Pada stiker diatas menggambarkan Moon yang sedang memberikan sapaan dari lawan bicaranya melewati gerak-gerak tubuhnya. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu untuk menyapa lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (7) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia memberikan ekspresi menyapa pada lawan chat atau si penerima chat

Data (8): Stiker (chat *Line* ekspresi setuju)



Dapat dilihat dari data 8 diatas, karakter stiker ini menunjukkan wajah tersenyum, alis naik keatas, mata melotot, bergemerlap, tangan jempol keatas dan jari lainnya. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan persetujuan seseorang kepada lawan chatnya. Didalam chat terdapat si pengirim bertanya “lagiapa” dan si penerima membalas “lagi duduk-duduk” dan si pengirim mengirimkan tangan jempol keatas yang artinya mantap atau setuju dengan apa yang dilakukan

Pada data stiker (8) ditemukan semiotik Struktural ditandai dengan stiker yang berbentuk tanda atau struktur bahasa tubuh. bermakna pada stiker yang berbentuk boneka yaitu Moon. Moon merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi *Line*. Pada stiker diatas menggambarkan Moon yang setuju dengan lawan bicaranya melewati gerak-gerik tubuhnya. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu untuk setuju dengan lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (8) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia setuju dengan lawan chat atau si penerima chat

Data (9): Stiker (chat *Line* ekspresi ketawa atau meledekin teman)



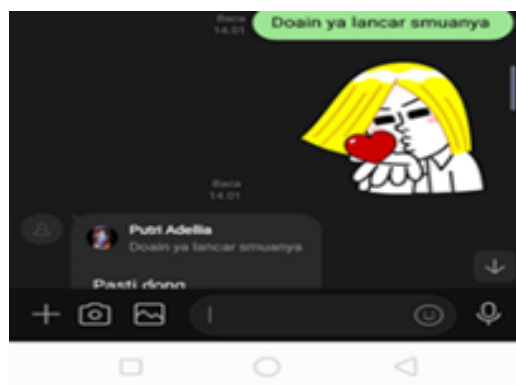
Dapat dilihat dari data 9 diatas, karakter stiker ini menunjukkan mulut terbuka lebar, jari melujur kedepan dan satu tangan diperut. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan tertawa lepas. Didalam chat si penerima chat becanda/ geledak kepada si penerima chat.

Pada data stiker (9) ditemukan semiotik Struktural ditandai dengan stiker yang berbentuk tanda atau struktur bahasa tubuh. bermakna pada stiker yang berbentuk

boneka yaitu Moon. Moon merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi *Line*. Pada stiker diatas menggambarkan Moon yang sedang tertawa terbahak-bahak oleh lawan chat atau si penerima chat melewati gerak-gerik tubuhnya. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu tertawa terbahak-bahak dengan lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (9) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia tertawa terbahak-bahak dengan lawan chat atau si penerima chat

Data (10): Stiker (chat *Line* memberikan tanda cinta kepada seseorang)



Dapat dilihat dari data 10 diatas, karakter stiker ini menunjukkan wajah ceria, mulut manyun kedepan, tangan menjulur kedepan sambil memberi tanda cinta kepada seseorang. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan memberikan rasa cinta seseorang kepada lawan chatnya. Didalam chat terdapat kalimat “doain ya lancar semuanya” yang artinya ia meminta doa kepada temannya. Dan memberikan tanda kasih sayang kepada temannya.

Pada data stiker (10) ditemukan semiotik struktural ditandai dengan stiker yang berbentuk tanda atau struktur bahasa tubuh. bermakna pada stiker yang berbentuk boneka yaitu James. James merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi *Line*. Pada stiker diatas menggambarkan James yang sedang memberikan tanda cinta kepada lawan chat atau si penerima chat melewati gerak-gerak tubuhnya. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu sedang memberikan tanda cinta kepada lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (10) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia menggulurkan tangannya sambil memberikan tanda cinta kepada lawan chat atau si penerima chat

Data (11): Stiker (chat *Line* memberikan dukungan kepada seseorang)



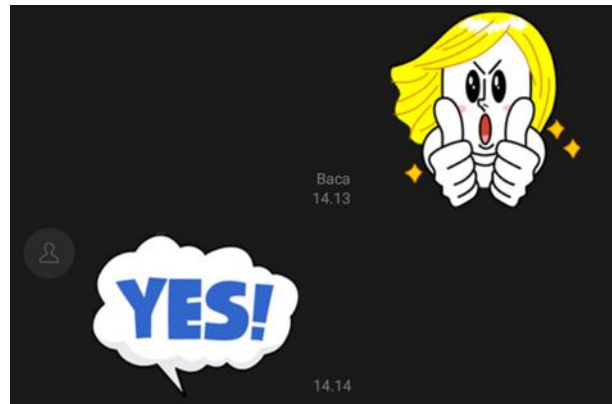
Dapat dilihat dari data 11 diatas, karakter stiker ini menunjukkan kedua kepalan tangan dan jempol keatas. Salah satu ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan seseorang memberikan dukungan kepada seseorang. Didalam chat ada kalimat “anak

medan juga tapis suku padang” chat tersebut bermaksud si pengirim menanyakan keberadaan pasangan dari si pengirim” Objek yaitu tangan kepalan tangan dan jempol kearah atas.

Pada data stiker (11) ditemukan semiotik Struktural ditandai dengan stiker yang berbentuk tanda atau struktur bahasa. bermakna pada stiker yang berbentuk boneka yaitu Brown & Cony. Brown & Cony merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi *Line*. Pada stiker diatas menggambarkan Brown & Cony yang sedang memberikan dukungan (*Support*) kepada lawan chat atau si penerima chat melewati gerak-gerak tubuhnya. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu sedang memberikan dukungan (*support*) kepada lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (11) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia memberikan kedua jempolnya sambil memberikan kata good luck yang artinya semangat yang tandanya ia memberikan dukungan (*support*) kepada lawan chat atau si penerima chat

Data (12): Stiker (chat *Line* memberikan kata yes yang artinya ya)



Dapat dilihat dari data 12 diatas, ciri fisik dari stiker ini untuk menggambarkan persetujuan seseorang kepada lawan chatnya. Didalam chat terdapat stiker seorang cewek yang mengajukan jempol kepada si pengirim dan stiker yes yang artinya ya. Objek yaitu kalimat dengan yes yang artinya ya.

Pada data stiker (12) ditemukan semiotik struktural ditandai dengan stiker yang berbentuk tanda atau struktur bahasa. bermakna pada stiker yang berbentuk boneka yaitu Brown & Cony. Brown & Cony merupakan salah satu ikon official (resmi) dari aplikasi *Line*. Pada stiker diatas menggambarkan Brown & Cony yang sedang memberikan kata ya kepada lawan chat atau si penerima chat melewati gerak-gerik tubuhnya. Stiker ini menginterpretasikan ekspresi yaitu sedang memberikan ya kepada lawan chat atau si penerima chat.

Pada data (12) ini juga ditemukan tanda yang diberikan pada stiker ialah ia memberikan memberikan kata ya kepada lawan chat atau si penerima chat

C. Jawaban Pernyataan Penelitian

Sesuai dengan pernyataan penelitian, maka jawaban atas pernyataan penelitian tersebut sebagai berikut: terdapat 7 stiker yang dikategorikan sebagai semiotik faunal (*zoosemiotic*) karena mengandung stiker hewan didalamnya, seperti boneka beruang, boneka kucing. Sedangkan 12 stiker yang dikategorikan sebagai semiotik struktural karena mengandung stiker karakter seseorang dan gerakan tumbuh, seperti dilan, arsy, boneka *Line*, dan stiker karakter tulisan.

D. Diskusi Hasil Penelitian

Diskusi penelitian ini menjelaskan bahwa dalam stiker para pengguna di aplikasi *Line* lebih banyak ditemukan data stiker berupa semiotika struktural sebanyak 12 stiker yang digunakan oleh pengguna *Line* yang mengandung didalamnya gerakan tubuh seseorang dan karakter seseorang seperti stiker dilan, arsy, boneka *Line* dan stiker karakter tulisan. Sedangkan semiotik faunal (*zoosemiotic*) sebanyak 7 stiker yang digunakan oleh pengguna *Line* yang mengandung hewan didalamnya seperti boneka beruang, boneka kucing didalam aplikasi *Line*.

E. Keterbatasan Penelitian

Selama melakukan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa mengalami keterbatasan dalam mengkaji masalah semiotik yang ada di dalam stiker aplikasi *Line* yaitu keterbatasan semiotik yang digunakan dalam stiker aplikasi *Line*. Keterbatasan dalam ilmu pengetahuan, buku-buku yang mendukung dalam menganalisis dan

keterbatasan wawasan. Walaupun masih jauh dari kesempurnaan dengan kesadaran dan kerja keras peneliti dalam penelitian ini, akhirnya skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik. Semiotik stiker aplikasi *Line* banyak sekali digunakan oleh masyarakat yang gemar bermain sosial media aplikasi *Line* untuk menemukan stiker semiotik faunal (*zoosemiotik*) dan semiotik struktural.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas dan dijelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini menggunakan teori Roland Barthes, semiotik adalah ilmu yang mempelajari suatu lambang dan tanda, dimana ilmu semiotik ini mempelajari tentang tanda, dan makna. Bahkan *Line* bisa dikatakan sebagai alat komunikasi interpersonal terfavorit di kalangan remaja karena banyak fitur menarik yang tersedia. Tidak jarang kalangan remaja yang menganggap aktivitas bersosial di aplikasi *Line* merupakan gaya hidupnya. Aplikasi pesan instan ini layaknya candu yang membuat para kalangan remaja ketagihan. Dari penelitian ini terdapat stiker dalam aplikasi *Line* yang menggunakan semiotik faunal (*zoosemiotic*) dan semiotik struktural, yang dimana semiotik faunal (*zoosemiotic*) yaitu semiotik yang membahas tentang hewan dan semiotik struktural yaitu membahas tentang tanda dan bahasa ekspresi seseorang,

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan telah melihat hasil dari penelitian ini maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Ini masih jauh dari kata sempurna, maka ke depan peneliti ingin lebih fokus dan teliti dalam melakukan prosedur penelitian dengan mengacu pada referensi-referensi pendukung yang dapat lebih dipertanggungjawabkan.
2. Peneliti berharap ke depan akan melakukan penelitian terhadap kajian semiotik yang lain, tidak hanya meneliti semiotik faunal (*zoosemiotic*) dan semiotik struktural saja. Sebab masih banyaknya kajian-kajian semiotik menurut teori yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiarsi, G. R, Stellarosa, Y & Silaban, M. W. (2015). *Literasi media internet di kalangan mahasiswa* . Humaniora, 6 (4), 470- 482.
- Berger, A. A. (2000). *Media Analysis Techniques*. Alih Bahasa Setio Budi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Danesi, M. (2017). *The semiotics of Emoji*. Canda: Bloomsbury Publishing.
- Hoed, B. H. (2001). *Dari Logika Tuyul Ke Erotisme*. Magelang: Indonesia Tera.
- Hoed, B. H. (2001). *Dari Logika Tuyul Ke Erotisme*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Hogenboom. Alexander, Bal. Malissa, Bal. Daniella, dan De Jong. Franciska. (2013). *Exploiting Emoticons In Sentiment Analysis, SAC 13 March 18-22*. Coimbra: Portugal.
- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesiatara.
- Mansoer, P. (2001). *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyana , D. (2007). *Ilmu komunikasi suatu pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saputro, M. N. (2018). Pemaknaan Sticker Line Messenger. *Ilmu Komunikasi* , 1-19.
- Sobur, A. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian bisnis pendekatan kualitatif dan kuantitatif*,

Nengah. 2014. Sosiologistik. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Van de Bogart, W. (2011). *Adopting cell phones in the classroom. A study of*

students' attitudes and behaviors on using cell phones both in and out off the

classroom. Proceedings of the International conference on intellectual Capital:

P.571. 17 Juni 2021.

Lampiran 1. Form K1



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form : K-1

Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Perihal: **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Putri Adelia
NPM : 1702040069
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK = 3,65

Persetujuan Ket/Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Analisis Semiotik Stiker dalam Aplikasi <i>Line</i>	
	Eksistensi Bahasa Indonesia Pada Generasi Millennial	
	Analisis Penggunaan Bahasa Prokem dalam Media Sosial	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 9 Maret 2021
Hormat Pemohon,

(Putri Adelia)

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2. Form K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form : K-2

Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Putri Adelia
NPM : 1702040069
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Analisis Semiotik Stiker dalam Aplikasi *Line*

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. **Amnur Rifai Dewirsyah S.Pd., M.Pd.**

h Ace 15/3-2021 h

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Maret 2021
Hormat Pemohon,

(Putri Adelia)

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 3. Form K3

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : 731 /II.3/UMSU-02/F/2021
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **PUTRI ADELIA**
N P M : 1702040069
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : **Analisis Semiotik Stiker dalam Aplikasi Line**

Pembimbing : **Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: **14 Maret 2022**

Medan, 30 Rajab 1442 H
14 Maret 2021 M



- Dibuat rangkap 4 (empat) :
1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Pembimbing
 4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 4. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Putri Adelia
NPM : 1702030069
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Analisis Semiotik Stiker Dalam Aplikasi *Line*

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
18 Juni 2021	Perbaiki penulisan/sistematik penelitian	
	Penulisan kutipan	
	Perbaiki identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah	
23 Juni 2021	Perbaiki rumusan masalah	
	Perbaiki instrumen penelitian	
30 Juni 2021	Cantumkan Daftar Pustaka (Ahli) yang belum tertera, dan sinkronkan tahun buku yang ada pada isi proposal	
01 Juli 2021	ACC Proposal (sudah layak di seminarkan)	

Diketahui/Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia

Dr. Mhd Isman, M.Hum.

Medan, 01 Juli 2021
Dosen Pembimbing

Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 5. Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3, Medan 20238 Telp. 061-6622400
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Putri Adelia
NPM : 1702040069
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Analisis Semiotik Stiker dalam Aplikasi *Line*

sudah layak diseminarkan.

Diketahui Ketua Prodi,

Medan, 01 Juli 2021
Dosen Pembimbing

Dr. Mhd Isman, M.Hum.

Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 6. Surat Keterangan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3, Medan 20238 Telp. 061-6622400
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama : Putri Adelia
NPM : 1702040069
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Analisis Semiotik Stiker Dalam Aplikasi *Line*

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Sabtu, tanggal 7, bulan Agustus, Tahun 2021.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih

Medan, 8 Oktober 2021

Ketua

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Mutia Febrivana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 7. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini.

Nama : Putri Adelia
NPM : 1702040069
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Analisis Semiotik Stiker dalam Aplikasi *Line*

pada hari Sabtu, tanggal 7 Agustus 2021 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 7 Agustus 2021

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas,

Dr. Mhd Isman, M.Hum.

Dosen Pembimbing,

Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi,

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 8. Surat Permohonan Riset



Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 2371 /II.3/UMSU-02/F/2021 Medan, 04 Rabiul Awwal 1443 H
Lamp : --- 11 Oktober 2021 M
Hal : Mohon Izin Riset

Kepada Yth,
Kepala UPT Perpustakaan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
di-
Tempat

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di Perpustakaan UMSU yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama : **PUTRI ADELIA**
N P M : 1702040069
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : Analisis Semiotik Stiker dalam Aplikasi *Line*

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Dekan

Prof. Dr. H. Elfrianto Nst, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0115057302

** Pentingal **

Lampiran 9. Surat Pernyataan Tidak Plagiat

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Putri Adelia

NPM : 1702040069

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul Proposal : Analisis Semiotik Stiker Dalam Aplikasi *Line*

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong **plagiat**.
3. Apabila Point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.


Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 8 Oktober 2021
Hormat Saya
Yang membuat pernyataan,



Putri Adelia

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia


Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 10. Surat Bebas Pustaka



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN**

Alamat : Jalan Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. 6624567 –Ext. 113 Medan 20238
Website : <http://perpustakaan.umsu.ac.id> Email : perpustakaan@umsu.ac.id

Bila menjawab surat ini, agar disebutkan nomor dan tanggalnya.

SURAT KETERANGAN

Nomor :2153/KET/IL.3-AU/UMSU-P/M/2021



Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Putri Adelia
NPM : 1702040069
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Bahasa Indonesia

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 25 Shafar 1443 H
02 Oktober 2021 M

Kepala UPT Perpustakaan



Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

Lampiran 11. Berita Acara Bimbingan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <https://fkip.umsu.ac.id/> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Putri Adelia
 NPM : 1702040069
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Analisis Semiotik Stiker Dalam Aplikasi *Line*

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
12/10/2021	1. Cantumkan teori siapa yang digunakan 2. Analisis data jelaskan satu per satu 3. Perbaiki jawaban pernyataan penelitian 4. Perbaiki kesimpulan dan saran		
18/10/2021	1. Jelaskan pengertian dari teori Roland Barthes 2. Data dipisah satu per satu 3. Perbaiki analisis data 4. Perbaiki kesimpulan		
21/10/2021	1. Perbaiki ukuran kiri-kanan kertas 2. Perbaiki penjelasan dari deskripsi data penelitian 3. Analisis data satu per satu		
28/10/2021	1. Contoh gambar harus ada di analisis data		
30/10/2021	1. Perbesar gambar data agar jelas 2. Perbaiki jawaban penelitian harus lebih jelas 3. Perbaiki diskusi penelitian harus lebih jelas		
01/11/2021	ACC Skripsi (Sudah layak disidangkan)		

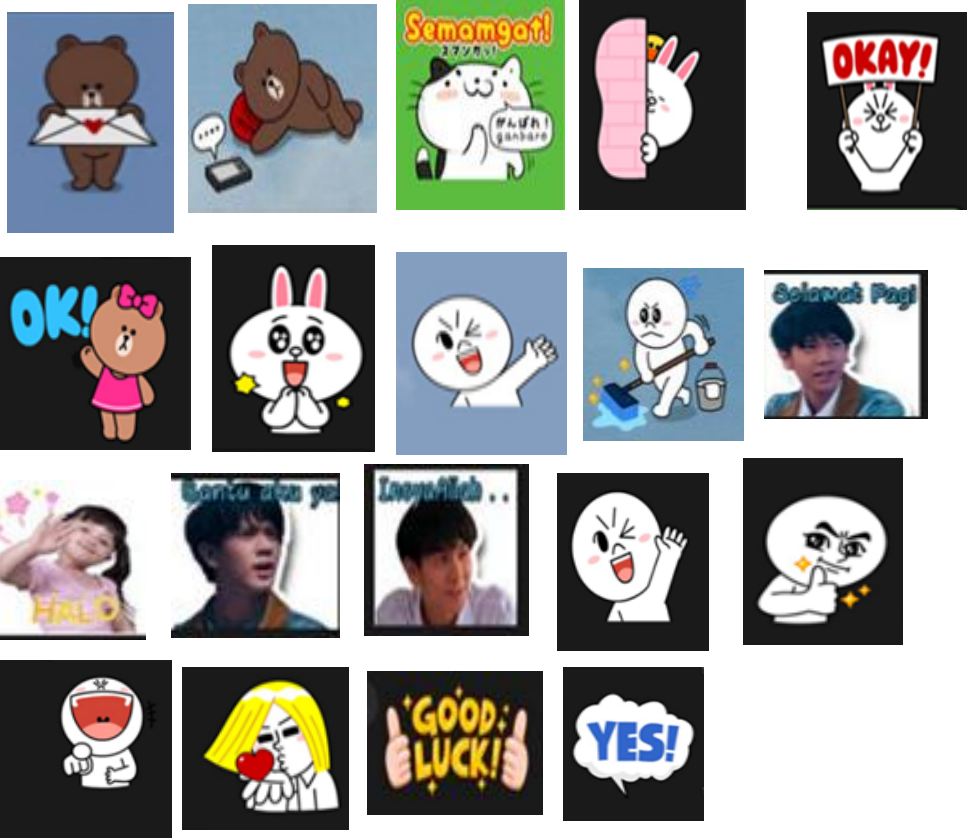
Medan, 01 November 2021

Diketahui oleh
Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing,

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS

Nama : Putri Adelia
NPM : 1702040069
Jurusan : Pendidikan Bahasa Indonesia
Tempat/Tanggal Lahir : Medan/ 7 Juni 1999
Warga Negara : Indonesia
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Anak ke- : 5 dari 5 bersaudara
Alamat : Jln. Beringin Gg. Belibis No. 8 Tembung

II. DATA ORANG TUA

Nama Ayah : H. Basri
Nama Ibu : Almh. Hj. Afnimar
Alamat : Jln. Beringin Gg. Belibis No.8 Tembung

III. JENJANG PENDIDIKAN

Tahun 2005-2011 : SD Swasta Permata Sari
Tahun 2011-2014 : SMP Swasta Cerdas Murni
Tahun 2014-2017 : SMA Negeri 8 Medan
Tahun 2017-2021 : Tercatat sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.