

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Shingeki No Kyojin (進撃の巨人) merupakan seri komik dari Jepang yang dituliskan dan diilustrasikan oleh Hajime Isayama. Seri dari komik ini yang di realisasikan di majalah komik Jepang Bessatsu Shounen Magazine yang diterbitkan oleh Kodansha pada September 2009. Versi lisensi Indonesianya telah diterbitkan di Indonesia oleh level komik sejak Juli 2013. Komik Shingeki No Kyojin (進撃の巨人) mendapat popularitas yang sangat tinggi pada tahun 2013 sampai dengan tahun 2014. Alur cerita yang unik, tidak bisa ditebak oleh para pembaca merupakan salah satu daya tarik dari komik ini. Dan manusia diwajibkan untuk bertahan hidup dari serangan para raksasa yang disebut juga dengan para Titan.¹

Jepang merupakan negara kepulauan yang memiliki kekayaan alam yang indah dan disisi lain Jepang juga kaya akan kebudayaan yang menjunjung tinggi sebuah kebudayaan disamping adanya kemajuan pada teknologinya. Dalam kemajuan teknologi yang begitu pesat, Jepang juga mamou mempertahankan kebudayaan dari nenek moyangnya. Salah satu budaya yang menjadi sorotan dunia adalah sastra dan budaya. Salah satu budaya Jepang yang terkenal merupakan komik atau dalam Bahasa Jepang nya disebut juga sebagai Manga (bahasa Jepang : 漫画) atau dalam Bahasa Indonesia nya disebut dengan komik, dan komik di Jepang di awali pada jaman Edo, dimana seorang pemahat kayu dan pelukis bernama Katsushika Hokusai (1760-1849), menciptakan istilah dari Hokusai Manga pada serial sketsanya yang berjumlah 15 volume dan diterbitkan pada tahun 1814.

¹ Natalie, “ [本日創刊、別冊少年マガジン。雷句誠新連載ついに始動](https://id.wikipedia.org/wiki/Attack_on_Titan) “, diambil dari https://id.wikipedia.org/wiki/Attack_on_Titan 9 September 2009 (diakses tanggal 24 Februari 2023).

Komik merupakan salah satu bentuk karya sastra yang ada di Jepang, dalam Bahasa Jepang disebut Manga dan ditulis dengan menggunakan dua karakter kanji, yaitu man (漫) yang berarti “tanpa sengaja” dan kanji ga (画) yang artinya “gambar, foto, lukisan atau sketsa”.

Ketika komik-komik dari Amerika dan Eropa mulai menyebar di Jepang, masyarakat Jepang terpesona dengan bentuk artistic dan komik-komik tersebut yang dibuat dalam kolom kotak-kotak yang rapi dan teratur sehingga mudah untuk dibaca dan dipahami. Mangaka (漫画家) atau juga pembuat Manga atau Komik Jepang yang turut terinspirasi untuk membuat komik ke format yang sama. Meski memiliki format yang sama, akan tetapi komik tidak dapat disamakan dengan komik-komik nuatan Amerika atau Eropa (selanjutnya yang disebut komik barat). Rederick L. Schodt (2002:22).

Karyanya yang terkenal merupakan Tetsuwan Atom (yang di Indonesia dikenal sebagai Astra Boy) dan manganya yang di adaptasi dari novel *Treasure Island* karya dari Robert Louis Stevenson meraih nilai penjualan tertinggi nasional karena sukses dijual sebanyak 400,000 eksemplar. Pada awal abad ke 21, komik di Jepang banyak mengalami perubahan, yaitu penambahan jumlah genre dan juga pembagian menurut kriteria dari pembacanya.

Sekarang, majalah-majalah komik di Jepang biasanya terdiri dari beberapa judul komik yang masing-masing mengisi sekitar 30-40 halaman majalah (satu chapter/bab). Majalah-majalah tersebut sendiri biasanya mempunyai tebal yang berkisar antara 200 hingga 850 halaman.

Untuk komik dengan jangka Panjang atau yang memiliki ratusan volume, umumnya seiring dengan perkembangan waktu, para mangaka akan mengalami perubahan goresan yang cukup signifikan. Contoh yang umum di Indonesia mungkin karya Hojo Tsukasa (北条司) yang dari Cat Eyes berubah menjadi City Hunter.

Atau contohnya ada karya lain seperti Ah! My Goddess yang dimulai sejak 1988 dan sampai sekarang masih terus berjalan. One Piece dan Naruto pun cukup berubah bila dibandingkan pada goresan volume-volume awal.

Tema utama yang akan diangkat dalam penelitian ini merupakan nilai-nilai atau moral-moral Rasisme dalam komik Shingeki No Kyojin. Rasisme itu sendiri merupakan perbedaan perilaku dan juga ketidaksetaraan antar sesama dan mempermasalahkan segala perbedaan walau hanyalah perbedaan kecil sekalipun contohnya saja perbedaan

berdasarkan warna kulit, ras, suku, dan asal-usul seseorang yang membatasi atau melanggar hak dan kebebasan seseorang. Rasisme juga sering sekali diartikan sebagai keyakinan bahwa manusia dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yang terpisah berdasarkan ciri dari biologis yang disebut dengan "ras". Gagasan ini juga meyakini bahwa adanya hubungan sebab dan akibat antara ciri fisik suatu ras dengan kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan juga ciri-ciri budaya dan perilaku lainnya, yang membuat sebuah ras secara 'bawaan' yang lebih unggul atau lebih baik daripada ras lainnya.

Dalam komik *Shingeki No Kyojin* terdapat unsur Rasisme nya, dalam alur utama dari cerita dalam komik ini memanglah mengandung unsur Rasisme yang cukup kuat, mungkin para pembaca komik ini pada awalnya mengira cerita ini hanyalah sesederhana para manusia yang diserang oleh raksasa yang disebut dengan Titan dimana mereka hanyalah monster yang perlu dibasmi dan bagaimana caranya umat manusia bisa tetap hidup tanpa ketakutan dengan keberadaan para Titan yang memanglah selalu memangsa para manusia. Pada awal chapter memang para pembaca akan disuguhi adegan dan alur yang seolah para manusia dan beberapa tokoh utama memperjuangkan hidup mereka dari para Titan dan membasmi mereka namun pasti Sebagian pembaca juga akan bertanya-tanya kira-kira apa dan darimana asalnya para Titan atau raksasa itu, mengapa mereka ada dan mengapa mereka memangsa umat manusia.

Dan pada pertengahan chapter pun akan sedikit demi sedikit ditunjukkan 'musuh' umat manusia yang sesungguhnya, disinilah terungkapnya unsur Rasisme itu, dimana para umat manusia menghadapi kenyataan bahwa musuh mereka yang sesungguhnya bukanlah raksasa acak yang tanpa akal hanya ingin memangsa manusia karena kelaparan namun para manusia lain dan dari ras dan tempat asal lain lah yang mengirim para raksasa-raksasa tersebut, mereka ialah bangsa Marley yang memanglah melakukan balas dendam berkepanjangan kepada bangsa Eldia yang menjadi korban para Titan, namun Adapun juga beberapa bangsa asli keturunan Eldia yang tinggal dimana bangsa Marley berada, disana mereka diperlakukan berbeda juga dituntut untuk menjadi prajurit yang dapat membantu membantai bangsa Eldia lain, bahkan dari sejak kecil para orangtua akan mendoktrin anak-anak mereka agar membenci bangsa Eldia menganggap mereka hanyalah iblis dengan darah kotor yang memiliki banyak dosa dan wajib dimusnahkan. Disinilah pertikaian tiada akhir dengan rasisme yang kuat dan kental dimana kedua belah pihak baik bangsa Marley maupun bangsa Eldia merasa benar dan harus saling membunuh , membantai bangsa satu sama lainnya.

Kembali pada isu Rasisme, Rasisme memiliki empat dimensi yang direkomendasikan oleh Lilian Green, selaku pendiri North Star Forward Consulting, yang pertama adalah Rasisme Internal yang mengacu pada pikiran, perasaan dan tindakan kita sendiri, sadar ataupun tidak sebagai individu, yang kedua adalah Rasisme Interpersonal merupakan tindakan rasis dari satu orang ke satu lainnya yang dapat mempengaruhi interaksi public mereka. Contohnya saja seperti perilaku negative seperti pelecehan, diskriminasi dan kata-kata rasis. Kemudian yang ketiga adalah Rasisme Institusional ada dalam institusi dan system politik, ekonomi, atau hukum yang secara langsung atau tidak langsung melanggengkan diskriminasi atas dasar ras, hal inilah yang menyebabkan ketidaksetaraan kekayaan, pendapatan, Pendidikan, perawatan kesehatan, hak-hak sipil, dan bidang lainnya. Yang terakhir adalah Rasisme Sistemik yang melibatkan institusi atau entitas berwenang yang menegakkan kebijakan rasis, baik di bidang Pendidikan, perawatan kesehatan, perumahan, pemerintahan, dan lain sebagainya.

Rasisme juga kerap kali berujung pada penyiksaan dan juga perlakuan buruk seperti yang ada dalam komik Shingeki No Kyojin yang isinya konflik yang berujung peperangan, penyiksaan dan konflik antar ras yang tak pernah membaik dan semakin buruk karena memang rasisme merupakan poin utama dalam konflik yang ada pada komik Shingeki No Kyojin. Rasisme memanglah memandang mereka yang berbeda sebagai bukan manusia, tapi objek yang dapat diperlakukan semena-mena.

Penulis pada dasarnya memang membaca beberapa komik dari jepang yang kebanyakan sudah diangkat menjadi serial Anime, dan banyak pula tema yang ringan dan tidaklah terlalu berat di setiap komik yang pernah penulis baca dan Shingeki No Kyojin ini memanglah kompleks dan alurnya tidak tertebak dari sejak awal penulis mengikuti komik ini saat masih belum tamat sampai akhirnya tamat dan memanglah banyak plot twist dan hal-hal lain yang membuat penulis begitu takjub akan penciptanya yang bisa membuat jalan cerita juga mendeskripsikan cerita dalam komik dengan sebagus ini dan tidak tertebak juga, hanya satu ataupun dua komik yang memanglah memiliki isi yang alurnya takbisa ditebak karena itulah yang membuat komik itu sendiri menjadi menarik.

Memang ada beberapa komik jepang lainnya yang memiliki isu Rasisme juga namun alur dan jalan cerita yang dikemas kurang menarik dan alur yang tidak terlalu rumit juga terlalu simple dan mudah ditebak sementara Shingeki No Kyojin sulit ditebak, menarik, alur yang rumit, banyak hal-hal yang harus dipecahkan agar kita paham jalan ceritanya kea rah mana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dijelaskan oleh penulis di atas, maka penulis bermaksud ingin mengetahui bagaimana makna dari rasisme pada komik Shingeki No Kyojin (進撃の巨人) bila ditinjau dari teori Analisis Semiotika dengan teori oleh Charles Sanders Peirce.

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1** Mengetahui symbol dan kata-kata yang digunakan sebagai tanda dari rasisme yang dipakai didalam komik Shingeki No Kyojin (進撃の巨人).
- 1.3.2** Mengetahui makna dan pesan dalam gambar atau adegan yang terkandung didalam komik Shingeki No Kyojin (進撃の巨人).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini tentunya di harapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam lagi tentang isu rasisme dan juga manfaat ilmiah bahwa sebuah komik tidak hanya sebagai hiburan saja akan tetapi komik juga sebagai media pembelajaran atau pendidikan juga ilmu untuk menyadarkan diri bagi semua pihak, dan mengambil sisi *positive* nya dan juga membuang sisi *negative* nya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga di harapkan dapat bermanfaat dan memunculkan kesadaran mengenai nilai atau isu rasisme yang ada di dalam masyarakat serta menjadikan referensi agar bagaimana rasisme itu tidak berkembang dan juga memberikan efek yang semakin buruk atau tidak baik bagi semua umat manusia yang memang pada dasarnya merupakan makhluk sosial.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan suatu keyakinan atau kepercayaan yang mendasar seseorang dalam melakukan segala macam tindakan. Selain itu juga, hadirnya paradigma juga dapat mempengaruhi manusia dalam hal berfikir dan juga bersikap terhadap semua hal. Paradigma juga dapat berubah seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dan dengan begitu ketika ada sebuah penemuan baru ataupun perkembangan ilmiah, hal itu juga dapat mengubah cara manusia dalam memahami suatu fenomenal. Paradigma Interpretif lahir sebagai reaksi terhadap paradigma *positivistic* yang dianggap kurang komprehensif untuk menjelaskan sebuah realitas.²

Penelitian ini menggunakan teori analisis Semiotika oleh Charles Sanders Peirce. Dan juga metode jenis penelitian interpretative yang dapat mengungkap dan mendeskripsikan atau memahami sebuah buku, artikel dan juga situs dari internet sehinggadapat diketahui keadaan yang sebenarnya. Menurut Moelong (2011:6), Metode Kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami sebuah fenomena tentang apa yang di

alami oleh sebuah subjek penelitian misalnya saja seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan juga hal lainnya. Secara holistic, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata- kata dan Bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan juga dengan memanfaatkan berbagai Metode alamiah.

Penelitian interpretative juga memfokuskan pada sifat yang subjektif dari dunia sosial dan berusaha untuk memahami kerangka berfikir objek yang sedang dipelajarinya. Fokusnya tentu pada arti dari individu dan juga persepsi manusia pada realitas dan bukan pada realitas independent yang berada diluar mereka.³

² Denzin, Norman K. & Lincoln, Yvonna S. “karakteristik dan jenis penelitian kualitatif”, dalam Makalahlepas, tanpa tahun. (diakses tanggal 24 Februari 2023).

³ Sugiono, “ Interpretatif “, dalam jurnal. *Penelitian Interpretatif*, Volume 1, no 13, 2009, hal. 1 – 13.(diakses tanggal 24 Februari 2023).

1.5.2 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode interpretative dengan konsep analisis Semiotika oleh Charles Sanders Peirce, yaitu metode pengumpulan data yang diperoleh melalui dan juga kajian pustaka. Studi pustaka yang digunakan adalah menelaah dari berbagai buku, artikel, dan juga situs internet yang berhubungan dengan nilai-nilai moral dari rasisme.

Semiotika merupakan ilmu tentang adanya tanda-tanda. Tanda adalah sesuatu yang terdiri pada sesuatu yang lain atau menambah dimensi yang berbeda pada sesuatu, dengan memakai apapun yang dapat dipakai untuk mengartikan sesuatu hal lainnya. Peirce juga menyebut tanda sebagai “suatu pegangan seseorang akibat keterkaitan dengan tanggapan atau kapasitasnya”.⁴

1.5.3 Objek Penelitian

Penelitian ini, meneliti tentang karya dari Hajime Isayama, yaitu komik *Shingeki No Kyojin*. Dalam Bahasa Jepang, komik juga disebut dengan Manga. Manga (baca : manga, atau ma-ng-ga) merupakan kata komik dalam Bahasa Jepang. Diluar Jepang kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. Sementara itu, Mangaka (baca : man-ga-ka, atau ma-ng-ga-ka) adalah profesi orang yang menggambar manga dan menciptakan karya manga itu sendiri.

Berbeda dengan komik di Amerika, komik dari Jepang biasanya dibaca dari kanan ke kiri, sesuai dengan arah tulisan kanji Jepang. Majalah-majalah komik di Jepang biasanya terdiri dari beberapa judul komik yang masing-masing mengisi sekitar 30-40 halaman majalah itu (satu chapter/bab). Majalah-majalah tersebut sendiri biasanya mempunyai tebal berkisar antara 200 hingga 850 halaman.

Penulis meneliti dari chapter 63, karena dari situlah isu rasisme mulai terkuak dan dari titik itu juga dimana beberapa misteri terpecahkan

⁴ Berger Asa Arthur. (1984). *Pengantar Semiotika*, Yogyakarta = Tiara Wacana, hal. 1. (diakses tanggal 24 Februari 2023).

seperti mengapa alur ceritanya demikian dan apa sebabnya dan lain sebagainya, sementara jumlah total chapter pada komik Shingeki No Kyojin adalah 139 chapter.

Dan alasan utama saya memilih objek komik ini karena komik dari jepang merupakan salah satu hobby saya dari remaja juga banyak ketertarikan dalam komik jepang seperti bahasanya yang dulu saya pelajari yaitu Bahasa jepang kemudian menggambar ilustrasi seperti dalam komik dan juga mengapa Teknik analisisnya memakai teori analisis dari Pierce dan Semiotika karena lebih memudahkan saya untuk menelitinya karena teori tersebut cocok dengan objek dan topik yang akan saya teliti, seperti tanda dalam rasisme dan lain sebagainya.

1.5.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan menggunakan beberapa Teknik yang relevan dan saling mendukung satu dengan yang lainnya yang diperoleh dari :

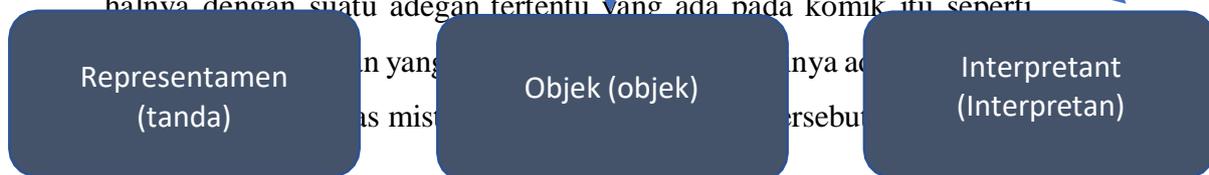
1. Observasi

Observasi merupakan Teknik untuk menggali data dari sumber yang merupakan sebuah tempat, aktivitas, benda maupun sebuah rekaman gambar. Melalui observasi dapat dilihat dan dapat dites juga kebenaran terjadinya suatu peristiwa ataupun aktivitas. Observasi juga dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Dengan mengambil peran atau tidak berperan. Penulis menggunakan Shingeki No Kyojin sebagai alat utama untuk mengkaji objek penelitian. Penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati dan juga menganalisis sebuah makna dan juga

simbol-simbol yang terdapat pada komik tersebut. Dan dari hasil pengamatan tersebut akan dilanjutkan dengan mempresentasikan adegan yang memberikan pesan moral.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu *instrument* pengumpulan data yang sering kali digunakan dalam berbagai penelitian. Dokumentasi juga merupakan Teknik pengumpulandata yang fungsinya untuk memperkuat data primer yang didapatkan dari potongan *scene* atau adegan yang terdapat pada komik yang akan diteliti. *Scene* itu sama halnya dengan suatu adegan yang terdapat pada komik yang akan diteliti. *Scene* itu sama halnya dengan suatu adegan tertentu yang ada pada komik itu seperti



1.5.5 Kerangka Pemikiran



1. Representamen

Representamen merupakan sesuatu yang berkaitan dengan

kegunaan dari tanda, representamen juga diartikan sebagai proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik. Dan secara lebih jelasnya representamen merupakan suatu hal yang digunakan sebagai penggunaan tanda-tanda (gambar, suara, dan lain sebagainya) dan untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik. Kesimpulannya representamen dapat juga diartikan sebagai sebuah gambaran mengenai akan suatu hal yang ada dan terdapat dalam kehidupan yang dijabarkan ataupun digambarkan oleh suatu media. Dan pada Representamen penelitian ini terdapat adegan atau scene dari komik *Shingeki No Kyojin* beserta dialognya yang mengandung konflik dari isu rasisme.

2. Interpretan

Interpretan merupakan suatu proses inferensi yang terjadi dalam pikiran yang melihat ataupun juga mendengar kata 'komik' dan yang dapat menghasilkan kesadaran ataupun juga makna tentang sebuah objek seperti buku ataupun benda padat yang digunakan sebagai buku bacaan. Penjelasan Interpretan pada setiap adegan atau scene yang diambil dalam komik *Shingeki No Kyojin* secara terperinci.

3. Objek

Objek merupakan hal yang mewakili oleh representamen. Dan interpretan merupakan makna yang muncul karena relasi antara representamen dengan sebuah objek. Pada objek di setiap adegan atau scene yang diambil dari komik terdapat objek utama yang tentunya bisa meliputi karakter yang diperlihatkan baik itu dialognya maupun tampilan ekspresi wajahnya.

Dengan memahami konsep ini, kita dapat lebih memahami bagaimana tanda-tanda yang ada disekitar kita dapat dipahami dan diinterpretasikan oleh orang lain. Misalnya, jika kita mengenakan sebuah pakaian dengan logo brand tertentu, dan representamennya merupakan logo brand tersebut dan juga objeknya merupakan brand itu sendiri. Interpretannya merupakan pikiran orang yang memproses sebuah makna

dari bentuk dan juga warna logo tersebut dan menghasilkan pemahaman tentang brand yang diwakili oleh logo tersebut. Dalam hal ini kita dapat lebih cepat mengenali dan mengingat setiap logo tertentu, karena logo itu dikonstruksikan untuk menjadi representamen yang menunjuk kepada objek yang diharapkan dan juga diingat. Orang-orang yang melihat pakaian dengan logo tertentu akan langsung menebak brand tipe apa yang kita pakai.

Penandaan menurut Peirce juga menunjukkan bagaimana representamen yang dapat berubah-ubah tergantung kepada interpretasinya. Representamen yang sama dapat diinterpretasikan secara berbeda dan oleh orang yang berbeda pula, atau bahkan interpretasinya dapat berubah seiring dengan berjalannya waktu. Hal ini tentu saja menunjukkan betapa dinamisnya proses penandaan dan betapa pentingnya interpretasi dalam pemahaman tanda-tanda yang ada disekitar kita. Hal ini juga menunjukkan betapa pentingnya interpretasi dalam pemahaman pada tanda-tanda dan bagaimana dengan tanda-tanda yang dapat berubah-ubah dalam arti dan makna. Dengan memahami konsep ini, kita dapat lebih memahami bagaimana tanda-tanda yang ada disekitar kita dapat berfungsi dan berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari.

1.5.6 Semiotika oleh Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce lahir di Cambridge, Massachusetts, pada tahun 1890. Peirce lahir dari sebuah keluarga yang intelektual. Peirce juga menjalani Pendidikan di Harvard University dan juga melakukan studi kuliah mengenai logika dan juga filsafat di Universitas John Hopkins dan juga Harvard. Semiotika merupakan suatu ilmu atau suatu metode analisis yang mengkaji sebuah tanda.

Tanda-tanda merupakan sebuah perangkat yang digunakan untuk upaya usaha mencari sebuah jalan di dunia ini, atau ditengah-tengah manusia dan bersama-samam manusia. Semiotika ataupun dalam istilahnya Barthes, semiology, pada dasarnya hendak mempelajari cara bagaimana kemanusiaan memaknai suatu hal yang penting atau bagaimana cara memaknai sesuatu dan Adapun memang tidak di campur tangankan dengancara berkomunikasi. Sementara bagi Peirce prinsip mendasar dari sifat sebuah tanda merupakan sifat yang representative dan juga interpretative.

Sifat representative tanda merupakan sebuah tanda yang memiliki sesuatu yang lain atau sesuatu didalamnya. Sementara itu, sifat interpretative merupakan sebuah tanda yang memberikan sebuah peluang bagi interpretasi yang bergantung pada pemakai dan juga penerimanya.

⁵ Semiotika juga memiliki tiga kajian penting, yaitu :

1. Tanda itu sendiri

Merupakan studi atau hal yang dipelajari mengenai berbagai macam tanda yang berbeda-beda juga bagaimana cara setiap tanda itu menyampaikan atau menunjukkan sebuah makna yang terkandung didalamnya juga cara setiap individu atau manusia menggunakan atau memakainya.

2. Sistem atau Kode

Merupakan studi yang mencakup berbagai macam cara akan kode yang dikembangkan yang berfungsi memenuhi kebutuhan masyarakat ataupun suatu budaya.

3. Kebudayaan

Tempat suatu kode dan tanda yang berfungsi pada ketergantungan pada penggunaan kode dan tanda. ⁶

⁵ Berger Asa Arthur, (1984). Pengantar Semiotika : Tiara Wacana, hal. 1-35. (diakses tanggal 24 Februari 2023).

⁶ Fiske John. Pengantar Ilmu Komunikasi (Cet II; Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), hal. 66-67. (diakses tanggal 25 Februari 2023).