
**ANALISIS SEMIOTIKA KOMIK DIGITAL “ THE REAL LESSON ”
KARYA CHAE YOUNG TAEK DAN HAN GARAM SERTA IMPLIKASI
NILAI MORAL DAN PENDIDIKAN DARI KARAKTER PAK GURU
HWANJIM**

M. Fatih Khoiron¹, Suwadi², Badriyah Wulandari³

^{1,2 & 3}Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Wiranegara kota pasuruan

Tihfatih204@gmail.com¹, suwadi.adiansyah@gmail.com², diahwulan1988@gmail.com³

Diterima : 11 Agustus 2024

Disetujui : 11 November 2024

Dipublikasikan : 16 Desember 2024

Abstrak

Dalam komik digital *The Real Lesson* karya Chae Young Taek dan Han Garam, yang dirilis melalui platform Webtoon, nilai-nilai moral dan pendidikan dibahas dalam penelitian ini. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif, menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Analisis representasi, objek, dan interpretant dilakukan untuk menentukan makna tanda-tanda yang ada dalam komik. Data diperoleh melalui pembacaan dan analisis mendalam balon percakapan, dialog, dan narasi komik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 32 informasi yang mencerminkan nilai-nilai moral dan pendidikan dalam komik *The Real Lesson*. Dari nilai-nilai moral tersebut, 18 terdiri dari lima kategori utama: kepedulian, sikap tegas, adil, tanggung jawab, dan rendah hati. Selain itu, ada empat belas nilai pendidikan yang dibagi menjadi dua kategori utama: kejujuran dan disiplin. Nilai moral lebih dominan secara keseluruhan, dengan 56%, sedangkan nilai pendidikan lebih rendah, dengan 44%. Penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital, terutama dengan representasi visual dan naratif yang kuat, dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan moral dan pendidikan. Hasil ini meningkatkan pemahaman tentang kemungkinan komik dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengajar.

Kata kunci: Komik Digital; Nilai Moral; Nilai Pendidikan; Semiotik

Abstract

In the digital comic *The Real Lesson* by Chae Young Taek and Han Garam, released through the Webtoon platform, moral and educational values are discussed in this study. This study utilizes a qualitative-descriptive approach, using Charles Sanders Peirce's semiotic approach. An analysis of representation, object, and interpretant was conducted to determine the meaning of the signs present in the comic. Data were obtained through in-depth reading and analysis of conversation balloons, dialogues, and comic narratives. The results showed that there were 32 pieces of information reflecting moral and educational values in *The Real Lesson* comic. Of these moral values, 18 consist of five main categories: caring, assertiveness, fairness, responsibility, and humility. In addition, there are fourteen educational values divided into two main categories: honesty and discipline. Moral values are more dominant overall, with 56%, while educational values are lower, with 44%. This research shows that digital comics, especially with strong visual and narrative representations, can be an effective medium for conveying moral and

educational messages. These results increase the understanding of the possibility that comics can be used as an educational tool that not only entertains but also teaches.

Keywords: Digital Comics; Moral Value; Educational Value; Semiotics

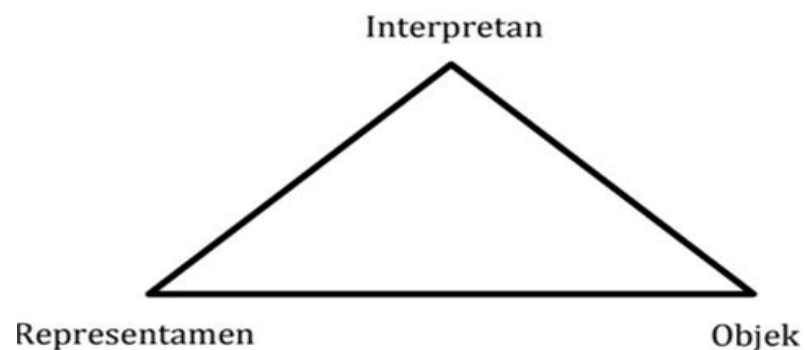
1. Pendahuluan

Media komunikasi memiliki beragam jenis untuk menyampaikan sebuah pesan. Salah satunya untuk menyampaikan pesan moral yaitu melalui media komik. Komik adalah gambar dua dimensi yang terdiri dari susunan gambar dan tulisan sebagai pelengkap dan membentuk sebuah alur atau cerita. Komik diterbitkan dalam berbagai bentuk mulai dari komik strip dalam koran, komik cetak, bahkan berkembang hingga menjadi web komik atau komik online. Komik sangat diminati oleh khalayak karena memiliki ciri yang khas, yaitu konsep cerita melalui gambar-gambar dan tulisan sebagai pelengkap.

Cerita dan pesan yang ingin disampaikan diungkapkan lewat gambar dan bahasa, maka gambar-gambar yang ditampilkan ke dalam bentuk panel-panel itu mesti berurutan, yang satu hadir sesudah yang lain dan berhubungan secara makna. Dalam cerita komik panel-panel gambar lebih dominan daripada teks verbal, dan bahkan banyak panel gambar yang sudah berbicara tanpa unsur bahasa atau dengan unsur bahasa yang terbatas. Untuk menelaah makna nilai-nilai karakter yang ditampilkan pada komik ini maka peneliti menggunakan analisis semiotika sebagai ilmu yang mengkaji tentang makna dari suatu tanda dan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Ernst Cassirer dalam (Wibowo, 2013) menjelaskan bahwa manusia disebut sebagai *animal symbolicum* artinya manusia adalah makhluk yang menggunakan simbol berupa bahasa untuk berpikir dan beraktivitas.

a. Semiotika

Peirce menjelaskan bahwa tanda mewakili sesuatu bagi seseorang dan tidak dapat berdiri sendiri tetapi memiliki tiga aspek yang disebut dengan hubungan triadik. Hubungan triadik ini meliputi *Representamen* (R) atau tanda itu sendiri, *Object* (O), dan *Interpretant* (I) atau penafsir sesuatu yang mengacu pada object.



Gambar 4 Hubungan Triadik Semiotika Piere

Sumber : (Ersyad, 2022)

Berdasarkan gambar hubungan triadik tersebut, berikut ini penjelasan dan ilustrasinya, yaitu :

1. *Representamen* atau tanda adalah sesuatu yang dianggap mewakili sesuatu yang lainnya (Wibowo, 2013). Contoh sebuah kata 'H-I-D-U-N-G' diucapkan dan dibaca sebagai *Hidung* adalah tanda atau *Representamen* yang menggantikan objek tertentu (Ersyad, 2022).
2. Objek adalah sesuatu yang menjadi acuan tanda. Berdasarkan tanda kata 'H-I-D-U-N-G' merujuk sebagai sebuah objek (Ersyad, 2022).

3. *Interpretant* adalah penafsiran terhadap sebuah tanda yang terjadi di dalam pemikiran individu. Berdasarkan contoh kata 'H-I-D-U-N-G' seseorang menafsirkan sebagai alat indera penciuman manusia dan merujuk pada bagian dari organ tubuh manusia.

Tabel 1

Klasifikasi Tahapan Analisis Semiotika Charles S. P

Klasifikasi	Pembagian	Penjelasan
<i>Representamen</i> sebagai tanda	<i>Qualisign</i>	<i>Qualisign</i> yaitu kualitas dari karakter yang terkandung dalam tanda. Contoh : kata-kata kasar yang ditunjukkan dengan penggunaan tanda seru (!)
	<i>Sinsign</i>	<i>Sinsign</i> yaitu tanda yang memiliki kesesuaian keberadaannya dengan kenyataan. Contoh : hujan deras, kata deras menunjukkan keadaan sebelumnya dipenuhi banyak awan mendung dan gelap.
	<i>Legisign</i>	<i>Legisign</i> yaitu tanda menunjukkan adanya makna norma atau peraturan. Contoh : rambu lalu lintas yang menunjukkan gambar untuk mengurangi kecepatan daerah rawan kecelakaan, memiliki makna peraturan yang harus dipatuhi.
<i>Object</i>	<i>Icon</i>	<i>Icon</i> memiliki ciri terdapat sifat kemiripan antara petanda dan penanda. Contoh : potret dan peta

	<i>Index</i>	<i>Index</i> memiliki ciri terdapat sifat kausalitas atau sebab akibat antara petanda dan penanda. Contoh : asap sebagai tanda adanya api
	<i>Symbol</i>	<i>Symbol</i> memiliki ciri terdapat sifat arbitrer dan hasil dari kesepakatan masyarakat
<i>Interpretan</i>	<i>Rheme</i>	Rheme yaitu tanda yang bercirikan adanya ambiguitas atau kemungkinan tanda memiliki dua makna. Contoh : kata tahu dapat bermakna memahami tentangsesuatu atau makanan tahu.
	<i>Dicent Sign</i>	<i>Dicent Sign</i> yaitu tanda yang bercirikan sesuai dengan kenyataan yang terjadi, Contoh : Di jalan pinggir gunung atau bukit biasanya terdapat rambu menggambarkan tanah longsor.
	<i>Argument</i>	<i>Argument</i> yaitu bercirikan adanya alasan tentang sesuatu yang terkandung di dalam tanda (Sobur, 2003).

a. Komik Digital

Komik digital/webcomic adalah salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yaitu dimana komik dimuat dalam suatu website online yang menjangkau banyak orang. yang bisa dibaca di berbagai perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan smartphone. Komik ini memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan cerita bergambar dengan cara yang lebih interaktif dan dinamis dibandingkan dengan komik cetak. salah satu keunggulan utama komik digital adalah kemampuannya untuk menggabungkan elemen multimedia. Selain gambar dan teks, komik digital dapat menyertakan elemen audio, video, dan animasi, yang semuanya berkontribusi untuk meningkatkan pengalaman membaca. Revolusi mobile dan platform digital yang memungkinkan akses global dan interaksi komunitas, komik digital telah tumbuh menjadi bagian integral dari industri komik. Teknologi yang terus berkembang

dan model bisnis inovatif menjanjikan masa depan yang cerah bagi komik digital, memungkinkan lebih banyak kreator untuk berpartisipasi dan menginspirasi audiens di seluruh dunia.

Komik sebagai produk komunikasi visual memiliki ciri khas tertentu yang membedakannya dengan media lain, hal ini dapat dilihat dari unsur unsur komik, yaitu sebagai berikut :

a) Panel Komik

Panel merupakan elemen penting dalam komik yang memuat ilustrasi dan teks dalam sebuah kotak dan merepresentasikan alur cerita komik. Bentuk panel bisa beragam tidak hanya berupa kotak dapat berupa garis, bulat, dan lainnya karena bentuk panel dapat menyesuaikan dengan kreativitas komikus. McCould menjelaskan bahwa urutan baca pada panel komik dimulai dari kiri ke kanan, atas ke bawah atau searah jarum jam (Maharsi, 2011).



Gambar 5

Contoh Panel Komik *The Real Lesson*

b) Parit

Parit merupakan ruang diantara satu panel dengan panel lainnya. Elemen parit ini berfungsi untuk membangun imajinasi pembaca dan membentuk kesinambungan cerita yang utuh. Bentuk parit ini juga menyesuaikan dengan kreatifitas komikus dapat berupa latar putih, latar berwarna, maupun latar suasana cerita.



Gambar 6

Contoh Parit Komik *The Real Lesson*

c) Balon Kata

Balon kata atau balon ucapan adalah representasi pembicaraan yang terjadi yang digambarkan panel. Balon kata dibagi menjadi tiga jenis yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan balon captions.

Balon ucapan adalah representasi dialog dalam bentuk bulatan tebal dan mengarah ke tokoh yang berbicara.



Gambar 7 Balon Ucap

Balon pikiran adalah representasi pikiran dari tokoh dan berbentuk buatan terputus-putus atau berbentuk oval sempurna garisnya tebal.



Gambar 8 Contoh Balon Pikir

Balon captions adalah penjelasan naratif berbentuk kotak yang terdapat di dalam ilustrasi panel.



Gambar 9

Contoh Balon Captions

- d) Efek Gerak dan Suara
 Efek suara ditampilkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan bunyi tertentu. Bentuk tulisan atau font menyesuaikan suara atau bunyi yang diwakili. Efek gerak atau garis gerak adalah garis yang dibuat dan digunakan untuk menunjukkan gerak atau kecepatan.



Gambar 10 *Contoh Efek*

a. Analisis Semiotika dalam Media Komik Digital

Charles Sanders Peirce dikenal atas pola triadic dan rancangan trikomoninya yang terdiri dari (Vera2014) :Representamen(R), wujud yang menerima tanda atau berguna semacam tanda(Saussure menamakannya signifier). Representamen terkadang disebutkan juga sebagai sign/tanda. Interpretan (I), yakni sebuah tafsiran kognitif dari representamen dan objek berdasarkan fenomenologi manusia tersebut. Object(O), yakni sesuatu yang berhubungan dengan karakter. Suatu hal yang diwakili representamen dimana terkait referensi.Objek bisa berwujud representasimental (dalam pikiran), bisa juga suatu hal yang nyata diluar tanda.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Erickson (1968) dalam (Anggito dan Johan Setiawan, 2018) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampaknya terhadap kehidupan. (Adira, 2023). Pendekatan kualitatif menggunakan dimensi induktif yaitu

penelitian menggunakan cara berpikir khusus dari data yang ada di lapangan dan umum menemukan teori baru. Dalam dimensi induktif ini untuk melakukan penelitian tentunya diperlukan adanya teori sebagai rujukan untuk menjelaskan fenomena yang diteliti. penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk menelaah makna tanda-tanda dalam komik *The Real Lesson*. Kemudian peneliti akan mengaitkan hasil analisis menggunakan tipe penelitian kualitatif-deskriptif untuk menggambarkan nilai-nilai moral dan pendidikan pada karakter pak guru *Hwan Jim* pada komik *The Real Lesson*.

Penelitian pustaka adalah menjadikan bahan pustaka sebagai sumber data pustaka primer dan buku-buku lain sebagai pendukung sekunder (Fitha,2020). Adapun sumber data tersebut adalah sebagai berikut: sumber data yang secara khusus menjadi objek penelitian. adapun sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik online *The Real Lesson* karya *Chae young taek* yang dirilis pada platform webtoons pada tahun 2021 yang di perbarui setiap hari rabu. Data dalam penelitian ini berupa kutipan komik dalam bentuk dokumentasi gambar dialog antar tokoh, perilaku para tokoh, pikiran dan tindakan tokoh yang mengandung nilai-nilai moral dan pendidikan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis isi, dimana secara sederhana merupakan kegiatan penelitian dengan cara, data yang sudah diperoleh kemudian dibaca, dipelajari, dan dianalisis secara mendalam. Analisis ini digunakan untuk mengungkap dan memahami isi karya sastra (Fitha, 2020). Miles dan Huberman (1994) dalam (Adira, 2023) menjelaskan bahwa tahapan analisis data kualitatif yaitu: Reduksi, analisis dan menarik kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Secara keseluruhan peneliti menemukan 32 data bentuk nilai moral dan nilai pendidikan pada komik digital *The Real Lesson* mulai episode 1 sampai dengan episode 14, diantaranya adalah 18 nilai moral dengan 5 macam nilai moral dan 14 nilai pendidikan dengan 2 macam nilai pendidikan. Adapun macam macam nilai moral yaitu kepedulian (3), sikap tegas (6), bersikap adil (1), bertanggung jawab (2), rendah hati (4), disusul juga macam nilai pendidikan yaitu disiplin (15) dan kejujuran (1).

Pembahasan

Pada komik ini, representamen yang digunakan meliputi gambar, warna, ekspresi wajah karakter dan teks dialog, didalam representament memiliki 3 cabang yaitu legisign, sinsign dan qualisgn. Contoh masing-masing pembahasan dari 3 anak cabang representament :

1. Dalam analisis gambar karakter Pak Guru Hwanjim yang digambarkan dengan ekspresi wajah tenang namun tegas, representament yang muncul adalah legesign munculnya sebuah ucapan makna norma atau peraturan yang muncul pada balon percakapan tersebut "kau tidak boleh mati di hadapan orang lain". Dalam kalimat itu menunjukkan sebuah larangan dan peraturan yang berkaitan dengan representament legisign.
2. Dalam analisis gambar karakter pak guru Hwanjim yang digambarkan dengan ekspresi wajah yang tenang , representament yang muncul adalah sinsign dimana tanda yang muncul memiliki kesesuaian dengan kenyataan, misalnya dalam ucapan pak guru hwanjim yaitu "nah, ingat semua yang ku katakan, ya, okee ?" dan di perkuat juga dengan keadaan lemas dan pucat seorang siswa, setelah keluar dari ruangan yang sebelumnya dia terlihat ceria sebelum masuk ke ruangan, berarti kenyataan pada ucapan pak guru memang benar mengenai hati dan pikirannya ketika berada didalam ruangan tersebut.

3. Dalam analisis gambar karakter pak guru Hwanjim yang digambarkan dengan ekspresi wajah yang tegas dan berkualitas, representament yang muncul adalah qualisign, misalnya terdapat sebuah ucapan “sekolah yang dipenuhi orang-orang seperti kalian yang berusaha menutupi kasus, bahkan menyuap polisi untuk tutup mata walau seorang muridnya meningal”. Dimana terdapat kalimat ini memiliki balon yang sangat hitam berbeda dari balon yang lainya dan di perkuat juga dengan ekspresi marah pak guru hwanjim. Dari sini dapat di lihat bahwasannya karakter pak guru hwanjim memiliki karakter yang berkualitas.

Pada komik ini, Object yang diwakili oleh tanda-tanda ini adalah sosok seorang guru yang ideal dan bijaksana. Setiap elemen visual seperti pakaian rapi Pak Guru Hwanjim, latar belakang sekolah, dan gestur-gestur mengajar yang ditampilkan, berfungsi untuk menggambarkan sosok guru sebagai seorang pendidik yang tidak hanya mengajar materi, tetapi juga nilai-nilai moral dan pendidikan kepada murid-muridnya, didalam Objek memiliki 3 cabang yaitu ikon, symbol dan index. akan tetapi dalam penelitian komik digital The real Lesson ini, peneliti hanya menemukan 2 objek yaitu symbol dan index yang muncul, adapun contoh pembahasan sebagai berikut :

1. Dalam analisis gambar karakter pak guru Hwanjim dengan gestur yang tegas, object yang muncul adalah index karena miliki ciri sebab akibat antara petanda dan penanda, contohnya adalah bentuk tanggung jawab seorang guru yang harus menyelamatkan nyawa siswanya dari kobaran api yang akan menyambar tubuhnya, meskipun siswa itu memiliki sebuah sikap arogan dan pembangkang.
2. Dalam analisis gambar karakter pak guru Hwanjim dengan gestur yang tegas, object yang muncul adalah symbol karena pak guru hwanjim memiliki sifat arbiter dan menyimpulkan perkara itu sendiri dengan mengumpulkan semua guru di ruangan itu, dapat dilihat dari ucapanya “sebelum itu, saya ingin memberitahukan bahwa selama sekolah dalam masa pengawasan badan hak pendidik, anda sekalian akan mendapatkan hak yang sama dengan saya” dimana kalimat ***anda sekalian akan mendapatkan hak yang sama dengan saya*** adalah sebuah keputusannya sendiri dari pak guru Hwanjim bahwasannya semua guru yang ada disini bisa meniru cara pendidikan yang ia lakukan. dalam tindakan ini pak guru Hwanjim memberikan sebuah contoh sikap adil terhadap sesama guru dan menciptakan sebuah bentuk nilai moral.

Pada komik ini, Interpretant adalah pemahaman pembaca tentang karakter Pak Guru Hwanjim sebagai simbol dari moralitas dan pendidikan yang ideal. Melalui interpretasi ini, pembaca memahami bahwa sosok Pak Guru Hwanjim tidak hanya mewakili seorang guru, tetapi juga nilai-nilai seperti kejujuran, keadilan, dan kedisiplinan yang menjadi landasan dalam dunia pendidikan, interpretant memiliki 3 cabang yaitu rheme, dicent sign dan argument. akan tetapi dalam penelitian komik digital The real Lesson ini, peneliti hanya menemukan 2 objek yaitu dicent sign dan argument yang muncul, adapun contoh pembahasan sebagai berikut :

- a. Dalam analisis gambar dengan menampilkan sebuah gambar dan kalimat yang menunjukkan sebuah pemahan kepada pembaca, Dalam analisis gambar ini Interpretant yang muncul adalah dicent sign karena tanda ini bercirikan sebuah kenyataan dimana terdapat gambar hembusan angin bekas dari pukulan yang dilontarkan dari siswa itu, lalu pak guru menakisnya dan menatapnya dengan tajam. serta ucapan dari siswa itu yang membuat pukulan itu semakin nyata “ pak guru boleh juga, pak guru bisa menangkis pukulanku”
- b. Dalam analisis gambar dengan menampilkan sebuah gambar dan kalimat yang menunjukkan sebuah pemahaman kepada pembaca, interpretant yang muncul adalah argument karena memiliki alasan yang terkandung didalam tanda, kenapa pak guru Hwanjim memberikan ucapan bahwa ***sekolah itu tempat untuk belajar bukan untuk tempat tinju*** dari sini menunjukkan bahwa mereka sering melakukan pertengkaran antar jurusan yang seharusnya tidak boleh dilakukan, sebagaimana sekolah adalah tempat untuk belajar dan mencarai ilmu.

Implikasi Nilai Pada Komik Digital Oleh Karakter Pak Guru Hwanjim Nilai Moral

Adapun sebagai berikut implikasi nilai moral pada komik digital *The Real Lesson* :

- a. Empati adalah kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain. Dalam komik ini, Pak Guru Hwanjim seringkali digambarkan memahami kondisi emosional murid-muridnya. Misalnya pada saat seorang murid yang hendak melakukan bunuh diri akan tetapi pak guru Hwanjim memberikan perhatian penuh dan pemahaman sehingga membuat anak itu tidak jadi melakukan percobaan bunuh diri, Sikap empati yang ditunjukkan oleh Pak Guru Hwanjim mengajarkan kepada pembaca bahwa dalam mendidik, penting untuk memahami perasaan dan kebutuhan individu. Ini membantu menciptakan hubungan yang lebih baik antara guru dan murid
- b. Sikap tegas terlihat saat Pak Guru Hwanjim harus menghadapi perilaku murid yang tidak sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku. Meski tegas, cara Pak Guru Hwanjim menyampaikan teguran tidak pernah kasar atau merendahkan, melainkan penuh dengan kebijaksanaan, misalnya pada saat dia memberikan ancaman kepada kepala sekolah, pak guru Hwanjim tidak segan mengucapkan kalimat tegas yang berpegang teguh pada prinsip-prinsip metode pembelajarannya. Bersikap tegas adalah bagian penting dari pendidikan yang membantu menanamkan kedisiplinan, Pembaca dapat belajar bahwa ketegasan tidak berarti kekerasan, tetapi konsistensi dalam menerapkan aturan dan nilai-nilai yang diajarkan.

Nilai Pendidikan

Adapun sebagai berikut implikasi nilai pendidikan pada komik digital *The Real Lesson* :

- a. Disiplin adalah salah satu nilai pendidikan yang sangat ditekankan oleh Pak Guru Hwanjim. Dalam komik ini, disiplin tidak hanya terlihat dari bagaimana Pak Guru Hwanjim mengatur waktu dan proses belajar mengajar, tetapi juga dari bagaimana dia menerapkan aturan di kelas. Misalnya, Pak Guru Hwanjim memberikan pukulan peringatan kepada siswa-siswa yang hendak menyerang dirinyanya, yang seharusnya itu tidak boleh dilakukan oleh siswa akan tetapi pak guru Hwanjim memukul mereka untuk memberikan perlindungan diri. sikap disiplin yang ditanamkan oleh Pak Guru Hwanjim memberikan pelajaran kepada siswa-siswa dan pembaca bahwa keberhasilan dalam pendidikan, dan kehidupan pada umumnya, memerlukan sebuah tindakan kedisiplinan.
- b. Nilai kejujuran atau integritas sangat menonjol dalam karakter Pak Guru Hwanjim. Dalam berbagai situasi, dia selalu menekankan pentingnya kejujuran, misalnya, Pak Guru Hwanjim tidak mentoleransi tindakan suap yang dilakukan oleh kepala sekolah kepadanya, pak guru Hwanjim menolaknya dengan merespon kurang enak tindakan suap itu, nilai kejujuran yang ditunjukkan oleh Pak Guru Hwanjim mengajarkan kepada pembaca bahwa integritas adalah kunci dalam membangun karakter yang kuat dan dapat dipercaya. Melalui sikap ini, Pak Guru Hwanjim menunjukkan bahwa hasil yang dicapai dengan jujur lebih berharga daripada pencapaian yang diperoleh dengan cara yang tidak jujur.

4. Penutup

Simpulan

Dalam penelitian ini, analisis semiotika terhadap komik digital *The Real Lesson* telah berhasil mengungkap berbagai makna dan pesan yang disampaikan melalui karakter Pak Guru Hwanjim. Penelitian ini menunjukkan bahwa Pak Guru Hwanjim bukan hanya berperan sebagai tokoh sentral yang menggerakkan alur cerita, tetapi juga sebagai medium penyampaian nilai-nilai moral dan pendidikan yang mendalam. Secara moral, karakter Pak Guru Hwanjim merepresentasikan sosok guru yang penuh integritas, tegas, namun tetap memiliki kepedulian

terhadap siswa-siswanya. Melalui tindakan dan ucapannya, karakter ini menggambarkan pentingnya kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab—nilai-nilai yang esensial dalam pembentukan karakter generasi muda.

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa media seperti komik digital dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan pendidikan, khususnya jika dikemas dengan pendekatan semiotik yang mendalam. Oleh karena itu, komik digital *The Real Lesson* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai media edukasi yang memiliki potensi besar dalam membentuk perilaku dan karakter pembacanya.

Saran

Dalam sebuah penelitian, seseorang peneliti harus mampu memberikan sesuatu yang berguna ataupun manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, instansi atau lembaga, serta berbagai pihak yang berkaitan dengan penelitian ini. Setelah peneliti menyelesaikan pembahasan pada skripsi ini, maka pada bab penutup peneliti mengemukakan saran dan rekomendasi sesuai dengan hasil pengamatan dalam pembahasan skripsi ini.

Daftar Pustaka

- Adriany, A. N. (2023). Representasi Nilai-nilai Karakter Anak pada Komik Online Webtoon .
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Christian, S. (2021). Representasi Suara Para Guru Sebagai Kelompok Subaltern dalam Komik "The Real Lesson". *Jurnal Seni Nasional Cikini*.
- Furqon, M. T. (n.d.). Nilai Pendidikan dalam komik One Piece Jilid 1-23 Karya Eichiro Oda (Sebuah Tinjauan Sosiologi Sastra).
- hariandi, A. (2023). Analisis Nilai-nilai Pendidikan dalam Serial Komik Digital "Pupus Putus Sekolah" Karya Kurnia Harta Winata. *Research and Development Journal of Education*.
- Hirtsa, F. I. (2020). Analisis Nilai-nilai Pendidikan Islam dalam Komik Pengen jadi Baik 1 Karya SQU.
- Marfu'ah, R. S. (2019). Pesan moral dalam Komik Online.
- Purnama, M. N. (2020). Nilai-nilai Pendidikan Moral (Santun dan Hormat Pada Orang Lain) dalam Film Animasi Nussa dan Rara (Dalam Episode Kak Nussa). *Scaffolding*.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2013. Yogyakarta: Pustaka Pelajar *Teori, Metode, Dan Teknik Penelitian Sastra*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2014. *Peranan Karya Sastra, Seni, Dan Budaya Dalam Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saputro, R. (2017). Analisis Semiotika Pesan Akhlak pada Comic Strips dalam Buku "Open Your Heart, Follow your Prophet (Reborn)".
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Wicaksana, M. F. (2018). Pembelajaran Nilai Moral Melalui Komik berbasis Flash Diadaptasi Kearifan Budaya Nasional. *Jurnal DIKDAS BANTARA*.