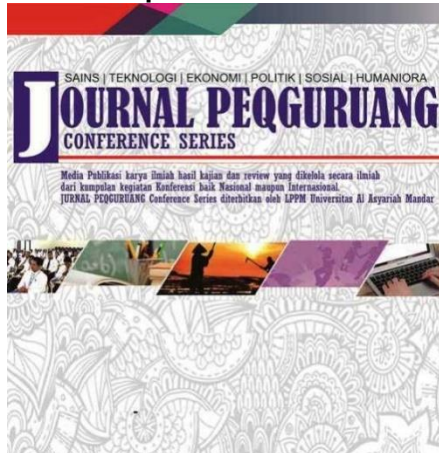


Graphical abstract



ANALISIS NOVEL DIGITAL BERBASIS NOVELTOON MELALUI STUDI SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

¹*Muhammad Hidayat, ²Muthmainnah Muthmainnah, ³Muhammad Yusuf Yunus
^{1,2,3}Program Studi pendidikan bahasa Indonesia
Universitas Al Asyariah Mandar

*Corresponding author

hidayatmh02@gmail.com,

muthmainnahunasman@gmail.com,

yusufogan11@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to describe the meaning contained in each semic code in digital novels, where semiotics functions to study the production and consumption of meaning contained in the sign. In this context, the sign system can function as a framework of thought that supports individuals in understanding a meaning. One example is semiotic research. Semiotics symbolizes a very broad range of disciplines, including art, literature, anthropology, mass media, and others. Semiotic study is a method for analyzing and giving meaning to symbols in messages or texts. Digital novels, or commonly known as web novels, have always been a means to express creativity and enjoy it without time and cost constraints. Web novelists can start creating stories without having to follow deadlines and everyone can enjoy them anywhere without having to pay.

Keywords: Digital novel, Semiotics, Enhancement

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan makna yang terkandung dalam setiap kode semik pada novel-novel digital, di mana semiotika berfungsi untuk mengkaji produksi dan konsumsi makna yang terdapat pada tanda. Dalam konteks ini, sistem tanda dapat berfungsi sebagai kerangka pemikiran yang mendukung individu dalam memahami sebuah makna. Salah satu contohnya adalah penelitian semiotika. Semiotika melambangkan berbagai disiplin ilmu yang sangat luas, termasuk seni, sastra, antropologi, media massa, dan lainnya. Kajian semiotik adalah metode untuk menganalisis dan memberikan makna terhadap simbol-simbol yang ada pada pesan atau teks. Novel digital, atau yang umum dikenal sebagai web novel, selalu menjadi sarana untuk mengungkapkan kreativitas dan menikmatinya tanpa batasan waktu dan biaya. Novelis web bisa mulai menciptakan cerita tanpa perlu mengikuti tenggat waktu dan semua orang dapat menikmatinya di mana saja tanpa harus membayar.

Kata kunci: Novel digital, Semiotika, Peningkatan

Article history

DOI: 10.35329/jp.v7i2.6343

Received : 2025-10-20 | Received in revised form : 2025-11-21 | Accepted :2025-11-25

1. PENDAHULUAN

Mengintegrasikan media dan teknologi ke dalam praktik pendidikan tidak hanya baik tetapi juga penting dalam dunia digital saat ini, di mana teknologi hadir dalam hampir setiap aspek kehidupan sehari-hari. Dunia dengan cepat menjadi lebih digital, dan seiring dengan itu, cara lama mengajar dan belajar pun berubah untuk memberi ruang bagi platform dan teknologi baru yang meningkatkan pendidikan (Al Yakin, dkk. 2024).

Kemajuan teknologi di ruang kelas memiliki dampak yang luas pada penyampaian, aksesibilitas, dan keterlibatan pengetahuan, jauh melampaui sekadar mengganti perangkat digital dengan buku teks. Berbagai gaya dan kebutuhan belajar dapat dipenuhi dengan menggabungkan media dan teknologi ke dalam proses pembelajaran, menjadikannya lebih menarik, dinamis, dan mudah diakses. Simulasi interaktif, aplikasi pendidikan, alat internet, dan presentasi multimedia semuanya membantu siswa memvisualisasikan dan mengalami ide-ide sulit dengan cara yang tidak dapat dilakukan oleh teknik tradisional (Apriani, dkk. 2024; Aeni, dkk. 2024).

Selain itu, siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, memiliki akses ke berbagai sumber daya, dan berpartisipasi dalam kelas virtual dengan orang lain dari mana saja di dunia berkat kemajuan teknologi yang memungkinkan pengalaman pendidikan yang lebih disesuaikan (Muthmainnah, dkk. 2024). Siswa juga lebih siap untuk berhasil dalam lingkungan yang semakin digital sebagai hasil dari integrasi ini, yang menekankan pentingnya literasi digital di masa depan. Penggunaan media dan teknologi di kelas kini penting untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mempersiapkan siswa untuk tantangan masyarakat saat ini (Muthmainnah, dkk. 2024).

Contoh alat teknologi tersebut adalah aplikasi Noveltoon, yang menyediakan cara mudah bagi pengguna Android untuk membaca buku gratis melalui Play Store. Menurut Dewi, dkk. (2023) menjelaskan bahwa Noveltoon, yang dapat ditemukan di Play Store, memberikan sentuhan baru pada genre buku web dengan menggabungkan dua gaya penulisan yang berbeda—format teks klasik dan format berbasis obrolan (Hilaliyah, 2024). Di antara banyak hal yang membuat aplikasi ini istimewa adalah novel yang ditawarkannya, kemudahan bagi pengguna untuk menavigasinya, dan platform yang disediakan untuk para penulis yang bercita-cita tinggi untuk memamerkan karya mereka. Noveltoon memiliki banyak manfaat, seperti yang dikemukakan oleh Simbolon, dkk. (2022).

Platform ini mendukung berbagai genre novel, pembaca dapat memberikan komentar dan hadiah berupa uang kepada penulis, dan pengguna dapat mengunduh versi gratis dari novel baru. Jika orang lebih suka mendengarkan novel daripada membacanya,

mereka dapat melakukannya melalui opsi audio platform tersebut. Berkat banyaknya fitur yang bermanfaat, Noveltoon menjadi tempat yang tepat bagi para penulis untuk memamerkan karya mereka dan bahkan menghasilkan uang. Noveltoon juga merupakan alat yang menyenangkan dan interaktif bagi para pembaca.

Semiotika adalah subdisiplin ilmu yang mempelajari tanda ini dalam bidang ilmu linguistik. Semiotika ini tidak hanya ditemukan dalam tulisan karena berasal dari ilmu linguistik, tetapi juga ditemukan dalam musik dan film. Dalam kasus seperti ini, tanda yang dimaksud pada akhirnya dapat menunjukkan makna atau sesuatu hal lainnya yang tersembunyi di balik tanda itu sendiri. Dengan kata lain, keberadaan tanda tersebut pada akhirnya akan mewakili sesuatu yang terkait dengan objek tertentu.

Objektif ini memiliki kemampuan untuk membawa dan mengkomunikasikan informasi dalam bentuk tanda. Pada dasarnya, semiotika adalah bidang yang menyelidiki makna tanda, termasuk mitos dan metafora yang berkaitan dengan mereka.

Dalam penelitian ini, semiotika digunakan melalui beberapa tahap. Pada tahap pertama penandaan, hubungan antara penanda (ekspresi) dan petanda (isi) dalam tanda dengan dunia luar didefinisikan. Roland Barthes menyebutnya "konotasi", yang merujuk pada makna tingkat kedua dari tanda. Tanda berinteraksi dengan perasaan atau emosi pembaca dan prinsip budaya.

Konotasi memiliki makna subjektif dengan kata lain, makna adalah representasi tokoh tentang subjek dan bagaimana konotasi menggambarannya. Konotasi bekerja pada tataran subjektif, sehingga keberadaannya tidak didasarkan pada makna isi tataran kedua, melainkan melalui mitos. Mitos berasal dari kelas sosial yang dominan dan merupakan cara budaya menjelaskan atau memahami beberapa fenomena alam. Ideologi dibangun melalui mitos. (Indiwan, 2013)

Menurut Barthes, teks adalah penanda, dan konteks tanda adalah petanda. Latar belakang karakter dilihat pada (1) penanda dan (2) penanda pada tahap pertama pemeriksaan tanda. Pada tahap ini, hanya tanda dalam bahasa yang diperiksa, meskipun ada lebih banyak karakter denotatif. Pemahaman bahasa ini memungkinkan kita untuk melanjutkan ke tahap kedua, yang mempelajari tanda-tanda konotatif. Dalam tahap ini, misalnya, konteks budaya memengaruhi penelitian.

Barthes juga melihat "mitos" yang membentuk Masyarakat. Menurut Barthes, "mitos" terdapat pada penandaan Tingkat kedua, sehingga setelah terbentuknya system tanda-tanda yang ditandai tanda tersebut menjadi penanda baru, yang kemudian memiliki penanda kedua dan menghasilkan tanda baru. Jadi, Ketika sebuah tanda memiliki makna konotatif berubah menjadi makna denotative, makna konotatifnya hilang. Roland Barthes mengatakan bahwa mitos adalah tingkat makna tertinggi.

Ketika tanda dengan makna denotatif berkembang menjadi makna konotatif, makna denotatif tersebut menjadi mitos. Misalnya, ketika singa dianggap sebagai raja hutan, dia memiliki konotasi "keren dan buas", yang kemudian menjadi gagasan umum yang dikaitkan dengan binatang singa. Akibatnya, singa bukan lagi konotasi tetapi menjadi sebutan untuk makna tingkat kedua. Akhirnya, "singa yang mengerikan dan ganas" dianggap sebagai mitos.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tiga poin utama yaitu:

- a. Denotasi: makna pertama harus benar, nyata, jelas, dan tegas
- b. Konotasi: makna kedua dipengaruhi oleh emosi, perasaan, dan nilai budaya.
- c. Mitos: makna ketiga dapat dilihat sebagai nilai yang diyakini dan sudah mendominasi di lingkungan Masyarakat.

2. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Studi penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, yang secara singkat didefinisikan sebagai bidang yang menyelidiki makna tanda atau simbol. Sampai saat ini, istilah semiotika dan semiologi masih digunakan. Istilah lain untuk sejarah linguistik, seperti semasiologi, semimik, dan semik, digunakan untuk menunjukkan disiplin ilmu yang menyelidiki makna atau makna tanda atau simbol. Sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilihat oleh norma sosial sebagai sesuatu yang berbeda. Menurut Sobur (2004), semiotika sekarang dapat didefinisikan sebagai bidang yang mempelajari hal-hal yang paling beragam dan peristiwa dari semua budaya dengan menggunakan tanda.

Fokus penelitian Barthes tentang tanda adalah pembaca. Meskipun konotasi adalah ciri khas tanda, fungsinya bergantung pada partisipasi pembaca. Barthes membahas secara mendalam apa yang sering disebut sebagai sistem nilai orde kedua, yang dibangun di atas sistem sebelumnya. Dalam mitologinya, dia membedakannya dengan sistem konotatif, yang berbeda dari sistem denotatif atau tingkat makna pertama. Barthes membuat peta cara tanda berfungsi setelah Elmtsev menyelesaikannya (Sobur, 2004).

Bagan 3.1: peta tanda Roland Barthes

| | | |
|--|------------------------|--|
| 1. Signifier (penanda) | 2. Signified (petanda) | |
| 3. Denotatif sign (tanda denotatif) | | |
| 4. Connotative signifier (penanda konotatif) | | 5. Connotative Signified (petanda konotatif) |

6. Connotative sign (tanda konotatif)

Terlihat dari peta semiotika Roland Barthes di atas bahwa tanda denotatif (3) terdiri dari penanda (1) dan petanda (2), dan tanda konotatif (4) menafsirkan petanda. Dengan demikian, tanda konotasi (6) dalam konsep Roland Barthes tidak hanya memiliki makna tambahan, tetapi juga mengandung kedua makna utama, penanda dan petanda. Oleh karena itu, ini merupakan kontribusi yang sangat penting dari Barthes untuk memperbaiki semiologi Saussure, yang berfokus pada makna denotatif. Sobur, 2004.

B. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat penelitian

Studi penelitian ini dilakukan di Ruang Forum Online atau Komunitas Penulis - Platform seperti Wattpad. Di mana penulis dan pembaca mendiskusikan makna dan simbol dalam karya mereka.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada saat peneliti memperhatikan bagaimana simbol-simbol baru dan cara komunikasi dalam novel digital yang dapat mempengaruhi narasi dan makna dalam novel digital.

C. Variabel penelitian

Berdasarkan judul penelitian, maka masalah yang akan dikaji dalam novel digital berbasis noveltoon ialah studi semiotika. Variabel yang dimaksudkan dalam sebuah penelitian ini adalah tanda, petanda, dan penanda.

D. Subjek Penelitian

Penelitian tersebut berfokus dalam analisis studi semiotika penggunaan tanda-tanda (seperti gambar, ikon, atau elemen interaktif) dalam novel digital dan bagaimana mereka berkontribusi pada makna keseluruhan cerita.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian semiotika Roland Barthes pada novel digital, instrumen yang digunakan umumnya bertujuan untuk mengevaluasi komponen tanda yang ada di dalam teks digital, serta bagaimana suatu tanda ini demikian dapat membentuk suatu makna dalam konteks budaya dan sosial yang lebih panjang. Berikut adalah beberapa instrumen yang dapat digunakan untuk penelitian semiotika Roland Barthes pada novel digital:

1. Kode visual: novel digital sering kali menggunakan gambar, ilustrasi, atau elemen grafis untuk mendukung narasi, peneliti dapat menganalisis cara gambar atau simbol-simbol visual berfungsi dalam teks untuk membangun makna.
2. Kode teks: mengidentifikasi penggunaan font, ukuran teks, warna, atau bahkan interaktivitas teks dalam novel digital, yang semuanya dapat memberikan lapisan makna tambahan dalam narasi.

F. Desain Penelitian

Penelitian semiotika pada novel digital berfokus pada bagaimana tanda, symbol, dan kode digunakan dalam teks digital untuk membentuk makna dan pengalaman pembaca. Semiotika adalah teori dan metode analisis yang mengamati cara tanda dan simbol berfungsi dalam konteks komunikasi. Dalam konteks novel digital, ini bisa mencakup elemen-elemen seperti teks, interaktivitas dan struktur naratif.

Desain penelitian semiotika pada novel digital akan menggabungkan analisis suatu tandadan interperasim makna yang terkandung didalamnya. Dalam penelitian ini akan lebih focus pada berbagai bentuk tanda dan simbol yang digunakan dalam sebuah novel digital, yang bisa melibatkan analisis teks(linguistik), dan interaktif (pilihan pembaca, navigasi). Berikut adalah beberapa elemen yang bisa dianalisis:

Teks (verbal):

- Denotasi dan konotasi teks: analisis makna literar dan simbol dari Bahasa yang digunakan dalam novel digital, misalnya, analisis terhadap pilihan kata, gaya Bahasa, dan metafora yang digunakan oleh penulis.
- Interkstualitas: mengidentifikasi rujukan atau hubungan dengan teks lain, baik secara eksplisit(kutipan langsung) maupun implisit (referensi budaya atau sastra).

Interaktivitas

- Pilihan pembaca: jika novel digital adalah interaktif, analisis bagaimana pilihan yang dapat dibuat oleh pembaca (misalnya menentukan alur cerita atau memilih dialog) berfungsi sebagai kode dalam membentuk narasi dan makna.
- Hubungan tanda dan pembaca: analisis cara pembaca berinteraksi dengan teks dan bagaimana interkativitas ini menghasilkan makna yang unik. Ini bisa mencakup analisis terhadap bagaimana pilihan pembaca memengaruhi jalnnya cerita dan pembentukan makna melalui control yang mereka miliki.

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun bagian penting dalam penelitian ini adalah Teknik pengumpulan data, yang membutuhkan suatu alat penelitian yang akurat karena sangat menentukan kualitas peneltian. Pada titik ini, peneliti mengumpulkan data dari subjek penelitian. Mereka dapat menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, seperti:

1. Analisis teks: membaca dan mengidentifikasi elemen-elemen semiotik dalam teks novel digital. Ini termasuk analisis pilihan kata, struktur kalimat, serta penggunaan metafora dan simbol dan narasi.

2. Observasi interaktivitas: jika novel digital bersifat, pengumpulan data dapat melibatkan observasi terhadap pilihan-pilihan pembaca yang memengaruhi jalan ceritanya. Ini bisa berupa pilihan karakteratau jalur narasi alternatif.

H. Teknik Analisis Data

Cara atau metode yang bisa digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Tujuan dari penelitian inni adalah untuk bisa mengetahui metode pengumpulan data yang tepat. Setelah data terku,pul analisis dilakukan untuk menggali semua makna yang terkandung dalam tanda-tanda:

1. Analisis denotatif dan konotatif: meneliti makna literar (denotatif) dan sebuah makna yang lebih dalam atau tersirat (konotatif) dari semua tanda-tanda yang ada, baik dalam sebuah teks maupun visual. Misalnya, menganalisis apakah sebuah gambar karakter tertentu memiliki konotasi budaya atau sosial tertentu.
2. Analisis struktural: memeriksa bagaimana struktur naratif (misalnya alur cerita, karaterisasi, dan dialog) bekerja dalam teks untuk membentuk makna.
3. Analisis intertekstualitas: memeriksa referensi atau hubungan antara novel digital yang dianalisis dan karya-karya sastra atau budaya lainnya untuk memeahami bagaimana teks-teks ini saling berkomunikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Struktur Sistem Tanda dalam Novel Digital

Implementasi *Tenggelamnya kapal Van Der Wijck* dan *Dilan 1990* dalam format digital menciptakan bentuk pemaknaan baru. Hal ini disebabkan oleh rekayasa tanda yang dilakukan pengadaptasi dalam menyampaikan pesan, tokoh, dialog, dan konflik melalui pendekatan visual dan bahasa kontemporer.

2. Analisis Semiotika Roland Barthes

Roland barthers membagi makna menjadi dua tataran: makna denotatif (langsung) dan makna konotatif (budaya/simbolik). Proses ini mencakup penanda, petanda, dan akhirnya menjadi tanda.

a. Penanda (Signifier)

Penanda adalah bentuk yang tampak atau terdengar dalam teks, baik berupa kata, gambar, ilustrasi, gaya bahasa, hingga narasi. Dalam kedua novel digital:

- Contoh Penanda – *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*:

- Ilustrasi Zainuddin yang bersandar sendiri di tepi dermaga dengan latar laut senja.
- Kalimat: “Hayati, kaulah bintang di malam-malam gelapku...”
- Contoh Penanda – Dilan 1990:
 - Karakter Dilan digambarkan mengenakan jaket motor dan senyum jenaka.
 - Kalimat: “Jangan rindu. Berat. Kamu nggak akan kuat. Biar aku saja.”

b. Petanda (Signified)

petanda adalah ide atau makna yang terkait dengan penanda. Dalam hal ini:

- Petanda – *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*:
 - Kesedihan karena cinta yang terhalang adat dan status sosial.
 - Simbol kesendirian, ketidakberdayaan melawan sistem sosial.
- Petanda – *Dilan 1990*:
 - Cinta masa remaja yang manis dan lucu.
 - Gaya ekspresi laki-laki cuek tapi romantis dalam budaya populer.

c. Tanda (Sign)

tanda adalah hasil dari hubungan antara petanda dan penandayang membentuk makna yang konsisten. Perbedaan cara memaknai cinta antara dua novel tersebut menunjukkan perbedaan tanda yang dibentuk.

- Tanda – *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*:

Cinta sebagai tragedi sosial dalam masyarakat patriarki dan adat yang kaku.
- Tanda – *Dilan 1990*:

Cinta sebagai fase menyenangkan, personal, dan penuh kebebasan ekspresi.

3. Rekayasa Semiotika dalam Platform Digital

a. Perubahan Fungsi Tanda

Dalam konteks Roland Barthes, tanda tidak bersifat tetap. Ia dapat direkayasa atau dikonstruksi ulang dalam konteks sosial-budaya yang baru. Dalam adaptasi digital:

- Tanda tragedi sosial dalam Hamka → direduksi menjadi romansa individual di NovelToon.
- Tanda cinta remaja dalam Dilan → diperkuat menjadi mitos romantisme anak muda ideal, bahkan cenderung utopis.

b. Perpindahan Makna melalui Mitos (Mythologies)

Barthes menyatakan bahwa tanda bisa naik ke tataran mitologis, yaitu ketika tanda dalam budaya menjadi simbol yang dianggap "alami" padahal dibentuk oleh ideologi.

- Mitos dalam *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* versi digital:
 - Bahwa cinta selalu kalah karena takdir dan aturan kuno.
 - Cinta sejati sering kali datang terlambat.
- Mitos dalam *Dilan 1990*:
 - Bahwa laki-laki ideal adalah yang “cuek tapi romantis”.
 - Cinta remaja adalah pengalaman manis yang membekas seumur hidup.

c. Elemen Pop Culture sebagai Penguat Tanda Baru

Dalam format digital, kedua novel dimasukkan ke dalam konteks budaya populer. Hal ini terlihat dari:

- Gaya ilustrasi: lebih ringan, ekspresif, penuh warna.
- Emotikon dan chat-style: digunakan dalam dialog digital.
- Referensi musik, motor, fashion: memperkuat penanda budaya kontemporer.

Contoh:

- Dialog Hayati di versi digital: “Kita nggak mungkin... karena dunia kita beda banget.”
- Dialog Milea di *Dilan 1990*: “Dia beda... tapi bikin nyaman.”

Dua kutipan ini membentuk mitos modern: cinta adalah pertarungan melawan keadaan, tapi kadang juga hanya soal perasaan nyaman. Berikut korpus data dari analisis semiotika novel digital berbasis noveltoon:

Identifikasi Teks dan Tanda dalam Novel
“Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck” (HAMKA)
Identifikasi Teks dan Tanda dalam Novel “Dilan 1990”
(Pidi Baiq)

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilator belakang oleh perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi, khususnya dalam bidang literasi digital yang telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan teks sastra. Salah satu fenomena yang muncul dalam konteks ini adalah kehadiran platform digital seperti *NovelToon*,

yang menjadi ruang distribusi sekaligus konsumsi karya sastra dalam bentuk baru—yakni novel digital. Novel digital tidak sekadar memindahkan teks cetak ke layar, melainkan menciptakan ruang kreatif baru yang memungkinkan rekonstruksi narasi, penyesuaian gaya bahasa, dan penyisipan elemen visual serta interaktif. Dalam konteks ini, pemaknaan terhadap karya sastra mengalami pergeseran dan bahkan rekayasa, seiring dengan perubahan medium dan audiens. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif bagaimana proses rekayasa semiotika terjadi dalam novel digital berbasis platform *NovelToon*, dengan menggunakan metodologi semiotika Roland Barthes. Barthes, dalam pemikirannya, menolak pandangan bahwa makna suatu teks bersifat tetap dan objektif. Sebaliknya, ia melihat makna sebagai sesuatu yang dibentuk oleh hubungan antara *penanda (signifier)*, yaitu bentuk fisik tanda seperti kata, gambar, atau simbol, dan *petanda (signified)*, yakni konsep atau ide yang ditunjuk oleh penanda. Gabungan keduanya melahirkan *tanda (sign)* yang bermakna, namun makna tersebut tidak pernah final karena selalu berada dalam proses pembacaan dan penafsiran ulang oleh subjek yang berbeda dalam konteks budaya yang berbeda pula.

Objek penelitian ini adalah dua karya sastra Indonesia yang sangat populer namun memiliki latar belakang sosial, historis, dan kultural yang berbeda:

1. Tenggelamnya kapal Van Der Wijck yang ditulis oleh Haji Abdul Malik Karim Amrullah (Hamka), yang mewakili sastra klasik Indonesia dengan latar sosial yang kuat dan bertumpu pada nilai-nilai adat, agama, dan konflik sosial.
2. *Dilan 1990* karya Pidi Baiq, yang merepresentasikan karya populer modern dengan gaya naratif ringan, romantis, dan dekat dengan kehidupan remaja urban masa kini.

Kedua karya ini telah diadaptasi ke dalam versi digital di platform seperti *NovelToon*, dengan penyajian yang berbeda dari versi cetaknya. Adaptasi tersebut melibatkan berbagai perubahan, baik dari segi narasi, karakterisasi, gaya bahasa, hingga penggunaan ilustrasi visual dan fitur interaktif yang khas dari media digital. Dalam hal ini, proses adaptasi tidak hanya berfungsi sebagai alih wahana (transposisi medium), tetapi juga sebagai rekayasa makna yang dapat menggeser atau menambahkan nilai-nilai baru pada teks sumber.

Metode penelitian deskriptif yang digunakan memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara mendalam melalui pengamatan, interpretasi, dan deskripsi fenomena berdasarkan data teks dan visual. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pembacaan mendalam (close reading) menyeluruh terhadap kedua novel dalam versi digitalnya, serta melalui pencatatan naratif dan analisis terhadap elemen-elemen semiotik yang muncul, seperti pilihan kata, gaya

ilustrasi, simbolisme, struktur naratif, dan konteks budaya yang membentuk atau dipengaruhi oleh tanda-tanda tersebut.

Penelitian ini menempatkan kedua karya sebagai representasi dari dua zaman dan gaya penulisan yang berbeda. Dengan menghubungkan kedua novel tersebut melalui lensa semiotika Roland Barthes, peneliti berusaha mengungkap bagaimana tanda-tanda dalam teks mengalami pembentukan ulang (rekayasa) di ranah digital, bagaimana petanda dikaitkan dengan nilai-nilai sosial kontemporer, serta bagaimana tanda-tanda tersebut menghasilkan makna baru dalam konteks pembaca modern, khususnya generasi digital yang mengakses karya sastra melalui gawai.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendapatkan pemahaman tentang makna sastra direproduksi ulang dalam era digital, bagaimana adaptasi terhadap budaya populer dan teknologi digital memengaruhi pemaknaan karya sastra, dan sejauh mana proses rekayasa semiotika berperan dalam pembentukan narasi dan identitas karakter dalam dua novel yang dianalisis. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat membantu penelitian sastra digital, teori semiotika, serta pemahaman yang lebih luas tentang dinamika produksi dan konsumsi teks dalam era literasi digital.

1. Struktur Sistem Tanda dalam Novel Digital

Adaptasi novel klasik dan modern ke dalam bentuk digital, khususnya melalui platform seperti *NovelToon*, menghadirkan cara baru dalam memahami dan menginterpretasi karya sastra. Melalui proses adaptasi ini, sistem tanda dalam karya mengalami transformasi yang tidak hanya memindahkan bentuk teks ke format digital, tetapi juga melakukan rekayasa makna melalui visualisasi, pengubahan gaya bahasa, serta penyesuaian latar dan narasi agar lebih relevan dengan konteks budaya digital kontemporer.

Secara struktural, sistem tanda dalam novel *Tenggelamnya kapal Van Der Wijck* dan *Dilan 1990* yang telah diadaptasi ke dalam format digital menunjukkan perbedaan yang mencolok. Meskipun keduanya mengusung tema cinta, konstruksi tanda, baik penanda, petanda, maupun makna akhirnya (tanda), menunjukkan arah interpretatif yang berbeda.

Rekayasa semiotik menunjukkan bahwa pembacaan ulang teks dalam era digital tidak netral. Adaptasi mengandung ideologi tersendiri yang disisipkan dalam format modern, terutama menyangkut persepsi cinta, identitas, dan kebebasan.

2. Analisis Semiotika Roland Barthes

Dalam temuan semiotika Roland Barthes, makna dalam sebuah teks bersifat dinamis dan tidak absolut. Teks dapat dimaknai secara beragam sesuai dengan konteks sosial, budaya, dan ideologis yang melingkupinya. Barthes membagi proses pemaknaan ini dalam dua tataran utama: makna denotatif dan makna konotatif. Ia juga menyusun struktur makna berdasarkan tiga unsur utama semiotika: tanda (sign), petanda (signified) dan penanda (signifier). Ketiganya membentuk aturan tanda yang kompleks dan bisa mengalami rekayasa, terutama ketika teks dipindahkan ke dalam platform digital yang memiliki karakter budaya pop dan visual yang kuat. Dalam perspektif Roland Barthes, makna dalam suatu teks tidak bersifat tetap. Barthes membagi proses pembentukan makna dalam dua tataran utama:

1. Makna denotatif: makna literal, langsung, dan eksplisit.
2. Makna konotatif: makna implisit yang muncul melalui interpretasi budaya, ideologi, dan simbol sosial.

Tataran makna ini dibangun atas tiga unsur semiotik utama:

- Penanda (signifier): bentuk fisik, misalnya kata, gambar, warna, ataupun gaya.
- Petanda (signified): ide atau gagasan yang ditunjukkan oleh penanda
- Tanda (sign): kesatuan antara petanda dan penanda yang menciptakan makna tertentu.

a. Penanda (Signifier)

Dalam versi digital, penanda muncul dalam berbagai bentuk: ilustrasi visual, ekspresi karakter, gaya bahasa dalam dialog, emotikon, bahkan dalam pemilihan warna latar.

Contoh Penanda – Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck:

- Ilustrasi Zainuddin yang bersandar sendiri di tepi dermaga dengan latar senja berwarna jingga keemasan.
- Kutipan naratif: *“Hayati, kaulah bintang di malam-malam gelapku...”*
- Warna kelabu mendominasi suasana naratif—menandakan kemurungan dan keterasingan.

Contoh Penanda – *Dilan 1990*:

- Karakter Dilan digambarkan dengan jaket motor, rambut gondrong rapi, serta senyum khas.
- Kutipan terkenal: *“Jangan rindu. Berat. Kamu nggak akan kuat. Biar aku saja.”*
- Tampilan ilustrasi penuh warna pastel, menghadirkan suasana remaja yang ringan.

b. Petanda (Signified)

Petanda adalah gagasan yang diasosiasikan pembaca terhadap penanda tertentu.

Petanda – Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck:

- Cinta yang gagal karena tekanan adat dan ketimpangan status sosial.
- Simbol ketidakberdayaan dalam menghadapi sistem nilai lama.
- Kesendirian Zainuddin sebagai metafora dari keterasingan modern di tengah kemajuan.

Petanda – *Dilan 1990*:

- Cinta sebagai pengalaman ringan, spontan, dan tidak terlalu dramatis.
- Dilan digambarkan sebagai representasi laki-laki idaman: cuek, lucu, tapi perhatian.
- Kehidupan remaja sebagai dunia yang penuh kenangan manis dan kebebasan emosional.

c. Tanda (Sign)

Tanda sebagai produk dari hubungan penanda dan petanda membentuk makna baru yang dapat dimaknai secara individual maupun kolektif.

Tanda – Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck:

- Cinta ialah tragedi dalam masyarakat yang dikekang oleh sistem nilai tradisional.
- Perjuangan cinta adalah simbol perlawanan terhadap norma yang membatasi kebebasan individu.

Tanda – *Dilan 1990*:

- Cinta adalah fase menyenangkan dalam hidup remaja.
- Menyukai seseorang adalah bentuk ekspresi bebas tanpa beban budaya yang berat.

3. Tataran Makna dalam Versi Digital

a. Penanda (Signifier)

Penanda adalah bentuk konkret yang dapat dikenali oleh indra: kata, ilustrasi, warna, gaya bahasa, dan elemen visual lainnya. Dalam novel digital, penanda tidak hanya berupa teks naratif, tetapi juga mencakup ilustrasi, emotikon, dan desain latar.

- *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* versi digital menggunakan visualisasi klasik-romantis: ilustrasi Zainuddin yang bersandar sendiri di tepi dermaga dengan latar senja jingga, ekspresi wajah melankolis, serta dominasi warna kelabu dan jingga pudar. Kalimat seperti “*Hayati, kaulah bintang di malam-malam gelapku...*” mempertegas nuansa kesepian dan penyesalan.
- Sebaliknya, *Dilan 1990* tampil dengan penanda khas budaya remaja urban: ilustrasi Dilan mengenakan jaket motor, rambut gondrong, senyum jenaka, serta pemakaian warna pastel cerah yang menciptakan kesan ringan dan santai. Kalimat “*Jangan rindu. Berat. Kamu nggak akan kuat. Biar aku saja.*” menjadi penanda verbal yang merepresentasikan gaya ekspresi populer dan khas generasi milenial.
- Tanda yang dibentuk dalam *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* adalah bahwa cinta sejati sering kali kandas karena takdir dan struktur sosial, dan bahwa kejujuran perasaan tidak cukup untuk melawan kekuasaan adat. Ini menciptakan citra tragis dan serius tentang cinta.
- Di sisi lain, tanda yang muncul dalam *Dilan 1990* adalah bahwa cinta adalah sesuatu yang ringan, menyenangkan, dan bebas dari tekanan sosial yang mendalam. Karakter Dilan bahkan menjadi ikon budaya remaja: cuek, sederhana, tapi menyentuh hati.

4. Rekayasa Semiotika dalam Platform Digital

4.1. Perubahan Fungsi Tanda

Tanda dalam teks digital tidak bersifat statis; ia dapat direkayasa ulang untuk mencocokkan pasar dan audiens. Proses ini terlihat jelas dalam perbandingan kedua novel:

- Hamka dalam versi asli menyampaikan kritik terhadap ketimpangan sosial dan kekuatan adat, namun dalam versi digital, pesan tersebut disederhanakan menjadi romansa tragis, tanpa banyak eksplorasi tentang adat Minangkabau.
- Dilan, sebagai karakter dalam novel Pidi Baiq, justru mengalami penguatan tanda. Ia dikonstruksi secara digital menjadi ikon remaja ideal, hampir seperti “dewa cinta” dalam budaya populer, lengkap dengan gaya, dialog, dan tingkah laku khas anak muda.

Rekayasa tanda ini menunjukkan bagaimana narasi klasik dan kontemporer sama-sama dimodifikasi agar sesuai dengan ekspektasi generasi digital, yang lebih responsif terhadap visual, humor, dan ekspresi langsung.

4.2. Perpindahan Makna melalui Mitos (Mythologies)

Dalam teori Barthes, mitos adalah bentuk makna sekunder yang menjadikan suatu tanda sebagai sesuatu yang terlihat “alami” atau “normal”. Dalam konteks digital:

- Mitos dalam *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* adalah bahwa cinta akan selalu terhalang oleh takdir dan aturan budaya, dan bahwa penderitaan adalah bagian tak terhindarkan dari mencintai orang yang salah dalam masyarakat patriarkal.
- Mitos dalam *Dilan 1990* adalah bahwa laki-laki ideal adalah yang sederhana, jenaka, dan romantis tanpa harus serius, dan bahwa cinta remaja adalah kenangan terindah yang layak dikenang selamanya.

Penanda dalam platform digital menekankan pengalaman visual dan emosional yang cepat ditangkap oleh pembaca, berbeda dengan versi cetak yang lebih naratif dan imajinatif.

b. Petanda (Signified)

Petanda adalah ide atau gagasan makna yang dikaitkan oleh pembaca terhadap penanda (signifier) yang mereka lihat atau baca.

- Dalam *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*, petanda dari visual Zainuddin dan narasi puitis adalah perasaan terpinggirkan, patah hati karena norma sosial, dan kesedihan karena ketidakberdayaan menghadapi adat. Gambaran kesendirian Zainuddin adalah metafora dari keterasingan manusia dalam struktur budaya yang keras.
- Sementara itu, dalam *Dilan 1990*, petanda dari visual Dilan dan gaya dialognya adalah sosok laki-laki yang nyelenah tapi romantis, yang menggambarkan kebebasan emosional dalam cinta remaja. Dilan menjadi representasi anak muda yang bebas mengekspresikan cinta tanpa tekanan sosial yang kaku.

Kedua novel menyiratkan makna yang sangat berbeda, meskipun sama-sama berbicara tentang cinta. Satu merepresentasikan cinta sebagai konflik dan pengorbanan, yang lain sebagai pengalaman manis dan jenaka.

c. Tanda (Sign)

Tanda adalah hasil akhir dari hubungan antara penanda dan petanda. Dalam konteks ini, tanda-tanda yang terbentuk memiliki implikasi budaya dan ideologis yang signifikan.

Mitos-mitos ini tidak hanya membentuk persepsi pembaca, tetapi juga memperkuat stereotip dan ideologi tertentu dalam budaya populer.

4.3. Elemen Pop Culture sebagai Penguat Tanda Baru

Dalam adaptasi digital, banyak elemen pop culture digunakan sebagai penguat tanda baru yang lebih mudah diterima audiens masa kini:

- Gaya ilustrasi dibuat lebih ringan dan ekspresif, menyerupai anime atau manga Jepang, dengan warna pastel yang menimbulkan nuansa lembut dan menghibur.
- Dialog ditulis seperti chat, dengan emotikon dan bahasa tidak formal, untuk memberi kesan akrab dan kekinian.
- Referensi budaya populer, seperti motor RX King, lagu-lagu lama Indonesia, atau gaya pacaran anak SMA zaman sekarang, memberi pembaca titik koneksi dengan dunia nyata mereka.

Contoh kalimat digital seperti:

- *Hayati versi digital*: “Kita nggak mungkin... karena dunia kita beda banget.”
- *Milea versi digital*: “Dia beda... tapi bikin nyaman.”

menunjukkan bagaimana makna cinta tidak lagi diasosiasikan dengan perjuangan besar atau konflik sosial, tetapi lebih kepada kenyamanan emosional dan keintiman personal yang tidak menuntut perlawanan terhadap sistem.

Analisis di atas, membawa kita pada Kesimpulan bahwa dalam perspektif Roland Barthes, makna dalam teks digital Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck dan *Dilan 1990* mengalami perubahan dan rekayasa yang signifikan. Perubahan ini terjadi karena:

1. Adaptasi media: Dari teks cetak ke format digital dengan dominasi visual dan interaktivitas.
2. Pengaruh budaya populer: Yang menggeser makna klasik menjadi lebih ringan, ekspresif, dan konsumtif.
3. Ideologi zaman: Yang mengangkat kebebasan emosional, ekspresi diri, dan individualisme sebagai nilai utama dalam narasi cinta.

4. SIMPULAN

Dari Paparan atau penjelasan di atas, maka saya dapat menyimpulkan bahwa Karya-karya sastra umumnya memiliki tanda atau simbol yang merepresentasikan makna tertentu yang perlu dipecahkan. Teori Semiotika Roland Barthes mengutamakan tiga pilar pemikiran yang menjadi inti dari analisisnya, yaitu makna Denotatif,

Konotatif dan Mitos. Sistem pemaknaan pertama disebut dengan Denotatif dan sistem pemaknaan yang kedua disebut dengan Konotatif.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, N., Khang, A., Al Yakin, A., Yunus, M., & Cardoso, L. (2024). Revolutionized teaching by incorporating artificial intelligence chatbot for higher education ecosystem. Dalam *AI-Centric Modeling and Analytics* (pp. 43–76). CRC Press.

Afrida, S. M., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan aplikasi Noveltoon sebagai media pembelajaran prosa untuk siswa. Dalam *Seminar Nasional Daring Sinergi* (Vol. 1, No. 1, pp. 1105–1109).

Al Yakin, A. M., Obaid, A. J., Abdul, L., Warsah, I., Muthmainnah, M., & Elngar, A. A. (2024). Harnessing the power of ChatGPT to explore student metacognitive skills in learning sociology education. Dalam *Advanced Applications of Generative AI and Natural Language Processing Models* (pp. 405–423). IGI Global.

Apriani, E., Muthmainnah, M., Wijayanti, E., Kons, B. A., & Al Yakin, A. (2024). Accelerating students' AI-oriented competency framework for talent management in the digital economy: Models, technologies, applications, and implementation (p. 305).

Badan Bahasa Kemdikbud. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi Kelima). Badan Bahasa Kemendikbud.

Dewi, N. K. D. O., Tantri, A. A. S., & Darmayanti, I. A. M. (2023). Pemanfaatan aplikasi Noveltoon dalam menulis teks resensi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kuta Selatan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 13(4), 253–259.

Fahmy, Z., Pristiwati, R., & Subyantoro, S. (2024). Pembelajaran menulis cerpen berbasis platform sastra siber di Indonesia: Selera industri atau kebutuhan seni? *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 46–56.

Hilaliyah, H., Yulianto, B., Sodik, S., & Supratno, H. (2024). Cyber-bahasa-sastra pada aplikasi di Playstore sebagai model pembelajaran bahasa-sastra mutakhir. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(2), 2029–2039.

Lestary, A. D., Warni, W., & Wulandari, S. (2022). Kode-kode narasi semiotika Roland Barthes dalam novel digital. *Kajian Linguistik dan Sastra*.

Lustyantie, N. (2012). Pendekatan semiotik model Roland Barthes dalam karya sastra Prancis. Makalah disajikan pada *Seminar Nasional FIB UI*, Depok.

Muthmainnah, M., Cardoso, L., Alsbbagh, Y. A. M. R., Al Yakin, A., & Apriani, E. (2024). Advancing sustainable learning by boosting student self-regulated learning and feedback through AI-driven personalized learning in EFL education. Dalam *International Conference on Explainable Artificial Intelligence in the Digital Sustainability* (pp. 36–54). Springer Nature Switzerland.

Muthmainnah, M., Darmawati, B., Khang, A., Al Yakin, A., Obaid, A. J., & Elngar, A. A. (2024). Shaping artificial intelligence-perceived hybrid learning environment at university toward the global talent development strategy. Dalam *AI-Oriented Competency Framework for Talent Management in the Digital Economy* (pp. 219–243). CRC Press.

Simbolon, H., Resmi, R., Nasution, T., & Marini, N. (2022). Model pembelajaran berbasis proyek dengan penggunaan aplikasi Noveltoon terhadap kemampuan menulis naskah drama. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 10(2), 74–77.