

ANALISIS TANDA DALAM FILM *THE BLACK PANTHER*

KARYA RYAN COOGLER

JURNAL SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat

Mencapai gelar Sarjana Sastra

Jurusan Sastra Inggris

Oleh

ANNISA ANASTHASYA

15091102053



UNIVERSITAS SAM RATULANGI

FAKULTAS ILMU BUDAYA

MANADO

2019

ANALISIS TANDA DALAM FILM *THE BLACK PANTHER* KARYA RYAN COOGLER

Annisa Anasthasya¹

Dra. Rosalina R. Raming, DEA²

Dr. Jultje A.J. Rattu, S.S., M.Mktg³

ABSTRACT

This research entitles “Analisis Tanda dalam Film The Black Panther Karya Ryan Coogler”. The aims of this research are to identify and classify the types of signs as well as to analyze the meaning of signs used in The Black Panther film. The writer uses the theory of Charles Sanders Pierce in the process of identifying, classifying, and analyzing each scene containing the signs used the representament aspect. The method used in this study is a descriptive method. To finish this study, the writer read some concepts related to the title about sign analysis and also downloaded resources from the internet. In collecting the data, the writer has watched 15 times The Black Panther film which is the object of the research. In addition to watching, the writer took pieces of images or visuals (screenshot) from film scenes that are needed for research. The result of this research shows that based on the theory of Pierce there are three types of signs, namely icons, indexes, and symbols. There are 6 icon, 10 index, and 11 symbol. They were found from 22 scenes in The Black Panther film and each sign has different meanings.

Keywords: *Sign, Black Panther Film, Descriptive Methods*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tanda terdapat disetiap tempat, kata merupakan tanda, demikian pula gerak isyarat, lampu lalu lintas, bendera dan sebagainya. Struktur karya sastra, struktur film, bangunan (arsitektur) atau nyanyian burung dapat dianggap sebagai tanda (Sudjiman dan van Zoest, 1992).

¹Mahasiswa yang bersangkutan

²Dosen Pembimbing Materi

³Dosen Pembimbing Teknis

Tanda adalah segala sesuatu—warna, isyarat, kedipan mata, objek, rumus matematika, dan lain-lain—yang merepresentasikan sesuatu yang lain selain dirinya (Danesi, 2011:6). Tanda merupakan bagian dari ilmu semiotika yang menandai sesuatu hal atau keadaan untuk menerangkan atau memberitahukan objek kepada subjek (Santosa, 1993:4).

Tanda-tanda (*signs*) merupakan basis dari seluruh komunikasi. Manusia dengan perantaraan tanda-tanda, dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya (Little John, dalam Sobur 2017:15). Saussure (1959) menyebut ilmu tanda ini dengan istilah dalam bahasa Perancis “*la semiologie*”. Menurut Saussure, dalam *Course in General Linguistics*, semiologi adalah “ilmu yang mengkaji tentang peran tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial”.

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari kata Yunani “*semeion*” yang berarti “tanda” (Nöth 1995: 13). Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya. Secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, dan seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco, 1979: 6&16).

Kebudayaan merupakan sebuah pola dari makna-makna yang tertuang dalam simbol-simbol yang diwariskan melalui sejarah. Kebudayaan adalah sebuah sistem dari konsep-konsep yang diwariskan dan diungkapkan dalam bentuk-bentuk simbolik melalui mana manusia berkomunikasi, mengabadikannya, dan mengembangkan pengetahuan tentang kehidupan ini dan bersikap terhadap kehidupan ini (Geertz, 1992).

Eco mendefinisikan semiotika sebagai program penelitian yang "mempelajari semua proses budaya sebagai proses komunikasi". Budaya menurut Umberto Eco (dalam Nöth, 1995:326) "dapat dipelajari sepenuhnya di bawah profil semiotik", tetapi entitas budaya juga dapat dipertimbangkan dari sudut pandang nonsemiotik. Misalnya, mobil dapat menjadi tanda yang menunjukkan status sosial, tetapi pada tingkat fisik atau mekanik tidak memiliki fungsi komunikatif. Komunikasi visual ini biasa dilakukan melalui gambar, iklan pamflet, video tanpa suara, ataupun film.

Dalam kajian semiotik, film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis semiotika, seperti dikemukakan oleh Van Zoest, yaitu film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan (Sudjiman and van Zoest, 1992: 128).

Penulis memilih judul “Analisis Tanda dalam Film *The Black Panther* Karya Ryan Coogler” yang berawal dari kegemaran penulis menonton beberapa film beraliran *action*. Ketika menonton secara keseluruhan film ini, penulis menemukan banyak tanda yang digunakan oleh setiap tokoh dalam film tersebut, sehingga muncul dalam benak penulis, Mengapa tanda ini digunakan dan apa makna dari semua tanda ini? Hal inilah yang mendorong rasa keingintahuan penulis dalam melakukan penelitian di bidang semiotik.

Selanjutnya, dengan adanya kemajuan teknologi dalam industri perfilman, tentunya banyak orang yang gemar menonton film. *Hollywood* merupakan contoh industri film Amerika yang sukses membuat film tidak hanya dapat menghibur penontonnya, tetapi juga dapat memengaruhi cara pandang khalayak terhadap hal-hal yang diceritakan di dalam film tersebut. Film juga merupakan salah satu karya sastra yang selalu menarik untuk dibicarakan, karena selalu memberikan banyak gambaran tentang kehidupan sosial masyarakat. Film memiliki kelebihan dari segi audio dan visual. Contohnya, segi visual dalam film akan menggambarkan latar secara jelas dan segi audio seperti dialog yang dapat didengar dan disimak oleh penonton.

Penulis memilih film *The Black Panther* sebagai objek penelitian, karena sebagian besar karakter yang ditampilkan berkulit hitam (*African*), bahkan sutradaranya sendiri. Selain itu, film ini menampilkan banyak aktor perempuan yang sangat tangguh, mulai dari saudara perempuan T'Challa yang memiliki kemampuan untuk menciptakan teknologi canggih, serta penjaga raja yang semuanya wanita tangguh dan pejuang yang baik. Di samping itu, film ini merupakan film yang sangat laris. Hal itu terbukti dari film yang dibintangi Chadwick Boseman itu menghasilkan lebih dari 200 juta USD dalam empat hari (dikutip dari hot.detik.com).

Film garapan *Marvel* ini bercerita tentang sosok *superhero* yang didukung oleh majunya teknologi sains. Diceritakan bahwa setelah kematian Raja T'Chaka (John Kani) di film sebelumnya, yaitu *Captain America Civil War*, T'Challa (Chedwick Boseman) harus menggantikan sang ayah menjadi raja di negeri fiksional Wakanda. Wakanda diceritakan sebagai sebuah negeri yang berada di benua Afrika. Negeri tersembunyi tersebut memiliki kecanggihan teknologi dan pusat sumber daya alam berlimpah, yaitu *Vibranium*. Mendapatkan gelar raja tidaklah mudah, sehingga konflik dimulai ketika T'Challa dianggap bukan sebagai raja yang kuat dan tidak memiliki cara untuk merubah keadaan Wakanda. Tradisi di Wakanda yaitu seorang raja harus bisa menjaga Wakanda dari ancaman dunia luar, bahkan kekayaan alam yang dimiliki, dilarang untuk diketahui. T'Challa memiliki tugas untuk membawa Ulysses Klaue (Andy Serkis),

orang yang telah membunuh ayahnya, yang juga telah mencuri *Vibranium* dan mengetahui negeri Wakanda yang kaya. T'Challa yang gagal menangkap Ulysses Klaue dinilai lemah dan kelemahan itu yang membuatnya tak dapat melindungi ayahnya. Namun, muncul Erik Killmonger (Michael B Jordan), anak dari paman T'Challa yang ingin merebut takhtanya. Erik bahkan membawa mayat Ulysses Klaue ke Wakanda dan menunjukkan identitas aslinya. Memiliki masa lalu yang buruk, Erik Killmonger ingin menunjukkan kekuasaannya kepada dunia mengenai eksistensi Wakanda. Sayangnya, cara Erik tersebut malah membuat terjadinya perang saudara. Erik bahkan memusnahkan segala tradisi yang ada di Wakanda.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan film sebagai objek penelitian dan memfokuskan penelitian pada tanda dalam film *The Black Panther*. Penulis menggunakan teori dari Pierce (1992:8-9), karena teori ini cocok dengan rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini mencakup proses identifikasi dan klasifikasi tanda dari Pierce yang membagi tanda berdasarkan *object* yaitu *icon*, *index*, dan *symbol*. Oleh sebab itu, penulis dapat memahami jenis tanda yang terdapat dalam film *The Black Panther*. Untuk menganalisis maknanya, penulis menggunakan aspek *representament* tanda. Pierce mengungkapkan makna tanda yang sebenarnya yakni mengemukakan sesuatu. Dia menyebutnya *representament*. Sebuah tanda, yang salah satu bentuknya adalah kata, mengacu kepada sesuatu di luar dirinya sendiri—*object*, dan ini dipahami oleh seseorang serta memiliki efek di benak penggunanya, sehingga muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut.

Adapun kendala yang penulis alami dalam penelitian ini yaitu terbatasnya sumber referensi. Keterbatasan berupa media cetak (buku) mengenai semiotika di perpustakaan kampus dan sulitnya mengunduh format berkas PDF (*Portable Document Format*) yang ada di internet.

1.2 Rumusan Masalah

1. Jenis tanda apa saja yang terdapat dalam film *The Black Panther*?
2. Apa makna dari tanda yang terdapat dalam film *The Black Panther*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi dan mengklasifikasi jenis tanda yang terdapat dalam film *The Black Panther*.
2. Menganalisis makna dari tanda yang terdapat dalam film *The Black Panther*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara teoretis, diharapkan hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur-literatur tentang linguistik terutama pada kajian semiotik, khususnya semiotik dalam film yang menggunakan model Pierce.
2. Secara Praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi informasi tertulis bagi pembaca yang ingin mempelajari tentang tanda yang terkandung dalam suatu film. Selain itu, menjadi referensi tambahan bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Jurusan Sastra Inggris yang ingin melakukan penelitian melalui pendekatan semiotik dengan objek penelitian yang berbeda.

1.5 Tinjauan Pustaka

Terdapat sejumlah penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

1. “Analisis Tanda dalam Iklan Rokok pada Koran *Manado Post* (Tahun 2012)” oleh Rondonuwu (2014). Pada penelitian ini, dia menggunakan teori dari Roland Barthes dalam Hoed (2011). Hasil dari penelitian ini bahwa setiap iklan rokok yang ada dalam Koran *Manado Post* memiliki petanda (*signified*) yang sama. Petanda tersebut dibuat oleh produsen pengiklanan untuk memengaruhi konsumen. Setiap iklan rokok tersebut memiliki penanda (*signifier*) yang berbeda-beda, yaitu terdiri dari semua teks dan gambar yang ada pada iklan tersebut.
2. “Analisis Semiotik Koleksi Foto Jurnalistik dalam Artikel 2014: *The Year In Photos*” oleh Sandag (2015). Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Sam Ratulangi. Penulis menggunakan teori Pierce (2014). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada tiga jenis tanda, yaitu ikon, indeks, dan simbol yang ditemukan dari 15 foto yang dipilih dan setiap tanda memiliki makna yang berbeda.
3. “Analisis Tanda Tubuh dalam Novel *Hunger Games: Catching Fire* Karya *Suzanne Collins*” yang ditulis oleh Tambaani (2015). Dalam penelitian ini, dia menggunakan teori dari Marcel Danesi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tujuh tanda tubuh. Tanda tersebut yaitu sinyal, ekspresi wajah, kontak mata, bahasa tubuh, sentuhan, isyarat, dan tarian. Makna yang terdapat dalam tanda-tanda tubuh tersebut yaitu menarik perhatian, takut, khawatir, penghargaan, salam perpisahan, rasa tidak nyaman, dsb.
4. “Tanda Ikon dalam Komik *One Punch Man* Karya *One*” ditulis oleh Manalip (2016). Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Sam Ratulangi. Dalam penelitian ini, dia menggunakan teori dari McCloud (2001). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 42 ikon manusia, 7 ikon

hewan, 24 ikon objek, dan 7 ikon onomatopoeia. Kemudian menurut jenisnya, ikon tipologis terkandung dalam 18 bingkai, ikon diagram terkandung dalam 30 bingkai, dan ikon metaforis terkandung dalam 30 bingkai. Setiap makna dalam komik *One Punch Man* berbeda satu sama lain.

5. “Simbol-Simbol Religius Katolik dalam Misa Arwah (*Requiem*)” oleh Pondaag (2017). Dalam penelitian ini, dia menggunakan teori dari John Riches dalam F.W. Dillistone (2002). Hasil penelitian ini yaitu terdapat 4 jenis simbol religius dalam misa requiem. Adapun jumlah simbol yang terdapat dalam misa requiem yaitu 45 simbol. Setiap simbol religius mengandung makna sebagai salah satu alat komunikasi antar umat, sesama, dan Tuhan. Makna lewat simbol-simbol yang digunakan dalam suatu misa berupa simbol verbal dan non verbal yang digunakan untuk menyampaikan maksud, tujuan, dan doa.

Dari kelima penelitian sebelumnya, terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, yaitu peneliti yang kedua di atas dan penulis sama-sama menggunakan teori dari Pierce. Adapun perbedaan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut yaitu objek penelitian. Rondonuwu meneliti tentang “Analisis Tanda dalam Iklan Rokok pada Koran *Manado Post* (Tahun 2012)” dengan teori dari Roland Barthes dalam Hoed (2011). Sandag meneliti tentang “Analisis Semiotika Koleksi Foto Jurnalistik dalam Artikel 2014: *The Year in Photos*” dengan teori Pierce (2014). Tambaani meneliti tentang “Analisis Tanda Tubuh dalam Novel *Hunger-Games: Catching Fire* Karya *Suzanne Collins*” dengan menggunakan teori dari Marcel Danesi. Manalip meneliti tentang “Tanda Ikon dalam Komik *One Punch Man* Karya *One*” dengan menggunakan teori dari McCloud (2001), dan Pondaag meneliti tentang “Simbol-Simbol Religius Katolik dalam Misa Arwah (*Requiem*)” dengan teori F.W. Dillistone (2002). Adapun objek dan teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu tanda, dalam hal ini tanda dalam film *The Black Panther* dengan menggunakan teori Pierce (dalam Sudjiman dan Van Zoest, 1992: 8-9).

1.6 Landasan Teori

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori dari Charles S. Peirce (dalam Sudjiman dan Van Zoest, 1992: 8-9). Penulis menggunakan teori Pierce ini karena teori ini cocok dengan rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Hal itu mencakup proses identifikasi dan klasifikasi tanda yang mana Pierce membuat tiga kategori tanda, yaitu *icon*, *index*, dan *symbol*

yang masing-masing menunjukkan hubungan yang berbeda di antara tanda dan objeknya atau acuannya. Oleh sebab itu, penulis dapat memahami jenis tanda apa saja yang terdapat dalam film *The Black Panther*.

Pierce membagi tanda berdasarkan *object*, yaitu:

- 1). Ikon merupakan hubungan antara tanda dan acuannya yang berupa hubungan kemiripan. Contohnya, peta geografis dan sebuah potret.
- 2). Indeks merupakan hubungan yang dapat timbul karena ada kedekatan eksistensi. Contohnya, tiang penunjuk jalan dan sebuah penunjuk angin.
- 3). Simbol merupakan hubungan yang sudah terbentuk secara konvensional. Contohnya, anggukan kepala yang menandakan persetujuan dan tanda-tanda kebahasaan.

Selanjutnya dalam menganalisis makna dalam tanda, penulis menggunakan aspek *representament* tanda. Pierce mengungkapkan makna tanda yang sebenarnya adalah mengemukakan sesuatu. Dia menyebutnya *representament*. Sebuah tanda, yang salah satu bentuknya adalah kata, mengacu kepada sesuatu di luar dirinya sendiri—*object*, dan ini dipahami oleh seseorang serta memiliki efek di benak penggunanya, sehingga muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut.

1.7 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, objek, set kondisi, sistem pemikiran ataupun kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 1988:63). Penelitian deskriptif bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek seperti orang atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang dapat dijelaskan, baik dengan angka-angka maupun kata-kata (Setyosari, 2010).

Pada langkah awal penelitian, penulis membaca beberapa buku dan konsep semiotik di internet, untuk membantu penulis dalam memahami data penelitian dipergunakan pula studi kepustakaan untuk referensi yang sesuai dengan judul penelitian. Setelah itu, penulis menonton film *The Black Panther* (2018) sebanyak 15 kali yang merupakan objek dari penelitian penulis. Film ini diunduh dari situs web dan berdurasi dua jam lima belas menit. Di samping menonton, penulis juga mengamati setiap adegan yang digunakan sebagai data dalam penelitian.

Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi setiap adegan yang mengandung tanda dengan menontonnya beberapa kali. Sambil menonton, penulis menghentikan (*pause*) sejenak film ketika penulis menemukan adegan yang mengandung tanda dalam film tersebut. Setelah itu, penulis memproduksi potongan-potongan gambar atau visual (*screenshot*) dari adegan-adegan film yang ditemukan untuk data penelitian dengan menggunakan CTRL+PrtSc di laptop. Dari proses ini penulis memperoleh 22 data (*screenshot*) yang diklasifikasikan berdasarkan pada jenis-jenis tanda *icon*, *index*, dan *symbol* menurut teori Pierce. Kemudian, penulis membuat catatan hasil identifikasi yang dituangkan ke dalam *Microsoft Word*.

Analisis Data

Setelah data terkumpul, selanjutnya penulis melakukan analisis makna tanda yang ada dalam adegan yang sudah diidentifikasi dan diklasifikasi sebelumnya. Penulis menggunakan aspek *representament* tanda. Pierce mengungkapkan makna tanda yang sebenarnya yakni mengemukakan sesuatu. Dia menyebutnya *representament*. Sebuah tanda, yang salah satu bentuknya adalah kata, mengacu kepada sesuatu di luar dirinya sendiri—*object*, dan ini dipahami oleh seseorang serta memiliki efek di benak penggunanya, sehingga muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1 Ikon dalam *Scene*



Okoye : “*Sister Nakia, My Prince. We are home.*”

Okoye : “Saudari Nakia, Pangeranku. Kita sudah di rumah.”

Adegan yang muncul pada menit ke 12:17 itu memperlihatkan seorang pria dan wanita yang sedang bergandengan tangan dan saling bertatapan. Mereka sedang berada dalam perjalanan kembali ke Wakanda.

Jenis tanda yang terdapat pada adegan ini yaitu *icon*. *Icon* gambar pria (*portrait of man*) yang mengenakan kostum harimau kumbang berwarna hitam yakni ikon dari sosok *Black Panther*. Gambar wanita (*portrait of a woman*) yang mengenakan tutup kepala berwarna hijau dalam tampilan tersebut yakni ikon bagi sosok wanita itu sendiri, yang mana hubungan antara tanda dan acuannya bersifat kemiripan.

2.2 Indeks dalam Scene



Adegan yang muncul pada menit ke 29:48 ini merupakan kilas balik (*flashback*) peristiwa serangan teroris dimana pemimpin monarki, raja T’Chaka yang merupakan salah satu korban tewas dalam peristiwa tersebut.

Jenis tanda yang terdapat pada adegan ini yaitu *index*. *Index* asap hitam (*black smoke*) yang mengepul dalam adegan di atas menunjukkan telah terjadi serangan teroris di gedung PBB yang menewaskan penduduk sipil.

2.3 Simbol dalam Scene



Erik Killmonger : *“I trained, I lied, I killed just to get here. I killed in America, Afghanistan, Irak. I took life from my own brothers and sisters right here on this continent. And all this death just so I could kill you.”*

Erik Killmonger : “Aku berlatih, aku berbohong, aku membunuh supaya bisa kemari. Aku membunuh di Amerika, Afghanistan, Irak. Aku mencabut nyawa saudara-saudaraku tepat di benua ini. Dan semua kematian itu, supaya aku bisa membunuhmu.”

Adegan yang muncul pada menit ke 01:18:37 itu memperlihatkan T’Chaka yang menerima tantangan dari Erik Killmonger yang ingin menggantikan posisinya.

Jenis tanda yang terdapat pada adegan ini yaitu *symbol*. Simbol *Scarification/Crocodile Scars* (sisik buaya) dalam adegan di atas, yaitu bentuk mereferensikan bekas luka yang sengaja di buat Erik Killmonger ketika berhasil mengalahkan musuh-musuhnya, setiap tanda untuk satu yang dibunuh. Bekas luka ini sengaja diukirkan di tubuh hingga perut. Luka sayatan yang berdarah-darah kemudian diberi lilin dan minyak herbal agar bekasnya menonjol seperti sisik buaya.

3. PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyimpulkan mengenai adanya tiga jenis tanda berdasarkan klasifikasi dari Pierce (1992) yang muncul dalam film *The Black Panther*. Dari hasil

analisa terhadap 22 *scenes* yang ada ditemukan 6 jenis tanda ikon, 10 jenis tanda indeks, dan 11 jenis tanda simbol.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis makna yang terkandung dalam 22 *scenes* pada film tersebut mengacu pada teori Pierce (Sudjiman dan Van Zoest, 1992), yang menyatakan bahwa makna tanda yang sebenarnya yakni mengemukakan sesuatu, maka terhadap setiap tanda seperti pada temuan di atas, dapat diketahui bahwa tanda-tanda tersebut memiliki makna yang berbeda-beda sesuai dengan *object* atau acuan tanda.

3.2 Saran

Penelitian dengan objek film ini hanya memfokuskan penelitian pada jenis tanda *icon*, *index*, dan *symbol* serta makna yang terkandung di dalamnya. Dalam film ini cukup banyak ditemukan bahasa tubuh (kinesika) seperti isyarat, gerakan pada tarian, maupun ekspresi wajah. Penulis menyarankan kiranya ada yang akan melakukan penelitian lebih lanjut, terutama mengenai kinesika (*kinesics*) yang sepanjang diketahui belum sempat diteliti. Dengan demikian penelitian selanjutnya diharapkan akan dapat menghasilkan pengetahuan yang lebih komprehensif dan bervariasi, khususnya dalam bidang semiotik.

DAFTAR PUSTAKA

- Danesi, Marcel. 2011. *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Memahami Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- De Saussure, Ferdinand. 1959. *Course in General Linguistics: Ed Charles Bally dan Albert Sechehaye. Trans Wade Baskin*. New York: Philosophical Library.
- Eco, Umberto. 1979. *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University
- Geertz, Clifford. 1992. *Kebudayaan dan Agama*. Yogyakarta: Kanisius.
religio.uinsby.ac.id/index.php/religio/article/download/2/2/.
- Hoed, Benny. 2014. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok. Komunitas Bambu, Ed.Ketiga.
- Manalip, Rivandy. 2016. "Tanda Ikon Dalam Komik *One Punch Man* Karya One". Skripsi. Manado. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Nazir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta. Ghalia Indonesia.
repository.upi.edu/4857/6/S_TS_0606856_Chapter3.pdf.

- Nöth, Winfried. 1995. *Handbook of Semiotics*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Peirce. 1998. *The Essential Peirce*. Bloomington: Indiana University Press.
- Pondaag, Prisilia. 2017. “Simbol-Simbol Religius Katolik Dalam Misa Arwah (Requiem)”. Skripsi. Manado. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Rondonuwu, Yunisa. 2014. “Analisis Tanda Dalam Iklan Rokok Pada Koran *Manado Post* Tahun 2012”. Skripsi. Manado. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Sandag, Giovanni. 2015. “Analisis Semiotika Koleksi Foto Junalistik Dalam Artikel 2014: The Year in Photo”. Skripsi. Manado. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta Kencana. repository.upi.edu/10590/4/s_prs_0800069_chapter3.pdf.
- Sobur, Alex. 2017. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjiman dan Zoest. 1992. *Serba-Serbi Semiotika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Susanto, Hadi. 2015. *Kajian Semiotik*.
<https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2015/12/23/kajian-semiotik/>.
- Tambaani, Evans. 2015. “Analisis Tanda Tubuh Dalam Novel *Hunger-Games: Catching Fire* Karya Suzanne Collins”. Skripsi. Manado. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- The Black Panther* (2018). Box Office.
<https://indoxxi.bz/>
- The Origin of the Word “Fuck”*.
<https://hendisantika.wordpress.com/2013/11/19/arti-fuck-yang-sebenarnya/>
<https://parekampunginggris.co/2017/12/30/sopankah-ini-asal-mula-kata-fuck/>
https://www.anehdidunia.com/2016/01/sejarah-menarik-kata-makian-dan_umpatan.html
- Profil *Marvel Studios*
https://id.wikipedia.org/wiki/Marvel_Studios
- Profil Ryan Coogler
https://id.wikipedia.org/wiki/Ryan_Coogler