

ANALISIS TANDA DALAM FILM *INFERNO* KARYA DAN BROWN

(Suatu Kajian Semiotika)

JURNAL SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat untuk Mencapai gelar Sarjana Sastra Jurusan Sastra Inggris

Oleh:

Ekaristi Glory Katiandagho

16091102019

Jurusan Sastra Inggris



UNIVERSITAS SAM RATULANGI

FAKULTAS ILMU BUDAYA

MANADO

2021

ABSTRACT

Ekaristi Glory Katiandagho¹

Dra. Rosalina R. Raming, DEA²

Donald R. Lotulung, S.S, M.Hum³

This research entitles “Analisis Tanda dalam Film Inferno Karya Dan Brown: Suatu Analisis Semiotik”. The aims of this research are to identify, classify, and analyze the kinds and meaning of signs in Inferno film. In this research, the writer uses Peirce’s theory in the process of identifying, classifying, and analyzing each scene containing the signs used the representamen aspect. The method of this research is descriptive. In doing this research, the writer read some books, semiotics journal, articles, and also downloaded resources from the internet. The data of signs were collected from every scene which contains sign in the film and analyzed according to Pierce’s theory. The result of this research shows that there are three kinds of signs in film, namely icons, index, and symbols. There are 9 icons, 4 indexes, and 17 symbols. They were found from 25 scenes in the Inferno film and each sign has different meanings.

Keywords: Sign, Inferno Film, Semiotic Analysis

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial secara konsisten berkomunikasi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Manusia berkomunikasi dengan seseorang, tentunya menggunakan alat bantu yang disebut bahasa, namun selain menggunakan bahasa, komunikasi juga dapat berlangsung dengan menggunakan tanda. Tanda merupakan basis dari seluruh komunikasi. Manusia dengan perantaraan tanda-tanda, dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Saussure menegaskan bahwa tanda “mengekspresikan” gagasan sebagai kejadian mental yang berhubungan dengan pikiran manusia, secara implisit tanda dianggap sebagai alat komunikasi antara dua orang manusia yang secara disengaja dan bertujuan untuk menyampaikan suatu maksud. Tanda-tanda digunakan untuk memberikan informasi, menunjukkan sesuatu yang ingin diketahui juga oleh orang lain (Chandler, 2007:2). Tanda adalah segala sesuatu—warna, isyarat, kedipan mata, objek, rumus matematika, dan lain-lain—yang merepresentasikan sesuatu yang lain selain dirinya (Danesi 2011:6).

Semiotika berasal dari kata Yunani “*semeion*” yang berarti “tanda” (Rusmana, 2014:19). Dalam hal terminologi, semiotika dapat didefinisikan sebagai pengetahuan tentang berbagai objek, kejadian, dan seluruh budaya sebagai tanda (Eco, 2009:6&16). Kebudayaan adalah signifikasi dan komunikasi, bahwa umat manusia hanya akan eksis jika hubungan-hubungan komunikatif dan signifikatif sudah terjadi. Kebudayaan adalah sebuah system dari konsep-konsep yang diwariskan dan diungkapkan dalam bentuk-bentuk simbolik melalui manusia berkomunikasi, mengabadikannya, dan mengembangkan pengetahuan tentang kehidupan ini dan bersikap terhadap kehidupan ini (Geertz, 1992).

Menurut Peirce, semiotika adalah ilmu tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya. Dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, tetapi juga dunia itu sendiri – sejauh terkait dengan pikiran manusia – seluruhnya terdiri atas tanda-tanda, jika tidak demikian manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realita (Sobur 2017:13).

Tanda dapat ditemukan dalam sebuah konteks skenario, gambar-gambar, teks, dan adegan-adegan di dalam film, yang dapat menjadi sesuatu untuk diinterpretasikan. Selanjutnya, sebuah film adalah salah satu area dari pengaplikasian semiotika, karena sebuah film pada umumnya dibangun oleh banyak tanda. Film menurut Danesi (2011:100) adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata.

Penulis memilih judul “Analisis Tanda dalam Film *Inferno* Karya Dan Brown”, diawali dari menonton film *Inferno*. Penulis menemukan banyak tanda yang muncul dalam film tersebut dan timbul rasa ingin tahu tentang seluruh karya Dan Brown. Beberapa karya dari Dan Brown seperti *DaVinci Code* dan *Angel and Demons*. Hal yang tidak biasa tentang karyanya yaitu akhir yang menyimpang. Film *Inferno* mempunyai akhir cerita yang sangat tidak terduga, karakter yang awalnya dianggap baik oleh penonton ternyata pelaku kejahatan dalam film. Pola ini terjadi di sebagian karyanya, hal inilah yang membuat Dan Brown mampu menciptakan citra dan karakteristik yang kuat dalam mewujudkan sebuah karya. Secara keseluruhan, penulis menemukan banyak tanda yang muncul di setiap adegan film tersebut ketika menonton film *Inferno*, kesan inilah yang membuat penulis bertanya, mengapa tanda ini digunakan dan apa makna dari tanda-tanda tersebut?. Hal inilah yang mendorong rasa keingintahuan penulis dalam melakukan penelitian di bidang semiotika.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan film sebagai objek penelitian dan memfokuskan penelitian pada tanda dalam film *Inferno*. Penulis menggunakan teori dari Peirce (1992:8-9), karena teori ini sesuai dengan rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Penulis menggunakan teori Peirce yang membagi tanda berdasarkan *object* yaitu *icon*, *index*, dan *symbol* untuk mencakup seluruh proses identifikasi dan klasifikasi dalam penelitian ini. Hal inilah yang membantu penulis dapat memahami jenis tanda yang terdapat dalam film *Inferno*. Penulis menggunakan aspek *representament* untuk menganalisis maknanya. Sebuah tanda yang salah satu bentuknya yaitu kata, mengacu kepada sesuatu di luar dirinya sendiri – *object* dan ini dipahami oleh seseorang serta memiliki efek di benak penggunaannya, sehingga muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah dari penelitian ini yakni:

1. Jenis tanda apa saja yang terdapat dalam film *Inferno*?
2. Apa makna dari tanda-tanda yang terdapat dalam film *Inferno*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yakni:

1. Mengidentifikasi dan mengklasifikasi jenis tanda-tanda yang terdapat dalam film *Inferno*?
2. Menganalisis dan mendeskripsikan makna dari tanda-tanda yang terdapat dalam film *Inferno*?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara teoretis, penulis mengharapkan agar hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur-literatur tentang linguistik terutama pada kajian semiotika dalam film yang menggunakan teori Peirce.
2. Secara praktis, penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberi informasi tertulis bagi pembaca yang ingin mempelajari tentang tanda yang terkandung dalam suatu film. Penulis juga mengharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Jurusan Sastra Inggris yang ingin melakukan penelitian melalui pendekatan semiotika dengan objek penelitian yang berbeda.

1.5 Tinjauan Pustaka

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain:

1. “Analisis Tanda dalam Film *The Crucifixion* Karya Chad dan Carey Hayes. Suatu Analisis Semiotik” ditulis oleh Sumaraw (2019). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi jenis tanda dan juga menganalisis dan mendeskripsikan makna dari tanda yang ditemukan dalam film *The Crucifixion*. Pada penelitian ini, dia menggunakan teori Peirce (1955). Hasil dari penelitian ini

menunjukkan bahwa terdapat tiga jenis tanda dalam film, yaitu ikon, index, dan simbol. Ikon ditemukan dalam 5 *scenes*, yakni pria dan wanita, buku eksorisme, foto suster Adelina dan Vaduva, buku eksorisme, dan Agares. Index ditemukan dalam 9 *scenes*, terdiri dari sel tahanan, muntahan darah, busana hitam, senter, serangga, cekikan, darah, hujan, dan darah karena benturan. Simbol ditemukan dalam 5 *scenes*, yakni lilin doa, salib, larangan, topeng, dan salib. Hasil keseluruhan terdapat 19 *scenes* yang mengandung tanda dalam film *The Crucifixion*.

2. “Analisis Sinyal Tangan Militer dalam Film *Amerika Black Hawk Down*” ditulis oleh Longdong (2017). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi perintah (sinyal bentuk tangan). Pada penelitian ini, dia menggunakan teori dari Peirce (1984). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat enam bentuk sinyal tangan militer berdasarkan klasifikasi dari Terry (2014) yang muncul dalam film *Amerika Black Hawk Down*. Makna dari bentuk sinyal melayangkan tangan yaitu perintah untuk pergi. Makna dari bentuk sinyal tangan kelima jari mengatup yaitu perintah untuk mengalihkan perhatian. Makna dari bentuk sinyal tangan membuka jari telunjuk dan jempol yaitu perintah untuk mengambil alih senjata lawan.
3. “Analisis Semiotika Koleksi Foto Jurnalistik dalam Artikel 2014: *The Year in Photos*” ditulis oleh Sandag (2015). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi jenis tanda dan juga menganalisis dan mendeskripsikan makna dari tanda yang ditemukan dalam foto jurnalistik 2014: *The Year in Photos*. Pada penelitian ini, dia menggunakan teori dari C.S Peirce (2014). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga jenis tanda yaitu ikon, index, dan simbol yang dapat ditemukan dalam lima belas foto jurnalistik dan setiap tanda tersebut memiliki makna yang berbeda-beda.
4. “Analisis Tanda Tubuh dalam Novel *Hunger Games: Catching Fire* Karya Suzanne Collins” ditulis oleh Tambaani (2015). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi jenis tanda dan juga menganalisis dan mendeskripsikan makna dari tanda yang ditemukan dalam novel *Hunger Games*. Pada 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 yakni menarik perhatian, takut, khawatir, penghargaan, salam perpisahan, rasa tidak nyaman, rasa syukur dan kemarahan.

5. “Tanda Ikon dalam Komik *One Punch Man* Karya One” ditulis oleh Manalip (2016). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi tanda ikon dan juga menganalisis dan mendeskripsikan makna dari tanda ikon yang ditemukan dalam komik *One Punch Man*. Pada penelitian ini, dia menggunakan teori dari McCloud (2001). Hasil dari 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.
6. “Analisis Tanda dalam Film *DaVinci Code* Karya Dan Brown” ditulis oleh Laja (2017). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi jenis tanda dalam film *DaVinci Code*. Pada penelitian ini, dia menggunakan teori Peirce (1955). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tiga jenis tanda yaitu ikon, index, dan simbol yang muncul di setiap adegan dalam film *DaVinci Code*.
7. “Analisis Tanda dalam Film *The Black Panther* Karya Ryan Coogler” ditulis oleh Annisa (2019). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi jenis tanda dan juga menganalisis dan mendeskripsikan makna dari tanda yang ditemukan dalam film *The Black Panther*. Pada penelitian ini, dia menggunakan teori dari Peirce (dalam Sudjiman dan Zoest 1992). Berdasarkan hasil penelitian, dia menyimpulkan mengenai adanya tiga jenis tanda berdasarkan klasifikasi dari Pierce (1992) yang muncul dalam film *The Black Panther*. Dari hasil 12 analisis terhadap 22 *scenes* yang ada ditemukan 6 jenis tanda ikon, 10 jenis tanda indeks, dan 11 jenis tanda simbol, dapat diketahui bahwa tanda-tanda tersebut memiliki makna yang berbeda-beda sesuai dengan object atau acuan tanda.

Dari tujuh penelitian yang telah dilakukan, terdapat persamaan antara penelitian ini. Peneliti pertama, kedua, ketiga, keenam, ketujuh di atas dan penulis sama-sama menggunakan teori dari Peirce, tetapi ada perbedaan yang membedakan penelitian ini dari penelitian

sebelumnya. Perbedaan tersebut yaitu objek penelitian. Sumaraw meneliti tentang “Analisis Tanda dalam Film *The Crucifixion* Karya Chad dan Carey Hayes” dengan menggunakan teori dari Peirce (1955). Longdong meneliti tentang “Analisis Sinyal Tangan dalam Film *Amerika Black Hawk Down*” dengan menggunakan teori dari Peirce (1984). Sandag meneliti tentang “Analisis Semiotika Koleksi Foto Jurnalistik dalam Artikel 2014: *The Year in Photos*” dengan menggunakan teori dari Peirce (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). Laja meneliti tentang “Analisis Tanda dalam Film *DaVinci Code* Karya Dan Brown” dengan menggunakan teori dari Peirce (1955) dan Annisa meneliti tentang “Analisis Tanda dalam Film *The Black Panther* Karya Ryan Coogler” dengan menggunakan teori dari Peirce (dalam Sudjiman dan Zoest, 1992), sementara dalam penelitian ini, penulis menggunakan film *Inferno* sebagai objek penelitian, dalam hal ini tanda-tanda dalam *Inferno* dengan menggunakan teori dari Peirce (dalam Sudjiman dan Van Zoest, 1992:8-9).

1.6 Landasan Teori

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori dari Peirce (dalam Sudjiman dan Van Zoest, 1992:8-9) teori tersebut sesuai dengan penelitian ini, untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan jenis tanda. Pierce membagi tanda berdasarkan object yaitu ikon, indeks dan simbol. Tanda pada dasarnya akan mengisyaratkan suatu makna yang dapat dipahami oleh manusia yang menggunakannya. Bagaimana manusia mengasosiasikan objek atau ide dengan tanda. Hal ini selaras dengan pendapat Pierce bahwa Semiotika sebagai “a relationship of many sign, an object, and a meaning” (suatu hubungan diantara tanda, objek dan makna).

Pierce membagi tanda menjadi tiga bagian yaitu:

1. Ikon/Object adalah tanda yang hubungan penanda dan petandanya memiliki kesamaan bentuk alamiah atau dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek acuan yang bersifat kemiripan. Contoh : potret dan peta.

2. Indeks/Representamen adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan.

Contoh : asap sebagai tanda adanya api.

3. Simbol/Interpretant adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya. Hubungan di antaranya bersifat arbiter atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat.

Contoh : simbol keagamaan dan logo perusahaan.

1.7 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, objek, situasi tertentu, lingkungan, sikap, pandangan atau pendapat dan juga pengaruh fenomena (Nazir, 2014:43). Metode penelitian deskriptif bertujuan untuk menemukan fakta dengan menyampaikan interpretasi yang benar (Whitney, 1960:160).

Langkah awal yang dilakukan penulis sebelum memulai penelitian yakni membaca beberapa buku semiotik, konsep jurnal semiotik, dan artikel untuk membantu penulis dalam memahami data penelitian. Studi kepustakaan juga dipergunakan untuk menjadi referensi yang sesuai dengan judul penelitian. Setelah itu, penulis menonton film *Inferno* (2016) sebanyak 8 kali yang merupakan objek dari penelitian penulis. Di samping menonton, penulis juga mengamati setiap gambar yang akan digunakan sebagai data dalam penelitian.

Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi setiap adegan yang mengandung tanda dengan menontonnya beberapa kali. CTRL+PrtSc di laptop digunakan penulis untuk mengambil atau menghasilkan gambar (*screenshot*) yang mengandung tanda. Penulis mengunduh naskah film *Inferno* dan membuat catatan untuk mengidentifikasi data dengan memberikan garis besar pada naskah dan mengidentifikasi setiap tanda yang telah ditemukan. Dari proses ini penulis memperoleh 25 gambar (*screenshot*) yang diklasifikasikan berdasarkan pada jenis-jenis tanda

icon, *index*, dan *symbol* menurut teori Peirce. Penulis mengklasifikasi data dengan cara membuat catatan untuk membagi semua gambar berdasarkan kategori tandanya dan langkah terakhir yang dilakukan penulis yaitu mengumpulkan semua hasil catatan identifikasi dan klasifikasi untuk dituangkan ke dalam *Microsoft Word*.

Analisis Data

Setelah data terkumpul, penulis melakukan analisis makna tanda yang terdapat di dalam adegan yang telah diidentifikasi dan diklasifikasi sebelumnya. Data tersebut di analisis menggunakan aspek *representamen* untuk memberikan penjelasan tentang makna berdasarkan konteks tanda-tanda tersebut. Peirce mengungkapkan bahwa makna tanda yang sebenarnya yakni mengemukakan sesuatu. Adapun alasan penulis menggunakan teori Peirce ini, karena teori ini terbilang cukup sesuai dengan proses yang ada di dalam penelitian. Teori Peirce ini cukup membuat penulis mengerti akan pengertian atau penjelasan dan cara mengaplikasikannya. Hal ini bukan berarti bahwa teori dari ahli-ahli yang lainnya tidak mudah untuk dimengerti dan digunakan, namun penulis telah mempelajari secara rutin mengenai teori Peirce.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1 Ikon dalam Adegan



Adegan yang muncul pada menit ke 29:26, memperlihatkan Langdon yang sedang menjelaskan tentang area tingkat neraka kedelapan atau disebut dengan *Malebolge* yang dibuat oleh Dante. Setelah diidentifikasi, tanda yang terdapat pada adegan di atas yakni *Malebolge* (*parit kejahatan*) dan sosok pria (Langdon), dan dari hasil klasifikasi, tanda *Malebolge* termasuk ke dalam jenis tanda *symbol*. Sementara itu, sosok pria itu termasuk ke dalam jenis tanda *icon*.

2.2 Indeks dalam Adegan



Adegan yang muncul pada menit ke 05:25, memperlihatkan Langdon yang sedang terbaring dan terluka dibagian kepalanya. Setelah diidentifikasi, tanda yang terdapat pada adegan di atas yakni *darah*, dan dari hasil klasifikasi, tanda ini termasuk ke dalam jenis tanda *index*.

2.3 Simbol dalam Adegan



Prof. Langdon : *The letters. He assigned a letter to each sin and then changed their order.*

Sienna : *He's made an anagram.*

Prof. Langdon : *Yes. Anagram!.*

Prof. Langdon : *'Huruf-hurufnya. Dia meletakkan huruf pada tiap dosa dan mengacak tatanannya.'*

Sienna : *'Dia membuat anagram'.*

Prof. Langdon : *'Ya. Anagram!'*

Adegan yang muncul pada menit ke 29:39, memperlihatkan bahwa Langdon dan Sienna menemukan beberapa huruf acak yang terletak pada tiap dosa. Setelah diidentifikasi, tanda yang terdapat pada adegan di atas yakni sebuah *anagram*, dan hasil dari klasifikasi, tanda anagram ini termasuk ke dalam jenis tanda *symbol*.

3. PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Pertama, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis menyimpulkan bahwa, terdapat tiga jenis tanda dalam film *Inferno* (ikon, index, dan simbol). Berdasarkan penelitian, hasil analisis terhadap 25 adegan yang terdapat dalam film ada 9 tanda ikon yaitu, motor, tabung bio, peta neraka, sosok pria (Prof. Langdon), ular, lukisan, *Ponte Vecchio*, *St. John*, dan topeng kematian. Tanda indeks yang terdapat dalam film *Inferno* ada 4 yaitu, EKG, darah, bunuh diri, dan ekspresi wajah. Tanda simbol yang terdapat dalam film *Inferno* ada 17 yaitu, *Palazzo Vecchio*, *Carabinieri*, *Biological Hazard*, ukiran iblis, *Malebolge*, topeng kematian, anagram, *Battle of Marignano*, *Cerca Trova*, *Hall of Five Hundred*, Pembaptisan, Basikila St. Markus, Pintu Armenia, *Hagia Sophia*, taman *Boboli*, makam Henricus Dandolo, dan *Inferno*.

Kedua, berdasarkan hasil analisis makna yang terkandung dalam tanda yang ada di dalam film ini menunjukkan bahwa setiap tanda tersebut memiliki makna yang berbeda-beda untuk menjelaskan sesuatu dibalik objek yang ditandai, sehingga dapat disimpulkan bahwa ikon memiliki makna yang bersifat kemiripan antara tanda dan objek; indeks memiliki makna yang langsung mengacu pada kenyataan atau karena adanya hubungan sebab akibat, dan simbol memiliki makna yang bersifat konvensi (kesepakatan).

3.1 Saran

Penulis menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna, sehingga penulis sangat menghargai kritikan dan saran dari berbagai pihak. Penulis menyarankan agar penelitian ini dapat dilakukan lebih lanjut, terutama mengenai jenis tanda dalam film *Inferno* maupun film lainnya dengan menggunakan teori pendukung yang berbeda, khususnya dalam bidang semiotika.

Daftar Pustaka

- Anasthasya, A. 2019. "Analisis Tanda Dalam Film *The Black Panther* Karya Ryan Coogler". Manado: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Chandler, D. 2007. *Semiotics: The basics*. Abingdon: Routledge.
- Cobley, P. 2010. *The Routledge Companion to Semiotics*. New York: Routledge.
- Danesi, M. 2011. *Pesan, Tanda, Makna: Buku Teks Dasar Memahami Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Eco, U. 2009. *Teori Semiotika*. Sidorejo Bumi Indah: Kreasi Wacana Offset.
- Geertz, C. 1992. "The Interpretation of Cultures". Dalam Prasetijo. Available: <https://etnobudaya.net/2008/04/01/konsep-kebudayaan-menurut-geertz/>
- Inferno's* final results. 2016. Available: <https://screenrant.com/inferno-2016-box-office-success-bomb/>
- Laja, N.S.P.A. 2017. "Analisis Tanda Dalam Film *The Davinci Code*". Jurnal Skripsi. Manado: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Leech, G. 1981. *Semantics The Study of Meaning*. Second ed. Great Britain: Penguin Books.
- Liszka, J. J. 1996. *A General Introduction to the Semeiotic of Charles Sanders Peirce*. Bloomington: Indiana University Press.
- Longdong, J. C. 2017. "Analisis Sinyal Tangan Militer Dalam Film *Amerika Black Hawk Down*". Manado: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Manalip, R. 2016. "Tanda Ikon Dalam Komik *One Punch Man* Karya One". Jurnal Skripsi. Manado: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Nazir, M. 2013. *Research Method*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rusmana, D. 2014. *Filsafat Semiotika*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sandag, G. 2015. "Analisis Semiotika Koleksi Foto Jurnalistik Dalam Artikel 2014: *The Year in Photo*". Jurnal Skripsi. Manado: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Santosa, P. 1993. "Ancangan Semiotika dan Pengkajian Susastra". Dalam Susanto. Available: <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2015/12/23/kajian-semiotik/>
- Sobur, A. 2017. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjiman dan Zoest. 1992. *Serba-Serbi Semiotika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Sumaraw, E. I. 2019. “Analisis Tanda Dalam Film *The Crucifixion* Karya Chad dan Carey Hayes”. Jurnal Skripsi. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Tambaani, E. 2015. “Analisis Tanda Tubuh Dalam Novel *Hunger-Games Catching Fire* Karya Suzanne Collins”. Jurnal Skripsi. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- The Middlebury Site Network (2013). The Keys to Dan Brown’s Inferno. Available: <https://sites.middlebury.edu/thekeystodanbrownsinferno/chapter-13/>.
- Whitney, F.L. 1960. *The Element of Research* Asian Eds. Osaka: Overseas Book Co.