

**KAJIAN DESAIN GAUN KARAKTER SHURI
PADA WEBTOON *THE FANTASIE OF A STEPMOTHER*
DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**



NUR FITRI RAMADHIANA MUSTOFA

NIM: 1812563024

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**KAJIAN DESAIN GAUN KARAKTER SHURI
PADA WEBTOON *THE FANTASIE OF A STEPMOTHER*
DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**



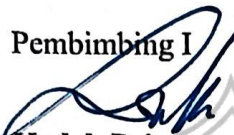
Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2025

Tugas akhir pengkajian berjudul :

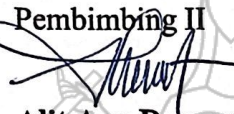
KAJIAN DESAIN GAUN KARAKTER SHURI PADA WEBTOON *THE FANTASIE OF A STEPMOTHER* DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES diajukan oleh Nur Fitri Ramadhiana Mustofa, NIM 1812563024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji tugas akhir pada **18 Juni 2025** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

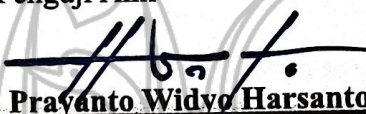
NIP/NIDN. 198106152014041001 / 0015068106

Pembimbing II


Alit Ayu Dewantari, M.Sn.

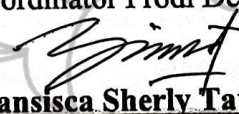
NIP/NIDN. 198906132020122013 / 0013068909

Cognate/Penguji Ahli


Prof. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.

NIP/NIDN. 196302111999031001 / 0011026307

Koordinator Prodi Desain Komunikasi Visual


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN. 19900215019032018 / 0015029006

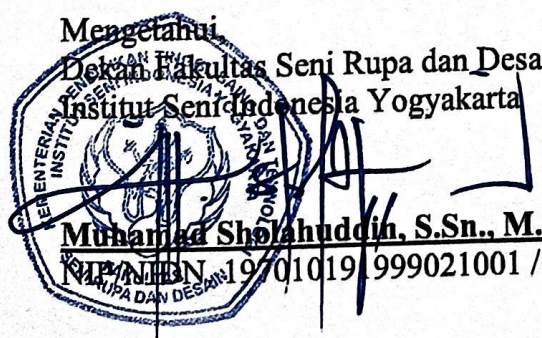
Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN. 197301292005011001 / 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP/NIDN. 197010191999021001 / 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Fitri Ramadhiana Mustofa

NIM : 1812563025

Fakultasi : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam pengkajian saya yang berjudul **KAJIAN DESAIN GAUN KARAKTER SHURI PADA WEBTOON *THE FANTASIE OF A STEPMOTHER* DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 18 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Nur Fitri Ramadhiana Mustofa

NIM. 1812563024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Fitri Ramadhiana Mustofa
NIM : 1812563024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya pengkajian saya yang berjudul **KAJIAN DESAIN GAUN KARAKTER SHURI PADA WEBTOON *THE FANTASIE OF A STEPMOTHER* DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 18 Juni 2025,

Yang membuat pernyataan,



Nur Fitri Ramadhiana Mustofa

NIM. 1812563024

KATA PENGANTAR

Penyebaran informasi dan perkembangan zaman tidak akan bisa menghentikan bagaimana semua yang kita temukan saat ini adalah bukti dari kecerdasan manusia. Tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, komik digital atau webtoon tidak terlepas menjadi media visual populer dalam budaya digital kontemporer. Seperti peribahasa, buku adalah jendela dunia. Dalam kasus ini, internetlah yang menjadi fasilitas untuk menunjukkan bagaimana “dunia luar” yang berada pada webtoon mampu membentuk persepsi terhadap realitas tertentu, khususnya dalam genre kerajaan.

Pengkajian ini disusun untuk membahas makna visual desain *fashion* karakter Shuri dalam webtoon *The Fantasie of a Stepmother* melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Fokus utama dalam penelitian ini adalah mengkaji terhadap tiga busana atau utama yang dikenakan oleh Shuri, tokoh sentral dalam narasi, yang merepresentasikan identitas sosial dan peran gendernya di lingkungan bangsawan dalam cerita.

Fashion dalam media visual seperti webtoon bukan hanya sebatas pelengkap estetika, melainkan memiliki konstruksi makna yang kuat, yang turut membentuk persepsi terhadap karakter. Dengan menggunakan pendekatan semiotika Barthes, pengkajian ini mengurai makna denotatif serta konotatif; baik secara persepsi, kognitif, maupun etis yang muncul dari visualisasi gaun yang dikenakan oleh karakter Shuri.

Melalui kajian ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi dalam ranah kajian desain komunikasi visual, khususnya dalam pembacaan makna visual pada media populer seperti webtoon, serta memperluas pemahaman tentang bagaimana elemen *fashion* membentuk narasi dan identitas karakter dalam konteks budaya digital kontemporer.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis curahkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan kesempatan, kesehatan dan seluruh karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat mencapai titik tuntas, yakni sebuah pengkajian berjudul **“Kajian Desain Gaun Karakter Shuri Pada Webtoon *The Fantasie Of A Stepmother* Dengan Pendekatan Semiotika Roland Barthes”**. Penulisan karya ini dilakukan demi memenuhi syarat dalam menyelesaikan program Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta yang telah ditempuh penulis sejak 2018.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang dengan kewenangannya turut berkontribusi menyediakan waktu, tenaga, serta ilmunya dalam proses penulisan tugas akhir ini, yaitu :

1. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., serta Ibu Alit Ayu Dewantari M.Sn., selaku Koordinator Program Studi dan Sekretaris Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing I atas segala arahan, waktu dan kesabaran luar biasa yang Bapak berikan dalam membimbing penulis selama penyusunan tugas akhir berlangsung.
3. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa membantu penulis dalam memperbaiki penulisan dan membimbing dengan arahan yang membuka pintu baru ilmu pengetahuan pada pikiran penulis.
4. Bapak Prof. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., selaku dosen wali dan *cognate* yang turut memandu penulis selama proses perkuliahan dan tugas akhir berlangsung.
5. Kepada seluruh staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang selama ini memberikan pengalaman dan ilmu pengetahuan desain yang melimpah.

Begitu juga pihak di luar kepentingan akademik yang telah mendukung penulis dalam menjalani masa perkuliahan :

1. Ibu dan bapak, di mana kasih sayangnya seluas samudra tak terbatas dalam mendukung penulis menjalani perkuliahan.
2. Keluarga penulis yang selalu ada ketika penulis memerlukan sesuatu dalam perkuliahan baik psikologis atau materil.
3. Teman-teman penulis yang beragam; Nadiyah konsultan kehidupan, Atus selalu mengingatkan tujuan, Tika yang selalu ada, Rasya & Kamel mengingatkan dengan rumah, Mauren, Oliv, Yara, Sarah yang telah hadir dikehidupan kos Manthili, serta teman seperjuangan dalam menempuh tugas akhir di tahun terakhir yang pantang menyerah; Shilfi, Haura, Sita, Aurel, Safi'i, Titis, Shabpol, Nau, Fidel, Krisbud, Bilun, Rivaldo dan Ghazie, serta semua pihak yang pernah terlibat dengan penulis.
4. Seniman Orka selaku komikus yang karyanya saat ini dikaji, yang memberikan penulis inspirasi untuk mengasah kemampuan menulis dan terus berkarya. Lalu gim Sky dengan semua teman-teman di sana yang memberikan penulis semangat.
5. Seluruh pembaca webtoon *The Fantasie of a Stepmother* yang senantiasa antusias dalam berdiskusi serta berpendapat melalui platform komunitas *online* yang tersedia sehingga memberikan ide kepada penulis untuk mengkaji webtoon ini.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	9
A. Landasan Teori	9
1. Semiotika	9
2. Komik	12
3. Webtoon	14
4. <i>Fashion</i>	15
5. Teori <i>Fashion</i> Yang Relevan Dengan DKV	17
B. Kajian Hasil-hasil Penelitian	18
C. Kerangka Pemikiran	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Metode dan Desain Penelitian.....	22
B. Populasi dan Sampel.....	22
C. Metode Pengumpulan Data	23
D. Instrumen Penelitian.....	24
E. Teknik Analisis Data	24
F. Definisi Operasional	25
G. Prosedur Penelitian.....	25
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	27
A. Variabel Yang Diteliti	27
1. Webtoon <i>The Fantasie of a Stepmother</i>	27
B. Deskripsi Hasil Penelitian	32
1. Gaun Pertama	32
2. Gaun Kedua.....	44
3. Gaun Ketiga.....	55
BAB V PENUTUP.....	62
A. Rangkuman.....	62
B. Kesimpulan.....	63
C. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	70
Hasil Cek Plagiasi Turnitin	70
Dokumentasi Tanda Tangan Konsultasi Tugas Akhir	71
Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	75
Katalog Pameran (sebelum revisi)	77
Infografis Pameran (sebelum revisi)	78

Poster Pameran (sebelum revisi).....	79
Dokumentasi Ujian Tugas Akhir	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diskusi Penggemar pada forum Reddit	3
Gambar 2. 1 Peta Roland Barthes	10
Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran Pengkajian	21
Gambar 4. 1 KakaoPage Korea.....	28
Gambar 4. 2 Postingan ORKA di akun X (Twitter)	29
Gambar 4. 3 Versi Cetak Komik dalam bahasa Thailand dan Inggris.....	30
Gambar 4. 4 Postingan diskusi X di komunitas webcomicfess	30
Gambar 4. 5 Komentar Penggemar/Netizen pada Postingan yang sama	31
Gambar 4. 6 Gaun Pertama Episode 1 – <i>The Ending of a Certain Fairytale</i>	32
Gambar 4. 7 Gaun Pertama – Tampak Belakang, Dalam Panel Lain	33
Gambar 4. 8 <i>Robe à la française</i> , 1750 – 60.....	33
Gambar 4. 9 <i>Pale blue silk Mantua Gown</i> , 1710–20	34
Gambar 4. 10 Episode 58 – Epilogue 2: <i>The Ending of a Certain Fairytale</i>	35
Gambar 4. 11 Episode 58 – Epilogue 2: <i>The Ending of a Certain Fairytale</i>	36
Gambar 4. 12 Episode 58 – Epilogue 2: <i>The Ending of a Certain Fairytale</i>	38
Gambar 4. 13 <i>Woman’s Cage Crinoline England, circa 1865</i>	40
Gambar 4. 14 Episode 58 – Epilogue 2: <i>The Ending of a Certain Fairytale</i>	41
Gambar 4. 15 Episode 90 – <i>The Hunting Competition</i> (2)	44
Gambar 4. 16 <i>Silk robe à l’anglaise with skirt draped à lapolonaise</i> , 1775.....	45
Gambar 4. 17 Contoh bentuk siluet gaun kedua dalam panel lain.....	46
Gambar 4. 18 Episode 90 – <i>The Hunting Competition</i> (2)	47
Gambar 4. 19 <i>Cotton dress, 1790s, Museum of Costume</i>	48
Gambar 4. 20 Episode 90 – <i>The Hunting Competition</i> (2)	50
Gambar 4. 21 <i>Dress, 1836–41, McCord Museum, Montreal</i>	51
Gambar 4. 22 Episode 90 – <i>The Hunting Competition</i> (2)	52
Gambar 4. 23 Episode 90 – <i>The Hunting Competition</i> (2)	53
Gambar 4. 24 Episode 116 – <i>The Trajectory</i> (10)	55
Gambar 4. 25 Episode 116 – <i>The Trajectory</i> (10)	57
Gambar 4. 26 <i>Evening dress, 1868–69, Paris, McCord Museum, Montreal</i>	58
Gambar 4. 27 Episode 116 – <i>The Trajectory</i> (10)	58
Gambar 4. 28 Episode 116 – <i>The Trajectory</i> (10).....	59

ABSTRAK

Pengkajian ini mengkaji makna denotasi dan konotasi desain *fashion* karakter Shuri dalam webtoon *The Fantasie of a Stepmother* menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. *Fashion* berfungsi sebagai elemen visual yang tidak hanya menunjang estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang merepresentasikan status sosial, karakter, dan konteks budaya. Dalam genre kerajaan yang populer di webtoon, *fashion* menjadi aspek penting dalam membentuk identitas visual karakter dan menyampaikan makna simbolik kepada pembaca.

Pengkajian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memahami fenomena visualisasi karakter Shuri, yang ditampilkan sebagai seorang bangsawan bergelar *Marchioness*. Melalui analisis semiotika, ditemukan bahwa ketiga gaun yang dikenakan Shuri tidak hanya berfungsi sebagai simbol status, tetapi juga mencerminkan perjalanan karakter, identitas, dan dinamika hubungan sosial yang ia jalani. Gaun pertama menegaskan norma aristokrasi dan kompleksitas emosional Shuri, gaun kedua mencerminkan keberanian dalam mengekspresikan identitas, dan gaun ketiga memperkuat wibawa dan martabatnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *fashion* dalam konteks ini menjadi sarana untuk mengekspresikan nilai-nilai dan dinamika sosial, menciptakan dialog antara tradisi dan inovasi. Dengan demikian, makna denotasi dan konotasi dari desain *fashion* Shuri berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang karakter dan narasi dalam webtoon, menekankan pentingnya *fashion* sebagai medium untuk menyampaikan identitas dan hubungan sosial dalam cerita.

Kata kunci : *Fashion*, Semiotika, Webtoon, Gaun

ABSTRACT

*This study examines the denotative and connotative meanings of the fashion design of the character Shuri in the webtoon *The Fantasie of a Stepmother* using Roland Barthes' semiotic approach. Fashion serves as a visual element that not only supports aesthetics but also acts as a medium for visual communication that represents social status, character, and cultural context. In the popular royal genre of webtoons, fashion becomes an important aspect in shaping the visual identity of characters and conveying symbolic meanings to readers.*

This research employs a qualitative descriptive method to understand the visual phenomenon of the character Shuri, who is portrayed as a noblewoman with the title of Marchioness. Through semiotic analysis, it is found that the three dresses worn by Shuri not only function as symbols of status but also reflect her character journey, identity, and the dynamics of social relationships she navigates. The first dress emphasizes aristocratic norms and Shuri's emotional complexities, the second dress reflects her courage in expressing her identity, and the third dress reinforces her authority and dignity.

The results of the study indicate that fashion, in this context, serves as a means to express values and social dynamics, creating a dialogue between tradition and innovation. Thus, the denotative and connotative meanings of Shuri's fashion design contribute to a deeper understanding of the character and narrative within the webtoon, highlighting the importance of fashion as a medium for conveying identity and social relationships in the story.

Keyword : Fashion, Semiotic, Webtoon, Gown

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Apabila kita melihat seseorang, tentu saja yang pertama kali dilihat oleh indra penglihatan adalah bagaimana mereka berpakaian secara keseluruhan, bisa juga dari bagaimana mereka memilih gaya atau *fashion* yang digunakan pada momen tersebut. *Fashion* merupakan elemen visual yang tidak hanya berfungsi sebagai penunjang estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang merepresentasikan status sosial, karakter seseorang, hingga konteks budaya tertentu (Hendariningrum & Susilo, 2008). Dalam media visual seperti webtoon, *fashion* menjadi bagian penting dalam membentuk identitas visual karakter, memperkuat atmosfer cerita, dan menyampaikan makna-makna simbolik kepada pembaca secara tidak langsung.

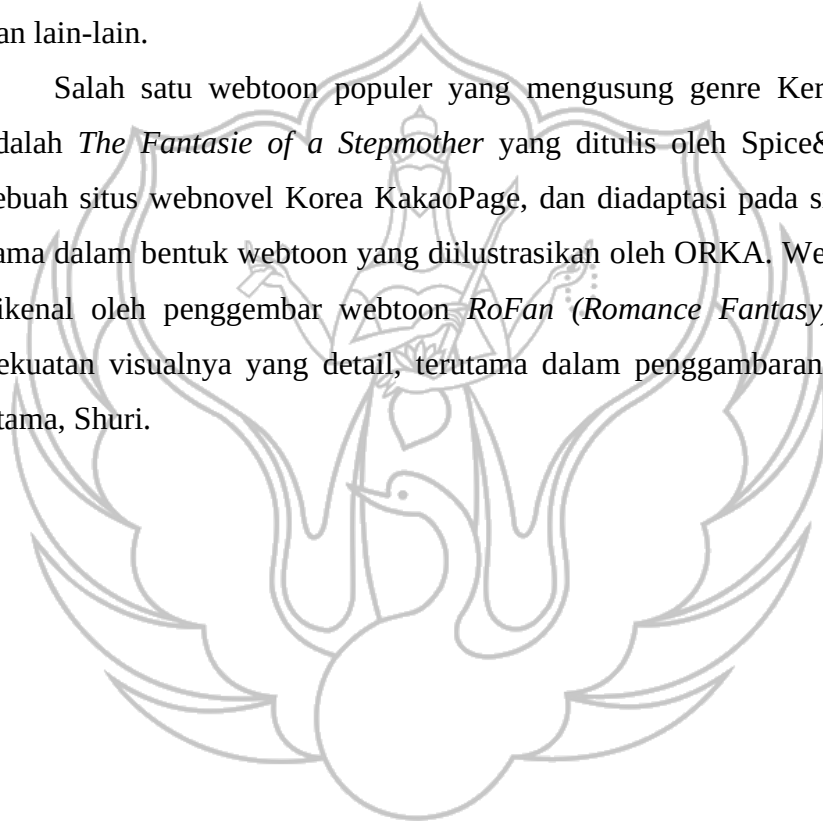
Webtoon sebagai medium naratif visual yang berkembang pesat di era digital, kini menjadi salah satu bentuk budaya populer yang banyak digemari, terutama oleh generasi muda. Webtoon sebagai salah satu bentuk media visual digital, bersama dengan *video game*, film, dan komik semakin diminati masyarakat berkat kemudahan akses secara *online* (Kadek, dkk., 2021).

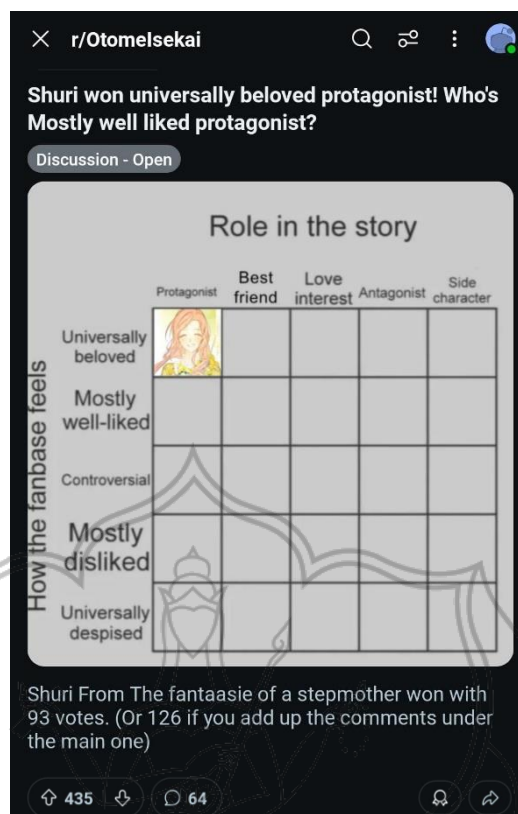
Salah satu genre yang populer selain Aksi dalam webtoon saat ini adalah genre kerajaan atau *Historical Fantasy*, yang tidak hanya menyajikan alur cerita politik dan drama, tetapi juga menampilkan visualisasi dunia aristokrat yang mewah dan penuh simbol (LINE Webtoon). Salah satu aspek utama yang diperhatikan oleh pembaca dalam genre ini adalah *fashion*, karena pakaian para tokohnya kerap menampilkan gaya busana yang kaya akan referensi sejarah, mulai dari era *Rococo*, *Victorian*, hingga interpretasi kontemporer dari *fashion* bangsawan Eropa.

Beberapa negara di Eropa seperti Britania Raya, Jerman, Prancis, dan negara lainnya memiliki gelar kebangsawanan yang serupa. Meski di beberapa negara Eropa gelar tersebut tidak terlalu sering digunakan seperti

masa lalu, gelar kebangsawanan (*peerage*) masih digunakan dalam acara formal pada masa kini. Britania Raya masih menggunakan *title* bangsawan ini, seperti *Duke/Duchess* adalah gelar bangsawan tertinggi, *Marquess (Marquis)/Marchioness* gelar bangsawan tertinggi kedua setelah *Duke*, *Earl* atau *Count/Countess*, *Viscount/Viscountess*, dan *Baron/Baroness* (<https://www.britannica.com/topic/British-nobility>, *British Nobility*, diunduh 23 Juni 2025). Selain digunakan di Britania Raya, beberapa gelar tersebut juga digunakan di negara Eropa seperti Spanyol, Prancis, Jerman, dan lain-lain.

Salah satu webtoon populer yang mengusung genre Kerajaan ini adalah *The Fantasie of a Stepmother* yang ditulis oleh Spice&Kitty di sebuah situs webnovel Korea KakaoPage, dan diadaptasi pada situs yang sama dalam bentuk webtoon yang diilustrasikan oleh ORKA. Webtoon ini dikenal oleh penggemar webtoon *RoFan (Romance Fantasy)* dengan kekuatan visualnya yang detail, terutama dalam penggambaran karakter utama, Shuri.





Gambar 1. 1 Diskusi Penggemar pada forum Reddit di r/OtomeIsekai
(Sumber: Dokumentasi penulis, tangkapan layar ponsel
https://www.reddit.com/r/OtomeIsekai/comments/1k2mzxa/shuri_won_universally_beloved_protagonist_whos/)

Selain disukai oleh para penggemar seperti dalam sebuah diskusi pada forum Reddit, Shuri sebagai tokoh utama tidak hanya memiliki narasi yang kuat, tetapi juga ditampilkan secara konsisten melalui pilihan *fashion* yang kuat, tetapi juga ditampilkan secara konsisten melalui pilihan *fashion* yang mencolok, elegan, dan beragam sebagai seorang bangsawan bergelar *Marchioness*, yang mana merupakan gelar tertinggi kedua setelah *Duke* (*Marquess/Marquis*). Busana Shuri kerap menjadi topik pembahasan di berbagai komunitas penggemar, baik secara naratif maupun visual, menjadikannya identitas visual utama dari keseluruhan karya. Oleh karena itu, Shuri menjadi objek yang relevan untuk dikaji dari perspektif desain *fashion* dan makna visual yang dikandungnya.

Meskipun terdapat beberapa tokoh penting lain dalam webtoon ini seperti; Jeremy Neuschwanstein sebagai anak tiri tertua Shuri, Norra sang *Male Lead* atau pemeran utama Pria yang akan menjadi pasangan Shuri di *endgame*, Theobald sebagai *Second Male Lead* atau pemeran kedua Pria,

maupun ketiga anak tirinya yaitu Elias Neuschwanstein dan si kembar kecil Rachel dan Leon Neuschwanstein, posisi Shuri sebagai tokoh sentral yang menggerakkan narasi menjadikannya representasi visual utama dalam keseluruhan alur cerita. Shuri merupakan karakter yang mengalami perkembangan signifikan dari segi peran, relasi sosial, hingga visualisasinya sebagai seorang *Marchioness* muda di lingkungan bangsawan. Penampilannya yang konsisten menggunakan gaun serta ragam kostum sesuai konteks naratif menunjukkan bahwa desain *fashion* pada dirinya bukan hanya elemen pelengkap, tetapi bagian dari konstruksi identitas yang kuat dan sadar visual.

Fenomena visualisasi Shuri yang kuat juga tampak dalam antusiasme komunitas penggemar. Banyak diskusi di media sosial maupun forum daring yang menyoroti detail *artstyle* komikus ORKA dan *fashion* Shuri sebagai aspek menonjol dari webtoon ini. Pakaian yang dikenakan Shuri secara konsisten menunjukkan status sosial, keanggunan, serta keteguhan karakternya, sekaligus memuat kompleksitas peran sebagai gadis muda berusia 16 tahun yang dihadapkan pada lingkungan sosialita dan tekanan bangsawan kelas atas. Masalah yang dapat ditelaah dari fenomena ini adalah bagaimana makna visual dari desain gaun yang dikenakan Shuri dibentuk, diinterpretasi, dan dipahami oleh pembaca melalui berbagai kode semiotik.

Lebih jauh, visualisasi tersebut juga dipengaruhi oleh gaya ilustrasi sang komikus, ORKA, yang dikenal dengan pendekatan detail dan akurat terhadap era historis dalam visualisasinya. Dalam konteks desain, *artstyle* ini berkontribusi pada penyesuaian bentuk busana agar tetap sesuai dengan atmosfer era kerajaan, namun tetap menarik secara visual modern. Maka dari itu, pendekatan semiotika Roland Barthes dalam menganalisis denotasi dan konotasi busana Shuri menjadi sangat relevan untuk memahami makna visual yang terkandung, baik secara kultural, estetis, maupun komunikatif.

Dalam konteks Desain Komunikasi Visual (DKV), kajian terhadap desain *fashion* karakter seperti sebuah karakter webtoon sangat penting. Hal ini berkaitan erat dengan pemahaman bagaimana visualisasi karakter dalam media populer mampu membentuk persepsi, mitos budaya, hingga simbol

sosial yang terinternalisasi melalui visual (Apriliani dkk., 2022). Untuk menggali lebih dalam makna visual dari desain *fashion* tersebut, pendekatan semiotika Roland Barthes digunakan dalam penelitian ini. Barthes membedakan antara makna denotatif (apa yang ditampilkan secara langsung) dan makna konotatif (apa yang disiratkan). Pendekatan ini memungkinkan pengkajian lebih dalam terhadap makna-makna tersembunyi dari desain *fashion* karakter Shuri.

Penelitian ini penting dilakukan karena kajian visual seperti ini dapat membuka wawasan lebih luas dalam pengembangan desain karakter, khususnya dalam media visual berbasis digital seperti webtoon dalam memberikan sumbangan wawasan semiotika Roland Barthes. Selain itu, dengan membandingkan desain *fashion* Shuri dengan referensi *fashion* yang sudah ada di dunia nyata, akan dikaji sejauh mana visualisasi tersebut dalam bentuk ilustrasi komik khususnya webtoon yang diilustrasikan oleh komikus ORKA di mana ciri *artsyle* yang menjadikannya bentuk modifikasi antara referensi dan *artstyle*-nya, atau sekadar inspirasi dari *fashion* bangsawan Eropa. Hal ini juga dapat memperkaya studi visual dalam ranah DKV dan memberikan kontribusi terhadap pemahaman estetika serta strategi visual dalam media populer.

B. Identifikasi Masalah

Fashion dalam webtoon *The Fantasie of a Stepmother* tidak hanya berfungsi sebagai estetika visual, tetapi juga menjadi medium penyampaian identitas karakter dan konstruksi makna sosial. Karakter Shuri Neuschwanstein digambarkan mengenakan gaun-gaun bangsawan Eropa yang kompleks secara desain dan kaya akan simbolisme. Namun, kajian mendalam terhadap aspek visual dan budaya pada desain gaun Shuri, termasuk istilah-istilah pakaian yang digunakan dalam narasi masih terbatas.

Desain gaun Shuri memadukan elemen sejarah dan fiksi, menciptakan sistem tanda yang perlu dikaji lebih jauh. Setiap detail seperti siluet, warna, tekstur, dan ornamen tidak hanya merefleksikan status aristokratnya sebagai

Marchioness, tetapi juga membangun konotasi terkait perkembangan karakternya dalam alur cerita. Di sisi lain, istilah-istilah pakaian seperti “*robe à la française*”, “*crinoline*”, atau “*bustle*” yang di miliki dari visual desain gaun karakter Shuri dalam webtoon tersebut turut menyimpan makna denotatif (sebagai referensi mode historis) maupun konotatif (sebagai penanda kekuasaan atau otoritas). Tanpa analisis sistematis, lapisan makna ini berpotensi terlewatkan.

Pendekatan semiotika Roland Barthes menjadi instrumen kritis untuk membedah bagaimana gaun karakter Shuri dan istilah puisinya beroperasi sebagai “bahasa *fashion*” dalam media populer. Melalui pemaknaan denotasi (tingkat literal) dan konotasi (tingkat kultural), penelitian ini bertujuan mengungkap relasi antara desain visual, terminologi pakaian, dan mitos-mitos modern yang dibangun melalui representasi *fashion* dalam webtoon.

C. Batasan Masalah

Sebagai seorang bangsawan yang memegang gelar *Marchioness* dari Neuschwanstein, salah satu keluarga bangsawan terpandang dalam webtoon *The Fantasie of a Stepmother* yang berada di kekaisaran Kaiserreich, pakaian atau gaun yang dikenakan Shuri sepanjang cerita berkaitan erat dengan elemen *fashion* pada model tertentu khususnya Eropa.

Penelitian ini dibatasi pada analisis visual tiga desain gaun karakter Shuri yang mengarah pada budaya kebangsawanan Eropa dalam webtoon *The Fantasie of a Stepmother*, yaitu:

1. Gaun karakter Shuri yang menjadi identitas visual utama karakter sepanjang cerita webtoon berjalan;
2. Busana luar ruangan pada salah satu acara kekaisaran yaitu *Hunting Competition* yang merupakan acara yang diadakan hanya khusus untuk para bangsawan. Shuri di sini menjadi audiens dalam acara, dan tidak mengikuti perburuannya secara langsung;

3. Gaun pesta pada perayaan resmi atau *The Ball* pada pesta untuk *finale* acara *Imperial Foundation Festival* (Festival Pendirian Kekaisaran) tersebut.

Ketiga busana ini dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes dan dibandingkan dengan referensi *fashion* sejarah Eropa atau yang sesuai sebagai kontekstualisasi visual dan kulturalnya.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana makna denotasi dan konotasi desain *fashion* karakter Shuri dalam webtoon *The Fantasie of a Stepmother* dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes?

E. Tujuan Penelitian

Pengkajian ini bertujuan untuk mengkaji makna denotasi dan konotasi desain *fashion* karakter Shuri dalam webtoon *The Fantasie of a Stepmother* dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu kajian semiotika visual dalam media populer, khususnya dalam analisis *fashion* karakter disebuah webtoon dalam genre Kerajaan melalui pendekatan Roland Barthes.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi Akademik

Menjadi referensi tambahan dalam pengembangan penelitian visual dan kajian budaya populer dengan pendekatan semiotika Roland Barthes di lingkungan akademik.

b. Bagi Ranah DKV

Memberikan wawasan tentang pentingnya perancangan *fashion* karakter sebagai bagian dari strategi komunikasi visual dalam media naratif seperti webtoon.

c. Bagi Masyarakat

Meningkatkan apresiasi terhadap elemen desain dalam sebuah webtoon dan mendorong pemahaman lebih dalam terhadap pesan visual dalam media hiburan digital.

