

BAB V PENUTUP

A. Rangkuman

Penelitian ini mengkaji desain *fashion* karakter Shuri dalam webtoon *The Fantasie of a Stepmother*, sebuah *manhwa* yang mengangkat latar kerajaan fiktif dengan nuansa budaya Eropa. Karakter utama, Shuri von Neuschwanstein, menjadi sorotan utama dalam representasi visual *fashion* yang menggambarkan status sosial, perkembangan karakter, serta nilai budaya yang dibawa melalui pakaiannya.

Penelitian ini berfokus pada tiga gaun utama Shuri yang muncul dalam konteks kerajaan:

1. Gaun yang sering muncul dalam webtoon, yang menjadi simbol identitas visualnya sepanjang cerita.
2. Gaun luar ruangan khusus wanita bangsawaan ketika Shuri menjadi *audience* saat acara perburuan kerajaan.
3. Gaun pesta, yang muncul dalam acara formal kerajaan.

Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, kajian dilakukan untuk mengungkap makna denotatif dan konotatif dari busana yang dikenakan Shuri. Penelitian juga membandingkan visual *fashion* dalam webtoon dengan referensi nyata dari sejarah *fashion* Eropa untuk menelusuri kemungkinan inspirasi dan transformasi visual yang terjadi.

Dengan mengaitkan teori Semiotika pada konotasi persepsi, kognitif, dan etis dari Barthes, serta pengaruh budaya pembaca terhadap interpretasi visual, penelitian ini menyelami bagaimana *fashion* karakter dalam webtoon tidak hanya sebagai estetika, tapi juga sebagai media komunikasi dan representasi identitas.

B. Kesimpulan

Pengkajian ini bertujuan untuk menganalisis makna visual desain *fashion* karakter Shuri dalam webtoon *The Fantasie of a Stepmother* melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, untuk mengkaji makna denotasi dan konotasi dari gaun yang dikenakan oleh karakter Shuri Neuschwanstein.

Berdasarkan hasil analisis terhadap tiga gaun utama Shuri, ditemukan bahwa semua busana yang dikenakan karakter ini mengacu atau terinspirasi dari mode pakaian era abad ke-18 hingga 19, terutama sekitar tahun 1800-an. Hal ini terlihat dari bentuk rok lebar, penggunaan *crinoline* atau *bustle*, potongan atasan *two-piece* atau *three-piece*, serta detail aksesoris yang merefleksikan gaya kerajaan Eropa klasik.

Gaya *fashion* dalam webtoon *The Fantasie of a Stepmother* tampaknya terinspirasi dari berbagai periode sejarah, khususnya era *Rococo* dan *Victoria*. Meskipun tidak ada kerangka waktu yang spesifik, gaya-gaya ini secara umum mendekati abad ke-18 hingga ke-19, mencerminkan perpaduan pengaruh sejarah daripada satu era tunggal. Hal ini menunjukkan rentang waktu dari sekitar akhir 1700-an hingga awal 1900-an. Gaya *Rococo*, yang berkembang pada awal hingga pertengahan abad ke-18, biasanya berkisar antara tahun 1700 hingga 1770, sementara era *Victoria*, yang dikenal dengan *fashion* dan perubahan budaya yang khas, berlangsung dari tahun 1837 hingga 1901. Oleh karena itu, *fashion* yang digambarkan dalam webtoon ini kemungkinan mencakup elemen-elemen dari dua periode penting ini, menciptakan sebuah jalinan referensi sejarah yang kaya yang menginformasikan busana karakter

Pada gaun pertama, gaun *three-piece* berwarna hijau dan putih yang dikenakan Shuri mencerminkan keselarasan antara karakter dan penampilannya. Secara denotatif, gaun ini menunjukkan elemen tradisional yang terinspirasi dari *Robe à la française*, dengan lengan yang mengembang dan penggunaan *crinoline* yang memberikan volume. Namun, secara konotatif, gaun ini membentuk citra Shuri sebagai wanita yang patuh pada norma aristokrasi, mencerminkan keanggunan dan kontrol. Warna hijau tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga melambangkan

dualitas karakter Shuri sebagai sosok yang memiliki keindahan luar namun terjebak dalam kompleksitas emosional sebagai ibu tiri muda. Dalam konteks semiotika Barthes, gaun ini berfungsi sebagai tanda yang mengkomunikasikan isu-isu etis tentang identitas, kekuasaan, dan peran gender, mengajak pembaca untuk merenungkan belenggu tradisi patriarki yang dihadapi perempuan dalam masyarakat aristokrat.

Pada gaun kedua, warna kuning gaun yang dikenakan Shuri saat berada di luar bersama para pelayannya menggambarkan keceriaan dan keanggunan. Makna denotatifnya atau denotasi gaun ini memiliki rancangan *robe à la polonaise* yang menciptakan siluet unik, sementara motif bunga menambah kesan feminin. Secara konotatif, gaun ini mencerminkan nilai-nilai etis yang lebih dalam terkait identitas dan peran perempuan. Shuri berusaha menjaga citra elegan tanpa terjebak dalam kelebihan, menunjukkan bahwa status sosial dapat diekspresikan dengan cara yang ringan namun signifikan. Dalam pendekatan semiotika Barthes, gaun ini menjadi representasi visual dari perjalanan etis perempuan dalam menavigasi harapan sosial dan aspirasi pribadi, menunjukkan bahwa mode adalah sarana untuk mengekspresikan nilai-nilai dan identitas dalam konteks sosial yang lebih besar.

Pada gaun ketiga, gaun pesta berwarna merah marun menampilkan kemewahan dan keanggunan yang tinggi. Denotatifnya, gaun ini terinspirasi dari desain *bustle* yang menekankan bentuk belakang dramatis. Secara konotatif, gaun ini memperkuat karakterisasi Shuri sebagai wanita aristokrat yang memiliki wibawa dan martabat. Warna merah marun menciptakan kesan kemegahan dan kekuasaan, sekaligus kehangatan dan kedewasaan. Dalam konteks semiotika Barthes, gaun ini menempatkan Shuri sebagai sosok yang beradaptif, menciptakan kontras antara peran sosial dan relasi personalnya. Desain yang menggabungkan elemen tradisional dengan interpretasi modern mencerminkan perhatian Shuri terhadap kerajinan dan estetika, menjadikannya representasi visual dari kemampuan Shuri untuk menavigasi tuntutan sosial sambil mempertahankan keanggunan.

Secara keseluruhan, ketiga gaun ini tidak hanya berfungsi sebagai simbol status, tetapi juga mencerminkan perjalanan karakter Shuri, identitasnya, dan dinamika hubungan sosial yang ia jalani. Dalam pendekatan semiotika Barthes, desain dan warna yang dipilih memberikan makna yang mendalam, menunjukkan bagaimana *fashion* dapat berfungsi sebagai medium untuk menyampaikan karakter dan narasi dalam webtoon. Gaun-gaun ini menjadi tanda yang kaya akan makna, mengajak pembaca untuk merenungkan isu-isu sosial dan etis yang lebih luas dalam konteks kehidupan aristokrat.

Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, kita dapat memahami bahwa setiap gaun tidak hanya berfungsi sebagai simbol status, tetapi juga sebagai alat naratif yang menyampaikan isu-isu etis dan sosial yang lebih luas. *Fashion* dalam konteks ini menjadi sarana untuk mengekspresikan identitas, hubungan sosial, dan perjalanan karakter Shuri, menciptakan dialog antara tradisi dan inovasi. Dengan demikian, makna denotasi dan konotasi dari ketiga gaun ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang karakter Shuri dan narasi dalam webtoon, menekankan pentingnya *fashion* sebagai medium untuk menyampaikan nilai-nilai dan dinamika sosial dalam cerita. *Fashion* bukan hanya sekadar penampilan, tetapi juga merupakan refleksi dari identitas dan pengalaman individu dalam konteks sosial yang lebih besar.

C. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi kajian lanjutan mengenai visualisasi *fashion* karakter dalam media visual populer seperti webtoon. Peneliti berikutnya dapat memperluas objek kajian pada karakter lain, atau membandingkan representasi *fashion* dalam webtoon dari berbagai negara untuk melihat pengaruh budaya dan tren visual.

2. Bagi Praktisi DKV

Visualisasi karakter dalam webtoon tidak hanya berfungsi sebagai estetika semata, namun juga mengandung makna simbolik yang kuat. Oleh karena itu, penting bagi desainer, ilustrator, dan komikus untuk memahami unsur semiotika dan referensi sejarah dalam perancangan kostum agar menciptakan desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kuat secara naratif dan makna.

3. Bagi Pembaca dan Masyarakat Umum

Fashion dalam webtoon dapat menjadi media edukatif yang secara tidak langsung memperkenalkan sejarah mode, struktur sosial, hingga nilai-nilai budaya. Diharapkan masyarakat dapat lebih kritis dalam membaca visual media populer dan menyadari bahwa setiap elemen visual memiliki pesan yang bisa ditafsirkan lebih dalam.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Arnold, J. (2005). *Patterns of Fashion 1: Englishwomen's Dresses & Their Construction*. Drama Publishers.
- Barthes, R. (1977). *Image Music Text*. Fontana Press.
- Edwards, L. (2017). *How to Read a Dress, A Guide to Change Fashion from the 16th to the 20th Century*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. POORHOUSE PRESS.
- Fukai, A. (2015). *Fashion: A History from the 18th to the 20th Century*. TASCHEN.
- Gernsheim, A. (1981). *Victorian & Edwardian Fashion A Photographic Survey*. Dover Publications.
- Heller, E. (2009). *Phsycology of Color (Psychologie de la couleur)*. Pyramyd.
- Laver, J., & Haye, A. de la. (2002). *Costume and Fashion: A Concise History (World of Art)* (4th Edition). Thames & Hudson.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics the Invisible Art* (M. Martin, Ed.). Kitchen Sink Press.
- Payne, B. (1965). *History of Costume*. Harper Collins.
- Raustiala, K., & Sprigman, C. J. (2012). *The Knockoff Economy*. Oxford University Press.
- Reilly, A. (2021). *Introducing Fashion Theory* (Second Edition). Bloomsbury Publishing. <https://lccn.loc.gov/2020024305>
- Ribeiro, A. (2005). *Fashion and Fiction: Dress in Art and Literature in Stuart England*. Yale University Press.
- Sobur, A. (2020). *Semiotika Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual* (B. Anangga & F. Maharani, Ed.). PENERBIT PT KANISIUS (Anggota IKAPI).

Sumartono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Seni Rupa & Desain*. Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan.

Taylor, L. (2002). *The Study of Dress History*. Manchester University Press.

Taylor, L. (2004). *Establishing Dress History*. Manchester University Press.

JURNAL

Apriliani, K., Setiawati, R., Ningtyas, D. M., Febiola, F., & Primasari, C. H. (2022). Analisis User Experience pada Aplikasi Line Webtoon. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2). <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v2i2.5334>

Enrieco, E. (2019). ANALISIS HUMAN INTEREST PADA PAMERAN FOTO KARYA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI DAN BAHASA UBSI. *Journal of Communication Science and Islamic Da'wah*, 3(1), 2019. <https://doi.org/https://doi.org/10.32832/komunika.v3i1.4652>

Hendariningrum, R., & Susilo, M. E. (2008). *FASHION DAN GAYA HIDUP: IDENTITAS DAN KOMUNIKASI*. Dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 6, Nomor 2). Mei-Agustus.

Jeong, J. (2020). Webtoons Go Viral?: The Globalization Processes of Korean Digital Comics. *Korea Journal*, 60(1), 71–99. <https://doi.org/10.25024/kj.2020.60.1.71>

Kadek, N., Dewi, K., Putu, N., Anggraeni, D., Simorangkir, T. P., Nyoman, N., Dewi, P., Komunikasi, D., Rupa, S., & Desain, D. (2021). *Sambut Era Baru: Kajian Semiotika Komik Webtoon Sebagai Media Kritis Dampak Revolusi Industri 4.0 (New Era: Webtoon Comics Semiotics Study as Critical Media for The Impact of Industrial Revolution 4.0)* (Vol. 1). https://www.webtoons.com/id/horror/killstagram/prolog/viewer?title_no=1592&episode_no=1

Pyo, J. Y., Jang, M., & Yoon, T.-J. (2019). Dynamics Between Agents in the New Webtoon Ecosystem in Korea: Responses to Waves of Transmedia and Transnationalism. Dalam *International Journal of Communication* (Vol. 13). <http://ijoc.org>.

Weyant, E. (2022). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 5th Edition. *Journal of Electronic Resources in Medical Libraries*, 19(1–2), 54–55. <https://doi.org/10.1080/15424065.2022.2046231>

