

KAJIAN KOMUNIKASI VISUAL PADA DESAIN SAMPUL BUKU KOMIK MEREbut KOTA PERJUANGAN

Atmaja Septa Miyosa

Sekolah Tinggi Multi Media

Email : septa_miyosa@yahoo.com

ABSTRAK

Kampanye menggelorakan jiwa nasionalisme begitu populer di media sosial, sementara itu terdapat karya seni rupa bertema perjuangan nasional yang kurang dikenal, salah satunya buku komik Merebut Kota Perjuangan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan simbol dan makna sampul buku komik Merebut Kota Perjuangan. Objek penelitian ini adalah sampul buku komik Merebut Kota Perjuangan terutama simbol-simbol khas tema perjuangan pada sampul buku tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian menggunakan semiotika visual dari Pierce. Data diperoleh dengan teknik observasi dan dokumentasi. Keabsahan data diperoleh melalui pengamatan berdasarkan semiotik Pierce. Hasil penelitian menunjukkan: (1) sampul buku komik Merebut Kota Perjuangan menggunakan simbol-simbol utama yang berciri khas perjuangan yaitu bendera merah putih, tongkat senjata bambu runcing, prajurit pejuang. (2) Terdapat teks utama dan elemen visual pendukung untuk menciptakan konteks dan ekspresi artistik. (3) Makna desain sampul buku Merebut Kota Perjuangan memiliki suatu citra kuat bertema perjuangan, pergolakan, pertempuran, semangat pantang menyerah, serta memiliki ruh-ruh nasionalisme.

Kata kunci : Visual, Simbol, Perjuangan

ABSTRACT

The campaign that sparked the spirit of nationalism was so popular on social media, while there were works of art with the theme of a less well-known national struggle, one of which was the comic book Merebut Kota Perjuangan. This study aims to describe the symbols and meanings of the comic book cover for Merebut Kota Perjuangan. The object of this research is the cover of the comic book Merebut Kota Perjuangan especially the symbols typical of the struggle theme on the cover of the book. This research is a descriptive qualitative research. The research method uses visual semiotics from Pierce. Data obtained by observation and documentation techniques. The validity of the data was obtained through observations based on Pierce's semiotics. The results showed: (1) the cover of the comic book Merebut Kota Perjuangan using the main symbols that are characterized by a struggle that is red and white flags, sharpened bamboo sticks, warrior soldiers. (2) There are main texts and supporting visual elements to create artistic context and expression. (3) The meaning of the cover design of the book for the Merebut Kota Perjuangan has a strong image with the theme of struggle, upheaval, fighting, unyielding spirit, and the spirit of nationalism.

Keywords: Visual, Symbols, Struggle

PENDAHULUAN

Pada tahun 2014, kabinet pemerintahan negara Indonesia membuat kampanye Revolusi Mental untuk menanggulangi merosotnya mental dan kepribadian yang tidak sesuai dengan nilai Pancasila dan Nasionalisme. Mental yang ingin dibenahi adalah sikap-sikap yang tidak menunjukkan jiwa nasionalisme seperti main hakim sendiri, korupsi, tawuran pelajar, malas belajar, malas bekerja, dan ketidakpedulian terhadap lingkungan. Sementara itu, mayoritas warga Indonesia menggunakan media sosial secara aktif sehingga pemerintah merasa perlu mengampanyekan program-program melalui media sosial.

Karya desain grafis masa perjuangan kemerdekaan juga kurang dikenal. Bila membaca sejarah republik, kampanye nasionalisme dalam bentuk desain grafis sudah dilakukan oleh para pejuang sejak pra-kemerdekaan. Para pejuang kemerdekaan telah memiliki kesadaran bahwa pekik perjuangan tidak hanya melalui teriakan, pidato yang membakar semangat, namun juga melalui media komunikasi secara visual. Perjuangan kemerdekaan adalah masa-masa berkecamuknya perang maka ruang dan waktu yang terbatas tersebut harus dimanfaatkan dengan strategi komunikasi desain komunikasi visual yang efisien dan dapat diperbanyak secara cepat. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka muncullah berbagai poster perjuangan yang memiliki karakteristik yang khas, yaitu berupa kalimat yang singkat dan citra seorang prajurit.

Poster perjuangan di setiap negara memiliki beberapa kesamaan, yaitu pesan ditulis dalam kalimat singkat dan menampilkan sosok prajurit, misalnya Poster di Filipina dan di Amerika. Pada tanggal 1 Juni 1945, Bung Karno menyeru-

kan ide Pancasila dengan berapi-api dan menutup pidatonya dengan slogan “Merdeka atau Mati!”. Setelah peristiwa itu, Affandi, pelukis revolusi yang kini dianggap maestro, membuat poster perjuangan yang bertajuk “Boeng ajo Boeng”. Sebuah lukisan yang membuat rakyat atau siapapun yang membacanya menjadi tergerak untuk ikut serta bergabung dalam pasukan. Poster-poster ini dibuat dengan jumlah yang terbatas dan dengan peralatan seadanya sehingga justru makin membentuk suasana yang darurat dan kritis. Wajah yang dijadikan model dalam poster adalah Dullah, rekan sesama pelukis. Sedangkan kata-kata “Boeng Ajo Boeng” merupakan usulan dari Chairil Anwar, penyair pada masa perjuangan. Selain itu, juga ditemukan poster-poster perjuangan rakyat Indonesia yang lain. Semenjak orde reformasi dimulai di Indonesia, telah menyebabkan banyak sekali produk-produk propaganda politik orde baru yang terkuak.

Salah satu produk propaganda penguasa yang mengusik rasa nasionalisme adalah beredarnya cerita bergambar berjudul Merebut Kota Perjuangan. Buku komik berwarna ini adalah hasil karangan Marsoedi dkk dengan dukungan ilustrasi oleh Wid NS (perancang kulit dan ilustrasi dalam), Hasyim Katamsi, Djoni Andrean dan Hasmi. Cetakan pertama dimulai tahun 1984, lalu dilanjutkan cetak ulang pada tahun 1985, 1986, 1988, dan 1990. Pada pertengahan 80an, sebenarnya perkembangan komik di Indonesia disebut-sebut para ahli sejarah komik berada pada masa akhir keemasan komik. Perlu diketahui bahwa komik atau cerita bergambar (cergam) Indonesia pernah mengalami puncak kejayaan pada kurun waktu 1960 – 1970. Namun pada tahun 80an tersebut, penguasa kala itu yaitu Soeharto berkeinginan melakukan propa-

ganda politik di berbagai lini kebudayaan, salah satunya adalah produk buku komik yang kelak ditempatkan di seluruh perpustakaan sekolah di Indonesia. Tema sentral yang kemudian dipilih adalah keterlibatan Soeharto dalam pertempuran melawan agresi Belanda yang kedua atau disebut *clash II* yang berlokasi di Yogyakarta. Peristiwa ini dikenal dengan Serangan Umum 1 Maret 1949.

Kisah pertempuran dalam komik ini dimulai dari pelanggaran Belanda atas perundingan Renville yang ditandai dengan adegan bom yang meledak di tengah lapangan Maguwo Yogyakarta (kini bandara Adi Sucipto) pada tanggal 19 Desember 1948. Adegan berikutnya adalah kisah-kisah seru konsolidasi pejuang dan letkol Soeharto dalam menyusun siasat perang. Letkol Soeharto nampak mendominasi dan muncul berulang-ulang di setiap panel komik, seolah-olah beliau adalah pencetus utama ide Serangan Umum, sebagai tokoh utama dalam perjuangan. Di dunia pendidikan politik, para pengamat politik menilai buku *Merebut Kota Perjuangan* hanya sebagai alat propaganda seseorang. Kisah dalam komik tersebut memosisikan Letkol Soeharto sebagai inisiator, pencetus ide Serangan Umum 1 Maret dan pahlawan utama pada aksi merebut kota Yogyakarta. Komik tersebut dianggap mengultuskan Soeharto yang pada waktu itu menjadi presiden RI. Semenjak orde reformasi, buku komik tersebut tidak lagi beredar, menyusul diberhentikannya penayangan film G30S PKI dan Janur Kuning karena tidak sesuai dengan kenyataan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji komunikasi visual yang terdapat pada desain sampul buku komik *Merebut Kota Perjuangan* dengan rumusan masalah sebagai berikut (1) Apa saja simbol-

simbol pada sampul *Merebut Kota Perjuangan* ? (2) Apakah simbol menjadi simbol khas produk desain bertema perjuangan atau patriotisme ? (3) Bagaimana makna yang terdapat pada sampul buku *Merebut Kota Perjuangan* ?. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan setiap simbol-simbol yang terdapat pada desain sampul *Merebut Kota Perjuangan*. (2) Menafsirkan relasi antar tanda yang menjadi makna secara semiotika visual.

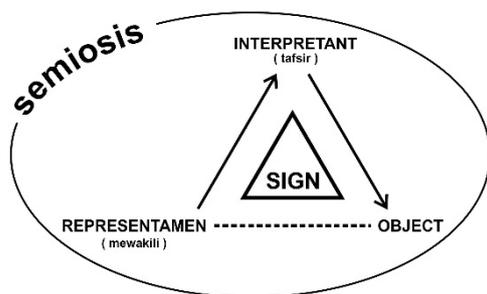
KAJIAN PUSTAKA

Beberapa penelitian terhadap objek visual pernah dilakukan oleh para peneliti menunjukkan bahwa karya seni dapat mencitrakan jiwa nasionalisme, seperti penelitian dengan objek lukisan berjudul "*Didepan Kelamboe Terboeka*" yang diteliti dengan pendekatan ikonografi dan objek menggambarkan jiwa nasionalisme sebagai pemberontak estetika *Mooi Indie* yang telah mapan dalam kultur kolonial feodal. (Zuliaty, 2014:15). Karya desain yang memunculkan filosofi juga menjadi fokus penelitian seperti objek visual Logo RSU Surya Hushada Denpasar yang memiliki filosofi tentang kehidupan yang didasarkan pada simbol air dan benih, logo tersebut berupa kombinasi logotype dan logogram. (Jayanegara, 2017:16).

Penelitian objek visual dengan semiotika tidak hanya menjadi metode kajian (*decoding*) melainkan bisa juga sebagai metode penciptaan (*encoding*). (Damajanti, 2014:20). Analisis semiotika dapat diterapkan pada objek visual berupa fotografi, lukisan, komik, iklan. (Nijric, 2016:309). Penelitian dengan objek visual lebih cocok dengan konsep semiotika versi Pierce karena terkait ikon, indeks, simbol (logo). (Nurabdiansyah, 2018:536)

Studi mengenai produk-produk desain komunikasi visual di lingkungan akademik biasanya dilakukan dengan penelitian jenis kualitatif terutama bila objek penelitian berhubungan dengan unsur seni rupa. Karya seni rupa membutuhkan analisis dengan pendekatan ilmu semiotika karena dalam dunia seni rupa atau seni visual terdapat pengaruh yang kuat pada objek yang diamati dengan makna. Teori semiotika lazim digunakan untuk kajian komunikasi visual karena semiotika pada hakikatnya adalah ilmu tentang relasi atau hubungan antar tanda, terutama tanda-tanda visual.

Pierce dalam (Noth, 2006 : 42) menjelaskan idenya tentang semiotika, bahwa untuk memudahkan pembacaan makna, terjadi proses bernama triadik. Triadik adalah konsep hubungan antara objek, *representamen*, *interpretan*. Menurut Pierce Objek merupakan apa yang “diwakili” oleh tanda. *Representamen* merupakan istilah untuk menyebut “objek yang dapat dirasakan” yang berfungsi sebagai tanda. *Interpretan* adalah istilah untuk mengacu pada suatu tanda, Pierce sering menyebutnya “signifikansi”. Konsep triadik ini dapat dipahami dengan penggambaran dan penjelasan berikut ini :



Gambar 1. Konsep triadik tanda (Noth, 2006 :89)

Sebuah tanda atau *representamen* adalah suatu yang mewakili sesuatu yang lain. Sesuatu yang lain itu disebut *interpretan* dari tan-

da yang pertama yang pada gilirannya mengacu pada objek. Relasi antara *representamen* yang berhubungan langsung dengan interpretan dan objeknya disebut proses signifikansi. Berbekal konsep triadik tanda tersebut, Pierce membuat konsep berikutnya yang disebut Trikotomi. Trikotomi ini mengklasifikasikan tanda berdasarkan hubungan antara *representamen* dan objeknya. Trikotomi tersebut terdiri dari Ikon, Indeks, Simbol.

Ikon : pada prinsipnya berarti “sesuatu yang tampak seperti apa adanya tanpa mengacu pada sesuatu yang lain”. Sebuah tanda dikatakan bersifat ikonik bila ada kesamaan topologis antara penanda dan *denotata* nya.

Indeks : merupakan konsep hubungan kaitan tanda. Suatu tanda disebut sebagai indeks bila penandanya berhubungan dengan petandanya, atau sampel dari petanda tersebut.

Simbol : Sebuah tanda disebut sebagai simbol bila tidak memiliki kemiripan maupun kaitan, namun memiliki hubungan konvensional dan simbol biasanya adalah hasil kesepakatan. Berger (2010:27) memaparkan bahwa menurut sudut pandang Saussurean (penganut paham semiotika Ferdinand De Saussure), simbol tidak pernah benar-benar arbitrer atau semena-mena semata. Hal ini disebabkan ada ketidaksempurnaan ikatan alamiah antara penanda dan petanda. Sedangkan bagi masyarakat umum, simbol adalah sesuatu yang memiliki signifikansi dan konteks kebudayaan. Simbol membantu manusia untuk tanggap terhadap suatu hal dan mempertajam tingkah laku dan prestasi kebudayaan.

Dalam ilmu seni rupa dan desain dikenal elemen dan prinsip. Elemen dan prinsip berguna dalam proses deskripsi suatu produk karya seni rupa atau produk desain. Di dunia seni rupa,

elemen diantaranya; titik, garis, bidang, warna dan tekstur sedangkan prinsip desain diantaranya; *simplicity, unity, movement, balance, emphasis, rhythm, contrast*. Prinsip dan elemen desain merupakan pondasi dalam menganalisis produk desain, sehingga dapat diidentifikasi dan dideskripsikan secara ilmiah. Estetika dan nilai-nilai artistik merupakan ruh bagi sebuah karya seni desain.

Sampul buku merupakan jendela sebuah produk buku. Dalam dunia penerbitan buku, desain sampul dianggap memiliki roh yang diharapkan dapat membius kesadaran sehingga larut untuk membuka buku dan membaca isinya. Sedangkan dalam dunia komunikasi dan seni rupa sepakat bahwa sampul buku adalah kunci penting kesuksesan sebuah buku. Berhubung sampul buku memiliki berbagai kepentingan, maka perancangan sampul buku menjadi perkara yang tidak sembarangan karena melibatkan ilmu desain, ilmu seni rupa, ilmu komunikasi, ilmu *marketing*, ilmu psikologi, ilmu persepsi dan ilmu bisnis. Buku yang fenomenal tentunya memiliki sampul yang layak untuk diteliti. Sampul buku yang berbobot dan penuh arti memerlukan kajian khusus dan pengungkapan makna yang lebih serius.

Pada perkembangannya, seni cergam di Indonesia tidak hanya menyajikan komik wayang, namun juga roman cinta remaja, superhero, cerita silat, horor serta terjemahan dongeng-dongeng rakyat. Pada masa Soeharto menjadi presiden RI, segala bentuk produk budaya dijadikan media propaganda, termasuk seni komik. Sebuah cergam yang dibuat secara kolosal, menghimpun seniman-seniman komik ternama dan ambisius untuk propaganda yaitu komik Merebut Kota Perjuangan. Kota Perjuangan yang dimaksud dalam buku komik ini adalah

kota Yogyakarta. Tentang poster perang, James (2009:2) menjelaskan bahwa poster perang merefleksikan suatu masa kebingungan antara tradisi dan modernitas. Poster perang adalah medium untuk mengkonstruksi sebuah citra identitas nasional. Poster perang tidak hanya berisi ilustrasi yang menjelaskan situasi yang sedang terjadi yaitu perang, namun juga memberi kontribusi aktif berupa pengaruh terhadap perang itu sendiri, sebagai sebuah dukungan untuk kemenangan.

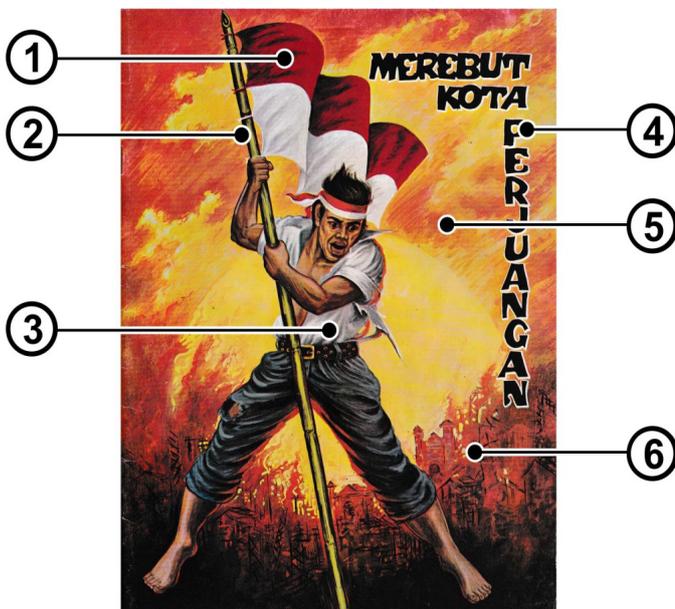
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan analisis semiotika versi Pierce (*objek, representamen, interpretan*) dengan objek visual berupa sampul Merebut Kota Perjuangan. Keunggulan analisis semiotika adalah tidak menimbulkan pengaruh pada objek dan relatif mudah untuk mendapatkan akses ke sumber media. Observasi dilakukan terhadap objek sampul Merebut Kota Perjuangan. Objek penelitian adalah sampul buku komik Merebut Kota Perjuangan. Penelitian mendeskripsikan secara verbal makna-makna simbolik yang terdapat pada sampul Merebut Kota Perjuangan. Data diperoleh dari koleksi peneliti dan kliping-kliping dari perpustakaan daerah. Data utama atau data primer yaitu buku komik Merebut Kota Perjuangan. Pengumpulan data dilakukan dengan: (1) Teknik dokumentasi, sampul Merebut Kota Perjuangan discan dan di kliping secara digital, untuk disajikan secara deskriptif berdasarkan elemen-elemen visual yang menjadi objek kunci. (2) Observasi terhadap simbol-simbol ilustrasi pada sampul Merebut Kota Perjuangan. Teknik analisis data, menggunakan analisis formalistik dan analisis semiotika versi Pierce (*objek, rep-*

resentamen, interpretan) karena proses penelitian meliputi deskripsi data visual (unsur-unsur formal) dan pembahasan interpretasi data visual (pemaknaan).

Buku komik Merebut Kota Perjuangan adalah buku yang sudah langka karena ditarik dari peredaran pasca reformasi namun masih bisa diakses di Perpustakaan Daerah Istimewa Yogyakarta dengan alamat jalan Gedongkuning, Yogyakarta. Buku komik ini lalu dipindai (*scan*) pada bagian sampulnya sehingga peneliti memiliki data digital berupa sampul buku komik Merebut Kota Perjuangan. Proses pindai (*scan*) menggunakan alat *scanner* resolusi tinggi sehingga diperoleh citra yang detail dan memunculkan warna sesuai dengan versi cetaknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Sampul buku komik Merebut Kota Perjuangan

Deskripsi visual dan makna yang berhasil diuraikan sebagai berikut ;

1. Tanda “bendera = bendera negara”

Objek/ Tanda : Gambar bendera

Representamen : Bendera berwarna merah putih sedang berkibar. Bendera nampak terikat kuat pada sebatang tongkat bambu. Bendera berkibar secara hebat diakibatkan tenaga tangan yang mengibas-ibaskan sekuat tenaga.

Interpretan: Bendera Indonesia atau bendera dwi warna (dua warna). Warna merah diartikan sebagai keberanian dan patriotisme sedangkan warna putih diartikan sebagai kesucian dan ketulusan.

Makna kontekstual : Bendera yang sedang berkibar-kibar sehingga menampilkan secara jelas dua warna bendera yaitu sebagian atas berwarna merah dan sebagian bawah berwarna putih. Bendera dua warna dalam konteks sampul buku ini adalah mengacu pada bendera Indonesia. Hal ini diperkuat dengan ikat kepala yang juga berwarna merah dan putih. Secara visual, bendera termasuk ikon karena mengacu pada realitas objek bendera dan secara konteks bendera tersebut adalah simbol perjuangan.

Bangsa Indonesia masih memiliki daya juang yang didukung oleh tentara dan rakyat yang memuncak pada peristiwa Serangan Umum 1 Maret. Perjuangan menegakkan bendera merah putih khususnya di pusat kota Yogyakarta telah berhasil membuka mata dunia. Terbukti setelah bendera merah putih berhasil ditegakkan selama kurang lebih 6 jam atau dikenal dengan sebutan “6 jam di

Yogya”, maka PBB segera memerintahkan *United Nations Commissions for Indonesia* (UNCI) untuk mengadakan perundingan Indonesia-Belanda. Pada tanggal 17 April 1949, UNCI berhasil mempertemukan Indonesia dengan Belanda di meja perundingan. Pada tanggal 7 Mei 1949 perundingan Indonesia-Belanda berhasil mencapai suatu persetujuan, saat itu pihak Indonesia diwakili oleh Mr. Moh Roem sedangkan pihak Belanda diwakili Dr. Van Royen. Penetapan itu kemudian lebih dikenal dengan nama “Persetujuan Roem-Royen”, inti keputusan adalah persetujuan Belanda atas kembalinya pemerintah RI ke Yogyakarta, dan kesepakatan bersama untuk mengadakan gencatan senjata. Militer Belanda berhasil ditarik oleh UNCI pada tanggal 22 Juni 1949. Sejak dimulainya agresi Belanda di lapangan terbang Maguwo pada tanggal 19 Desember 1948 hingga bebasnya wilayah Yogya dari militer Belanda pada tanggal 22 Juni 1949, berarti telah 6 bulan lamanya ibu kota RI berada dalam cengkeraman Belanda. Bendera merah putih kembali berkibar dengan gagah di seluruh pelosok wilayah Yogyakarta.

2. Tanda “tongkat bambu = Senjata”

Objek/ Tanda : Tongkat

Representamen : Tongkat setinggi melebihi tinggi manusia yang karena tekstur ruas-ruasnya dapat diidentifikasi terbuat dari pohon bambu. Tongkat berwarna kuning kehijau-hijauan yang kedua ujungnya dipotong secara runcing.

Interpretan : Bambu runcing merujuk pada senjata yang digunakan sebagian besar pejuang di Yogyakarta. Bambu runcing ini bisa menjadi alat pertempuran jarak dekat yang

memastikan juga bisa dilempar ke sasaran seperti melempar tombak.

Makna Kontekstual : Tongkat yang berdasarkan ilustrasinya memiliki panjang melebihi tinggi manusia dewasa. Berdasarkan ruas-ruas yang terdapat pada tongkat memberi petunjuk bahwa tongkat tersebut adalah tongkat dari pohon bambu yang di setiap ujungnya dipotong hingga membentuk runcing. Objek tongkat bambu dalam konteks sampul buku ini adalah mengacu pada senjata bambu runcing yang digunakan pejuang Indonesia. Bambu runcing merupakan senjata tradisional yang murah dan mudah didapat di seluruh pelosok wilayah Yogyakarta. Bambu yang lurus dan kuat dibersihkan rambut duri serta dipotong runcing dibagian ujungnya, sebagai ganti mata tombak. Cara penggunaannya adalah menusukkannya ke tubuh penjajah. Konon, prajurit Jepang dan Belanda lebih takut pada ujung bambu runcing daripada peluru, sebab tusukan bambu runcing lebih menyiksa secara pelan-pelan daripada mati seketika karena tertembus peluru. Secara visual, tongkat termasuk ikon karena mengacu pada realitas objek tongkat bambu runcing dan secara konteks bambu runcing tersebut adalah simbol perjuangan.

3. Tanda “pria dewasa = Pejuang/Prajurit”

Objek/ Tanda : Pria dewasa

Representamen : Sosok pria muda, berotot, wajah asia, memakai baju warna putih yang telah robek di beberapa bagian.

Interpretan : Pejuang kemerdekaan

Makna Kontekstual : Manusia yang berdasarkan ilustrasinya dapat diidentifikasi

sebagai manusia pria dewasa. Secara visual, pria dewasa termasuk ikon karena mengacu pada realitas objek manusia pria dewasa dan secara konteks manusia dengan atribut prajurit pejuang tersebut adalah simbol perjuangan.

4. Tanda “Teks”

Objek/ Tanda : Teks “Merebut Kota Perjuangan”

Representamen : Teks berwarna hitam dengan kontur warna putih.

Interpretan : Teks berupa kalimat “Merebut Kota Perjuangan” adalah *headline* atau judul komik. Sedangkan dibagian bawah terdapat teks kecil “S.U. 1 Maret 1949”

Makna Kontekstual : Tiga kata yaitu Merebut Kota Perjuangan yang dapat diidentifikasi sebagai *headline* atau judul buku komik. Secara visual, teks termasuk ikon karena bentuknya mengacu pada bentuk huruf pada umumnya dan secara konteks teks tersebut adalah simbol.

5. Tanda “Api”

Objek/ Tanda : Goresan warna-warna panas

Representamen : Warna kuning, jingga, merah digoreskan secara ekspresif.

Interpretan : Api berkobar yang membunuh medan pertempuran.

Makna Kontekstual : Goresan-goresan tidak beraturan dengan warna cenderung bernada panas yang berdasarkan ilustrasinya dapat diidentifikasi sebagai kobaran api. Secara visual, kobaran api termasuk ikon karena mengacu

pada realitas objek api dan secara konteks api tersebut adalah elemen visual pendukung karena berfungsi sebagai latar belakang dan estetika komposisi.

6. Tanda “Puing-puing”

Objek/ Tanda : Goresan berwarna gelap dan terkesan semrawut

Representamen : Garis-garis hitam kasar dan tidak teratur.

Interpretan : Puing-puing bangunan yang terbakar karena aksi bumi hangus.

Makna Kontekstual : Goresan-goresan berwarna gelap yang berdasarkan ilustrasinya dapat diidentifikasi sebagai puing-puing reruntuhan bangunan. Secara visual, puing-puing reruntuhan bangunan termasuk ikon karena mengacu pada realitas objek puing-puing reruntuhan dan secara konteks puing-puing tersebut adalah elemen visual pendukung karena berfungsi sebagai latar belakang dan estetika komposisi.

Analisis Simbol

Sampul buku komik Merebut Kota Perjuangan memiliki enam tanda yang dapat diklasifikasikan menjadi simbol utama, teks utama, dan elemen visual pendukung.

- a. Simbol utama adalah simbol primer yang harus ada dalam suatu karya visual karena simbol tersebut sangat menentukan topik atau informasi pesan yang akan disampaikan. Simbol utama yaitu (1) Bendera adalah simbol utama dalam setiap karya visual bertema perjuangan terutama kemerdekaan, sebab bendera adalah identitas nasionalisme. Warna dan model bendera yang dicantumkan memberi pesan kepada pembaca mengenai nama

negara yang sedang menjadi lakon atau subyek yang sedang berjuang. (2) Tongkat adalah alat untuk mengikatkan dan mengibarakan kain bendera, sedangkan tongkat dalam konteks perjuangan dalam buku ini dapat diartikan sebagai senjata khas para pejuang, sehingga tongkat atau senjata adalah simbol yang harus hadir dalam karya visual bertema perjuangan. (3) Pejuang / Prajurit menjadi simbol utama karena memiliki peran penting sebagai pelaku atau lakon pejuang. Figur manusia harus menampakkan postur yang gagah serta menampilkan ekspresi berteriak penuh semangat. Gestur yang meyakinkan serta ekspresi yang menampilkan kegarangan menunjukkan semangat kemenangan yang berkobar.

- b. Teks utama dalam buku ini berfungsi sebagai judul buku, sehingga teks harus dimunculkan dalam karya visual sampul buku bertema perjuangan. Teks utama “Merebut Kota Perjuangan” dibuat dengan desain tipografi yang artistik sehingga menyatu dan mendukung suasana perjuangan.
- c. Elemen visual pendukung adalah elemen-elemen gambar yang mengisi latar belakang suatu karya visual. Elemen gambar ini bersifat mendukung suasana objek dan mendukung komposisi. Simbol pendukung dalam sampul buku Merebut Kota Perjuangan yaitu : (1) Kobaran Api, warna yang ditampilkan adalah warna-warna bernada panas, serta goresan-goresan ekspresi menunjukkan bahwa suhu panas tercipta begitu rupa sebagai akibat dari kobaran api yang terjadi dalam suatu wilayah pertempuran yang luas. (2) Puing Reruntuhan, goresan-goresan ekspresi berwarna gelap menunjukkan simbol puing-puing yang berfungsi mendramatisasi

suasana perjuangan.

Simbol utama tersebut menjadi simbol khas produk desain bertema perjuangan atau patriotisme. Hal ini dapat diketahui dengan pengamatan terhadap karya-karya pembanding yaitu poster perjuangan di negara lain. Desain sampul buku Merebut Kota Perjuangan memiliki suatu citra kuat bertema perjuangan, pergolakan, pertempuran, semangat pantang menyerah, serta memiliki ruh-ruh nasionalisme.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengungkap beberapa kesimpulan sebagai berikut : (1) Deskripsi setiap simbol-simbol yang terdapat pada desain sampul Merebut Kota Perjuangan memunculkan simbol-simbol yang identik dengan perjuangan kemerdekaan. Simbol utama yang ditampilkan yaitu simbol Bendera Merah Putih, simbol manusia Pejuang, simbol senjata Bambu Runcing, (2) Hasil penafsiran relasi antar tanda yang menjadi makna secara semiotika visual, bahwa sampul buku komik Merebut Kota Perjuangan merupakan karya desain yang dapat diuraikan unsur-unsurnya berdasarkan teori Semiotika Pierce. Elemen visual pendukung yaitu gambar kobaran api dan puing reruntuhan. Teks utama berfungsi sebagai judul buku. Simbol utama adalah suatu objek yang disepakati bersama yang memiliki makna perjuangan. Dapat diamati bahwa di setiap patung atau relief bertema perjuangan, muncul simbol-simbol perjuangan, diantaranya Bendera Merah Putih, Pejuang/prajurit, Bambu Runcing dan Api Berkobar. Saran yang perlu diperhatikan adalah pentingnya pengamatan secara detail terhadap simbol-simbol suatu objek seni rupa sehingga deskripsi yang diuraikan menjadi lebih lengkap dan lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, Arthur Asa. 2010. *Pengantar Semiotika*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Damajanti, Irma. 2014. “Kajian Aspek Ketidaksadaran dalam Karya Seni Rupa Indonesia Periode 2000-2011”, *Jurnal JUSA*, Vol. 14 No. 1 April 2014. 17-26
- Gray, Carole. 2004. *Visualizing Research*. England : Ashgate.
- James, Pearl. 2009. *Picture This : World War I Posters and Visual Culture*. London : University of Nebraska Press.
- Jayanegara, I Nyoman. 2017. “Semiotika Visual Logo RSUD. Surya Hushada Denpasar”, *Jurnal Bahasa Rupa*, Vol.1 No.1 Oktober 2017. 11-16
- Nijric, Diana. 2016. “Semiotic Effect in Visual Communication”, *European Journal of Multidisciplinary Studies*. Vol.1 No. 2. Jan-Apr 2016. 308-317
- Noth, Winfried. 2006. *Semiotik*. Surabaya : Airlangga University Press
- Nurabdiansyah. 2018. “Semiotics Studies of The Menara Pinisi Symbolization in Visual Identity”. *ICAMR* 2018. Vol 227. 531-536
- Zuliati. 2014. “Ikonografi Karya Sudjojono “Didepan Kelamboe Terboeka”, *Journal of Urban Society's Arts*, Vol. 14, No. 1 April 2014: 1-16.