

ANALISIS SEMIOTIKA PADA SAMPUL MAJALAH TEMPO EDISI “PERANG BUBAT DI TANAH JAWA”

Studi Deskriptif Kualitatif Analisis Semiotika Charles Sander Pierce pada Sampul Majalah Tempo Edisi “Perang Bubat di Tanah Jawa” 25 Februari - 3 Maret 2019

Siska Sri Yuliana

**Ilmu Komunikasi, Jurnalistik, Universitas Garut, No. HP: 082167006139
email: Siska Sri Yuliana**

Abstrack

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan eksistensi penggunaan gambar ilustrasi pada media cetak semakin kuat. Pentingnya gambar pada sampul majalah adalah untuk menarik minat pembaca agar membeli, karena didalamnya mengandung unsur kritik. Kesan lucu dan menggelitik jika dilihat bagi yang tidak mengetahui maksud di dalamnya.. Tujuan dari penelitian ini yaitu tentu saja dalam sampul majalah selalu mengandung makna-makna yang secara sengaja ingin disampaikan. Simbol dan tanda dalam sebuah karya gambar ilustrasi menjadi suatu usaha yang unik dalam menyampaikan informasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian menggunakan kajian semiotik Charles Sanders Peirce. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Adapun paradigma yang digunakan yaitu paradigma kritis. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara semiterstruktur, studi dokumentasi dan observasi partisipan. Dalam penelitian ini terdapat 2 orang yang menjadi narasumber. Narasumber tersebut merupakan seniman kartunis di Surat Kabar Pos Bali, sedangkan narasumber kedua merupakan seorang Youtuber Dunia_Sejarah.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa sampul Majalah Tempo edisi Perang Bubat di Tanah Jawa berdasarkan teori Charles Sanders Pierce seperti ikon, indeks, dan simbol. Bentuk ikon dalam sampul majalah Tempo ini ialah Jokowi dan Prabowo yang mengenakan atribut perang game PUBG ialah calon presiden 2019 yang sedang memperebutkan suara di pulau Jawa. Indeks pada sampul majalah Tempo ini mengenai *Headline* tentang pemilu 2019 ini seperti Perang Bubat. Simbol terlihat pada yang dikenakan ikon Prabowo dan simbol api yang menunjukkan Api adalah simbol panasnya dari pemilu 2019. Dari analisis yang telah dilakukan, dalam sampul majalah Tempo edisi Perang Bubat di Tanah Jawa menunjukkan adanya hubungan atau relasi antar tanda. Ikon, indeks dan simbol.

Kata Kunci : Analisis Sampul Majalah Tempo, Perang Bubat, PUBG, Semiotika

ABSTRACT

This research is motivated by the existence of the using an illustration images on printed media is developing every time. The importance of the picture on the cover of the magazine is to attract readers to buy, because it contains an element of criticism. A Funny and tickling impression when seen for those who do not know the purpose in The purpose of this research is to delivering the meanings from the cover magazine. The Symbols and signs use as unique tools of illustration drawing work to delivering information.

Based on the background, the researchers conducted a study using Charles Sanders Peirce's semiotic study. The research method used is descriptive qualitative method. The paradigm used is the critical paradigm. Data collection techniques using semi-structured interviews, study documentation and participant observation. In this study there were 2 people who were the speakers. The resource person is a cartoonist artist in the Bali Post Newspaper, while the second resource person is a Youtuber of World_History.

The results showed that the cover of Tempo Magazine in the Bubad War edition in the Land of Java was based on Charles Sanders Pierce's theories such as icons, indexes, and symbols. The iconic form on the cover of this Tempo magazine is Jokowi and Prabowo who wear the PUBG game war attribute is the 2019 presidential candidate who is fighting for votes on the island of Java. The index on the cover of Tempo magazine is about the Headline about the 2019 election, which is like Bubad War. The symbol seen on the Prabowo icon and the fire symbol that shows the Fire is the symbol of heat from the 2019 election. Based on that analysis, the cover of the Tempo magazine Bubad War edition in the Land of Java shows a relationship between signs. Icons, indexes and symbols.

Keywords: Bubad War, Cover Analysis of Tempo Magazine, PUBG, Semiotics .

1. PENDAHULUAN

Di penghujung bulan Februari 2019, tepatnya pada tanggal 25 Februari, di Indonesia dua bulan menjelang pemilihan umum, langkah kedua kandidat Presiden menjadi perhatian. Pemberitaan mengenai kedua kandidat calon Presiden dalam perebutan suara di Jawa menjadi *headline* segala bentuk media massa di Indonesia. Para jurnalis media berlomba-lomba untuk mencari informasi secara rinci dan lengkap untuk disajikan melalui berbagai media. Majalah Tempo merupakan salah satu media massa cetak yang menjadikan pemberitaan perebutan suara di Jawa sebagai *headline* utama dari majalahnya yang berjudul “Perang Bubat di Tanah Jawa” edisi 25 Februari – 3 Maret 2019

Majalah Tempo dapat menjadi kajian ilmiah yang menarik dalam perkembangan media massa di Indonesia karena penyajian informasi dan format analisisnya mengungkap masalah-masalah atau realitas yang bagi pers lain dianggap tabu. Penulis tertarik untuk menginterpretasikan makna-makna yang terdapat pada sampul majalah Tempo edisi Perang Bubat di Tanah Jawa tersebut karena majalah Tempo adalah majalah yang asas jurnalisisme yang tidak membebek, tidak mengiba, tidak memuja tapi mengutamakan fakta dan kebenaran dan Tempo selalu konsisten dalam hal mengkritik pemerintah, selalu mengambil posisi sebagai oposisi dan memiliki konsep yang unik dengan ilustrasi gambar dari game PUBG yaitu game perang yang sedang mendunia disegala kalangan

2. METODE PENELITIAN

menggunakan analisis semiotika Charles Sander Pierce. Maka dari itu, tanda-tanda pada sampul majalah Tempo dapat dilihat berdasarkan jenis tanda yang digolongkan dalam semiotika, yaitu ikon, indeks dan simbol, dengan wawancara, dokumentasi dan observasi partisipan. Dengan dua Narasumber dalam proses penelitian ini.

3. HASIL PENELITIAN

Makna yang tersirat berdasarkan penjabaran ilustrasi tanda ikon secara keseluruhan dalam sampul majalah Tempo edisi Perang Bubat di Tanah Jawa yaitu kedua manusia yang menggunakan kemeja putih dan mengenakan perlengkapan perang dari karakter game PUBG merepresentasikan , dalam sampul majalah ini

memperlihatkan kedua calon presiden 2019 melakukan perang politik dengan perlengkapan perang karakter game PUBG memperlihatkan keduanya siap bertarung, keduanya memiliki senjata masing-masing untuk saling menjatuhkan untuk memenangkan perang dalam pemilu 2019 ini.

Melalui kategori tanda ikon dalam sampul majalah Tempo edisi Perang Bubat di Tanah Jawa ingin mengkomunikasikan kepada khalayak luas bahwa pemilu 2019 ini sangat sengit, kedua calon presiden ini melakukan upaya yang terbaik untuk memperebutkan suara di Jawa, bertarung untuk menjadi pemenang dan memimpin Indonesia.

Makna yang tersirat berdasarkan penjabaran ilustrasi tanda indeks secara keseluruhan dalam sampul Majalah Tempo edisi Perang Bubat di Tanah Jawa menunjukkan sebuah pertarungan pilpres 2019 sama halnya seperti Perang Bubat jaman dahulu namun dengan tujuan yang berbeda. Kata bubat yang berarti kebohongan mengisyaratkan dalam pilpres ini Jokowi dan Prabowo akan sangat panas, karena sentimen kedua kudu menghalalkan segala cara, salah satu contohnya saling serang kabar hoax untuk menjatuhkan lawan karena ambisi kedua pihak yang sangat tinggi untuk menjadi orang no 1 di Indonesia.

Melalui kategori tanda indeks dalam sampul Majalah Tempo edisi Perang Bubat di Tanah Jawa menunjukkan sebuah pertarungan pilpres 2019 sama halnya seperti Perang Bubat jaman dahulu namun dengan tujuan yang berbeda. Kata bubat yang berarti kebohongan mengisyaratkan dalam pilpres ini Jokowi dan Prabowo akan sangat panas, karena sentimen kedua kudu menghalalkan segala cara, salah satu contohnya saling serang kabar hoax untuk menjatuhkan lawan karena ambisi kedua pihak yang sangat tinggi untuk menjadi orang no 1 di Indonesia

Melalui Kategori ikon Gambar api yang membara melambangkan kegigihan, keinginan, dan hawa nafsu yang membara, semangat kedua calon presiden untuk memenangkan perolehan suara Di pulau Jawa dan melambangkan panasnya suasana pilpres 2019. Gambar awan menunjukkan atau mengindikasikan tanda lainnya yaitu menunjukkan memperjelas bahwa keinginan atau ambisi kedua Capres tersebut untuk memenangkan suara di pulau Jawa setinggi langit, Melalui kategori tanda simbol dalam

sampul majalah Tempo edisi Perang Bubat di Tanah Jawa ingin mengkomunikasikan bahwa keinginan atau cita-memang harus setinggi langit

4. PENUTUP

1. Dua karakter manusia yang mengenakan kemeja putih dimana kemeja putih ini ciri khas keduanya dalam berkampanye dan atribut perang dari game PUBG mencirikan orang yang siap berperang layaknya karakter dari game tersebut yang akan bertarung, bertahan untuk menang, menjadi orang satu-satunya yang bertahan hidup. Pada kategori tanda ikon merepresentasikan kedua kandidat calon Presiden 2019 yang berperang dalam pemilu dan bertarung menjadi pemenang untuk menjadi Presiden orang no 1 di Indonesia.
2. Makna keseluruhan pada kategori tanda indeks menggambarkan ilustrasi pada sampul tersebut memang sedang terjadi perang untuk berebut suara di Pulau Jawa, perang pemilu ini di ilustrasikan seperti Perang Bubat, perang bubat ini adalah perang saudara jaman dahulu yang terjadi di Indonesia antara Kerajaan Majapahit dan Kerajaan Sunda Galuh yang menyebabkan terpecah belahnya kedua kerajaan tersebut. Dalam perang politik 2019 layaknya seperti Perang Bubat, Perang politik ini bisa menyebabkan terpecah belahnya masyarakat Indonesia .
3. Makna keseluruhan pada kategori simbol yaitu. Terdapat api dalam sampul majalah ini memperjelas bahwa Pemilu 2019 ini sangat panas akibat sentimen yang dibangun masing-masing kubu, kegaduhan yang ditimbulkan cukup membuat membuat semua kalangan masyarakat nyaris terbelah , ilustrasi gambar awan dimana awan ini bersifat tinggi menandakan keinginan memang harus setinggi awan di langit namun harus dalam pertarungan yang sehat.

Daftar Pustaka

- Ardianto. (2009). *Komunikasi massa*. Bandung: Simbiosis Rektama media.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual Konsep*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Bungin. (2013). *Metode Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta: Prenada media.
- Danesi, M. (2004). *Pesan, Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Danim, S. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Effendy. (2005). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Rosdakarya.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kusrianto, a. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Lecthe. (2001). *Filsuf Kontemporer*. Yogyakarta: Kanisius.
- Moleong. (2012). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Morissan. (2009). *Teori Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia indonesia.
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Nurhadi. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Pateda. (2001). *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka cipta.
- Rakhmat, J. (2009). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Rolnicki. (2008). *Pengantar Dasar Jurnalisme*. Jakarta: Kencana Perdana Group.
- Romli. (2004). *Broadcast Journalism*. Bandung: Nuansa.
- Satori. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Safanayong, Y. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sobur. (2001). *Analisis Teks Media*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhandang, K. (2010). *Pengantar Jurnalistik*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Suryawati. (2014). *Jurnalistik Suatu Pengantar*. Bekasi: Ghalia Indonesia.
- Tempo, M. (2019). *Perang Bubat di Tanah Jawa*. Jakarta: PT TEMPO INTI MEDIA Tbk.
- Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Vera, N. (2015). *Semiotika Dalam Risert Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wibowo. (2001). *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.