

## ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDER PEIRCE PADA COVER MAJALAH TEMPO 2010

Ernawati<sup>1</sup>, Nada Fatimatus Zulfa<sup>2</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik  
Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Indonesia  
e-mail : ernawati@dosen.umaha.ac.id<sup>1</sup>, nada\_fatimatus@student.umaha.ac.id<sup>2</sup>

Diterima : 20 Agustus 2020. Disetujui : 25 November 2020. Dipublikasikan : 1 Desember 2020



©2020 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

### ABSTRAK

Majalah Tempo adalah sebuah majalah politik yang kerap membahas dan mengkritik kasus-kasus politik di Indonesia, gaya covernya yang terkenal berani dan sarkas bahkan memiliki pendirian tidak membela siapapun dan tidak berdiri pada pihak manapun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menarik sebuah interpretasi berdasarkan data dan juga fakta, sehingga argumen yang dihasilkan menjadi mutlak karena faktor adanya data, bukan karena penilaian secara subjektif. Metode pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Analisis yang digunakan meliputi pengumpulan data, membaca keseluruhan data, dan mengelompokkan data berdasarkan ikon, indeks, dan simbol. Selanjutnya dilakukan interpretasi dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian yang diperoleh yaitu ilustrasi yang menggambarkan kritik terhadap masa pemerintahan SBY, yaitu meliputi; 1) majalah tempo periode 2010 ini banyak membahas tentang penyelewengan dana pada masa pemerintahan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono, 2) penyelewengan dana Bank Century yang banyak mencatat banyak sekali korban yang terlibat, 3) diberikannya hak-hak serta fasilitas istimewa tersangka korupsi didalam penjara, dan 4) kasus jual beli hukum di Indonesia.

**Kata Kunci** : Majalah Tempo, Semiotika Charles Sanders Pierce, Interpretasi

### ABSTRACT

*Tempo Magazine is a political magazine that often discusses and criticizes political cases in Indonesia, its cover style is famous for being brave and sarcastic and even has the stance of not defending anyone and not standing for any party. The purpose of this study is to draw an interpretation based on data and facts, so that the resulting arguments are absolute because of the data, not subjective judgments. The method in this study uses a qualitative method with the semiotic approach of Charles Sanders Pierce. The data collection techniques used are observation, interviews, documentation, and literature studies. The analysis used includes data collection, reading the entire data, and grouping data based on icons, indexes, and symbols. Next, interpretation and conclusion are drawn. The results of the research obtained are illustrations that describe criticisms of the SBY administration, which include: 1) This magazine for the 2010 period discussed a lot of misappropriation of funds during the administration of President Susilo Bambang Yudhoyono, 2) the misappropriation of Century Bank funds which recorded a large number of victims involved, 3) the granting of rights- privileges and privileges of corruption suspects in prison, and 4) cases of legal buying and selling in Indonesia.*

**Keywords**: *Tempo Magazine, Charles Sanders Pierce Semiotics, Interpretation*

### PENDAHULUAN

Media massa merupakan suatu sarana dan alat untuk penyampaian informasi kebutuhan manusia (Nadie L, 2018:8). Media massa adalah salah satu elemen penting dalam proses komunikasi kepada khalayak karena berhubungan langsung dengan masyarakat luas. Alat media massa yang digunakan untuk menyampaikan pesan

kepada khalayak misalnya radio, televisi, koran, majalah, dan lain-lain.

Media massa di Indonesia memiliki peran yang sangat penting, selain sebagai pilar demokrasi rakyat indonesia juga sebagai penyampaian aspirasi dan kritik terhadap pemerintah. Media massa berpartisipasi untuk kepentingan publik yang seharusnya menjaga nilai-nilai kebenaran, integritas, dan penemuan.

Media massa yang memiliki sejuta akses informasi dan kebebasan dalam menyuarakan kepada khalayak merupakan sebuah peluang sekaligus tantangan dalam membina relasi dan kekuasaan politik. Peran media massa di negara demokrasi bukan saja sebagai *interface*, namun juga penyampai suara rakyat dan alat kontrol bagi politisi kekuasaan dan pemerintahan (Manik Toba, 2018:113).

Salah satu media massa yang digunakan untuk menyuarakan pendapat dan juga kritik kepada pemerintah adalah majalah. Visualisasi dalam suatu majalah dapat menimbulkan ketertarikan kepada khalayak untuk dapat membaca suatu majalah tersebut. Majalah juga bisa menjadi pelapor kepada masyarakat dalam menampilkan suatu tragedi atau peristiwa menggunakan ciri khas dan keunikannya tersendiri, serta dalam penulisannya terkesan berani sesuai dengan fakta, salah satunya dalam majalah Tempo.

Majalah tempo adalah salah satu majalah politik yang mampu meleburkan unsur polemik politik kedalam desain ilustrasi yang unik pada setiap *cover* majalahnya (Putra, 2020), Majalah ini merupakan majalah pertama yang tidak memiliki afiliasi dengan pemerintah. Pemilihan konsep ide dan visualisasi ilustrasi pada sampul sangatlah menarik dan kontroversial sehingga mampu menjadi daya tarik tersendiri. Disetiap terbitannya, ilustrasi pada sampul akan membawa pesan sehingga hal tersebut akan membuat khalayak tertarik serta menerka-nerka tentang apa maksud dan makna serta isi yang ingin disampaikan pada setiap ilustrasi sampul yang terbit.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. DESAIN

Desain berasal berarti rencana atau ide yang tertuang dalam suatu bentuk, dapat berupa tulisan, gambar, prototype, dan lain sebagainya. Desain dapat bersifat komersil ataupun hanya untuk memberi solusi pada *problem* tertentu. Desain sangatlah luas cakupannya, mulai dari iklan, komik, video, animasi, berita, cerita, organisasi, bahkan Negara juga memerlukan suatu desain. Sebuah desain yang utuh jika dipecah menjadi bagian yang lebih kecil lagi, maka akan terbentuklah suatu elemen. Elemen-elemen pada desain tersebut adalah sebagai berikut (Gumelar, 2012 : 17);

a. **Space (Ruang atau Area)**, Desain apapun pasti memerlukan sebuah ruang, misalnya ruang dikertas, ruang di tembok, dan lain sebagainya. Namun disatu sisi suatu desain pasti memiliki beberapa area kosong, hal tersebut dilakukan sehingga penikmat dapat memberikan suatu kelegaan saat melihat suatu karya desain. Karya desain tersebut

dapat berupa poster, iklan, foto, video, animasi, dan lain-lain

- b. **Image (Citra)**, *image* atau gambar adalah salah satu elemen penting dalam sebuah desain, jika *text* adalah lambang atau simbol dari suara, maka *image* dalam bentuk 2D maupun 3D adalah bahasa visual dari sebuah desain. Bentuk dari *image* dapat berupa foto, ilustrasi, logo, ikon, simbol, lukisan, dan lain-lain.
- c. **Text (Teks)**, teks juga merupakan simbol dari adanya suara. Simbol ini akan berbeda-beda antara negara satu dengan yang lain, karena penulisan jenis alfabet antara negara satu dengan yang lain juga berbeda-beda. Antara negara Indonesia, Arab, Perancis, dan lain-lain sangatlah berbeda, begitupun dengan cara membacanya, ada yang dari kanan ke kiri, kiri ke kanan, bawah ke atas, atau atas ke bawah. Namun, sebuah pesan yang baik adalah, ketika khalayak mudah untuk membaca teks tersebut.
- d. **Point and Dot (Titik dan Bintik)**, titik dan bintik memiliki perbedaan, jika titik dapat berbentuk apapun tidak harus berbentuk bulat, bisa segitiga dengan ukuran yang sangat kecil, atau kotak dengan ukuran yang sangat kecil. Namun persamaannya adalah titik dan bintik adalah sama-sama berukuran relatif kecil.
- e. **Line (Garis)**, garis dapat berupa titik atau bintik dengan jumlah yang banyak dan saling menindih dan menyambung. Garis yang lurus dapat disebut dengan *straight line*, sedangkan garis yang melengkung dapat disebut *curve line*.
- f. **Shape (Bentuk Datar)**, *shape* atau bentuk jika dalam dua dimensi memiliki ukuran yaitu X dan Y, atau panjang dan lebar. *Shape* memiliki bentuk yang bermacam-macam, ada yang terbuka dan tertutup. Contoh *shape* antara lain: lingkaran, persegi, segitiga, bintang, *drips*, *ornament*, *zap*, dan lain-lain.
- g. **Form (Bentuk Solid 3D)**, *form* atau bentuk solid 3D memiliki bentuk X, Y, dan Z, atau panjang, lebar, dan tinggi. *Form* ada yang memiliki bentuk tidak beraturan, dan ada yang memiliki bentuk yang rapi. Ciri dari bentuk 3D adalah memiliki tinggi, lebar, panjang, dan juga memiliki ruang.
- h. **Light and Shade (Gelap dan Terang)**, gelap terang lebih sering disebut dengan gradasi atau *gradient*. Gelap dan terang biasanya dibutuhkan untuk ilustrasi, fotografi, *cinematography*, gelap terang digunakan untuk menentukan kuat atau lembutnya suatu warna. Untuk membuat sebuah bentuk 3D kita memerlukan warna gradasi gelap dan terang pada sisi yang dibutuhkan, hal tersebut

dilakukan untuk menimbulkan ilusi objek tersebut memiliki ruang.

i. **Color/Hue (Warna)**, warna terbagi menjadi 3 kelompok;

- 1) *Light Colours (Visible Spectrum)*, *light color* dihasilkan dari tiga warna primer *red, blue, green*, atau RGB. Meskipun ada penambahan warna kuning, namun warna kuning tetaplah mejadi *secondary color*.
- 2) *Tranparent Colours* (Warna Transparan), warna transparan dihasilkan dari warna cyan, magenta, yellow and black, atau disingkat menjadi CMYK. Dengan mengkombinasikan berbagai warna, maka kita dapat menghasilkan sebuah warna baru sesuai dengan kebutuhan.
- 3) *Opaque Colours*, adalah warna yang tidak transparan atau tidak tembus pandang saat digunakan pada media yang tembus pandang, contohnya adalah warna pada cat tembok, cat air, atau cat minyak.

j. **Pattern (Pola)**, pola dapat dibentuk karena adanya sebuah *repetition* atau pengulangan. Pola diterapkan sesuai dengan keperluan. Pola dapat dibentuk oleh berbagai bahan yang unik seperti buah, serangga, manusia, dan benda-benda lainnya. Pola juga terdapat pada dunia nyata seperti pada gedung, pakaian, mobil, dan lain sebagainya.

k. **Texture (Teksture)**, teksture sangat penting dalam bidang desain, dan sangat bermanfaat khususnya bagi orang tuna netra. Teksture dapat dirasakan melalui adanya sentuhan. Contohnya terdapat pada desain uang koin yang memiliki tekstur timbul.

l. **Audio**, audio diperlukan dalam desain berbentuk video, *movie*, animasi, *motion graphic*, dan video. Audio menjadi peranan penting terutama dalam desain berbentuk iklan, audio juga memberi penekanan pada adegan tertentu dan berperan sebagai *sound effect*.

Elemen pada sebuah desain digunakan sesuai dengan kebutuhan, ada beberapa bentuk desain yang memasukkan seluruh elemen desain, ada juga yang memasukkannya beberapa saja (Gumelar, 2012 : 68 ). Contohnya pada animasi akan memerlukan audio, sedangkan untuk poster tidak memerlukan audio.

## 2. ILUSTRASI

Ilustrasi berasal dari bahasa Belanda *illustratie* yang berarti suatu hiasan atau gambar. Secara terminologi, ilustrasi adalah suatu gambar untuk menjelaskan suatu kejadian, ilustrasi juga berarti sebuah gambar yang memiliki tujuan untuk menyampaikan sesuatu (Sudarso SP, 1990 : 49).

Menurut *The World Book Dictionary Volume 2*, Ilustrasi adalah gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menghias atau menjelaskan sesuatu, terutama pada sebuah karya cetak seperti buku.

Ilustrasi dibuat untuk menyampaikan maksud. Bentuknya dapat berupa fotografi, atau dapat berupa gambar realis, sesuai dengan kebutuhan. Ilustrasi juga dapat menciptakan suatu gaya atau menerjemahkan sesuatu dari segi emosional ataupun fisik. Ilustrasi dapat berbentuk *real* maupun abstrak, contoh dari *real* adalah berupa gambar manusia, sosok benda, dan lain sebagainya. Sedangkan pada bentuk abstrak dapat berupa emosi, makna yang tersirat, dan lain-lain (Maharsi, 2016 : 6).

Berdasarkan jenisnya, ilustrasi terbagi menjadi 5 yaitu (Yoyok, Siswandi, 2006 : 31);

1. Ilustrasi gambar ilmiah, seperti buku pelajaran, buku pengetahuan, dan tabloid. Umumnya berbentuk realis, simbolis, bagan, skema, dan tabel.
2. Ilustrasi karya sastra, seperti puisi, cerpen, dan novel
3. Ilustrasi karya komik atau cerita bergambar
4. Ilustrasi karya karikatur yaitu gambar-gambar sindiran atau kritikan
5. Ilustrasi karya kartun yaitu gambar yang sifatnya lucu

Sebuah gambar ilustrasi haruslah memenuhi syarat seperti, komunikatif (mudah dipahami), informatif (memberi informasi tentang pesan yang akan disampaikan, tidak rumit, dan ilustrasi yang disampaikan harus berkesinambungan dengan tema.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce dalam upaya mengungkap interpretasi pada sebuah *cover* majalah Tempo dengan fokus menganalisa pada tanda ikon, indeks, dan simbol. Analisis semiotik digunakan dalam upaya mengungkap makna kontekstual dari tekstual yang dihadirkan melalui *visual* (Ernawati, 2019). Fokus kajian pada penelitian ini adalah *cover* majalah Tempo 2010 dengan Tema Korupsi.

### 1. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

- a. Observasi, dalam kegiatan ini peneliti melibatkan diri langsung dengan melihat ilustrasi *cover* majalah Tempo 2010.
- b. Wawancara, dalam kegiatan ini peneliti melakukan wawancara dengan ilustrator majalah Tempo Kendra Paramitha Hanif sebagai narasumber utama tentang objek penelitian

- c. Dokumentasi, yaitu pengumpulan data dan informasi tentang objek penelitian. Dokumentasi ini dilakukan dengan mengambil data berupa gambar ilustrasi *cover*.
- d. Studi Literatur, Mencari dan mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan ilmu semiotika, melalui internet, official website majalah tempo, penelitian dan artikel terkait guna memperoleh penafsiran dan interpretasi pada objek penelitian.

diantara representamen dan objeknya. Peneliti akan mengumpulkan simbol yang terdapat pada *cover* majalah Tempo dan memberikan penjelasan tentang simbol tersebut.

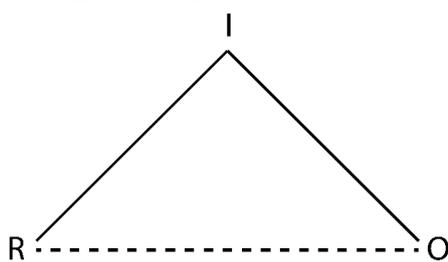
Terkumpulnya semua elemen tersebut beserta penjelasannya akan menghasilkan suatu relasi pada teori segitiga makna yaitu representamen, dan objek, sehingga menghasilkan sebuah interpretan (penafsiran)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### SEMIOTIKA CHARLES SANDER PEIRCE

#### 2. ANALISIS DATA

Analisis yang akan peneliti gunakan untuk menghasilkan sebuah interpretasi pada penelitian ini adalah analisis semiotika dengan pendekatan teori Charles Sander Peirce, yang mengemukakan teori segitiga makna yang terdiri dari tiga elemen utama yaitu objek, representamen (tanda), dan interpretan ((Budiman, 2011 : 72). Dalam menganalisa ilustrasi *cover* majalah tempo, peneliti menggunakan tiga tahap analisis, yaitu:



Proses semiotika Hoed  
sumber: Hoed, 2011. Dalam buku "Semiotik & Dinamika Sosial"

Pada penelitian ini, peneliti akan berfokus pada trikotomi kedua yaitu;

1. **Ikon** adalah tanda yang didasarkan atas keserupaan atau kemiripan diantara representamen dan objeknya. Peneliti akan mengumpulkan ikon yang terdapat dalam *cover* majalah Tempo dan memberikan penjelasan tentang ikon tersebut
2. **Indeks** adalah tanda yang memiliki kaitan fisik, eksistensial, atau kausal diantara representamen dan objeknya sehingga seolah-olah akan kehilangan karakter yang menjadikan tanda jika objeknya dihilangkan atau dipindahkan. Peneliti akan mengumpulkan indeks yang terdapat pada *cover* majalah Tempo dan memberikan penjelasan tentang temuan tersebut
3. **Simbol** adalah tanda yang representamennya merujuk kepada objek tertentu tanpa motivasi, simbol berbentuk melalui konvensi atau kaidah tanpa adanya kaitan langsung

Charles Sander Peirce (1839-1914) dikenal sebagai salah seorang ahli filosof Amerika yang juga dikenal sebagai ahli logika dengan pemahamannya terhadap manusia dan penalaran (ilmu pasti). Logika yang mengakar pada manusia ketika berpikir melibatkan tanda sebagai keyakinan manusia. Baginya sinonim dengan logika membuat ia mengatakan bahwasanya manusia berpikir dalam tanda, yang juga menjadi unsur komunikasi.

Tanda akan menjadi tanda apabila difungsikan sebagai tanda. Fungsi *esensial* tanda yang diungkapkan. Menurutnya hasil interpretasi adalah timbulnya tanda baru pada hal yang diinterpretasikannya, sehingga tiga unsur yang menentukan tanda adalah tanda dapat ditangkap, ditunjuk, memiliki relasi antara tanda dan penerima tanda yang bersifat *representative* yang mengarahkan pada interpretasi. Hal ini guna mencari arti khas tanda. Simbol dibedakan atas indeks dan ikon yang dapat dianalisis melalui suku kata, kata, kalimat, alinea dan bagian lainnya hingga pemanfaatan vokalisasi.

Bagi Peirce yang menyebut ilmu tanda dengan sebutan semiosis, terdiri atas tanda-tanda (*signs*) sebagai pandangan, bahwasanya tanda tidaklah sebagai suatu struktur, tetapi proses pemaknaan yang dilakukan dengan tiga tahap (*triadic*) atau tahap semiosis (Hoed, 2011 : 139), yaitu tahap pertama, penerapan representamen (R) wajah luar tanda yang berkaitan dengan manusia secara langsung, tahap kedua yaitu penunjukan representamen pada objek (O), sebagai konsep yang dikenal oleh pemakai tanda, berkaitan dengan representamen tersebut, dan tahap ketiga, yaitu penafsiran lanjut oleh pemakai tanda yang disebut interpretant (i) setelah representamen dikaitkan dengan objek. Relasi antara Interpretan, Representamen, dan Objek disebut proses semiosis.

Dilihat dari sudut pandang representamen, Peirce membedakan tanda-tanda menjadi tiga macam (Asriningsari & Umayu, 2010 : 76) , yaitu;

1. **Qualisign** adalah suatu kualitas yang merupakan tanda, walaupun pada dasarnya ia belum dapat menjadi tanda sebelum mewujud.
2. **Sinsign** adalah suatu hal yang secara aktual berupa tanda tunggal, hanya dapat menjadi tanda melalui

kualitas-kualitasnya sehingga dengan demikian melibatkan sebuah qualisign.

3. **Legisign** adalah suatu hukum, seperangkat kaidah atau prinsip yang merupakan tanda, setiap tanda konvensional kebahasaan adalah *legisign*.

Dipandang dari hubungan representamen dengan objeknya, Peirce membaginya menjadi tiga klasifikasi, yaitu;

1. **Ikon** adalah tanda yang didasarkan atas keserupaan atau kemiripan diantara representamen dan objeknya.
2. **Indeks** adalah tanda yang memiliki kaitan fisik, eksistensial, atau kausal diantara representamen dan objeknya sehingga seolah-olah akan kehilangan karakter yang menjadikan tanda jika objeknya dihilangkan atau dipindahkan
3. **Simbol** adalah tanda yang representamennya merujuk kepada objek tertentu tanpa motivasi, simbol berbentuk melalui konvensi atau kaidah tanpa adanya kaitan langsung di antara representamen dan objeknya

Tanda dan interpretasinya oleh Peirce disebut sebagai hal muncul pada diri interpreter di dalam menafsirkan, maka tanda melalui proses representasi dan interpretasi, sehingga menyebabkan perkembangan suatu tanda lain. Oleh Peirce membedakan tiga macam interpretasi, antara lain;

1. **Rheme** adalah tanda yang membuat seseorang menafsirkan beberapa pilihan. Misalkan seseorang yang memiliki bibir biru menandakan bahwa orang tersebut sedang kedinginan, atau menderita sakit tertentu.
2. **Decisign** adalah tanda sesuai kenyataan. Misalnya, tempat disitu sering terjadi kecelakaan, maka ditempat tersebut akan terdapat tanda rawan kecelakaan.
3. **Argument** adalah tanda yang langsung memberikan alasan atas sesuatu.

## ANALISIS PADA ILUSTRASI COVER

### A. Cara Asik Menikmati Penjara

Majalah Tempo edisi 17 Januari 2010 yang berjudul tentang “Cara Asik Menikmati Penjara”. Pada gambar sampul ini menampilkan sosok “Artalyta Suryani”, seorang pengusaha yang mampu menjalankan roda bisnisnya dari balik sel. Namun setelah Satuan Tugas Pemberantasan Mafia Hukum melakukan sidak ke dalam selnya, diketahui Artalyta Suryani malah mendapatkan fasilitas yang mewah bak hotel. Kulkas, TV, AC, salon, dan lain-lain, semuanya lengkap berada didalam sel tahanannya, dan digadag-gadag sel tersebut menjadi penjara mewah.



Gambar 1 Cover majalah Tempo "Cara Asik Menikmati Penjara" Sumber: Official Website majalah Tempo

## Hasil Analisis Berdasarkan Klasifikasi Objek

### a. Ikon

Ikon pada sampul tersebut yaitu gambaran dari Artalyta Suryani (**Kode A**).



Gambar 2 Foto Arthalita Suryani sumber: Google



Gambar 3 Ilustrasi wajah Arthalita Suryani pada cover majalah Tempo

Tersangka utama dalam kasus korupsi yang divonis hukuman pidana selama 5 tahun penjara, kasus tersebut semakin mencuat dengan adanya fakta setelah melakukan inspeksi kedalam selnya. Karena terdapat banyak sekali fasilitas mewah didalam selnya. Gambar pedang yang patah (**Kode B**), rambut di roll (**Kode C**), (**Kode D**) timbangan yang berisi palu pengadilan dan uang, sandal hotel yang dipakai Arthalita (**Kode F**), daster berwarna putih (**Kode E**).

### b. Indeks

Pada sampul diatas dapat dilihat Artalyta Suryani memakai daster berwarna putih (**Kode E**) menjelaskan bahwa daster adalah sebuah kebebasan seorang wanita untuk bergerak secara leluasa dengan pakaian tersebut, memakai sandal hotel (**Kode F**) menjelaskan bahwa sel yang ditempati Artalyta Suryani bak hotel bintang karena memiliki fasilitas yang sangat lengkap, rambut di roll (**Kode C**) salah satu fasilitas yang ada di selnya adalah salon, hal tersebut digambarkan dengan model rambut Artalyta Suryani dalam sampul tersebut yang kerap merawat rambutnya. Semua indeks tersebut sangat menggambarkan dengan apa yang terjadi dengan Artalyta Suryani selama di dalam sel. (**Kode F**) “Cara Asik Menikmati Penjara”, jelas terpampang Artalyta Suryani tetap dapat menikmati berbagai fasilitas yang tidak didapatkan di penjara biasa.

c. Simbol

Simbol dalam sampul “Cara Asik Menikmati Penjara” di visualisasikan melalui adanya gambar pedang yang patah (**Kode B**), pedang yang patah menjelaskan bahwa ketajaman hukum yang berdiri kokoh dapat patah atau hancur karena uang, dijelaskan kembali dengan adanya simbol (**Kode D**) timbangan yang di kanan dan kirinya terdapat palu pengadilan memberi makna bahwa timbangan tersebut sebagai sebuah keadilan, dan segepok uang yang memberi makna bahwa hukum tidak lebih berat dari uang, sangat jelas disini menjelaskan bahwa Artalyta Suryani menyuap jaksa Urip Tri Gunawan untuk mempersingkat masa tahanan, juga untuk mendapatkan fasilitas-fasilitas mewah selama di dalam sel.



Gambar 4 Cover Majalah Tempo 2010 "Pilih-pilih Korban Century". Sumber: Official Website Majalah Tempo. Diakses pada: 1 Januari 2021

d. Interpretasi

Setelah melakukan pengkajian terhadap sampul, peneliti mendapatkan kode dan menyimpulkannya dalam suatu pengertian bahwa sampul tersebut ingin menyampaikan cerita yaitu seorang Artalyta Suryani seorang koruptor dengan masa hukuman yang ringan karena tindakan penyuapannya terhadap seorang jaksa, membuat Artalyta Suryani dapat bersenang-senang dan menjalankan bisnis didalam penjara. Ditunjukkan dengan pakaiannya yaitu daster dengan sandal hotel dan rambut seperti di salon sangat memperlihatkan betapa nyaman dan sangat menikmati di dalam sel tersebut. Semua hal tersebut dengan mudah didapatkan Artalyta Suryani dengan cara membeli hukum dengan uangnya, keadilan sangat mudah untuk dibeli, sehingga yang awalnya ketajaman hukum itu kokoh, akan kalah dan menjadi patah hanya karena segepok uang.

B. Pilih-Pilih Korban Century

Majalah Tempo edisi 21 Februari 2010 yang berjudul tentang “Melacak Aliran Duit Boedi Sampurno“. Pada gambar sampul ini menampilkan tersangka yang dicurigai telah menyelewengkan dana Bank Century. Dalam pandangan akhir fraksi di Panitia Khusus, empat fraksi menyatakan ada penyimpangan dalam proses penyelamatan Bank Century, yakni Fraksi Partai Demokrasi Indonesia Perjuangan, Golkar, Partai Keadilan Sejahtera, dan Hanura. Mereka juga menyebut nama Boediono dan Sri Mulyani yang mesti bertanggung jawab.

Hasil Analisis Berdasarkan Klasifikasi Objek

a. Ikon



Gambar 13 Foto Robert Tantular sumber: Google



Gambar 14 Ilustrasi wajah Robert Tantular pada cover majalah Tempo

Berdasarkan sampul diatas dapat dianalisa bahwa ditemukan beberapa ikon utama yang menjadi peran penting dalam terbentuknya interpretasi dari sampul tersebut. Antara lain adalah Boediono pada (**Kode A**), Sri Mulyani pada (**Kode B**), Miranda S. Goeltoem pada (**Kode C**), Robert Tantular pada (**Kode E**), Idrus Marham (**Kode D**). Terdapat beberapa perbedaan gambaran pada ikon tersebut, pada ikon Boediono (**Kode A**), Sri Mulyani (**Kode B**), dan juga Miranda (**Kode C**) dibuat berwarna. Sedangkan ikon lain yaitu Robert Tantular (**Kode E**), dan Idrus Marham (**Kode D**) dibuat menjadi warna hitam putih. **Kode F**, dan (**Kode G**). (**Kode F**) menunjukkan sebuah latar yang menyerupai kotak boneka capit. Lengkap dengan alat capitnya (**Kode G**). pada (**Kode I**) menunjukkan bahwa orang yang sedang memainkan permainan tersebut adalah Idrus Marham (**Kode D**).



Gambar 5 Foto Budiono sumber: Google



Gambar 6 Ilustrasi wajah Budiono pada cover majalah Tempo



Gambar 7 Foto Sri Mulyani sumber: Google



Gambar 8 Ilustrasi wajah Sri Mulyani pada cover majalah Tempo



Gambar 9 Foto Miranda sumber: Google



Gambar 10 Ilustrasi wajah Miranda pada cover majalah Tempo



Gambar 11 Foto Idrus Marham sumber: Google



Gambar 12 Ilustrasi wajah Idrus Marham pada cover majalah Tempo

b. Indeks

Diketahui indeks pada sampul tersebut adalah terdapat pada (Kode F), dan (Kode G). (Kode F) menunjukkan sebuah latar yang menyerupai kotak boneka caprit. Lengkap dengan alat capitnya (Kode G). pada (Kode I) menunjukkan bahwa orang yang sedang memainkan permainan tersebut adalah Idrus Marham (Kode D).. Yang nantinya akan berguna untuk menghasilkan interpretasi. Boediono pada (Kode A), Sri Mulyani pada (Kode B), Miranda S. Goeltoem pada (Kode C), Robert Tantular pada (Kode E), Idrus Marham (Kode D). Terdapat beberapa perbedaan gambaran pada ikon tersebut, pada ikon Boediono (Kode A), Sri Mulyani (Kode B), dan juga Miranda (Kode C) dibuat berwarna. Sedangkan ikon lain yaitu Robert Tantular (Kode E), dan Idrus Marham (Kode D) dibuat menjadi warna hitam putih. Kode F, dan (Kode G). (Kode H) "Pilih-pilih Korban Century".

c. Simbol

Simbol pada sampul diatas diketahui adalah (Kode A), Sri Mulyani (Kode B), dan juga Miranda (Kode C) dibuat berwarna. Sedangkan ikon lain yaitu Robert Tantular (Kode E), dan Idrus Marham (Kode D) dibuat menjadi warna hitam putih. Kode F, dan (Kode G). (Kode F) menunjukkan sebuah latar yang menyerupai kotak boneka caprit. Lengkap dengan alat capitnya (Kode G). Pada (Kode I) menunjukkan bahwa orang yang sedang memainkan permainan tersebut adalah Idrus Marham, dari

sampul diatas menunjukkan bahwa korban Century sedang dipilih-pilih seperti halnya seseorang bermain boneka caprit, siapa yang terjepit dialah yang terpilih.

d. Interpretasi

Setelah melakukan pengkajian tentang ikon, simbol, dan juga indeks. Akhirnya dapat disimpulkan interpretasi terhadap sampul tersebut. Sampul tersebut memiliki makna bahwa ada beberapa orang yang hendak bekerja sama untuk mengkambing hitamkan orang-orang yang terdapat pada sampul tersebut. Jika diamati ilustrasi pada sampul tersebut hampir mirip dengan sebuah permainan caprit boneka. Yang mana orang yang bermain berada diluar memegang kendali atas permainan tersebut, terlihat juga alat pencaprit yang bersiap untuk mencaprit salah satu dari orang yang berada didalam kotak permainan. Hal tersebut memperlihatkan bahwa orang yang memegang kendali adalah tersangka utama dalam kasus Bank Century lalu dia membuat seolah-olah orang lain yang bersalah. Hal tersebut diperkuat dengan judul yang disajikan yaitu "Pilih-pilih Korban Century" amat sangat jelas bahwa sang pengendalilah yang akan menentukan siapa yang akan terseret pada kasus karena perbuatannya.

C. Markus Dirampas Polisi

Majalah Tempo edisi 4 April 2010 yang berjudul tentang "Markus Dirampas Polisi". Pada gambar sampul ini menampilkan tentang kasus MARKUS (Makelar Kasus) yang berada di markas polisi. Diketahui orang tersebut adalah Jendral Susno Duadji yang telah bersekongkol dengan Gayus dan terlibat dalam pencairan dana Rp. 28 miliar milik gayus.



Gambar 15 Cover Majalah Tempo 2010 "Markus Di Markas Polisi". Sumber: Official Website Majalah Tempo. Diakses pada: 1 Januari 2021

Hasil Analisis Berdasarkan Klasifikasi Objek

a. Ikon

Ikon pada sampul diatas ditunjukkan oleh (Kode A) menampilkan Jendral Sisno Duadji

sebagai ikon utama dalam ilustrasi sampul tersebut. Lengkap dengan mengenakan seragam dan terlihat bersembunyi dibalik ikon lain (**Kode B**) seseorang berseragam polisi dengan mengenakan artibut lengkap khas seragam polisi. (**Kode C**) yaitu ilustrasi uang pada perut seorang polisi. Sedangkan (**Kode D**) yaitu hewan tikus yang berada pada perut ikon (**Kode B**)



Gambar 16 Foto Jendral Susno Duadji sumber: Google



Gambar 17 Ilustrasi wajah Jedrla Sisno Duadji pada cover majalah Tempo

b. Indeks

Pada sampul diatas (**Kode A**) menampilkan Jendral Sisno Duadji sebagai ikon utama dalam ilustrasi sampul tersebut. (**Kode C**) dan (**Kode D**) dapat menjadi indeks pada sampul tersebut. (**Kode C**) yaitu ilustrasi uang pada perut seorang polisi. Sedangkan (**Kode D**) yaitu hewan tikus yang berada pada perut ikon (**Kode B**). Hewan tikus digunakan untuk mengumpamakan dengan keserakahan dan pencuri. (**Kode E**) yaitu judul pada sampul tersebut "Markus Dimarkas Polisi". Yang memberi petunjuk bahwa adanya makelar kasus yang berada di markas kepolisian.

c. Simbol

Simbol yang tersirat pada sampul tersebut adalah diatas (**Kode A**) menampilkan Jendral Sisno Duadji sebagai ikon utama dalam ilustrasi sampul tersebut. (**Kode C**) yaitu ilustrasi uang pada perut seorang polisi yang bermakna uang yang didapatkan dari hasil makelar yang dimakan/disimpan oleh markus tersebut. Sedangkan (**Kode D**) yaitu hewan tikus yang berada pada perut ikon (**Kode B**), tikus identik dengan hewan pencuri, maka digambarkan ilustrasi tersebut karena uang yang dihasilkan adalah hasil dari mencuri/makelar.

d. Interpretasi

Makna yang dapat diambil dari kajian ikon, indeks, dan simbol diatas adalah bahwa seorang anggota kepolian malah menjadi makelar kasus korupsi. Hal tersebut terlihat dari ikon seorang polisi yang perutnya dipenuhi oleh uang dan tikus. Hal tersebut bermakna bahwa sedikit banyak markus tersebut ikut menikmati uang hasil keserahan tersebut. Menurut dari wawancara bersama Kendra Paramitha Hanif selaku senior desain majalah Tempo, ilustrasi pada sampul tersebut juga bermakna sebagai perlambangan oknum dan praktek kong-kalikong yang terjadi.

**D. Kado Istana Untuk Koruptor**

Majalah Tempo edisi 5 September 2010 yang berjudul tentang "Kado Istana untuk Koruptor". Pada gambar sampul ini menampilkan tentang Aulia Pohan bersama tiga mitranya di bank sentral, Aulia Pohan melenggang keluar dari penjara Rabu dua pekan lalu. Menteri Patrialis Akbar mengorting hukuman bagi terpidana kasus korupsi penyelewengan dana Yayasan Pengembangan Perbankan Indonesia.



Gambar 18 Cover majalah Tempo 2010 "Kado Istana untuk Koruptor". Sumber: Official website majalah Tempo. Diakses pada: 1 Januari 2021

Hasil Analisis Berdasarkan Klasifikasi Objek

a. Ikon

Ikon pada sampul diatas ditunjukkan oleh (**Kode A**) yaitu Aulia Pohan, sedangkan pada (**Kode B**) digambarkan dengan ilustrasi Syaukani Hassan Rais, dan pada (**Kode C**) digambarkan ilustrasi Arthalita Suryani atau yang kerap disapa Ayin. **Kode D** yaitu kostum yang kenakan oleh (**Kode A**) yang berwarna hitam putih yang serupa dengan baju seorang pencuri untuk menunjukkan bahwa ikon yang menggunakan kostum tersebut adalah seorang pencuri atau koruptor. (**Kode E**) yaitu sebuah tangan yang mengait (**Kode A**) untuk menari diatas panggung. (**Kode G**) yaitu bentuk kaki dari (**Kode A**) yang terlihat seperti menari.



Gambar 19 Foto Aulia Pohan sumber: Google



Gambar 20 Ilustrasi wajah Aulia Pohan pada cover majalah Tempo



Gambar 21 Foto Syaukani Hassan Rais sumber: Google



Gambar 22 Ilustrasi wajah Syaukani Hassan Rais pada cover majalah Tempo



Gambar 23 Foto Arthalita Suryani sumber: Google



Gambar 24 Ilustrasi wajah Arthalita Suryani pada cover majalah Tempo

#### b. Indeks

Indeks pada sampul diatas ditunjukkan oleh **(Kode E)** yaitu sebuah tangan yang mengait **(Kode A)** untuk menari diatas panggung. Dan **(Kode G)** yaitu bentuk kaki dari **(Kode A)** yang terlihat seperti menari. **(Kode A)** yaitu Aulia Pohan, sedangkan pada **(Kode B)** digambarkan dengan ilustrasi Syaukani Hassan Rais, dan pada **(Kode C)** digambarkan ilustrasi Arthalita Suryani atau yang kerap disapa Ayin. **(Kode D)** yaitu kostum yang kenakan oleh **(Kode A)** yang berwarna hitam putih yang serupa dengan baju seorang pencuri . **(Kode E)** yaitu sebuah tangan yang mengait **(Kode A)** untuk menari diatas panggung. **(Kode G)** yaitu bentuk kaki dari **(Kode A)** yang terlihat seperti menari. **(Kode F)** yaitu judul pada sampul tersebut “Kado Istana Untuk Koruptor”.

#### c. Simbol

Simbol pada sampul diatas ditunjukkan oleh **(Kode D)** yaitu kostum yang kenakan oleh **(Kode A)** yang berwarna hitam putih yang serupa dengan baju seorang pencuri untuk menunjukkan bahwa ikon yang menggunakan kostum tersebut adalah seorang pencuri atau koruptor. **(Kode A)** yaitu Aulia Pohan, sedangkan pada **(Kode B)** digambarkan dengan ilustrasi Syaukani Hassan Rais, dan pada **(Kode C)** digambarkan ilustrasi Arthalita Suryani atau yang kerap disapa Ayin ilustrasi tersebut menggambarkan seseorang tersangka yang memiliki kasus yang berbeda namun menerima fasilitas yang sama dipenjara, yaitu fasilitas mewah. **(Kode D)** yaitu kostum yang kenakan oleh **(Kode A)** yang berwarna hitam putih yang serupa dengan baju seorang pencuri yang memberi makna bahwa mereka bertiga adalah seorang koruptor. **(Kode E)** yaitu sebuah tangan yang mengait **(Kode A)** untuk menari diatas

panggung memberi makna bahwa ada beberapa oknum yang memberikan mereka fasilitas penjara mewah sehingga membuat mereka hidup nyaman dan sejahtera didalam penjara. **(Kode G)** yaitu bentuk kaki dari **(Kode A)** yang terlihat seperti menari, dengan seluruh fasilitas mewah yang ada didalam penjara membuat mereka dengan bahagia menikmati segala yang diberikan dan digambarkan dengan ilustrasi sedang menari.

#### d. Interpretasi

Setelah melakukan kajian tentang ikon, indeks dan juga simbol ditemukan interpretasi dari sampul “Kado Istana Untuk Koruptor”. Pada sampul tersebut menunjukkan 3 orang yang menjadi ikon utama yaitu Aulia Pohan, Syaukani Hassan Rais, dan Arthalita Suryani. Mereka bertiga sama-sama menjadi tersangka dari kasus korupsi, hal tersebut diperlihatkan dari kostum yang mereka kenakan identik dengan kostum seorang pencuri. Pada sampul Aulia Pohan terlihat menari dengan tali yang mengaitnya diikuti dengan **(Kode E)** yaitu sebuah tangan yang seolah menariknya sehingga dia dapat menari dengan gembira. Hal tersebut berkesinambungan juga dengan judul pada sampul tersebut “Kado Istana Untuk Koruptor”, maksudnya adalah dalam masa tahanan ketiga ikon tersebut ternyata mereka mendapat banyak sekali keistimewaan selain grasi, dalam jeruji besi rupanya mereka mendapat fasilitas bak istana yang sangat mewah, bahkan diketahui terdapat sebuah salon juga dalam jeruji besi Artalita Suryani.

#### E. MEMBURU PENEBAR CEK

Majalah Tempo edisi 5 Desember 2010 yang berjudul tentang “Memburu Penebar Cek”. Pada gambar sampul ini menampilkan tentang kejar-kejaran pihak KPK dengan Nunun Nurbaetie. Nunun Nurbaetie berulang kali gagal dipanggil oleh pihak KPK. Nunun, yang disebut-sebut sebagai pemberi cek ke sejumlah anggota Dewan Perwakilan Rakyat 1999-2004, tetap mangkir dengan alasan sakit parah.



Gambar 1 Cover majalah Tempo 2010 "Memburu Penebar Cek".  
Sumber: Official Website Majalah Tempo. Diakses pada: 1 Januari 2021

### Hasil Analisis Berdasarkan Klasifikasi Objek

#### a. Ikon

Ikon pada sampul diatas ditunjukkan oleh **(Kode A)** yaitu ilustrasi foto Nunun Nurbaetie yang sedang bersembunyi dibelakang patung. Dan **(Kode B)** yaitu ilustrasi yang menyerupai anggota KPK ditunjukkan dengan atribut rompi anggota KPK. **(Kode D)** yaitu sebuah serok yang seperti akan digunakan untuk menangkap sesuatu. **(Kode C)** yaitu patung kebangsaan negara Singapura, dengan berbentuk singa dan separuh ikan yang sedang duduk.

#### b. Indeks

Indeks pada sampul diatas ditunjukkan oleh **(Kode D)** yaitu sebuah serok yang seperti akan digunakan untuk menangkap sesuatu. **(Kode A)** yaitu ilustrasi foto Nunun Nurbaetie yang sedang bersembunyi dibelakang patung. Dan **(Kode B)** yaitu ilustrasi yang menyerupai anggota KPK ditunjukkan dengan atribut rompi anggota KPK. **(Kode C)** yaitu patung kebangsaan negara Singapura, dengan berbentuk singa dan separuh ikan yang sedang duduk. **(Kode E)** yaitu judul pada sampul tersebut "Memburu Penebar Cek". **(Kode F)** yaitu "Sidang dipusaran suap pemilihan Deputy Gubernur Senior BI segera digelar, namun Nunun Nur Baetie hingga saat ini masih bersembunyi"

#### c. Simbol

Simbol pada sampul diatas ditunjukkan oleh **(Kode C)** yaitu patung kebangsaan negara Singapura, patung tersebut berbentuk singa dan separuh ikan yang sedang duduk, meskipun menghadap kebelakang namun patung tersebut sangat ikonik, dan memberi arti bahwa Nunun Nur Baetie bersembunyi di negara Singapura. **(Kode D)** yaitu sebuah serok yang seperti akan

digunakan untuk menangkap sesuatu mengartikan bahwa Nunun sebagai tawanan para anggota KPK siap untuk diburu dan ditangkap kemanapun dia pergi. **(Kode B)** yaitu ilustrasi yang menyerupai anggota KPK ditunjukkan dengan atribut rompi anggota KPK menggambarkan anggota KPK yang bertugas mencari dima keberadaan Nunun dan menggeledah setiap tempat persembunyian Nunun.

#### d. Interpretasi

Setelah melakukan kajian tentang ikon, indeks dan juga simbol ditemukan interpretasi dari sampul diatas, jika dilihat dari ikon pada sampul tersebut Nunun Nurbaetie sebagai ikon utama pada sampul tersebut pasti memiliki hubungan yang belum tuntas dengan anggota KPK yaitu tentang sebuah kasus yang sedang merundungnya. Hal tersebut terlihat dari anggota KPK yang membawa sebuah serok yang terlihat seperti ingin menangkap sesuatu. Lalu diperkuat dengan adanya simbol patung Singapura dan judul yang tersirat pada sampul tersebut yaitu "Memburu Penebar Cek". Nunun Nurbaetie sebagai tersangka penebar cek pelawat tersebut tengah bersembunyi dibalik patung Singapura mengartikan bahwa pada saat itu Nunun sedang kabur ke negara tersebut dan berstatus sebagai buronan KPK atas kasus yang sedang menyimpannya.

### PENUTUP

Dalam periode 2010 ini, desain *cover* yang ditampilkan oleh majalah Tempo dominan ke arah karikatur untuk setiap ilustrasi wajah, dan juga benda atau simbol-simbol yang ada pada sampul. Berdasarkan pada analisis sebelumnya dari *cover* yang dipilih keseluruhan memiliki karakter desain yang sama, dan tidak menggunakan foto asli dari lakon utama pada kasus yang sedang dibahas pada setiap episode. Dari *cover* tersebut yang sudah disampaikan memiliki atribut pendukung yang digunakan semaksimal mungkin menunjukkan kepada khalayak untuk menangkap maksud dan tujuan dari ilustrator majalah tempo. Banyak beberapa simbol-simbol familiar seperti simbol anggota kepolisian dilihat dari atribut pakaian yang digunakan, dan bahkan simbol hewan untuk mengistilahkan negara tertentu.

Berdasarkan hasil analisis dari *cover* yang telah dikaji, interpretasi yang dihasilkan sangat berkaitan erat dengan kasus yang sedang terjadi pada masa itu. Kesenambungan antara judul dan juga ilustrasi memiliki peran yang sangat menentukan interpretasi pada *cover* tersebut. Interpretasi pada *cover* memiliki tujuan untuk menyampaikan tentang apa yang sedang dilakukan dan apa yang sedang terjadi dengan

tokoh yang sedang dibahas. Pada tema korupsi ini desain ilustrasi dan interpretasi dari cover adalah untuk mengkritik para koruptor negara, dan juga institusi hukum yang tidak adil dalam menyelesaikan kasus korupsi yang ada di negara ini.

Tanda visual dilihat dari cara penggambarannya baik secara ikonis, indeksikal maupun simbolik sehingga tercipta sebuah interpretasi dari ilustrasi. Kajian semiotika dalam metode penelitian ini, sangat relevan digunakan untuk bidang desain komunikasi visual, karena pemahaman dalam melihat suatu karya dibutuhkan dan sangat penting untuk mengetahui maksud yang ingin disampaikan pada setiap karya, pendekatan semiotika Charles sebagai teori untuk analisis pada karya desain komunikasi visual layak untuk diterapkan pada objek penelitian sesuai dengan konteksnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asriningsari, A., & Umayana, N. (2010). *Semiotika Teori dan Aplikasi pada Karya Sastra*. UPGRIS PRESS.
- Barnhart, C. L., Barnhart, R. K., & International, W. B.-C. (1982). *The World Book Dictionary* (Issue v. 2). Published exclusively for World Book-Childcraft International.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika visual: konsep, isu, dan problem ikonitas*. Jalasutra.
- Ernawati, 2019. Studi, P., Komunikasi, D., & Teknik, F. (2019). *ANALISIS TANDA PADA KARYA*. 2, 27–34.
- Gumelar. 2010. *Art & Design Principles*. (n.d.). Lulu.com.
- Hoed, B. H. (2011). *Semiotik & dinamika sosial budaya: Ferdinand de Saussure, Roland Barthes, Julia Kristeva, Jacques Derrida, Charles Sanders Peirce, Marcel Danesi & Paul Perron, dll*. Komunitas Bambu
- Maharsi, I. (n.d.). *Ilustrasi*. Dwi - Quantum.
- Manik, T. S. (2018). *Narasi Dalam Nalar Demokrasi + Tips Menulis Artikel di Media Massa*. GUEPEDIA
- Nadie, L., Nurdiarsih, F., & Perajaka, M. A. (2019). *MEDIA MASSA DAN PASAR MODAL: Strategi Komunikasi bagi Perusahaan Go Public*. Pustaka Kaji.
- Putra, A. M. (2020). *ANALISIS SEMIOTIKA GAMBAR ILUSTRASI “JOKOWI PINOKIO” Pada Cover Majalah Tempo Edisi “JANJI TINGGAL JANJI”*. Fisip Unpas.
- Siswani, Yoyok. 2006. *Seni Budaya 2*. (n.d.). Yudhistira Ghalia Indonesia.
- Sudarso SP. (1990). *Tinjauan seni : sebuah pengantar untuk apresiasi seni*. Saku Dayar Sana.
- [www.tempo.co/about](http://www.tempo.co/about) (diakses pada tanggal 20 Januari, pukul 00:21 WIB)