

## Analisis Semiotika Poster Video Gagasan Konstruktif GAMELAND

**Diky Aldiansyah<sup>1</sup>, Basnendar Herry Priolosadoso<sup>2</sup>, Denis Setiaji<sup>3</sup>**  
*Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta<sup>1,2</sup>*

### Abstract

According to Kurniasih in Sitompul, (2021) poster is a visual communication tool that consists of combined images and text in visual elements such as illustrations, typography, colors, layout, and conceptual representation. The constructive idea video poster of GAMELAND was submitted for the National Student Creativity Week (PIMNAS) event. The poster is an infographic type that incorporates interconnected visual signs in both verbal and non-verbal forms within the poster's elements, which can be analyzed using Ferdinand de Saussure's semiotics theory. Therefore, the analysis results can reveal the meaningful relationship between the signifier and the signified based on the elements forming the poster, whether in verbal or non-verbal forms. The aspect of the relationship between the signifier and the signified becomes the main focus in the research analysis of the GAMELAND poster.

Artikel History

Dikirim: 7 Februari 2023

Revisi : 30 Februari 2023

Diterima: 17 Mei 2023

**Keyword:** Poster, Analysis, Semiotics, Design



CrossMark

### Abstrak

Menurut Kurniasih dalam Sitompul, (2021) Poster adalah alat komunikasi visual berupa gambar dan teks yang saling tergabung dalam elemen-elemen visual berupa ilustrasi, tipografi, warna, tata letak, dan konsep penggambarannya. Poster video gagasan konstruktif GAMELAND merupakan poster yang dilombakan pada kegiatan Pekan Kreatifitas Mahasiswa Nasional (PIMNAS). Poster tersebut berjenis infografis yang memiliki tanda visual yang saling berhubungan dalam bentuk verbal maupun non-verbal pada elemen pembentuk poster yang dapat dianalisis menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure. Sehingga hasil analisis dapat diketahui hubungan makna antara penanda dan petanda berdasarkan elemen pembentuk poster baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal. Aspek hubungan antara penanda dan petanda menjadi sorotan utama pada hasil penelitian analisis poster GAMELAND.

**Kata Kunci:** Poster, Analisis, Semiotika, Desain

*Corresponding author.*

Alamat E-mail: [diky.aldiansyah14@gmail.com](mailto:diky.aldiansyah14@gmail.com)

*This is an open-access article under the CC-BY-SA license*



[10.33153/citrawira.v4i1.5098](https://doi.org/10.33153/citrawira.v4i1.5098)



<http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/citrawir>



[citrawira@isi-ska.ac.id](mailto:citrawira@isi-ska.ac.id)

---

## PENDAHULUAN

Menurut Kurniasih (2017) dalam Sitompul dkk., (2021) poster adalah alat komunikasi visual berupa gambar dan teks yang saling tergabung dalam elemen-elemen visual berupa ilustrasi, tipografi, warna, tata letak, dan konsep penggambarannya. Poster berfungsi sebagai media informasi publik yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dari produk yang ditawarkan. Poster memiliki gaya maupun aliran dalam setiap zamannya, termasuk perkembangan dalam media yang digunakan seperti media cetak dan media digital. Dalam poster juga terdapat tanda komunikasi yang memiliki peran penting dalam memberikan pengaruh pesan, seperti halnya pada video gagasan konstruktif GAMELAND.

Video gagasan konstruktif GAMELAND merupakan sebuah konsep video gagasan berjudul "GAMELAND: Inovasi Ruang Pertunjukan, Pendidikan, dan Industri Berbasis Virtual dalam menciptakan Era Baru Gamelan Dunia" yang dalam pemecahannya dibuat secara konstruktif. GAMELAND merupakan platform digital permainan karawitan gamelan dengan memanfaatkan teknologi virtual *metaverse* dimana pemain dapat memainkan gamelan secara virtual bersama pemain lain dari berbagai belahan dunia tanpa terbatas ruang dan waktu atau secara *real time*. GAMELAND berupa rancangan yang memanfaatkan teknologi yang sudah ada atau tengah berkembang saat ini dimana nantinya gagasan tersebut diperhitungkan akan terwujud dalam beberapa tahun yang akan datang(Nego & Setiaji, 2023). Gagasan GAMELAND diikutsertakan dalam perlombaan Pekan Kreativitas Mahasiswa (PKM) dalam skim Video Gagasan Konstruktif (VGK). PKM merupakan salah satu implementasi Tridharma Perguruan tinggi yang diluncurkan Ditjen Dikti riset di bawah pengelolaan Belmawa dalam upaya menumbuhkan, mewadahi, dan mewujudkan ide kreatif dan inovatif mahasiswa, salah satu skim diantaranya adalah VGK berupa proposal yang dilanjutkan dengan luaran berupa video pendek dan poster setelah melakukan beberapa kali seleksi hingga sampai pada tahap final yang disebut dengan Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) ke-35 Tahun 2022. Pada perlombaan tersebut GAMELAND berhasil memperoleh juara 1 pada kelas presentasi dan juara 2 pada kelas poster. Video gagasan pendek tersebut berdurasi 3:49 detik, berisikan tentang latar belakang dan gagasan sebagai upaya inovasi menyelesaikan masalah gamelan di masa depan dengan memanfaatkan teknologi yang ada atau teknologi yang tengah berkembang. Sedangkan poster berupa rangkuman informasi dari proposal dan video gagasan GAMELAND yang dilombakan, poster tersebut termasuk ke dalam jenis poster infografis.

Poster infografis berupa poster yang berisi infografis (*infographic*), merupakan singkatan dari *Information* dan *graphic* berupa visualisasi data, gagasan, informasi, maupun pengetahuan dalam bentuk bagan atau grafis agar informasi yang ditampilkan lebih dari sekedar tulisan (*text*) dan memiliki dampak visual yang kuat serta menarik(Kurniasih, 2016). Dimana dalam poster GAMELAND terdapat tanda maupun elemen visual yang di dalamnya memiliki makna yang dapat dianalisa. Semiotika merupakan kajian ilmu yang memahami makna tanda dalam kehidupan berupa studi tentang tanda dan segala yang berhubungan seperti fungsi, hubungan dengan tanda-tanda, dan cara memahami berdasarkan sudut pandang(Sitompul et al., 2021). Dengan demikian poster GAMELAND memiliki hubungan antara sistem tanda yang dihadirkan memiliki makna, sehingga apa pesan yang dimaksud poster GAMELAND dapat tersampaikan dan menangkap makna tersebut dengan jelas.

---

Informasi pada poster disampaikan melalui sistem tanda visual yang ditampilkan, meskipun dalam tanda tersebut masih terdapat makna yang dapat dianalisis dari aspek verbal dan non-verbal menggunakan metode atau teori semiotika untuk menangkap makna atau informasi yang ingin disampaikan dengan jelas. Tinjauan pustaka berikut ini menggali penelitian-penelitian tentang analisis semiotika poster.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sitompul dkk., (2021) menganalisis poster video klip LATHI menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure, yaitu dengan menganalisis penanda pada setiap bagian poster verbal dan non-verbal yang kemudian dijelaskan dalam petanda untuk mendalami aspek-aspek yang perlu diteliti lebih lanjut seperti dalam kehidupan sosial. Penelitian tersebut menyoroti penanda dan petanda menjadi bagian yang saling terikat pada sebuah analisis poster, dimana adanya penanda terdapat petanda dibaliknya dan sebaliknya adanya petanda karena sebuah penanda. Pada penelitian analisis tersebut menggunakan sumber data primer dan data sekunder.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Wulandari & Islam, (2020) dalam pembahasannya terbagi menjadi 3 bagian, pembahasan pertama mengenai deskripsi dari karya yang akan diteliti. Kemudian melakukan analisis formal yaitu berupa analisis yang membahas komposisi unsur visual pada poster, meliputi logo, ilustrasi, tipografi, layout, dan warna. Dilanjutkan dengan analisis representasi pada poster yaitu proses pemaknaan identifikasi dari penanda pada bagian entitas poster yaitu ikon, indeks, dan simbol menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang menekankan aspek pragmatis dan fungsional.

Selain itu, pada penelitian lain yang dilakukan oleh Handriyotopo, (2021) menyebutkan dalam retorika infografis terdapat kaidah desain grafis atau komunikasi visual yang tersusun dari unsur visual meliputi ikon atau simbol, ilustrasi, warna, dan layout. Dalam unsur-unsur pembentuknya secara formalitas dan estetisnya tercapai menggunakan retorika visual pesan yang komunikatif.

Namun, pada penelitian yang dilakukan oleh Perdana, (2015) analisis semiotika poster dilakukan hanya pada unsur visual non-verbal saja menggunakan teori Charles Sanders Peirce, karena poster tersebut merupakan poster film yang hanya menekankan visual atau non-verbal daripada informasi dalam bentuk verbal. Meskipun dalam penelitiannya sudah memperhatikan unsur 5 (lima) komponen penyusun yaitu ilustrasi, tipografi, warna, tata letak, dan kemiripan. Pada hasil penelitian dapat diketahui makna, fungsi, dan tujuan pada setiap bagian komponen poster berdasarkan ilustrasi yang ada pada poster.

### **Desain Poster**

Menurut Adi Kusrianto (2007 dalam Dianputri & Rosmiati, S.Pd., M.Hum, 2020) mendefinisikan poster sebagai salah satu seni grafis yang memiliki aliran maupun gaya yang tidak lepas dari perkembangan teknologi dan gaya hidup pada setiap zaman. Pembuatan desain tidak lepas dari unsur atau elemen visual yang terdiri dari logo, ilustrasi atau foto, tipografi, *layout*, dan warna yang disesuaikan dengan target *audience* untuk melihat dan memahami isi poster. Pada elemen visual poster terdapat fungsi verbal dan non-verbal, fungsi verbal yaitu berupa teks atau kata-kata sebagai komponen visual seperti *headline* atau judul, slogan, deskripsi, dan detail kontak. Fungsi non-verbal yaitu menggunakan elemen visual seperti warna, gambar, maupun komposisi dalam menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-kata.

#### **1) Tipografi**

---

---

Menurut Ariani dan Banjarnahor (2018) dalam Kembaren dkk., (2020) tipografi merupakan komunikasi visual berupa seni huruf yang mengatur pemilihan huruf, ukuran huruf, pemutusan teks, jarak, dan keterbacaan. Tipografi sebagai fungsi verbal menjadi bagian dari elemen desain yang dapat mempengaruhi atau dipengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan.

2) Logo atau simbol

Menurut Said (2019) logo merupakan tanda atau simbol dari entitas (perusahaan/organisasi/lembaga) yang mewakili identitas keseluruhan entitas dalam bentuk visual sebagai representasi entitas yang akan menyampaikan pesan komunikatifnya. Logo sebagai titik awal pengenalan identitas dengan tujuan menawarkan produk/jasa dari perusahaan/organisasi/lembaga.

3) Ilustrasi atau foto

Ilustrasi merupakan bagian dari elemen penjelas dalam tampilan desain, ilustrasi biasanya dapat berupa gambar atau foto yang berperan sebagai pendukung atau pelengkap sajian grafis dengan menggabungkan beberapa elemen (Yordan & Prilosadoso, 2021).

4) Layout

Layout merupakan unsur penting dalam visual yang berfungsi mengatur elemen-elemen visual pada desain seperti gambar dan tipografi dalam permukaan 2 dimensi agar seluruh informasi dapat dibaca dengan jelas dan menarik perhatian (Sandy & Murfianti, 2020).

5) Warna

Warna merupakan pelengkap elemen desain sebagai pemanis yang berfungsi memperindah dalam tampilan desain, setiap warna memiliki karakter, tujuan, dan makna dalam sebuah desain sehingga dapat menimbulkan kesan dan perasaan dalam bentuk visual (Yordan & Prilosadoso, 2021).

Poster menjadi media komunikasi visual yang populer, hampir semua lapisan masyarakat mengenali poster. Poster memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan melalui sifat dan karakter yang efektif, poster berperan menyampaikan informasi dalam berbagai media yang terus berkembang dalam kehidupan lingkungan masyarakat. Seperti media komunikasi visual yang lain seperti iklan koran, brosur, banner, dan sebagainya, poster harus terlihat menarik, kreatif, unik, dan komunikatif (Ahmad, 2012).

Menurut Kusrianto (2007) dalam Kembaren dkk., (2020) poster memiliki jenis berdasarkan isi dan tujuannya, jenis poster berdasarkan isi yaitu poster niaga, poster layanan masyarakat, kegiatan, pendidikan, dan karya seni. Sedangkan jenis poster berdasarkan tujuannya yaitu poster propaganda, poster kampanye, poster afirmasi, poster film, poster komersial, poster *cheesecake*, dan poster *wanted*. Dalam penyampaiannya poster masih dibedakan dalam bentuk visual yang berdasarkan kebutuhan informasi yang ingin disampaikan dimana terdapat elemen yang lebih ditonjolkan seperti ilustrasi atau tipografi dalam bentuk infografis. Poster yang menonjolkan ilustrasi biasanya diterapkan pada poster film dan poster kampanye. Menurut Shalekhah dan Martadi (2020) poster pada film menonjolkan beberapa objek menarik dalam bentuk ilustrasi dengan penambahan elemen desain lainnya. Poster dalam bentuk infografis biasanya digunakan pada poster pendidikan. Menurut Kurniasih (2016) poster infografis berupa singkatan dari *Information* dan *graphic* berupa visualisasi data, gagasan, informasi, maupun pengetahuan dalam bentuk bagan atau grafis agar informasi yang ditampilkan lebih dari sekedar tulisan (*text*) agar terlihat menarik.

---

## Representasi

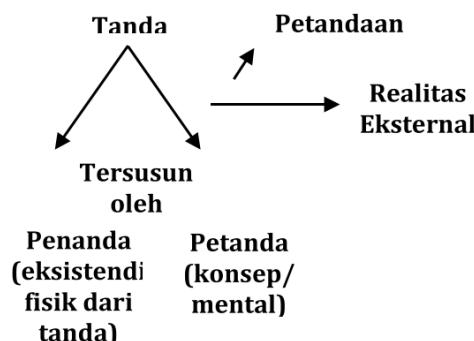
Menurut Hall dalam Ristanta & Ratmanto, (2015) representasi lebih mengarah pada proses pemaknaan tanda yang ada, seperti dalam bentuk dialog, tulisan, video, film, maupun foto dengan pemaknaan dalam bentuk bahasa.

## Semiotika Visual

Menurut kris Budiman (dalam Sukarwo ,2013) semiotika visual merupakan ilmu yang mengkaji hubungan tanda-tanda melalui segala makna dari tanda yang disampaikan melalui sarana indra penglihatan. Dalam semiotika visual terdapat dimensi dasar, yaitu sintaktik, semantik, dan pragmatik. Dimensi sintaktik merupakan semiotika linguistik sebagai metode yang memilah pemaknaan kata dalam artikulasi ganda. Dimensi semantik menanggapi tentang polemik tanda yang dicirikan, seperti ikonik, simbolik, atau indeksial yang diseimbangkan sekaligus. Dimensi Pragmatik membahas mengenai fungsi-fungsi yang dominan dalam seni visual. Cikal bakal teori tersebut dikemukakan oleh 2 (dua) tokoh yaitu Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce.

## Semiotika Struktural Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure lahir pada tanggal 26 November 1857, seorang ahli bahasa Swiss dalam linguistik karyanya telah memasukan konsep dan metode yang diterapkan oleh semiotik untuk sistem tanda selain bahasa. Dalam konsep dasar semiotik Saussure terdapat pembeda antara 2 (dua) komponen, yaitu penanda (*the-signifier*) dan petanda (*the-signified*). Penanda (*the-signifier*) dalam bahasanya memiliki arti seperangkat bunyi atau tanda ucapan pada sebuah halaman. Petanda (*the-signified*) memiliki arti konsep atau ide dibalik tanda. Ketertarikan pada struktur tanda-tanda tertentu menghubungkan semiotika dengan metode strukturalisme (Dr. Handriyotopo, S.Sn., 2015).



Gambar 01.Struktur tanda Saussure.  
(sumber:(Sitompul dkk., (2021))

Semiosegi menurut Ferdinand de Saussure merupakan kajian mengenai tanda dalam kehidupan sosial manusia, mencakup tanda dan hukum apa saja yang mengatur terbentuknya tanda. Tanda dan makna terbentuk dalam kehidupan sosial yang dipengaruhi oleh sistem (tata hukum) yang berlaku di dalamnya. Menekankan peranan bahasa dibanding aspek lain seperti sistem tulisan, agama, sopan-santun, adat istiadat, dan lain sebagainya. Bahasa sebagai sistem tanda yang dapat menyampaikan dan mengekspresikan ide gagasan lebih baik dibanding sistem yang lainnya. Ferdinand de Saussure menyebutkan dalam bahasa Prancis yang berarti "bahasa", yaitu *parole*, *langage*, dan *langue*. *Parole* merupakan ekspresi bahasa yang muncul dari tiap individu dan tidak bisa disebut fakta sosial karena subjektif. *Langage* merupakan gabungan dari *parole* dengan kaidah bahasa, yang mana digunakan masyarakat sebagai gabungan dari ekspresi dan belum bisa disebut sebagai fakta sosial.

---

*Langue* merupakan kaidah bahasa yang digunakan oleh sekelompok masyarakat tertentu yang memungkinkan berbagai elemen di dalamnya sehingga dapat dikatakan sebagai realitas yang ada (Sitompul et al., 2021).

### **Semiotika Charles Sanders Pierce**

Teori semiotika Charles Sanders Peirce lahir pada tanggal 10 September 1839, seorang filsuf, logikawan, dan ilmuwan Amerika sebagai tokoh penting dalam perkembangan ilmu pragmatis, semiotika, dan filsafat ilmu. Teori semiotika Charles Sanders Peirce didasarkan pada logika sebagai pemaknaan suatu tanda, Pierce membagi 3 (tiga) elemen tanda yang disebut sebagai segitiga makna yaitu tanda (*sign*), objek, dan interpretasi. Tanda (*sign*) merujuk pada segala sesuatu yang lain melalui proses interpretasi, dimana dalam tanda terdapat 2 (dua) komponen yaitu representamen dan objek. Objek merupakan hal yang direpresentasikan oleh tanda berupa sesuatu yang konkret seperti benda fisik, atau abstrak. Interpretasi merupakan yaitu berupa pemahaman, konsep, atau pengertian yang dimiliki oleh penerima tanda. Sedangkan hubungan antara representamen dan objeknya diklasifikasikan menjadi 3 (tiga), yaitu tanda ikonik, indeksial, dan simbolik. Tanda ikonik adalah hubungan antar objek berdasarkan kemiripan atau kesamaan dalam bentuk atau karakteristik. Indeksikal adalah hubungan dengan objek berdasarkan hubungan fisik atau kualitasnya yang lebih mengarah keberadaan objek atau efek yang disebabkan objek. Dan tanda simbolik adalah hubungan dengan objek berdasarkan konvensi atau kesepakatan sosial dimana hubungan antar tanda dan objek tidak bersifat alami atau langsung (Rahayu, 2021).

Penyampaian pesan atau informasi pada poster dapat ditinjau berdasarkan unsur atau elemen visual pembentuk verbal dan non-verbal yang dapat dianalisis lebih dalam mengenai makna dibalik tanda menggunakan kajian teori semiotika visual. Poster GAMELAND merupakan poster infografis yang memuat elemen grafis seperti tipografi, logo atau simbol, ilustrasi atau foto, warna, dan layout. Poster tersebut memuat tentang gagasan pemanfaatan teknologi dalam mengangkat tradisi kesenian gamelan dan dirangkum dalam elemen-elemen grafis sebagai penanda yang dapat dianalisis sebagai petanda dan makna sosial menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure, dimana teori semiotika tersebut merupakan teori yang menekankan makna sosial manusia dalam bentuk bahasa. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa informasi atau hubungan makna penanda dan petanda dari elemen visual poster GAMELAND berdasarkan teori semiotika Ferdinand de Saussure.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih dalam informasi atau hubungan makna penanda dan petanda dari elemen visual poster GAMELAND berdasarkan teori semiotika Ferdinand de Saussure.

Metode yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif. metode pendekatan kualitatif merupakan penelitian interpretatif yang menggunakan berbagai penafsiran yang melibatkan banyak metode, penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh objek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, maupun tindakan secara holistik dalam bentuk deskripsi kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus (Moleong, 2007). Metode ini dikombinasikan dengan teori semiotika visual Ferdinand de Saussure dengan dimensi pragmatik yang akan meninjau dari komponen penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), kemudian digunakan untuk mendeskripsikan tanda-tanda atau elemen visual yang ada pada poster video gagasan konstruktif GAMELAND pada

---

perlombaan PKM skim VGK. Penggalian informasi pada poster dilakukan dengan mengidentifikasi informasi-informasi yang dihadirkan pada poster, sehingga dapat memahami makna hubungan petanda dibalik penanda atau konteks yang ingin disampaikan.

Penelitian ini akan mengikuti 4 (empat) alur penelitian, tahapan pertama adalah identifikasi masalah, melakukan pengumpulan informasi dan melakukan tinjauan literatur untuk mengidentifikasi masalah yang relevan. Tahap kedua yaitu perumusan masalah, peneliti akan merumuskan masalah dan tujuan penelitian berdasarkan temuan pada tahap pertama, serta menentukan metode penelitian yang akan digunakan. Tahap ketiga adalah pengumpulan data, peneliti akan menggunakan metode penelitian yang sesuai untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, yaitu data primer dan data sekunder. Tahap ketiga adalah tahap analisis, akan dilakukan 2 (dua) analisis, analisis pertama adalah tata kelola dan materi poster untuk mengetahui informasi mengenai poster yang diteliti. Tahapan kedua adalah analisis elemen visual poster yaitu dengan menganalisis bagian-bagian poster berdasarkan elemen pembentuknya yang meliputi, tipografi sebagai fungsi verbal, logo atau simbol, ilustrasi atau foto, *layout*, dan warna berdasarkan teori semiotika Ferdinand de Saussure dalam bentuk deskripsi kata-kata. Proses menganalisis dilakukan secara keseluruhan yang dianggap kompleks, misalnya dilakukan proses pembedahan dan menguraikan satu persatu untuk mendapatkan pemahaman yang lebih atas interpretasi dari karya poster estetis. Dengan semakin detail dalam menguraikan, maka semakin mudah dalam menafsirkan makna atau informasi yang ingin disampaikan. Hasil analisis dijabarkan serta digunakan untuk mengambil kesimpulan dan memberikan jawaban terhadap rumusan masalah yang menjadi tujuan penelitian.

Sumber data penelitian ini terbagi menjadi 2 (dua) yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh menggunakan teknik dokumentasi dan observasi, teknik dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data bersumber dari dokumen, seperti catatan, surat, atau rekaman arsip. Teknik pengumpulan data observasi yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung dengan mengamati poster GAMELAND. Data sekunder diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data studi kepustakaan yaitu dengan mengadakan studi penelitian pada buku, website, media sosial, jurnal, maupun laporan yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

## **PEMBAHASAN**

### **a. Tata kelola dan materi poster**

Berdasarkan Buku Panduan Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) Ke-35 tahun 2022 perancangan poster video gagasan konstruktif GAMELAND diwajibkan mengikuti tata kelola atau format yang diberikan pihak penyelenggara. Secara garis besar tata kelola poster tersebut meliputi:

- 1) Ukuran poster (80 cm x 60 cm) *portrait* dengan resolusi 300 dpi.
- 2) Mudah dibaca pada jarak baca poster (2 - 7 m) dengan maksimal 2 jenis *typeface/font*.
- 3) Membuat layout dengan alur baca yang mudah dipahami berdasarkan prinsip desain.
- 4) Segala asset desain tidak melanggar hak cipta.
- 5) Poster harus memuat judul, nama pelaksana dan logo perguruan tinggi, latar belakang, tujuan, metode, hasil/gagasan, kesimpulan, referensi, sponsor/lembaga (logo), *contact person*, tanggal dan waktu pelaksanaan.

---

6) Membuat luaran *softcopy* dan *hardcopy*.

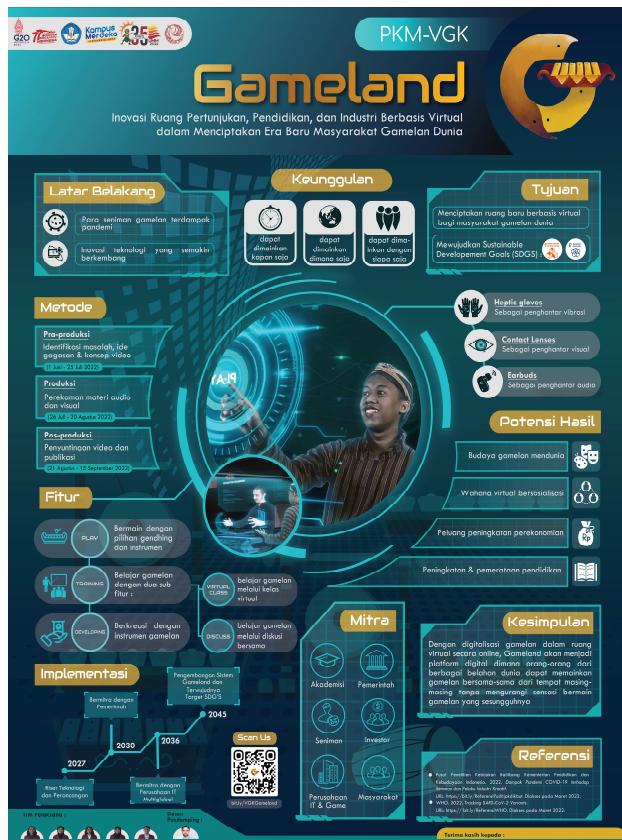
Proses perancangan dilakukan dengan mengumpulkan dan meringkas materi. Kelengkapan informasi yang ditampilkan pada poster menjadi salah satu penentu dalam aspek penilaian. Materi poster tersebut diambil dari gagasan proposal yang telah dibuat, berdasarkan proposal GAMELAND Inovasi Ruang Pertunjukan, Pendidikan, dan Industri Berbasis Virtual dalam menciptakan Era Baru Gamelan Dunia, secara garis besar ide GAMELAND dilatarbelakangi dari situasi pandemi Covid-19 yang membatasi ruang gerak masyarakat, salah satunya adalah kegiatan berkesenian gamelan. Dimana gamelan merupakan salah satu kesenian yang sudah digandrungi masyarakat dunia. Sejalan dengan adanya Covid-19 perkembangan teknologi kian melesat, salah satunya adalah teknologi ruang virtual yang disebut *metaverse* menjadi tren di masa pandemi. Selain itu terdapat teknologi-teknologi temuan terbaru mulai bermunculan. Oleh sebab itu muncullah inovasi GAMELAND sebagai upaya menjaga kelestarian dan keberlangsungan gamelan di masa depan di saat teknologi terus berkempang pesat. GAMELAND merupakan platform digital permainan karawitan gamelan dengan memanfaatkan teknologi virtual *metaverse* dimana pemain dapat memainkan gamelan secara virtual bersama pemain lain dari berbagai belahan dunia tanpa terbatas ruang dan waktu atau secara *real time*. GAMELAND menggunakan 3 alat bantu teknologi yang sudah ada maupun tengah berkembang saat ini, yaitu *haptic gloves* merupakan sarung tangan untuk merasakan sensor getaran ketika memainkan gamelan secara virtual, kemudian *contact lenses* sebagai media penghantar visual dalam dunia virtual, dan *earbuds* sebagai penghantar *audio* dari gamelan. Dalam penggunaannya GAMELAND memiliki berbagai fitur yang kompleks, fitur tersebut mencakup *performing* (pertunjukan), *educating* (edukasi), dan *developing* (pengembangan). Gagasan tersebut menjadi upaya dalam mewujudkan 17 DDGs (*Sustainable Development Goals*) nomor 9 yaitu, industri, inovasi, dan infrastruktur. Kemudian SDGs nomor 17 yaitu kemitraan global. Rancangan gagasan tersebut diperkirakan akan terwujud dalam 10 hingga 50 tahun yang akan datang dimana teknologi canggih dan akses internet semakin tinggi dan merata. Metode pembuatan video gagasan konstruktif tersebut meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pos-produksi dalam jangka waktu 4 bulan penggerjaan.



Gambar 02..dokumentasi *hardfile* poster GAMELAND  
(sumber: Ayu Puji Lestari, 2022)



Gambar 02.Dokumentasi pemasangan poster GAMELAND dalam perlombaan PIMNAS  
(sumber: Ayu Puji Lestari, 2022)



Gambar 03. Poster Video Gagasan Konstruktif GAMELAND: Inovasi Ruang Pertunjukan, Pendidikan, dan Industri Berbasis Virtual dalam Menciptakan Era Baru Masyarakat Gamelan Dunia.

(sumber: <https://simbelmawa.kemdikbud.go.id/portal/wp-content/uploads/2022/12/Buku-Inovasi-dan-Produk-PKM-Tahun-2022-Medali-Compress.pdf>)

## b. Analisis Poster

Model teknik analisis Ferdinand de Saussure membagi 2 komponen sistem tanda pokok yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Sehingga melalui model tersebut dapat menganalisis makna verbal dan non verbal dari objek, kemudian dijabarkan dalam metode pendekatan kualitatif dimana data yang didapatkan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata (Maisya & Putri, 2021).

Penelitian objek berupa poster video gagasan konstruktif GAMELAND sebagai data primer yang didapatkan dari sumber yang diamati. Kemudian diamati secara verbal dan non verbal dari setiap bagian poster untuk selanjutnya dijelaskan dalam uraian penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Proses pengamatan berdasarkan elemen grafis pembentuk poster yaitu tipografi sebagai bentuk verbal dan bentuk non-verbal meliputi, logo atau simbol, layout, warna, dan ilustrasi atau foto. Metode menganalisis berdasarkan teknik analisis Ferdinand de Saussure.

### 1) Analisis bentuk verbal poster

#### • Tipografi

Tabel 01. Tabel analisis semiotika unsur verbal Poster Video Gagasan Konstruktif GAMELAND menggunakan teori analisis Ferdinand de Saussure bagian elemen grafis tipografi poster.

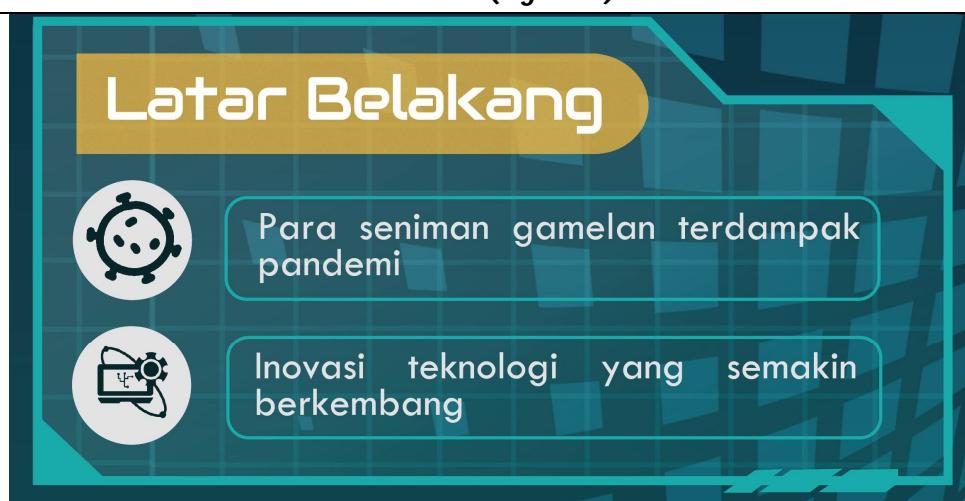
**Penanda (*signifier*)**



**Petanda (*signified*)**

Penanda verbal PKM-VGK menjadi aspek petanda yang berhubungan dengan jenis kompetisi yang diikuti, yaitu PKM dengan skim VGK. Petanda tersebut dipertegas dalam aspek verbal dalam bentuk judul "GAMELAND: Inovasi Ruang Pertunjukan, Pendidikan, dan Industri berbasis Virtual dalam Menciptakan Era Baru Masyarakat Gamelan Dunia". Hubungan makna dalam konteks budaya pada gamelan biasanya merujuk pada sesuatu yang klasik atau kuno, namun diubah pandangan perspektif mengenai gamelan dengan penggunaan tipografi atau *font* yang terkesan modern, sehingga memiliki kesan makna petanda gamelan yang modern.

**Penanda (*signifier*)**



**Petanda (*signified*)**

Penanda verbal latar belakang menjadi aspek petanda yang berhubungan dengan latar belakang pada gagasan yang disebutkan dalam bentuk verbal dan non-verbal yang saling berhubungan. Pada kalimat "para seniman gamelan terdampak pandemi" dapat diartikan mengenai salah satu dampak pandemi yang tengah terjadi saat ini atau 2-3 tahun yang lalu yaitu Covid-19. Kemudian pada kalimat "inovasi teknologi yang semakin berkembang"

memiliki arti yang masih berkesinambungan dengan pandemi yang terjadi 2-3 tahun ke belakang yang diiringi dengan teknologi yang semakin maju. Pada bagian non-verbal menjadi aspek pendukung penanda verbal dari latar belakang yang dijelaskan pada bab analisis non-verbal.

**Penanda (*signifier*)**



**Petanda (*signified*)**

Penanda verbal tujuan menjadi aspek petanda yang berhubungan dengan penjelasan tujuan pada gagasan yang disebutkan dalam bentuk verbal. Pada kalimat "menciptakan ruang baru berbasis virtual bagi masyarakat gamelan dunia" dapat diartikan mengenai pemindahan permainan gamelan konvensional ke dalam ruang baru secara virtual bagi para pemain gamelan. Kemudian pada kalimat "mewujudkan *sustainable development goals (SDGs)*" menjadi aspek petanda mengenai SDGs. *Sustainable Development Goals (SDGs)* adalah serangkaian tujuan yang ditetapkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada tahun 2015 untuk mencapai pembangunan berkelanjutan secara global hingga tahun 2030 yang terdiri dari 17 tujuan utama (Ishartono & Raharjo, 2021). Namun pada penanda verbal tidak dijelaskan lebih rinci mengenai poin SDGs tersebut dan disebutkan dalam bentuk simbol atau bentuk non-verbal yang dibahas pada analisis non-verbal.

**Penanda (*signifier*)**



**Petanda (signified)**

Penanda verbal keunggulan menjadi aspek petanda yang berhubungan dengan penjelasan keunggulan pada gagasan yang disebutkan dalam bentuk verbal. Terdiri dari 3 keunggulan yaitu dapat dimainkan kapan saja, dapat dimainkan dimana saja, dan dapat dimainkan siapa saja. Memiliki makna petanda keunggulan dari gagasan yang dibuat yang yaitu tidak terbatas ruang dan waktu atau secara virtual serta dapat dimainkan berbagai kalangan.

**Petanda (signifier)**

## Metode

### Pra-produksi

Identifikasi masalah, ide gagasan & konsep video

(1 Juni - 25 Juli 2022)

### Produksi

Perekaman materi audio dan visual

(26 Juli - 20 Agustus 2022)

### Pos-produksi

Penyuntingan video dan publikasi

(21 Agustus - 15 September 2022)

**Petanda (signified)**

Penanda verbal metode menjadi aspek petanda yang berhubungan dengan penjelasan metode pada gagasan yang disebutkan dalam bentuk verbal. Makna petanda dari metode yang dimaksud adalah proses pembuatan dari luaran gagasan yang dilombakan yaitu berupa video, diperjelas melalui tahapan dan juga tanggal pelaksanaannya yang terbagi menjadi 3 (tiga) yaitu pra-produksi, produksi, dan pos-produksi.

**Petanda (signifier)**

## Potensi Hasil

Budaya gamelan mendunia



Wahana virtual bersosialisasi



Peluang peningkatan perekonomian

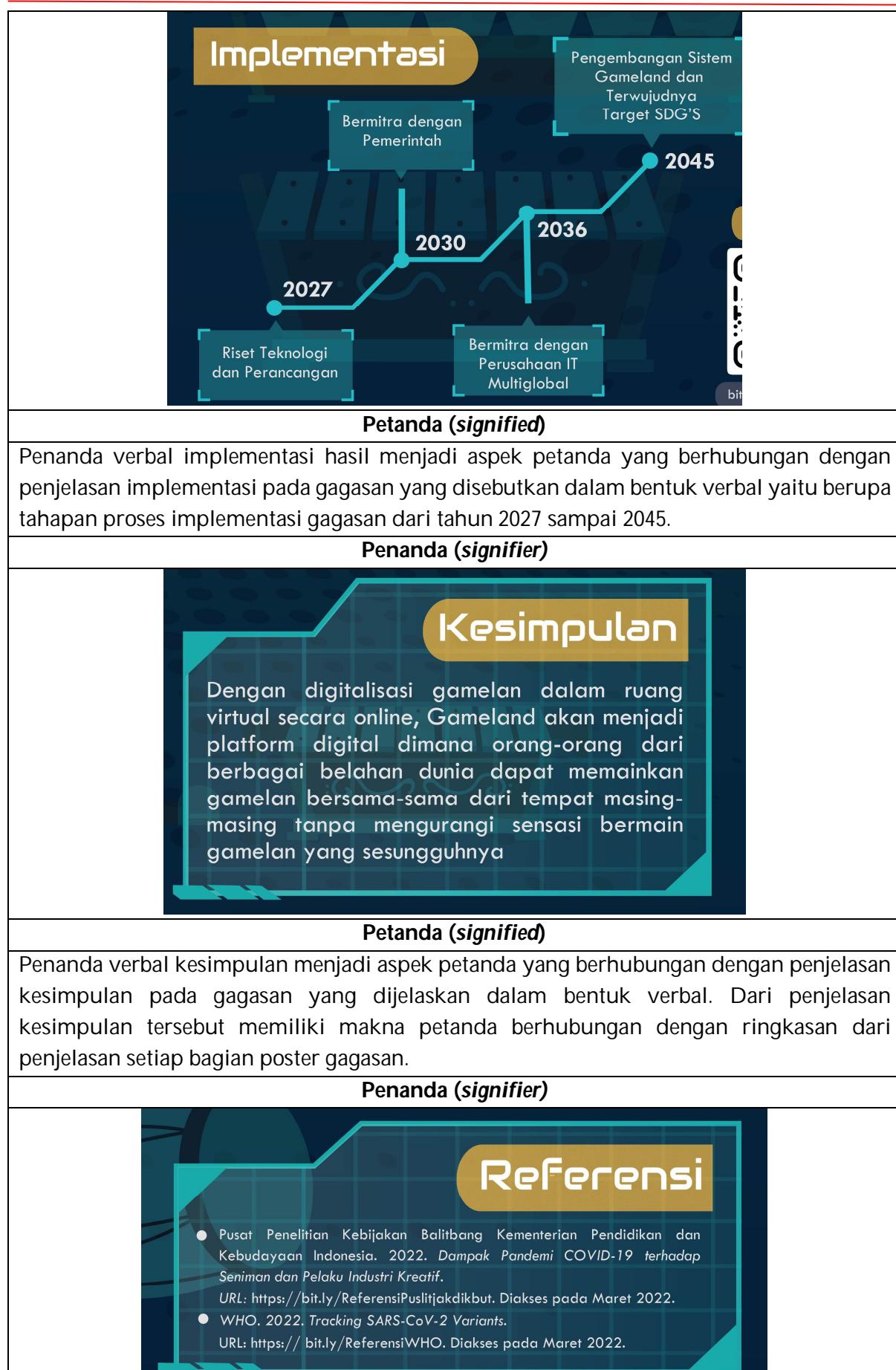


Peningkatan & pemerataan pendidikan



<b>Petanda (<i>signified</i>)</b>
Penanda verbal potensi hasil menjadi aspek petanda yang berhubungan dengan penjelasan potensi hasil pada gagasan yang disebutkan dalam bentuk verbal dan non-verbal. Terdapat 4 penanda verbal mengenai potensi hasil. Kalimat pertama adalah "budaya gamelan mendunia", memiliki makna mengenai potensi dari kebudayaan gamelan akan mendunia jika dijalankannya gagasan tersebut. Kalimat kedua adalah "wahana virtual bersosialisasi", memiliki makna gagasan tersebut memiliki potensi sebagai media bersosialisasi sesama pengguna maupun penikmat dari gamelan. Kalimat ketiga adalah "peluang peningkatan perekonomian", memiliki makna jika gagasan GAMELAND memiliki potensi menciptakan peluang usaha dalam bentuk kesenian gamelan bagi penggunanya. Kalimat keempat adalah "peningkatan dan pemerataan pendidikan", memiliki makna mengenai kebebasan dalam mengenalkan atau memberdayakan kebudayaan gamelan untuk seluruh dunia.
<b>Penanda (<i>signifier</i>)</b>

<b>Petanda (<i>signified</i>)</b>
Penanda verbal fitur hasil menjadi aspek petanda yang berhubungan dengan penjelasan fitur pada gagasan yang disebutkan dalam bentuk verbal dan non-verbal. Penanda mengenai fitur tersebut memiliki makna, pertama adalah "Play" dalam bahasa Indonesia memiliki arti "bermain" yang menjadi aspek petanda yang berhubungan dengan penjelasan verbal setelahnya yaitu bermain dengan pilihan gendhing dan instrument. Kalimat kedua adalah "Training" memiliki makna petanda yang berhubungan dengan penjelasan yang disebutkan yaitu belajar gamelan dengan 2 fitur yaitu; 1 <i>virtual class</i> , belajar gamelan melalui kelas virtual. 2 <i>discuss</i> belajar gamelan melalui diskusi bersama. Dari penanda verbal tersebut memiliki makna mengenai fitur yang menyediakan ruang belajar dan diskusi virtual mengenai gamelan. Kalimat ketiga adalah "Developing" memiliki makna petanda yang berhubungan penjelasan mengenai berkreasi dengan instrumen gamelan, memiliki makna jika terdapat fitur yang membebaskan pemainnya untuk memodifikasi sendiri instrumen gamelan.
<b>Penanda (<i>signifier</i>)</b>



<b>Petanda (<i>signified</i>)</b>	
Penanda verbal referensi pustaka menjadi aspek petanda yang berhubungan dengan tinjauan pustaka maupun landasan teori pada gagasan yang telah dibuat.	
<b>Penanda (<i>signifier</i>)</b>	
<p><b>Terima kasih kepada :</b></p> <p> <b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA</b></p>	
<b>Petanda (<i>signified</i>)</b>	
Penanda verbal ucapan terimakasih menjadi aspek petanda yang mengarah kepada pihak penyelenggara kegiatan.	
<b>Penanda (<i>signifier</i>)</b>	
<p><b>Narahubung :</b></p> <p> <b>gamelandska@gmail.com</b>    <b>0895-6357-55068 (Abed)</b></p>	
<b>Petanda (<i>signified</i>)</b>	
Penanda verbal narahubung menjadi aspek petanda yang mengarah pada informasi pihak yang dapat dihubungi atas poster yang dibuat.	

2) Analisis bentuk non-verbal poster

- Logo atau Simbol

Tabel 02. Tabel analisis semiotika unsur non-verbal Poster Video Gagasan Konstruktif GAMELAND menggunakan teori analisis Ferdinand de Saussure bagian elemen grafis logo atau simbol poster.

<b>Penanda (<i>signifier</i>)</b>	
	 <b>PKM-VGK</b> <b>Gameland</b> Inovasi Ruang Pertunjukan, Pendidikan, dan Industri Berbasis Virtual dalam Menciptakan Era Baru Masyarakat Gamelan Dunia 

**Petanda (signified)**

Penanda non-verbal logo menjadi aspek yang berhubungan dengan judul dari gagasan kompetisi yang diikuti. Ditinjau dari segi unsur desain memiliki petanda yang menyerupai huruf "G", jika dihubungkan dengan judul gagasan memiliki kesamaan pada awal huruf judul yaitu "Gameland". Kemudian terdapat simbol lain pada logo tersebut yaitu berupa saron memiliki petanda dalam segi budaya saron merupakan salah satu alat musik karawitan gamelan.

**Petanda (signifier)**



**Petanda (signified)**

Penanda non-verbal beberapa logo menjadi aspek yang berhubungan dengan judul dari gagasan kompetisi yang diikuti. Berdasarkan petanda tersebut memiliki makna mengenai pihak-pihak yang terlibat pada kegiatan PKM-VKG dengan judul "GAMELAND".

**Petanda (signifier)**



**Petanda (signified)**

Penanda non-verbal simbol menjadi aspek yang berhubungan dengan penjelasan latar belakang gagasan. Simbol virus memiliki makna petanda yang berhubungan dengan

penanda verbal mengenai pandemi yang tengah terjadi 2-3 tahun terakhir. Simbol komputer memiliki makna yang berhubungan dengan penanda verbal mengenai teknologi.

**Penanda (*signifier*)**



**Petanda (*signified*)**

Penanda non-verbal simbol menjadi aspek yang berhubungan dengan penjelasan keunggulan gagasan kompetisi yang diikuti. Simbol jam memiliki makna petanda waktu diperjelas dengan penanda verbal. Simbol bumi memiliki makna petanda wilayah atau luas diperjelas dengan penanda verbal. Simbol orang-orang memiliki makna petanda masyarakat diperjelas dengan penanda verbal.

**Penanda (*signifier*)**



**Petanda (*signified*)**

Penanda non-verbal simbol menjadi aspek yang berhubungan dengan penjelasan *Sustainable Development Goals* (SDGs) gagasan. Simbol mengarah pada SDGs ke 9 dan 17, Arti dari SDGs nomor 9 adalah membangun infrastruktur yang tangguh, meningkatkan industry inklusif, dan berkelanjutan, serta mendorong inovasi. Kemudian SDGs nomor 17 adalah kemitraan global untuk mencapai tujuan. Kedua nomor SDGs tersebut menjadi salah satu tujuan dari gagasan (Ishartono & Raharjo, 2021).

**Penanda (signifier)**



**Petanda (signified)**

Penanda non-verbal simbol menjadi aspek yang berhubungan dengan penjelasan alat-alat gagasan kompetisi yang diikuti. Terdapat makna petanda pada setiap simbol, pertama berupa desain sarung tangan ditambah dengan penjelasan verbal guna mengantar getaran. Kedua adalah gambar mata berwarna biru memiliki makna alat pengganti lensa yaitu *softlens* ditambah dengan penjelasan verbal sebagai pengantar visual. Ketiga adalah *earphone/earbuds* ditambah dengan penjelasan verbal sebagai media pengantar suara.

**Penanda (signifier)**



**Potensi Hasil**

Budaya gamelan mendunia



Wahana virtual bersosialisasi



Peluang peningkatan perekonomian



Peningkatan & pemerataan pendidikan



<b>Petanda (signified)</b>
Penanda non-verbal simbol menjadi aspek yang berhubungan dengan penjelasan potensi hasil gagasan kompetisi yang diikuti. Terdapat makna petanda pada setiap simbol, pertama adalah simbol topeng dan kuas memiliki makna sesuatu yang berhubungan dengan seni diperkuat penjelasan dalam bentuk penanda verbal. Kedua adalah simbol orang yang saling terhubung, memiliki makna saling berkomunikasi atau berinteraksi diperkuat penjelasan dalam bentuk penanda verbal. Ketiga adalah simbol kantong bertuliskan Rp yang memiliki makna rupiah berupa mata uang Indonesia, jika diartikan penanda tersebut menunjukkan potensi dalam mendapatkan uang. Keempat adalah buku, memiliki makna akademisi atau pembelajaran diperkuat penjelasan dalam bentuk penanda verbal.
<b>Penanda (signifier)</b>


<b>Petanda (signified)</b>
Penanda non-verbal simbol menjadi aspek yang berhubungan dengan penjelasan fitur gagasan kompetisi yang diikuti. Terdapat makna petanda pada setiap simbol, pertama berupa simbol saron, saron sendiri merupakan salah satu alat dari gamelan memiliki makna petanda yang berhubungan dengan penjelasan verbal. Memiliki makna petanda memainkan instrumen gamelan. Kedua simbol stilasi orang tengah belajar, memiliki makna fitur dari gagasan tersebut menyediakan ruang untuk belajar, memiliki makna petanda yang berhubungan dengan penjelasan verbal. Ketiga simbol tangan dan gong (salah satu alat instrumen gamelan), memiliki makna kebebasan dalam mengatur instrumen dari

gamelan, memiliki makna petanda yang berhubungan dengan penjelasan verbal sebagai penjelasan.

**Penanda (*signifier*)**



**Petanda (*signified*)**

Penanda non-verbal simbol menjadi aspek yang berhubungan dengan penjelasan mitra yang terlibat dari gagasan kompetisi yang diikuti. Terdapat makna petanda pada setiap simbol diikuti penjelasan verbal, meliputi simbol topi toga memiliki makna petanda akademik, simbol gedung putih memiliki makna petanda pemerintah, simbol orang dengan kuas memiliki makna petanda seniman, simbol orang-orang dan koin dolar memiliki makna petanda para investor, simbol gedung memiliki makna petanda perusahaan, dan simbol orang-orang memiliki makna petanda masyarakat.

**Penanda (*signifier*)**



**Petanda (*signified*)**

Penanda non-verbal simbol menjadi aspek yang berhubungan dengan penanda teknologi digital yaitu berupa *QR Code*, memiliki makna petanda untuk menuju video yang bersumber dari youtube. Video tersebut merupakan video hasil gagasan yang dilombakan yang dijelaskan pada bagian proses produksi.

- Warna

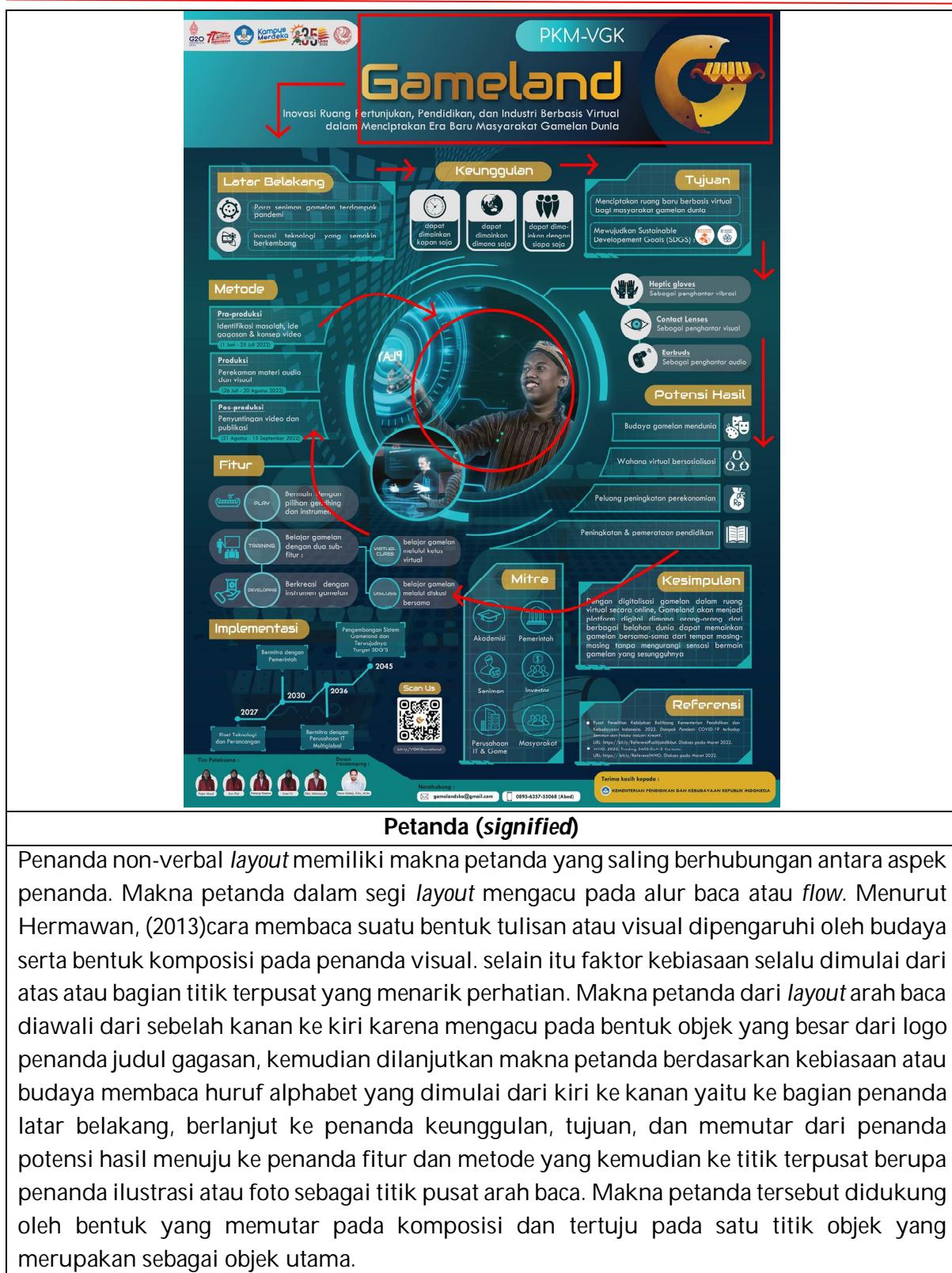
Tabel 03. Tabel analisis semiotika unsur non-verbal Poster Video Gagasan Konstruktif GAMEDLAND menggunakan teori analisis Ferdinand de Saussure bagian elemen grafis warna poster.

Penanda ( <i>signifier</i> )
Petanda ( <i>signified</i> )
Penanda non-verbal warna menjadi aspek yang berhubungan dengan penanda yang dapat memberikan pengaruh pada poster. Dari segi desain makna petanda warna yaitu penggunaan warna biru dan kuning merupakan bentuk warna yang kontras, sehingga akan mempengaruhi pada kejelasan antara objek dan <i>background</i> . Selain itu pengaruh warna menurut Yordan & Prilosadoso, (2021) warna memiliki karakter atau makna yang dapat menimbulkan kesan. Warna kuning memiliki makna petanda cerah, ceria, energik, dan menarik perhatian. Warna biru memiliki makna petanda stabil dan harmonis. Warna putih sebagai penambahan warna pada poster memiliki makna petanda bersih dan netral, warna putih membantu menimbulkan bentuk warna gelap dan membantu menyelaraskan antara warna.

- Layout

Tabel 04. Tabel analisis semiotika unsur non-verbal Poster Video Gagasan Konstruktif GAMEDLAND menggunakan teori analisis Ferdinand de Saussure bagian elemen grafis *layout* poster.

Penanda ( <i>signifier</i> )
------------------------------



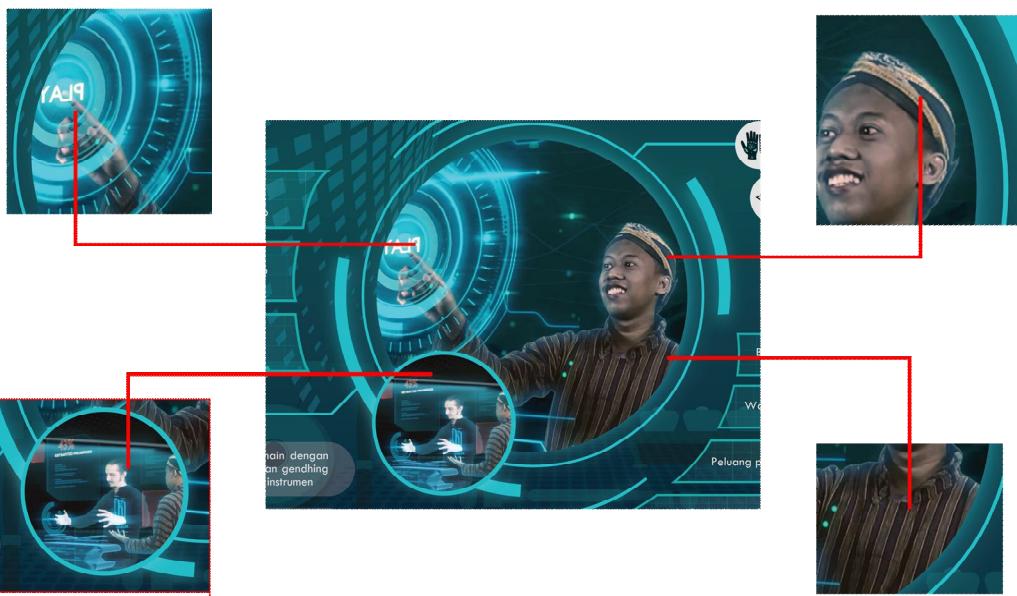
### Petanda (signified)

Penanda non-verbal *layout* memiliki makna petanda yang saling berhubungan antara aspek penanda. Makna petanda dalam segi *layout* mengacu pada alur baca atau *flow*. Menurut Hermawan, (2013) cara membaca suatu bentuk tulisan atau visual dipengaruhi oleh budaya serta bentuk komposisi pada penanda visual. selain itu faktor kebiasaan selalu dimulai dari atas atau bagian titik terpusat yang menarik perhatian. Makna petanda dari *layout* arah baca diawali dari sebelah kanan ke kiri karena mengacu pada bentuk objek yang besar dari logo penanda judul gagasan, kemudian dilanjutkan makna petanda berdasarkan kebiasaan atau budaya membaca huruf alphabet yang dimulai dari kiri ke kanan yaitu ke bagian penanda latar belakang, berlanjut ke penanda keunggulan, tujuan, dan memutar dari penanda potensi hasil menuju ke penanda fitur dan metode yang kemudian ke titik terpusat berupa penanda ilustrasi atau foto sebagai titik pusat arah baca. Makna petanda tersebut didukung oleh bentuk yang memutar pada komposisi dan tertuju pada satu titik objek yang merupakan sebagai objek utama.

- Ilustrasi atau foto

Tabel 05. Tabel analisis semiotika unsur non-verbal Poster Video Gagasan Konstruktif GAMELAND menggunakan teori analisis Ferdinand de Saussure bagian elemen grafis ilustrasi atau foto poster.

### Penanda (signifier)



### **Petanda (*signified*)**

Penanda non-verbal pada ilustrasi atau foto memiliki aspek yang berhubungan pada petanda gagasan yang telah dibuat dalam mendukung penguatan informasi sebagai objek utama yang ingin disampaikan pada gagasan. Makna petanda jika dianalisis lebih dalam pada objek penanda tersebut meliputi, seseorang mengenakan blangkon dan surjan memiliki makna petanda tradisi adat jawa. Menurut Chodjim (2006) dalam Al-Fajriyati, (2019) penggunaan sorja dan blangkon biasanya digunakan oleh seorang dalang dan penabuh gamelan. Oleh karena itu dapat diketahui makna dari petanda tersebut yang didukung oleh penanda gagasan yaitu seorang penabuh gamelan. Kemudian makna petanda dari segi gestur atau gerakan yang dilakukan oleh objek foto tengah menekan tombol "play" dalam bentuk hologram, memiliki makna petanda sebagai visualisasi bentuk dunia virtual yang dimaksud. Sehingga makna petanda secara keseluruhan pada ilustrasi atau foto tersebut adalah seorang penabuh gamelan yang sedang berada dalam dunia virtual yang menjadi aspek pendukung penanda lainnya dalam merepresentasikan gagasan. Selain itu terdapat penanda ilustrasi atau foto lain yang memiliki makna petanda sebagai aspek pendukung ilustrasi atau foto utama. yaitu orang yang tengah mengatur alat musik gamelan dalam dunia virtual.

### **c. Hasil Analisis**

Berdasarkan analisis menunjukkan hubungan makna penanda dan petanda berdasarkan semiotika Ferdinand de Saussure pada poster GAMELAND yang terbagi dalam aspek verbal dan non-verbal pada pembentuk elemen desain poster yaitu:

#### **1) Tipografi**

Tipografi sebagai bentuk verbal pada poster, hubungan makna antara penanda dan petanda berkaitan dengan kegiatan serta gagasan yang dibuat pada poster GAMELAND. Dalam petandanya memiliki makna sebagai aspek yang saling berhubungan dengan penanda lainnya, kemudian penanda tersebut memiliki makna petanda lainnya yang

menjelaskan secara rinci pada setiap bagian dalam bentuk kalimat verbal dari kegiatan atau gagasan pada poster GAMELAND, yang meliputi:

- Memuat jenis kegiatan lomba serta judul dari gagasan yang dilombakan yaitu kegiatan PKM skim VKG dengan judul yang dilombakan “GAMELAND: Inovasi Ruang Pertunjukan, Pendidikan, dan Industri berbasis Virtual dalam Menciptakan Era Baru Masyarakat Gamelan Dunia”.
- Latar belakang gagasan
- Tujuan dari gagasan
- Keunggulan gagasan
- Potensi hasil tercapainya gagasan
- Metode penciptaan luaran gagasan yang dilombakan
- Fitur dari gagasan
- Implementasi gagasan
- Kesimpulan
- Referensi
- Ucapan terima kasih
- narahubung

### 2) Logo atau simbol

Logo atau simbol sebagai bentuk non-verbal pada poster, memiliki makna petanda yang berhubungan dengan elemen visual lainnya baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal. Logo atau simbol sebagai petanda aspek pendukung untuk merepresentasikan penanda verbal sebagai pemaknaan dalam bentuk visual non-verbal. logo atau simbol juga sebagai makna petanda yang menjelaskan dalam bentuk visual yang dapat dipahami secara cepat dan efektif untuk menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata atau teks (bentuk verbal), bersifat pemahaman yang universal dimana bahasa maupun budaya tidak mempengaruhi informasi yang ingin disampaikan.

### 3) Warna

Warna sebagai bentuk non-verbal pada elemen poster memiliki makna petanda fungsi yang mempengaruhi citra yang ingin disampaikan pada poster. Warna memiliki petanda dalam mempengaruhi keterbacaan serta pemahaman, selain itu warna membangun karakter atau emosi pada makna poster. Aspek petanda warna pada poster GAMELAND menarik perhatian, yaitu dengan penggunaan warna kontras antara kuning dengan biru yang didukung oleh warna putih sebagai penghubung kedua warna tersebut. Makna petanda karakter warna antara lain:

- Warna kuning memiliki karakter cerah, ceria, energik, dan menarik perhatian.
- Warna biru memiliki karakter stabil dan harmonis.
- Warna putih memiliki karakter bersih dan netral.

Penempatan warna yang kontras pada poster GAMELAND dapat menarik daya visual, didukung oleh kesan warna klasik namun bergaya modern.

### 4) Layout

*Layout* sebagai bentuk non-verbal pada elemen poster memiliki makna petanda yang mempengaruhi petanda lainnya pada poster. Kegunaan *layout* untuk memiliki mengatur alur baca atau *flow* sebagai makna petanda penyampaian informasi dari gagasan. Dimana alur baca dipengaruhi budaya serta bentuk komposisi. *Layout* tersebut memiliki makna

---

petanda dengan alur baca yang menggiring pada satu objek utama berupa ilustrasi atau foto pada poster sebagai pemaknaan objek utama pada poster GAMELAND

5) Ilustrasi dan foto

Ilustrasi atau foto sebagai bentuk non-verbal pada elemen poster yang memiliki aspek berhubungan pada petanda gagasan yang telah dibuat dalam mendukung penguatan informasi sebagai objek utama yang ingin disampaikan pada gagasan. Makna petanda pada ilustrasi atau foto meliputi, seseorang mengenakan blangkon dan surjan memiliki makna petanda tradisi adat jawa, memiliki makna petanda seorang pemain gamelan. Kemudian makna petanda dari segi gestur atau gerakan yang dilakukan oleh objek foto tengah menekan tombol "play" dalam bentuk hologram, memiliki makna petanda sebagai visualisasi bentuk dunia virtual. Petanda secara keseluruhan pada ilustrasi atau foto tersebut adalah seorang penabuh gamelan yang sedang berada dalam dunia virtual. Penanda tersebut diperkuat dengan makna petanda lainnya sebagai aspek pendukung ilustrasi atau foto utama. yaitu orang yang tengah mengatur alat musik gamelan dalam dunia virtual.

Aspek makna penanda dan petanda saling berhubungan pada setiap elemen poster, menciptakan kesan atau karakter yang dapat saling terhubung dalam menyampaikan informasi yang ingin disampaikan dalam poster GAMELAND. Setiap elemen poster memiliki makna serta penanda yang saling terhubung sebagai petanda. Objek utama dapat diketahui dan dimaknai yaitu berupa ilustrasi foto orang mengenakan surjan dan blangkon dalam dunia virtual. Petanda dapat diketahui dari arah baca dari penanda *layout*, kemudian didukung oleh tipografi, logo atau simbol, dan warna.

## KESIMPULAN

Analisis poster video gagasan konstruktif GAMELAND menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure dimana dilakukan analisis berdasarkan hubungan makna penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal. Analisis dilakukan berdasarkan elemen visual pembentuk poster yang meliputi:

- 1) Bentuk verbal
  - Tipografi
- 2) Bentuk non-verbal
  - Logo atau simbol
  - Warna
  - Layout*
  - Ilustrasi atau foto

Hasil analisis dapat disimpulkan penanda menjadi aspek petanda yang saling berhubungan dalam bentuk verbal dan non-verbal berdasarkan elemen visual pembentuk poster, meliputi:

---

### 1) Tipografi

Tipografi sebagai bentuk verbal pada poster, hubungan makna antara penanda dan petanda berkaitan dengan kegiatan serta gagasan yang dibuat pada poster GAMELAND. Memiliki makna petanda sebagai penyampaian informasi dalam bentuk kata atau tulisan dari gagasan.

### 2) Logo atau simbol

Logo atau simbol sebagai bentuk non-verbal pada poster, memiliki makna petanda yang berhubungan dengan elemen visual lainnya baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal. Logo atau simbol sebagai petanda aspek pendukung untuk merepresentasikan penanda verbal sebagai pemaknaan dalam bentuk visual non-verbal. logo atau simbol juga sebagai makna petanda yang menjelaskan dalam bentuk visual yang dapat dipahami secara cepat dan efektif untuk menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata atau teks (bentuk verbal), bersifat pemahaman yang universal dimana bahasa maupun budaya tidak mempengaruhi informasi yang ingin disampaikan.

### 3) Warna

Warna sebagai bentuk non-verbal pada elemen poster memiliki makna petanda fungsi yang mempengaruhi citra yang ingin disampaikan pada poster. Warna memiliki petanda dalam mempengaruhi keterbacaan serta pemahaman, selain itu warna membangun karakter atau emosi pada makna poster. Warna tersebut meliputi kuning, biru, dan putih.

### 4) Layout

Layout sebagai bentuk non-verbal pada elemen poster memiliki makna petanda yang mempengaruhi petanda lainnya pada poster. Kegunaan *layout* untuk memiliki mengatur alur baca atau *flow* sebagai makna petanda penyampaian informasi dari gagasan. Dimana alur baca dipengaruhi budaya serta bentuk komposisi. *Layout* tersebut memiliki makna petanda dengan alur baca yang menggiring pada satu objek utama berupa ilustrasi atau foto pada poster sebagai pemaknaan objek utama pada poster GAMELAND

### 5) Ilustrasi atau foto

Ilustrasi atau foto sebagai bentuk non-verbal pada elemen poster yang memiliki aspek berhubungan pada petanda gagasan yang telah dibuat dalam mendukung penguatan informasi sebagai objek utama yang ingin disampaikan pada gagasan. Petanda secara keseluruhan pada ilustrasi atau foto tersebut adalah seorang penabuh gamelan yang sedang berada dalam dunia virtual. Penanda tersebut diperkuat dengan makna petanda lainnya sebagai aspek pendukung ilustrasi atau foto utama. yaitu orang yang tengah mengatur alat musik gamelan dalam dunia virtual.

Kesimpulan tersebut berdasarkan temuan dan analisis yang telah dilakukan, serta pada rumusan masalah dan tujuan yang telah ditetapkan. Kesimpulan ini memberikan gambaran ringkas tentang hasil penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad, A. P. S. (2012). Kreativitas Desain Poster dalam Kompetisi Desain Poster Nasional. *Humaniora*, 3(1), 232. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i1.3257>

Al-Fajriyati, M. I. (2019). Pengaruh Tradisi Sekatenan Terhadap Perilaku Keagamaan Masyarakat Yogyakarta. *Khazanah Theologia*, 1(1), 40–46.

<https://doi.org/10.15575/kt.v1i1.7126>

Dianputri, P., & Rosmiati, S.Pd., M.Hum, A. (2020). Strategi Kreatif Periklanan "Pined Wearhouse Perigee" Melalui Media Sosial Instagram. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 1(1), 44–65.  
<https://doi.org/10.33153/citrawira.v1i1.3301>

Dr. Handriyotopo, S.Sn., M. S. (2015). *Ferdinand de Saussure*. <http://handriyo-tvf.dosen.isi-ska.ac.id/estetika-film/semiotika/ferdinand-de-saussure/>

Handriyotopo. (2021). Retorika infografis pandemi corona virus media jurnalistik digital online. *Acintya*, 13(1), 28–41. <https://doi.org/10.33153/acy.v13i1.3819>

Hermawan, B. (2013). Multimodality: Menafsir Verbal, Membaca Gambar, Dan Memahami Teks. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 19.  
[https://doi.org/10.17509/bs\\_jpbsp.v13i1.756](https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v13i1.756)

Ishartono, & Raharjo, S. T. (2021). The Sustainable Development Goals (SDG) dan Pengetasan Kemiskinan. *Carreteras*, 4(232), 8–16.  
<https://doi.org/10.1201/9781003080220-8>

Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra, M. (2020). Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 121.  
<https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18187>

Kurniasih, N. (2016). Infografis. *Prosiding Makalah Seminar Nasional "Komunikasi, Informasi Dan Perpustakaan Di Era Global,"* 2, 9. <https://www.academia.edu/27643789/Infografis>

Maisya, S. R., & Putri, K. Y. S. (2021). Konstruksi Makna Postingan Instagram @najwashihab Dalam Membangun Citra Diri (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure). *Al Munir: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 12(1), 75–87.  
<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/almunir/index>

Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. <http://library.stik-ptik.ac.id>

Nego, F. A., & Setiaji, D. (2023). GAMELAND: DESAIN PENGEMBANGAN PERTUNJUKAN KARAWITAN BERBASIS VIRTUAL DIGITAL ONLINE METAVERSE SEBAGAI UPAYA PEMAJUAN KEBUDAYAAN. 22(2), 180–192.  
<https://doi.org/10.33153/keteg.v22i2.4706>

Perdana, H. P. (2015). Makna Poster Promosi Sinetron Ganteng – Ganteng Serigala. *E-Journal Ilmu Komunikasi Unmul*, 3(3), 200–210. [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/08/eJournal herupriba fix \(08-25-15-04-05-30\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/08/eJournal herupriba fix (08-25-15-04-05-30).pdf)

Rahayu, I. S. (2021). Analisis Kajian Semiotika Dalam Puisi Chairil Anwar Menggunakan Teori Charles Sanders Peirce. *Jurnal Semiotika*, 15(1), 30–36.  
<http://journal.ubm.ac.id/%0Ahttps://journal.ubm.ac.id/index.php/semiotika/article/view/2498>

Ristanta, S., & Ratmanto, T. (2015). Representasi Gender dalam Poster film *Midnight In Paris*. In *Prosiding Hubungan Masyarakat* (pp. 153–162).  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29313/.v0i0.205>

Said, A. A. (2019). Mendesain Logo. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 6(3), 1–10.

---

<https://doi.org/10.26858/tanra.v6i3.13014>

Sandy, D. C., & Murfianti, F. (2020). "Sekutu Kopi" Melalui Media Sosial Instagram. *Strategi Kreatif Dalam Promosi "Sekutu Kopi" Melalui Media Sosial Instagram*, 1(1), 1–21.

Shalekhah, A., & Martadi. (2020). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Poster Film Parasite Versi Negara Inggris. *Deiksis*, 2(03), 54–66.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

Sitompul, A. L., Patriansah, M., & Pangestu, R. (2021). *ANALISIS POSTER VIDEO KLIP LATHI : KAJIAN SEMIOTIKA*. 6(1).

<https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i1.1830>

Sukarwo, W. (2013). Semiotika Visual : Penelusuran Konsep Dan. *Jurnal Desain*, 1(2005), 69–77.

Wulandari, A. I., & Islam, M. A. (2020). Representasi Makna Visual Pada Poster Film Horor. *Barik*, 1(1), 69–81.

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/44/article/view/35620>

Yordan, C. S., & Prilosadoso, B. H. (2021). Perancangan Iklan Sosial " Kali Resik , Solo Apik " Menyadarkan Arti Sungai Bersih Bagi Masyarakat Kota Surakarta industri besar juga tidak lepas dari permasalahan pencemaran limbah dan lingkungan semakin memburuk . Keadaan sungai di Surakarta sendiri , s. *Citrawira*, 2(2).