

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teoritik

##### 1. Analisis Semiotika

###### a. Pengertian Semiotika

Sebagaimana menurut Umberto Eco yang dikutip oleh Alex Sobur menyatakan bahwa secara etimologis, istilah *semiotik* berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Sedangkan secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda.

Sedangkan Dick Hartoko memberi batasan mengenai pengertian semiotik, semiotik adalah bagaimana karya itu ditafsirkan oleh para pengamat dan masyarakat lewat tanda-tanda atau lambang-lambang. Di sisi lain Luxemburg menyatakan bahwa semiotik adalah ilmu yang secara sistematis mempelajari tanda-tanda dan lambang-lambang, sistem-sistemnya dan proses pelambangan. Batasan yang paling jelas dikemukakan Preminger, semiotik adalah ilmu tentang tanda-tanda. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotik itu mempelajari sistem-sistem, aturan-

aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.<sup>4</sup>

Nawiroh Vera mengutip pernyataan Daniel Chandler yang mengatakan, definisi singkat dari semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Studi tentang bagaimana masyarakat memproduksi makna dan nilai-nilai dalam sebuah sistem komunikasi disebut semiotika. Sedangkan Charles Sanders Peirce mendefinisikan semiotika sebagai studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, yakni cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya. Menurut John Fiske yang dikutip oleh Nawiroh Vera berpendapat bahwa, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam teks media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

Semiotika adalah salah satu ilmu yang digunakan untuk menginterpretasikan pesan (tanda) dalam proses komunikasi. Pembahasan tentang konsep simbol harus diawali dengan pemahaman tentang konsep tanda. Tanda merupakan unsur yang digunakan untuk mewakili unsur lain. Jika diterapkan dalam pemaknaan sebuah lukisan digital, tanda atau pesan yang dapat

---

<sup>4</sup> Alex Sobur, *Analisis Teks Media – Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Dan Analisis Framing*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015), 95-96.

diinterpretasikan berupa pesan non verbal objek lukisan digital dan tanda-tanda berupa unsure-unsur tata susun desain seperti garis atau goresan, tekstur, warna, bentuk, dan gradasi.

b. Semiotika Charles Sanders Pierce

Pierce menyebut ilmu yang dibangunnya semiotika. Penalaran setiap manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Dalam pikirannya, logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat ditetapkan pada segala macam tanda.<sup>5</sup> Teori semiotika Charles Sanders Pierce dikenal dengan model *triadic* dan konsep trikotominya yang terdiri atas berikut.

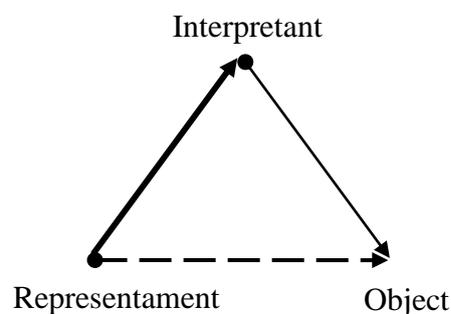
- 1) *Representamen*, bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda. Representamen kadang diistilahkan juga menjadi *sign*. Di dalam lukisan digital, *representamen* berupa bentuk ekspresi dan gestur objek lukisan digital serta bentuk tanda-tanda visual berupa garis, warna, tekstur, dan gradasi pada lukisan digital tersebut.
- 2) *Interpretant*, bukan penafsir tanda, tetapi lebih merujuk pada makna dari tanda. Di dalam lukisan digital, *interpretant* berupa makna daripada pesan non verbal objek lukisan digital dan tanda visual berupa garis, warna, tekstur, dan gradasi pada lukisan digital tersebut.

---

<sup>5</sup> Nawiroh Vera, *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2014), 2-3.

3) *Object*, sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berkaitan dengan acuan. *Object* dapat berupa representasi mental (ada dalam pikiran) dapat juga berupa sesuatu yang nyata diluar tanda. Di dalam lukisan digital, *object* berupa adalah sosok K.H. Anwar Manshur yang di dalam lukisan digital tersebut.

Gambar 1. Elemen Makna Pierce<sup>6</sup>



Proses pemaknaan tanda yang mengikuti skema ini disebut sebagai proses semiosis. Berdasarkan konsep tersebut maka dapat dikatakan bahwa makna sebuah tanda dapat berlaku secara pribadi, sosial, atau bergantung pada konteks tertentu. Tanda tidak dapat mengungkapkan sesuatu, tanda hanya berfungsi menunjukkan, sang penafsirlah yang memaknai berdasarkan pengalamannya masing-masing.

Model *triadic* dari Pierce sering juga disebut sebagai “*triangle meaning semiotics*” atau dikenal dengan teori segitiga makna. Model segitiga Pierce memperlihatkan masing-masing titik

---

<sup>6</sup> Nawiroh Vera, 22.

dihubungkan oleh garis dua arah, yang artinya setiap istilah dapat dipahami hanya dalam hubungan satu dengan yang lainnya.<sup>7</sup>

Bagi Pierce tanda merupakan sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi, oleh Pierce disebut *ground*. Tanda selalu terdapat dalam hubungan *triadic*, yakni *ground*, objek, dan interpretant. Atas hal tersebut, Pierce mengklasifikasikan tanda.

1) Klasifikasi tanda berdasarkan jenis penandanya:

a) *Qualisign*, adalah kualitas yang ada pada tanda. Misalnya pada tanda visual lukisan digital, berupa goresan kasar, goresan halus, warna yang tajam, tekstur yang lembut.

b) *Sinsign*, adalah eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda. Misalnya pada tanda visual lukisan digital, gelap atau hitam yang ada pada urutan tanda gradasi warna.

c) *Legisign*, adalah norma yang dikandung oleh tanda. Misalnya pada tanda visual lukisan digital, terdapat warna putih memberikan tanda kesucian pada objek lukisan digital.

2) Klasifikasi tanda berdasarkan objeknya:

a) *Ikon*, adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Atau dengan kata lain, *Icon* adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan. Misalnya pada

---

<sup>7</sup> Deddy Mulyana, *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2014), 21-22.

tanda visual lukisan digital, seperti garis dan goresan *smudge tool* pada lukisan digital tersebut.

- b) *Indeks*, adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Contohnya pada tanda visual lukisan digital, yakni warna coklat sebagai tanda adanya sikap sederhana.
  - c) *Simbol*, adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya. Hubungan diantaranya bersifat semena atau hubungan berdasarkan perjanjian masyarakat. Contoh pada tanda visual lukisan digital, warna putih yang melambangkan arti kesucian.
- 3) Klasifikasi tanda berdasarkan jenis petandanya:
- a) *Rheme*, adalah tanda yang memungkinkan orang menafsirkan berdasarkan pilihan. Misalnya pada tanda non verbal lukisan digital dengan objek manusia, orang yang matanya melihat ke lain sisi bagian bawah menandakan merenung, memikirkan sesuatu, atau melihat sesuatu yang sedang bergerak.
  - b) *Decisign*, adalah tanda sesuai kenyataan. Misalnya pada tanda visual lukisan digital, jika warna abu-abu bertujuan untuk menenggelamkan warna lain, maka akan digoreskan

warna abu-abu untuk membentuk dimensi bayangan pada suatu objek.

- c) *Argument*, adalah tanda yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu. Contohnya pada tanda visual lukisan digital dengan objek manusia, goresan dibuat semi kasar dan halus untuk menampilkan dua sisi pribadi objek yang tegas dan sederhana.<sup>8</sup>

Menurut Pierce, sesuatu yang dapat disebut representamen (tanda) jika memenuhi dua syarat, yaitu:

- 1) Bisa dipersepsi, baik dengan panca-indra maupun dengan pikiran atau perasaan.
- 2) Berfungsi sebagai tanda (mewakili sesuatu yang lain).

Klasifikasi yang sering digunakan dalam analisis semiotika, yaitu ikon, indeks, dan simbol. Penggunaan teori semiotika Pierce hendaknya disesuaikan dengan pemahaman masing-masing.

## 2. Teori Psikologi Komunikasi

### a. Ruang Lingkup Psikologi Komunikasi

Ilmu psikologi komunikasi pada dasarnya dibangun dari berbagai teori yang berupaya menjelaskan bagaimana individu berinteraksi satu sama lainnya berdasarkan tinjauan psikologi. Teori-teori yang berada di bawah psikologi komunikasi memberikan perhatian pada perilaku sosial individu, variabel

---

<sup>8</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 41-42.

psikologis, pengaruh individu, kepribadian dan sifat, persepsi serta kognisi.

Psikologi komunikasi sangat bermanfaat dalam membantu kita memahami berbagai situasi sosial dimana kepribadian menjadi penting di dalamnya, atau bagaimana penilaian seseorang menjadi bias karena adanya faktor kepercayaan dan perasaan serta bagaimana seseorang memiliki pengaruh terhadap orang lain.

Studi psikologi komunikasi dewasa ini berorientasi kognitif yang memberikan pandangan mengenai bagaimana cara manusia mengolah informasi yang diterimanya. Psikologi komunikasi memandang bahwa mekanisme proses pengolahan informasi berada diluar kesadaran manusia.<sup>9</sup>

Secara garis besar teori ini akan digunakan untuk menganalisis tanda-tanda non verbal pada objek lukisan digital. Dan tanda-tanda yang telah muncul akan diinterpretasikan menggunakan teori segitiga semiotik Charles Sanders Peirce.

#### b. Psikologi Pesan Nonverbal

Jalaluddin Rachmat mengutip pernyataan Mark L. Knapp mengenai lima fungsi pesan nonverbal adalah sebagai berikut:

- 1) *Repetisi*, mengulang kembali gagasan yang sudah disajikan secara verbal. Jika pada lukisan digital, hal ini terjadi apabila

---

<sup>9</sup> Morissan, *Psikologi Komunikasi*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 4-5.

objek memberikan makna yang sama dengan gagasan secara verbal.

- 2) *Substitusi*, menggantikan lambang-lambang verbal. Jika pada lukisan digital contohnya, dimana gestur dan ekspresi objek yang maknanya mampu menggantikan pesan verbal.
- 3) *Kontradiksi*, menolak pesan verbal atau memberikan makna yang lain terhadap pesan verbal. Apabila terjadi pada lukisan digital, hal ini terjadi ketika interpretasi objek lukisan digital tidak sesuai dengan pesan verbal yang ada.
- 4) *Komplemen*, melengkapi dan memperkaya makna pesan nonverbal. Artinya tanda non verbal pada objek lukisan digital berusaha memperkuat makna pesan non verbal yang ingin disampaikan.
- 5) *Aksentuasi*, menegaskan pesan verbal atau menggarisbawahi. Artinya tanda non verbal pada objek lukisan digital berusaha memperkuat makna pesan verbal yang ingin disampaikan.<sup>10</sup>

#### c. Klasifikasi Pesan Nonverbal

Duncan menyebutkan enam jenis pesan nonverbal yang dikutip oleh Jalaluddin Rachmat, yaitu:

- 1) *Kinesik*, yang menggunakan gerakan tubuh atau jika pada lukisan digital berupa ekspresi dan gestur yang terdiri dari tiga komponen utama, yaitu:

---

<sup>10</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1998), 287-293.

a) Pesan fasial, menggunakan air muka untuk menyampaikan makna tertentu. Hal ini dapat digunakan untuk memaknai ekspresi wajah objek lukisan digital yang menggunakan manusia sebagai objeknya. Mengutip dari Leathers mengenai penelitian tentang wajah adalah sebagai berikut:

- i. Wajah mengkomunikasikan dengan ekspresi senang dan tak senang.
- ii. Wajah mengkomunikasikan berminat atau tak berminat pada orang lain atau lingkungan.
- iii. Wajah mengkomunikasikan intensitas keterlibatan dalam suatu situasi.
- iv. Wajah mengkomunikasikan tingkat pengendalian individu terhadap pernyataannya sendiri.
- v. Wajah mengkomunikasikan adanya atau kurangnya pengertian.

b) Pesan gestural, menunjukkan gerakan sebagian anggota badan seperti mata dan tangan untuk mengkomunikasikan berbagai makna. Jika di dalam lukisan digital, pesan gestural berupa rekaman gerakan objek pada lukisan digital itu. Mengutip dari Galloway, pesan gestural digunakan untuk sebagai berikut:

- i. Mengungkapkan dorongan atau batasan.

- ii. Menyesuaikan atau mempertentangkan, yang terjadi apabila memberikan respon lain terhadap pesan lainnya.
  - iii. Responsif atau tidak responsif, menunjukkan gestur yang tidak ada kaitannya dengan pesan yang diresponnya.
  - iv. Perasaan positif atau negatif, mengungkapkan sikap dingin, merendahkan, atau menolak.
  - v. Memperhatikan atau tidak memperhatikan
  - vi. Melancarkan atau tidak reseptif
  - vii. Menyetujui atau menolak.
- c) Pesan postural, berkenaan dengan keseluruhan anggota badan. Dalam hal ini fokus pemaknaan non verbal pada keseluruhan anggota tubuh objek lukisan digital. Mengutip dari Mehrabian menyebutkan tiga makna pesan postural, yaitu:
- i. Immediacy, adalah ungkapan kesukaan atau ketidaksukaan terhadap individu yang lain.
  - ii. Power, mengungkapkan status yang tinggi pada diri komunikator.
  - iii. Responsiveness, bereaksi secara emosional terhadap lingkungan, secara positif dan negatif.

- 2) *Paralinguistik*, adalah pesan nonverbal yang berhubungan dengan cara mengucapkan pesan verbal. Satu pesan verbal yang sama dapat memiliki arti yang berbeda bila ducapkan dengan cara yang berbeda.
- 3) *Proksemik*, disampaikan melalui penggunaan ruangan personal dan sosial. Umumnya dengan mengatur jarak kita mengungkapkan keakraban dengan orang lain.
- 4) *Olfaksi*, termasuk pesan nonverbal, nonvisual, dan nonvokal.
- 5) *Artifaktual*, diungkapkan melalui penampilan tubuh, pakaian, dan kosmetik. Umumnya pakaian digunakan untuk menyampaikan identitas kepada orang lain. Menyampaikan identitas berarti menunjukkan kepada orang lain bagaimana kita berperilaku dan diperlakukan. Di dalam lukisan digital dengan objek manusia, pesan artifaktual digunakan untuk memaknai pribadi manusia itu melalui penampilan tubuh dan pakaian yang beliau gunakan.<sup>11</sup>

### 3. Seni Lukis

#### a. Pengertian Seni Lukis

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, bentuk, dan sebagainya.

---

<sup>11</sup> Jalaluddin Rakhmat, 287-293.

Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa.<sup>12</sup>

#### b. Komponen-komponen Seni

Terdapat tiga komponen dalam penciptaan karya seni sebagai landasan berkarya. Tiga komponen tersebut adalah:

- 1) Tema (*Subject Matter*), ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan tersebut adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya.<sup>13</sup>
- 2) Bentuk (*Form*), adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk itu merupakan satu kesatuan atau organisasi atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Terdapat dua macam bentuk:
  - a) *Visual Form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut.
  - b) *Special Form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan

---

<sup>12</sup> Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, (Bandung: Rekayasa Sains, 2017), 33.

<sup>13</sup> Dharsono Sony Kartika, 26.

oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.<sup>14</sup>

- 3) Isi atau Makna, adalah bentuk psikis dari seorang penghayat yang baik. Perbedaan bentuk dan isi hanya terletak pada diri penghayat. Bentuk hanya cukup dihayati secara indrawi tetapi isi atau makna dihayati dengan mata batin seorang penghayat.<sup>15</sup>

#### c. Unsur Tata Susun (Unsur Desain)

Mengutip dari Dharsono Sony Kartika, ada beberapa unsur tata susun dalam sebuah karya seni, yaitu:

##### 1) Garis

Garis merupakan dua titik yang dihubungkan. Pada dunia seni rupa sering kali kehadiran garis bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan.

Garis disamping memiliki peranan juga mempunyai sifat formal dan non formal, misalnya garis-garis geometrik yang bersifat formal, beraturan, dan resmi. Garis-garis non geometrik bersifat tak resmi dan cukup fluwes, lemah-gemulai, lembut, acak-acakan, yang semuanya tergantung pada intensitas pembuat garis saat itu.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Dharsono Sony Kartika, 27-28.

<sup>15</sup> Dharsono Sony Kartika, 28.

<sup>16</sup> Dharsono Sony Kartika, 37.

## 2) Shape (Bangun)

Adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur.<sup>17</sup>

## 3) Tekstur

Adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu.<sup>18</sup>

## 4) Warna

Kehadiran warna memberi tanda pada suatu benda atau barang, atau hanya untuk membedakan ciri benda satu dengan yang lainnya tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun. Warna sebagai tanda berfungsi melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi, satu kebiasaan umum, atau pola umum. Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan.

---

<sup>17</sup> Dharsono Sony Kartika, 38.

<sup>18</sup> Dharsono Sony Kartika, 45.

Kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya.<sup>19</sup>

a) Persepsi Visual Warna

Pada masa sekarang orang memilih warna tidak hanya sekedar mengikuti selera pribadi berdasarkan perasaannya saja, tetapi telah memilihnya dengan penuh kesadaran akan kegunaannya. Persepsi visual terutama bergantung pada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata. Warna menyebabkan otak bekerja sama dengan mata dalam membatasi dunia eksternal.

Sulasmi mengutip dari Marian L. David, menggolongkan warna menjadi dua, yaitu warna eksternal dan warna internal. Warna eksternal adalah warna yang bersifat fisika, sedangkan warna internal adalah warna sebagai persepsi manusia, cara manusia melihat warna yang kemudian mengolahnya di otak dan cara mengekspresikannya.

Sudah umum diketahui bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat

---

<sup>19</sup> Dharsono Sony Kartika, 47.

mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati seseorang.<sup>20</sup>

#### b) Pengaruh Warna Terhadap Emosi

Selera orang terhadap warna itu berbeda-beda, hal tersebut menunjukkan bahwa warna berpengaruh terhadap emosi setiap orang. Apabila seseorang tidak menyukai atau menyukai warna tertentu hal ini karena ada sebab sebelumnya.<sup>21</sup>

#### c) Warna Terhadap Kepribadian Seseorang

Kesukaan seseorang terhadap warna menurut penelitian ilmu jiwa bisa diasosiasikan dengan sifat pembawaan orangnya. Telah disebutkan bahwa warna mempengaruhi suasana hati serta tempramen seseorang.

Berdasarkan Marian L. David yang dikutip oleh Sulasmi Darmaprawira, rupanya warna spectrum telah dipersiapkan untuk suatu rangsangan sifat dan emosi manusia, sebagai berikut:

- i. *Merah*, berarti cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas.
- ii. *Merah Jingga*, berarti semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah.
- iii. *Jingga*, hangat semangat muda, ekstremis, menarik.

---

<sup>20</sup> Sulasmi Darmaprawira, *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya Edisi Ke-2*, (Bandung: ITB, 2002), 30.

<sup>21</sup> Sulasmi Darmaprawira, 31.

- iv. *Kuning Jingga*, berarti kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan optimisme, terbuka.
- v. *Kuning*, berarti cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut, pengkhianatan.
- vi. *Kuning Hijau*, berarti persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah, berseri.
- vii. *Hijau Muda*, berarti kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar, istirahat, tenang.
- viii. *Hijau biru*, berarti tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.
- ix. *Biru*, berarti damai, setia, konservatif, pasif terhormat, depresi, lembut, menahan diri, ikhlas.
- x. *Biru Ungu*, berarti spiritual, kelelahan, hebat, kesuraman, kematangan, sederhana, rendah hati, keterasingan, tersisih, tenang, sentosa.
- xi. *Ungu*, berarti misteri, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, agung (mulia).
- xii. *Merah Ungu*, berarti tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak, teka-teki.
- xiii. *Coklat*, berarti hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, sentosa, rendah hati.
- xiv. *Hitam*, berarti kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian, tidak menentu.

- xv. *Abu-Abu*, berarti tenang.
- xvi. *Putih*, berarti senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, terang.<sup>22</sup>

#### d) Karakteristik Warna

Setiap warna memiliki karakteristik tertentu. Yang dimaksud dengan karakteristik dalam hal ini adalah ciri-ciri atau sifat-sifat khas yang dimiliki oleh suatu warna. Secara garis besarnya sifat khas yang dimiliki oleh warna ada dua golongan besar, yaitu warna panas dan warna dingin. Diantara keduanya ada yang disebut warna antara atau “intermediates”.

Warna-warna dijadikan dua golongan besar tersebut, karena adanya dua alasan yang didasarkan pada arti simbolisnya. Pertama, keluarga warna merah sering diasosiasikan dengan matahari, darah, api yang merupakan benda-benda memberikan kesan panas atau merangsang emosi kejiwaan. Sedangkan sebaliknya warna-warna langit, air, gunung memberikan kesan sejuk atau tenang. Kedua, jauh dari sifat yang eksternal, warna seolah-olah memberikan efek langsung, baik rasa panas maupun rasa sejuk.

---

<sup>22</sup> Sulasmi Darmaprawira, 35-38.

Sulasmi Darmaprawira mengutip dari Hideaki Chijiwa membuat klasifikasi lain dari warna-warna, yaitu:

- i. Warna Hangat, meliputi merah, kuning, coklat, jingga.
- ii. Warna Sejuk, meliputi hijau dan ungu.
- iii. Warna Tegas, meliputi biru, merah, kuning, putih, hitam.
- iv. Warna Tua atau Gelap, meliputi warna-warna yang mendekati hitam.
- v. Warna Muda atau Terang, meliputi warna-warna yang mendekati putih.
- vi. Warna Tenggelam, meliputi warna yang diberi campuran abu-abu.<sup>23</sup>

e) Arti Perlambangan Warna

Sebagian orang berpendapat karena warna mempunyai pengaruh terhadap emosi dan asosiasinya terhadap macam-macam pengalaman, maka setiap warna mempunyai arti perlambangan dan makna yang bersifat mistik. Biasanya masing-masing warna memiliki suatu makna yang luas.

Kontradiksi dalam interpretasi lambang sering ditemukan, karena lambang warna mungkin lebih bersifat

---

<sup>23</sup> Sulasmi Darmaprawira, 39-41.

rasa daripada nyata. Tidak adanya batasan yang jelas mengenai terminologi merupakan penyebab kekaburan dan kebingungan sehingga terjadi kontradiksi arti warna.

Berikut ini adalah gambaran beberapa warna yang mempunyai nilai perlambangan secara umum.

- i. *Merah*, dari semua warna, merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian, bersifat agresif lambang primitif. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejantanan, cinta, kebahagiaan.
- ii. *Merah Keunguan*, mempunyai karakteristik mulia, agung, kaya, bangga (sombong), dan mengesankan. Lambang, asosiasi, dan sifatnya merupakan kombinasi warna merah dan biru.
- iii. *Ungu*, karakteristik warna ini adalah sejuk, negatif, mundur, hampir sama seperti warna biru tetapi lebih tenggelam dan khidmat, mempunyai karakter murung dan menyerah. Warna ini melambangkan dukacita, kontemplatif, suci, lambang agama.
- iv. *Biru*, warna ini mempunyai karakteristik sejuk, pasif, tenang, dan damai.
- v. *Hijau*, mempunyai karakter yang hampir sama dengan biru. Dibandingkan dengan warna lain, warna hijau

lebih netral. Pengaruh terhadap emosi hampir mendekati pasif, lebih bersifat istirahat. Hijau melambangkan perenungan, kepercayaan (agama), dan keabadian.

- vi. *Kuning*, adalah kumpulan dua fenomena penting dalam kehidupan manusia, yaitu kehidupan yang diberikan oleh matahari di angkasa dan emas sebagai kekayaan bumi. Kuning adalah warna cerah, karena itu sering melambangkan kesenangan dan kelincahan.
- vii. *Putih*, memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, ringan, dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni.
- viii. *Abu-Abu*, bermacam-macam warna abu-abu dengan berbagai tingkatan melambangkan ketenangan, sopan, dan sederhana. Karena itu, warna abu-abu sering melambangkan orang yang telah berumur dengan kepasifannya, sabar, dan rendah hati.
- ix. *Hitam*, melambangkan kegelapan dan ketidakhadiran cahaya. Hitam menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri, warna malam, dan selalu diindikasikan dengan kebalikan dari sifat warna putih atau berlawanan dengan cahaya terang. Selain itu juga

dapat menandakan sikap positif seperti, tegas, kukuh, formal, dan struktur yang kuat.

Warna memiliki arti perlambangan yang tidak dapat dikesampingkan dalam hubungannya dengan penggunaannya. Dalam kehidupan modern dewasa ini lambang-lambang yang menggunakan warna masih tetap dipergunakan, walaupun sudah ada pergeseran dalam nilai simbolisnya.<sup>24</sup>

#### 5) Kontras

Merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Kontras merangsang minat, menghidupkan desain, bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk. Tetapi perlu diingat bahwa kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai, dan berserakan.<sup>25</sup>

#### 6) Gradasi

Merupakan satu sistem paduan dari laras menuju kontras atau sebaliknya, yaitu dengan meningkatkan masa dari unsur yang dihadirkan. Gradasi merupakan paduan dari interval kecil ke interval besar, yang dilakukan dengan penambahan atau pengurangan secara bertahap.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Sulasmi Darmaprawira, 41-49.

<sup>25</sup> Dharsono Sony Kartika, 52.

<sup>26</sup> Dharsono Sony Kartika, 55.

#### d. Hukum Tata Susun (Azas Desain)

##### 1) Kesatuan (Unity)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur-unsur estetik, yang ditentukan oleh kemampuan memadu keseluruhan.<sup>27</sup>

##### 2) Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan.<sup>28</sup>

##### 3) Kesederhanaan (Simplicity)

Kesederhanaan dalam desain, pada dasarnya adalah kesederhanaan selektif dan kecermatan pengelompokan unsur-unsur artistik dalam desain. Adapun kesederhanaan ini

---

<sup>27</sup> Dharsono Sony Kartika, 56.

<sup>28</sup> Dharsono Sony Kartika, 56-57.

mencakup beberapa aspek, diantaranya sebaga berikut.

Kesederhanaan unsur: artinya unsur-unsur dalam desain atau komposisi hendaklah sederhana, sebab unsur yang terlalu rumit sering menjadi bentuk yang mencolok dan penyendiri, asing atau terlepas sehingga sulit diikat dalam kesatuan keseluruhan.

Kesederhanaan struktur: artinya suatu komposisi yang baik dapat dicapai melalui penerapan struktur yang sederhana, dalam artinya sesuai dengan pola, fungsi atau efek yang dikehendaki.

Kesederhanaan teknik: artinya sesuatu komposisi jika mungkin dapat dicapai dengan teknik yang sederhana.<sup>29</sup>

#### 4) Emphasis (Aksentuasi)

Desain yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada berbagai cara untuk menraik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dapat dicapai dengan melalui perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif.<sup>30</sup>

#### 5) Proporsi

Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Warna, tekstur, dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi. Warna-warna yang cerah

---

<sup>29</sup> Dharsono Sony Kartika, 60.

<sup>30</sup> Dharsono Sony Kartika, 60-61.

lebih jelas kelihatan. Tekstur yang memantulkan cahaya atau bidang-bidang yang bermotif juga akan menonjolkan suatu bidang. Garis-garis vertikal cenderung membuat suatu objek kelihatan lebih langsing dan lebih tinggi. Garis-garis horizontal membuat objek kelihatan lebih pendek dan lebar. Jadi proporsi tergantung kepada tipe dan besarnya bidang, warna, garis, dan tekstur dalam beberapa area.<sup>31</sup>

#### 4. Desain Komunikasi Visual

Keberadaan desain komunikasi visual sangat lekat dengan kehidupan manusia sehari-hari. Desain komunikasi visual merupakan representasi sosial budaya masyarakat, dan salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud produk dari nilai-nilai yang berlaku pada waktu tertentu.

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan *lay-out*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual kepada target sasaran yang dituju.<sup>32</sup>

Agar perkembangan wacana ilmu desain komunikasi visual tidak jalan di tempat, perlu ditopang dengan berbagai disiplin ilmu.

---

<sup>31</sup> Dharsono Sony Kartika, 61-62.

<sup>32</sup> Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), 23-24.

Salah satunya adalah semiotika. Sebab, jika dilihat dari wujudnya, desain komunikasi visual mengandung tanda-tanda komunikatif. Lewat bentuk-bentuk komunikasi visual seperti itulah pesan tersebut menjadi bermakna. Disamping itu, hubungan antara tanda dan pesan yang ada pada desain komunikasi visual diharapkan mampu mempersuasi khalayak sasaran yang dituju.

Melalui pendekatan teori semiotika, diharapkan karya desain komunikasi visual mampu diklasifikasikan berdasarkan tanda, kode, dan makna yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, dapat ditemukan kejelasan mengenai pertimbangan-pertimbangan estetika pada karya desain komunikasi visual dilihat dari hubungan antara tanda dan pesan. Sementara itu, pesan yang dikemukakan dalam pesan karya desain komunikasi visual disosialkan kepada khalayak melalui tanda.<sup>33</sup>

## **B. Telaah Pustaka**

Dari pengamatan peneliti, belum ada yang meneliti mengenai analisis semiotika pada lukisan digital smudge art K.H. Anwar Manshur. Namun penulis menemukan penelitian yang hampir sama dengan apa yang akan diteliti oleh penulis, yaitu:

1. “Analisis Semiotik Pada Poster HIV/AIDS di Yayasan Pelita Ilmu”.  
Yang dijadikan judul skripsi oleh Ranita Erlanti Harahap, mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas

---

<sup>33</sup> Sumbo Tinarbuko, 9-10.

Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, pada tahun 2008.

Penelitian ini menggunakan analisis semiotik dengan metode Gillian Dyer, Torben Vestergaard, dan Judith Williamson yang memakai tiga dimensi yaitu objek, konteks, dan teks. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pesan atau makna yang terdapat pada poster HIV/AIDS yang dibuat oleh YPI.

2. “Lukisan Surrealistik Karya Nasirun”. Yang dijadikan judul skripsi oleh Kartikasari, mahasiswi Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, pada tahun 2013.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan lukisan Imaji Buraq Jawa karya Nasirun berdasarkan pendekatan kritik seni rupa. Metode penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, pengumpulan tentang data lukisan Imaji Buraq Jawa yang berada di OHD museum diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dengan digunakan alat bantu, alat bantu tersebut meliputi: fotografi (kamera), alat perekam (handphone). Sedangkan pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan dan triangulasi data.

3. “Analisis Semiotik Foto Yang Bertemakan Friendship Pada Rubrik Fotografi Majalah Moslem Girls Indonesia Edisi 004/Tahun 2012”. Yang dijadikan judul skripsi oleh Farid Mahfadil, mahasiswa

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, pada tahun 2013.

Pada penelitian ini penulis ingin mengetahui apa makna kelima foto yang bertemakan friendship pada majalah Moslem Girls Indonesia edisi 004/tahun 2012. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis dan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian jenis analisis semiotika model Roland Barthes. Dalam menelaah tanda-tanda pada sebuah foto, Barthes menggunakan 3 tahapan, yaitu untuk mengetahui makna denotasi, makna konotasi, dan mitos.

Dari ketiga telaah pustaka di atas, peneliti memposisikan penelitian ini pada objek penelitian sebuah lukisan digital berbahan dasar foto. Ketiga telaah pustaka yang menjadi referensi mempunyai objek penelitian yang berbeda, mulai dari semiotika foto, semiotika lukisan, dan semiotika poster. Adanya penelitian ini untuk melengkapi data penelitian semiotika terhadap objek visual yang berbeda, yaitu berupa lukisan digital berbahan dasar foto.