



## **Analisis Bentuk Dan Makna Visual pada Film Animasi *Pacu Baluluak* (Tinjauan Semiotika)**

**Diana Erwilla Rahmi**

Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS, Universitas Negeri Padang

**Jupriani**

Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS, Universitas Negeri Padang

Alamat: Air Tawar Barat, Padang Utara, Kota Padang, 25132, Sumatera Barat

Korespondensi penulis: [dianaerwillar@gmail.com](mailto:dianaerwillar@gmail.com)

**Abstract.** *This research aimed to describe visual meaning in animation movie Pacu Baluluak. study used qualitative descriptive method. This research problem on visual analysis (colour, gesture, and character), with a little review about Pacu Baluluak animation. In order to analyze the data, the researcher used semiotics review by Roland Barthes to define three meaning levels (denotative, connotative, and myth) on some scenes and visual (colour, gesture, and character) in Pacu Baluluak animation documented by the researcher. From the research result, it can be concluded that Pacu Baluluak animation has a good visual communication strategy in creating character, in a form of gesture, colour, and character so that it illustrates a strong character. The moral value in this animation is arranged well with a simple illustration, so that we can easily follow and understand the storyline.*

**Keywords:** *Pacu Baluluak, Semiotics, and Character*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna visual yang terdapat pada film animasi *Pacu Baluluak*. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Fokus masalah yaitu pada analisis visual (warna, gestur, dan karakter), dengan sedikit ulasan mengenai animasi *Pacu Baluluak*. Analisis data menggunakan kajian semiotika Roland Barthes untuk melihat tiga tingkatan makna (denotatif, konotatif, dan mitos) pada beberapa *scene* dan visual (warna, gestur, dan karakter) dalam animasi *Pacu Baluluak* yang didokumentasikan peneliti. Hasil dari penelitian yang dilakukan, memiliki kesimpulan bahwa animasi *Pacu Baluluak* memiliki strategi komunikasi visual yang baik dalam penciptaan karakter, baik dari gestur, warna, dan watak, sehingga memunculkan karakter yang kuat. Pesan yang disampaikan disusun dengan baik dan penyampaiannya sederhana, sehingga dapat mengikuti alur cerita dan mudah dipahami.

**Kata kunci:** *Pacu Baluluak, Semiotika, dan Karakter*

## LATAR BELAKANG

Film kartun atau film animasi adalah serial gambar yang difilmkan satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga muncul sebagai satu gerakan dalam film kemudian disusun sesuai dengan *storyboard* sehingga menghasilkan satu film animasi yang utuh. Film animasi sebenarnya merupakan bagian dari pendidikan dan penyebarluasan informasi termasuk ilmu pengetahuan kepada masyarakat luas. Sebagai media komunikasi, animasi ilmu pengetahuan dapat disampaikan secara cepat dan efektif. Film animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan yaitu sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan seperti media hiburan, media ilmu pengetahuan, media iklan/promosi, dan sebagainya (Suheri, 2006:2).

*Pacu Baluluak* adalah sebuah karya film animasi pendek 3D yang diproduksi pada tahun 2020. Animasi yang memiliki genre *adventure* ini diproduksi oleh seorang mahasiswa Universitas Bina Nusantara. Animasi ini diproduksi dengan tujuan untuk mengenalkan budaya lokal tentang permainan daerah di Minangkabau dan untuk mengingatkan kembali masyarakat akan keindahan budaya Indonesia (*Pacu Jawi*), namun tetap menyuguhkan hal baru dalam segi presentasi yaitu menggunakan animasi. Berdasarkan skenario yang ditulis sekaligus disutradarai oleh Muhammad Rafly Andihan Nugraha, film animasi ini berfokus pada pengembangan budaya lokal yang mengulik permainan daerah Minang pada lingkup umum.

Muhammad Rafly Andihan Nugraha menjelaskan bahwa *Pacu Baluluak* memiliki arti “balapan di tanah berlumpur”. *Pacu Baluluak* atau *Pacu Jawi* adalah sebuah atraksi anak *nagari* sebagai *event* tahunan yang ditunggu-tunggu dengan pelaksanaan acaranya dilakukan di sawah yang baru selesai panen untuk merayakan masa panen padi dan telah menjadi objek fotografi andalan bagi para fotografer luar negeri. Saat ini *Pacu Jawi* masuk ke dalam daftar Warisan Budaya Tak Benda Indonesia, penghargaan ini telah ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia sejak tanggal 9 Oktober 2020.

Film animasi *Pacu Baluluak* mengangkat cerita tentang sebuah permainan anak *nagari* yang berasal dari salah satu daerah di Minangkabau, yaitu dari Payolinyam yang merupakan sebuah desa/kelurahan yang berada di wilayah Kecamatan Payakumbuh Utara, Kota Payakumbuh, Provinsi Sumatera Barat. Animasi ini bercerita tentang seorang joki *Pacu Jawi* bernama Ujang yang berkelana untuk mencari tantangan dalam berpacu dan memutuskan untuk menantang seorang petani tua bernama Hamid yang ternyata adalah veteran dari olahraga tradisional *Pacu Jawi* tersebut.

Peneliti telah melakukan riset secara *online* melalui media Google Forms dengan cara menyebar kuisisioner kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang dengan berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai makna visual karakter yang terdapat dalam film animasi *Pacu Baluluak*. Hasil dari riset tersebut tercatat 40 orang mahasiswa telah mengisi pertanyaan. 5 orang menjawab sangat paham, 16 orang menjawab paham, 15 orang menjawab cukup paham, dan 4 orang menjawab tidak paham. Disimpulkan bahwa masih kurangnya pemahaman tentang makna visual karakter yang terdapat dalam film animasi ini. Oleh karena itu, peneliti merasa penelitian tentang bentuk dan makna visual pada film animasi *Pacu Baluluak* perlu dilakukan.

## KAJIAN TEORITIS

### 1. Film Animasi

Menurut Sobur (2009:127) film telah menjadi media komunikasi visual yang akrab dinikmati oleh segenap masyarakat dari berbagai rentang usia dan latar belakang sosial. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial lantas membuat film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Film memberi dampak pada setiap penontonnya baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Melalui pesan yang terkandung di dalamnya film mampu memberi pengaruh bahkan mengubah dan membentuk karakter penontonnya.

### 2. Warna dalam Semiotika

Warna adalah salah satu yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih mempunyai daya tarik pada emosi daripada akal. Warna adalah pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, semangat dan lain-lain (Kusrianto, 2007:46). Dari segi semiotik, warna adalah penanda verbal yang mendorong orang untuk cenderung memperhatikan terutama rona-rona yang disandikan penanda tersebut.

### **3. Karakter dalam Film Animasi**

Menurut Sobur (2009:127) film telah menjadi media komunikasi visual yang akrab dinikmati oleh segenap masyarakat dari berbagai rentang usia dan latar belakang sosial. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial lantas membuat film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Film memberi dampak pada setiap penontonnya baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Melalui pesan yang terkandung di dalamnya film mampu memberi pengaruh bahkan mengubah dan membentuk karakter penontonnya.

### **4. Semiotika Komunikasi Visual**

Semiotika merupakan ilmu tanda untuk menangkap makna segala sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas kehidupan manusia sehari-hari. Desain komunikasi visual adalah pembuat logo yang menghasilkan jutaan makna dalam kehidupan sehari-hari, didedikasikan untuk memecahkan masalah komunikasi visual untuk semua aktivitas dalam kehidupan manusia. Semiotika komunikasi visual bertujuan untuk menafsirkan dan memahami makna bahasa dan informasi visual yang terkandung dalam karya desain komunikasi visual (Tinarbuko, 2008:54).

Di dalam semiotika komunikasi visual terdapat fungsi “komunikasi”, yaitu fungsi tanda dalam menyampaikan pesan (*message*) dari sebuah pengirim pesan (*sender*) kepada penerima (*receiver*) tanda berdasarkan aturan atau kode-kode tertentu. Fungsi komunikasi mengharuskan ada relasi (satu atau dua arah) antara pengirim dan penerima pesan yang dimediasi oleh media tertentu (Tinarbuko, 2008:5). Semiotika komunikasi menekankan aspek “produksi tanda” di dalam berbagai rantai komunikasi, saluran, dan media dibanding sistem tanda.

### **5. Semiotika Roland Barthes**

Roland Barthes mengembangkan dua tingkatan signifikasi yang memungkinkan untuk dihasilkannya makna yang juga bertingkat-tingkat, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau antara tanda dan rujukan pada realitas yang menghasilkan makna eksplisit, langsung dan pasti, dalam hal ini makna denotasi adalah makna apa yang tampak. Konotasi adalah tingkatan pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan). Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya

dan nilai-nilai kulturalnya. Ini terjadi tatkala makna bergerak menuju subjektif atau setidaknya intersubjektif (Tinarbuko, 2008:14).

Selain itu, Barthes juga melihat makna lain yang lebih dalam tingkatannya, yaitu makna yang berkaitan dengan mitos. Mitos merupakan suatu bentuk tuturan, karena semua dapat dianggap mitos asalkan ditampilkan dalam sebuah wacana. Mitos tidak ditentukan oleh objek ataupun materi pesan yang disampaikan melainkan oleh cara mitos disampaikan. Mitos tidak hanya berupa pesan yang disampaikan dalam bentuk verbal tetapi juga dalam bentuk nonverbal.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah proses pengumpulan data yang hasil pengolahan atau hasil analisis datanya berupa uraian kalimat bukan angka yang berusaha menjelaskan secara mendalam tentang semua apa yang terjadi dalam situasi tertentu. Menurut Moleong (2017:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang akan diungkap seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan dengan mendeskripsikannya ke dalam bentuk kalimat yang sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang dimiliki.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan melakukan analisis konten (*content analysis*). Deskriptif merupakan data terurai dalam bentuk kata-kata atau gambar dan semua hal yang digambarkan secara apa adanya. Penelitian deskriptif yaitu suatu bentuk penelitian yang mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaannya dengan fenomena lain. Penelitian deskriptif hanya menggambarkan aspek-aspek dan karakteristik dari suatu pesan.

Metode deskriptif menelaah satu demi satu data yang diperoleh dan menganalisis data tersebut secara faktual dan apa adanya. Penelitian ini bersifat deskriptif dikarenakan kajian ini bermaksud mendeskripsikan pemaknaan tanda-tanda visual seperti warna, gestur, dan karakter yang terdapat dalam film animasi *Pacu Baluluak*. Berdasarkan fakta yang dikumpulkan, dibuatlah tafsir atau interpretasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Makna Visual dalam Film Animasi *Pacu Baluluak*

#### a. Hamid



**Gambar 1. Hamid**  
*Sumber: Google (2023)*

**Tabel 1. Makna Visual secara Denotasi, Konotasi, dan Mitos Hamid**

| DENOTASI  |   |  |
|---|---|--|
| Karakter  | Warna   | Gestur   |
| Hamid memiliki bentuk mata yang cukup besar, wajah keriput, otot pipi yang sedikit tertarik ke atas, alis mata melengkung dan landai, kedua sisi bibir membentuk senyuman. Hamid berpenampilan seadanya, memakai <i>Deta</i> (ikat kepala khas Minang) dan caping, baju kaos dalam, celana dasar panjang, memakai sandal jepit. | Hamid memakai kaos dalam warna putih, dan memakai celana dasar berwarna abu-abu. Memakai <i>Deta</i> putih, caping warna kuning dengan pinggiran berwarna merah, dan sandal jepit warna putih dengan tali dan alas bawah warna hijau. | Hamid memiliki proporsi perawakan tubuh yang kecil dan ramping. Proporsi tubuhnya sedikit membungkuk dengan kaki terbuka membentuk huruf “V”, posisi kedua tangannya berada dibagian belakang badan. |
| KONOTASI  |   |  |
| Karakter  | Warna   | Gestur   |
| Gaya berpakaian memperlihatkan kehidupan yang sederhana dengan hidup beternak dan bertani. Hal ini terlihat pada Hamid yang memakai caping dan memiliki ternak sapi.  | Menurut Nugroho (2015), warna putih melambangkan kejujuran, kebenaran bersih, tegas, santai, baik, dan rendah hati. Abu-abu bermakna kehormatan, dan rasa tanggung jawab.   | Proporsi tubuh yang ramping menunjukkan Hamid aktif, lincah, dan cekatan dalam pergerakannya. Tubuh yang membungkuk dengan kaki terbuka  |

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>Hamid merupakan representasi sifat orang tua yang senantiasa menjunjung nilai-nilai tradisi, sosok yang berwibawa, dan bijaksana dalam bertindak dan mengambil keputusan. Karakter yang demikian membuat Hamid menjadi panutan, dituakan dan disegani oleh orang kampungnya.</p> | <p>Kuning bermakna bijaksana, tenang, dan kebahagiaan. Warna merah pada lingkaran tepi caping melambangkan kekuatan, energik dan berani. Warna hijau berarti ketekunan, kegigihan, keberuntungan, dan murah hati.</p> | <p>membentuk huruf “V” dan kedua tangan berada dibagian belakang badan menunjukkan kesan kepribadian yang baik dan sopan.</p> |
| <b>MITOS</b>  |   |   |
| <p>Orang yang memiliki sisi kognitif yang baik mampu mengontrol suasana dan cepat dalam mengambil keputusan.</p>  |   |   |

**b. Ujang**



**Gambar 2. Ujang**  
*Sumber: Google (2023)*

**Tabel 2. Makna Visual secara Denotasi, Konotasi, dan Mitos Ujang**

| <b>DENOTASI</b>  |  |  |
|--|--|--|
| <b>Karakter</b>  | <b>Warna</b>   | <b>Gestur</b>  |
| Ujang memiliki rahang yang tegas dengan bentuk alis yang naik, mata yang sedikit sipit, leher yang pendek, dan berkulit gelap. Ujang memiliki ciri khas berkumis lebat, berjenggot, dan berambut gondrong. | Ujang memakai baju kaos berwarna hitam yang terlihat ketat sehingga postur tubuh Ujang terlihat jelas. Menggunakan celana pendek warna hijau tentara dengan ikat pinggang berwarna coklat.                               | Ujang memiliki proporsi tubuh berisi, dada bidang, kekar, dan berotot.   |
| <b>KONOTASI</b>  |  |  |
| <b>Karakter</b>  | <b>Warna</b>   | <b>Gestur</b>  |
| Ciri fisik tersebut bermakna, bahwa Ujang memiliki sikap yang keras, ego yang tinggi, dan juga pemarah.  | Penggunaan warna hitam pada karakter Ujang, bermakna tegas, kuat, pemarah, pusat perhatian, dan berani. Warna hijau tentara bermakna keberanian, dan ketahanan. Warna coklat memberikan kesan kuat dan dapat diandalkan. | Proporsi tubuh yang berisi, kekar, dan berotot memperlihatkan dirinya sangat garang dan selalu agresif terhadap sesuatu sehingga sering menimbulkan masalah. |
| <b>MITOS</b>   |  |  |
| Orang yang bertubuh kekar dan berotot merupakan tipikal yang egois, pemarah, dan agresif. Orang berambut gondrong bertentangan dengan kepribadian yang baik, pemalas, preman, dan urakan.                  |  |  |

**c. Sapi Hamid**



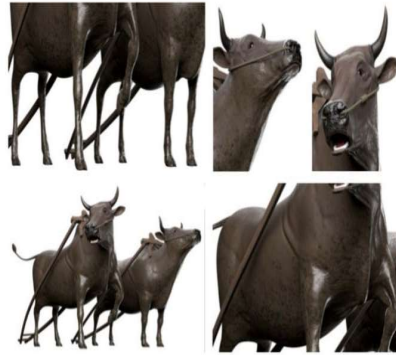
**Gambar 3. Sapi Hamid**  
*Sumber: Google (2023)*



**Tabel 3. Makna Visual secara Denotasi, Konotasi, dan Mitos Sapi Hamid**

| <b>DENOTASI</b>  |  |   |
|--|--|---|
| <b>Karakter</b>  | <b>Warna</b>   | <b>Gestur</b>   |
| Merupakan dua ekor sapi milik Hamid. Sapi dengan bentuk tubuh kecil mempunyai gumba atau punuk serta gelambir yang kecil. Memiliki tanduk yang kecil disertai telinga berukuran kecil mengarah ke samping. Sapi ini termasuk ke dalam jenis sapi pesisir, yaitu sapi yang berasal dari Provinsi Sumatera Barat. Di punggung sapi dipasang bingkai bajak dan tali yang di ikat melalui hidung. Tali yang di ikat melalui hidung bermakna sapi tersebut merupakan sapi peliharaan. | Sapi ini memiliki spesifikasi khusus dengan corak warna coklat dan krem. Pada punggungnya terdapat garis kecoklatan dan pada kaki terdapat garis berwarna putih, sedangkan di bagian ekornya berwarna hitam. | Sapi krem berdiri tegak dengan kepala tertunduk. Dan sapi coklat terlihat duduk dengan posisi kaki depan ditekuk ke belakang dan kaki belakangnya ditekuk ke depan. |
| <b>KONOTASI</b>  |  |   |
| <b>Karakter</b>  | <b>Warna</b>   | <b>Gestur</b>   |
| Sapi dengan jenis ini memiliki daya adaptasi yang baik, mampu bertahan hidup di daerah yang jelek, serta daya tahan penyakit yang baik. Bingkai bajak yang dipasang ada sapi bermakna bahwa sapi tersebut adalah sapi yang digunakan dalam lomba <i>Pacu Jawi</i> dan tali yang di ikat melalui hidungnya berarti sapi tersebut merupakan sapi peliharaan.   | Menurut Nugroho (2015), penggunaan warna coklat berarti dapat diandalkan, nyaman, ketahanan. Warna krem memiliki makna sederhana, tenang, nyaman, dan konservatif.   | Proporsi tubuh yang kecil membuat sapi lincah dan cepat dalam pergerakan.   |
| <b>MITOS</b>   |  |   |
| Sapi dengan tubuh yang kecil lemah dan rentan terhadap penyakit, tidak dapat dijadikan untuk membantu pekerjaan petani.  |  |   |

#### d. Sapi Ujang



**Gambar 4. Sapi Ujang**  
*Sumber: Google (2023)*

**Tabel 4. Makna Visual secara Denotasi, Konotasi, dan Mitos Sapi Ujang**

| DENOTASI  |  |  |
|---|--|--|
| Karakter  | Warna  | Gestur   |
| Sapi Ujang merupakan sapi hasil perkawinan silang antara sapi lokal dan banteng. Tubuhnya kompak sintal dan tidak berpunuk, dan tatapan matanya tajam. Sapi Ujang berukuran sedang, bentuk badannya memanjang padat dengan dada yang dalam. Memiliki tanduk yang runcing mengarah ke atas dan melengkung ke dalam ( <i>silak baje</i> ), kakinya pendek, kuat, dan hampir mirip dengan kaki kerbau. Kedua sapi Ujang di punggungnya dipasangkan bingkai bajak dan tali yang di ikat melalui hidung. | Sapi Ujang berjenis kelamin jantan dan memiliki warna tubuh hitam. Pada bagian bawah bibir, pantat, dan keempat kakinya terdapat warna putih. Dan pada mulut, kuku dan ujung ekor juga berwarna hitam. | Kedua sapi Ujang tampak berdiri tegak. Sapi satu tampak tegak berdiri meregangkan leher dan melihat ke atas. Sapi dua terlihat memalingkan kepala ke kanan dengan posisi kaki depan bagian kiri di angkat dan mulut sedikit terbuka. |
| KONOTASI  |  |  |
| Karakter  | Warna  | Gestur   |
| Sapi jenis ini memiliki kemampuan beradaptasi yang sangat baik terhadap lingkungan sekitar dan tidak pilih dalam hal pakan,   | Penggunaan warna hitam pada karakter sapi memberikan kesan kemarahan, keberanian, dan kokoh.   | Tanda visual yang muncul dari sapi Ujang adalah agresif dan juga tangguh.  |

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>memiliki ketahanan terhadap berbagai macam penyakit. Bingkai bajak yang terpasang di atas punggung bermakna bahwa sapi tersebut adalah sapi yang digunakan untuk lomba <i>Pacu Jawi</i>.</p> |  |  |
| <b>MITOS</b>  |  |  |
| <p>Sapi yang bertubuh besar memiliki sifat agresif, buas, dan sulit untuk diatur.</p>   |  |  |

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tinjauan dan analisis yang telah dilakukan pada film animasi *Pacu Baluluak*, dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk melihat tiga tingkatan makna (denotasi, konotasi, dan mitos) pada karakter dan beberapa *scene* film animasi *Pacu Baluluak* yang didokumentasikan peneliti, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan :

1. Animasi *Pacu Baluluak* memiliki strategi komunikasi visual yang baik dalam penciptaan karakter, baik dari segi gestur, warna, dan watak sehingga memunculkan karakter yang kuat.
2. Dari segi karakter dan cerita erat kaitannya dengan nilai-nilai budaya Minangkabau.
3. Pesan yang disampaikan disusun dengan baik dan penyampaiannya sederhana, sehingga dapat mengikuti alur cerita dan mudah dipahami.
4. Makna karakter adalah suatu pembawaan individu berupa sifat, kepribadian, watak, tingkah laku yang diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari. Makna sifat dari karakter yang terkandung dalam film animasi *Pacu Baluluak*, yaitu :
  - a. Hamid memiliki sifat yang mengarah ke hal positif, seperti tenang dan intuitif, baik hati, sopan, santun, terbuka, tidak banyak tingkah, bersahaja, suka menolong, apa adanya, jujur, penurut, cerdas, bijaksana dalam bertindak, dan mengambil keputusan.
  - b. Ujang memiliki sifat yang mengarah ke hal negatif, seperti sombong, selalu ingin mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari orang lain, sosok yang sangat menyukai sorotan dari banyak orang, tidak pandai menghargai orang lain, tidak sopan terhadap orang tua, egois, pemarah, garang, ceroboh, tidak sportif, sembrono, sembarangan, gegabah, nekat, tidak punya pendirian, dan selalu agresif terhadap sesuatu.
  - c. Sapi Hamid memiliki sifat tidak banyak tingkah dan penurut.
  - d. Sapi Ujang memiliki sifat buas dan agresif.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Adi, Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Moeleong, Lexy J. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suheri, A. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jurnal Media Teknologi. 2 (1).
- Tinarbuko, Sumbo. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.