

# ANALISIS VISUAL LUKISAN 3D SUPPORTER SEPAK BOLA PERSIJA JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Muhammad Irza Syahputra<sup>1</sup>, Dony Trihanondo<sup>2</sup> dan Cucu Retno Nugraha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu -  
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
mhmmdirzas@student.telkomuniversity.ac.id, donnytri@telkomuniversity.ac.id,  
curetno@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak** : Penelitian ini dilakukan agar mengetahui makna seni lukis visual 3d yang ditampilkan oleh supporter Persija Jakarta yaitu organisasi supporter The Jakmania melalui karya-karya seni lukis visual 3d. ciptaan karya seni lukis visual 3d ini berisi tentang berbagai macam karya 3d untuk menyampaikan sesuatu kritikan, hari perayaan besar dan menjatuhkan mental tim lawan. Hal ini yang membuat penulis tertarik untuk menganalisis lebih dalam mengenai seni lukis visual 3d ini. Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif menggunakan teori Semiotika Roland Barthes dalam menemukan makna dibalik seni lukis visual 3d. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap karya seni lukis 3d mempunyai banyak makna yang kuat di setiap karyanya. Bentuk setiap karyanya mempunyai banyak makna seperti keresahan, hari perayaan besar ataupun menjatuhkan mental tim lawan. Penelitian ini difokuskan pada makna yang terkandung dan pesan yang disampaikan oleh tiga karya seni lukis visual 3d yang telah dibuat dan di tampilkan saat pertandingan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif dengan metode penelitian semiotika Roland Barthes berupa konotasi, denotasi, dan mitos untuk memperlihatkan setiap hasil karyanya seperti objek dan warna

**Kata Kunci:** Semiotika Roland Barthes, seni lukis, supporter

**Abstract** : This research was conducted to find out the meaning of 3d visual painting that Persija Jakarta supporters want to display, namely the supporter organization of the jak mania through 3d visual painting works. This 3d visual painting creation contains various kinds of 3d works to convey criticism, big celebrations and bring down the opposing team's mentality. This is what makes the writer interested in analyzing more deeply about this 3d visual painting. The analytical technique used in this research is descriptive qualitative using the theory of Semiotics of Roland Barthes in finding the meaning behind 3d visual

*painting. The results of the research show that every 3d painting has many strong meanings in each of his works. The form of each of his works has many meanings, such as anxiety, big celebrations or bringing down the opposing team's mentality. This research is focused on the meaning contained and the message conveyed by the three 3d visual painting works that have been created and displayed during the match. The data analysis technique used in this research is descriptive qualitative with Roland Barthes' semiotic research methods in the form of connotations, denotations, and myths to show each of his works such as objects and colors.*

**Keywords:** Roland Barthes semiotics, painting, supporters



## PENDAHULUAN

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang di mainkan dan di gemari oleh kalangan masyarakat usia muda hingga tua di seluruh dunia. Selain menjadi ajang olahraga, sepak bola menjadi hiburan bagi masyarakat umum. Sepakbola menjadi suatu hal yang lumrah, kejuaraan sepakbola yang melibatkan seluruh negara di dunia dinamai *World Cup*. Sepak bola termasuk olahraga tontonan yang terkait erat dengan olahraga populer. Istilah populer mengacu pada permainan yang *“produced by the people, returns to the people, like ‘folk music’, in the form of spectacles produced for the people”* (Bourdieu, 1993:433). Sepak bola pada era zaman modern kini telah menjadi bisnis bagi pengusaha penjurus dunia, termasuk Indonesia. Bisnis ini terlihat karena adanya kehadiran supporter di dalam stadion dan sepak bola menjadi hiburan bagi masyarakat umum.

Pengertian seni lukis menurut “Herbert Read yang diterjemahkan oleh Sudarso Sp adalah penggunaan garis, warna, tekstur, ruang, dan bentuk pada suatu permukaan untuk tujuan menciptakan citra, citra adalah ekspresi dari ide, perasaan, pengalaman, yang terbentuk dari cara untuk mencapai keselarasan. Dalam sebuah proses tentunya ada langkah-langkah yang harus dilakukan. Dalam seni, garis besar proses ini dapat dibagi menjadi tiga tahap. Tahap pertama adalah ide atau pemikiran, tahap kedua adalah proses produksi, dan tahap ketiga adalah realisasi sebuah karya seni yang semula hanya berupa ide (Felix, 2012).

Visual lukisan 3 dimensi ini di gunakan supporter sepak bola juga untuk memperingati hari besar, lalu sebagai aksi kritikan pada tim sepak bola nya dan menjatuhkan mental tim lawan saat bertanding. Karya lukis ini di bikin dengan cara bersama- sama anggota supporter tersebut dengan tugasnya masing-masing. Berikut bagian masing – masing anggota: bagian konsep, bagian gambar, bagian gunting kertas, bagian cat dll. Semua proses dilakukan secara bersama-sama agar

hasil karya terlihat lebih baik dan nantinya mudah untuk mengkoordinir di lapangan.

## **METODE PENELITIAN**

Sumber data yang diperoleh penulis untuk membantu melengkapi hasil penelitian ini didapatkan dengan dua data yaitu melalui data primer dan data sekunder. Metode penelitian kualitatif, penulis mengumpulkan data melalui narasumber yaitu dengan seniman yang bernama Ivo sebagai pembuat karya visual 3d dan mengatur jalannya pembuatan karya. Data primer yang diperoleh penulis yaitu dari narasumber secara langsung, pada penelitian ini narasumbernya adalah seniman Ivo. Sedangkan sumber data sekunder pada penelitian ini diperoleh penulis dari jurnal tentang penelitian karya seni lukis, pemilihan jurnal diperlukan untuk menambah kesesuaian pendapat penulis dengan teori-teori pada jurnal tersebut. Selanjutnya penulis mengumpulkan data hasil wawancara yang dilakukan dalam bentuk diskusi dan wawancara langsung dengan narasumber seniman.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan wawancara observasi, dokumentasi dan studi literatur.

1. Observasi merupakan salah satu pengumpulan metode dengan melihat secara langsung karya seni lukis.
2. wawancara : mewawancarai sumber seniman yang membuat karya lukis tersebut.
3. Dokumentasi : bukti visual fotografi dari karya seni tersebut.
4. Studi literatur : penelaahan referensi dari beberapa sumber seperti jurnal dan buku yang ada.

Teknik analisis data dengan menggunakan semiotika Roland Barthes seperti makna denotasi, konotasi, dan mitos yang digunakan untuk memahami makna yang ada pada karya lukis 3d supporter Persija Jakarta. Data kualitatif didapatkan

dari berbagai macam sumber dan berbagai referensi jurnal yang ada. Dalam penelitian ini terdapat dari berbagai sumber wawancara observasi dokumentasi dan studi literatur. Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan oleh penulis dalam analisis untuk mendapatkan data yang di inginkan.

## HASIL DAN DISKUSI



Gambar 1 (a)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Seniman

### A. Teori Visual

Lukisan 3d tersebut menampilkan gambar seekor macan. Tema tersebut didukung dengan menampilkan hewan yang memiliki dua otot yang sangat besar. objek yang ditampilkan dalam lukisan tersebut menyimbolkan kekuatan dengan wajah seekor macan yang sedang mengaum keras dan menunjukkan kedua otot besarnya

### B. Teori Semiotika Roland Barthes

#### 1. Denotasi

Lukisan macan ini terlihat sedang mengaum keras layaknya macan atau harimau yang kita kenal. Macan ini mellihatkan tubuhnya dengan kedua otot nya yang besar.

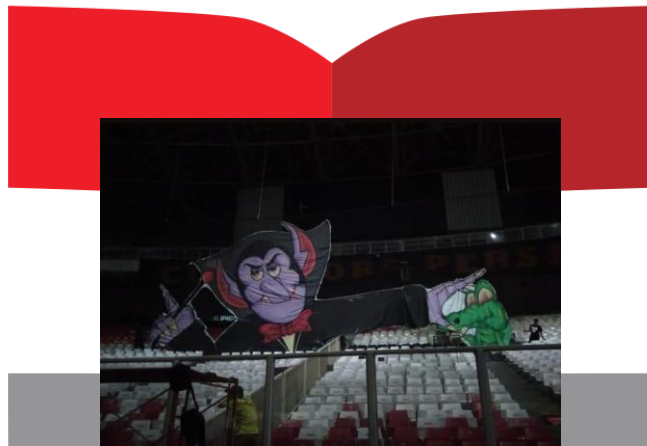
#### 2. Konotasi

Menggambarkan macan dengan menyerupai manusia seperti dari tangannya dan badannya. pada karya ini menggunakan perpaduan warna hitam, merah, oren dan

putih. dominan dengan warna oren karena harimau atau macan ini identik dengan warna oren di tubuhnya.

### 3. Mitos

Melihatkan kedua otot diyakini sebagai simbol kekuatan. Ketika manusia melakukan gaya melihatkan kedua otot yang besar terlihat dia akan sangat mempunyai energi lebih kuat tenaga dan stamina nya.



Gambar 2 (b)

Sumber : Dokumentasi Pribadi Seniman

#### A. Teori Visual

Karya lukisan 3d yang kedua ini menampilkan alien penyihir dan satu ekor buaya. Tema tersebut didukung dengan menampilkan alien penyihir yang sedang melakukan sihiran. objek yang ditampilkan dalam lukisan tersebut menyimbolkan tentang dunia sihir yang menampilkan satu alien penyihir beserta seekor buaya yang sedang di munculkan dengan mantra sihiran.

#### B. Teori Semiotika Roland Barthes

##### 1. Denotasi

Lukisan penyihir ini terlihat sedang menyihir memunculkan seekor buaya yang ada di tangan kirinya. Karya lukisan 3d ini di tampilkan untuk menjatuhkan tim lawannya saat bertanding. Ini adalah sebuah *psywar* bahwa seekor buaya ini muncul seperti di sihir yang tiba-tiba keluar ketika di berikan mantra.

## 2. Konotasi

Menggambarkan alien dengan menyerupai penyihir seperti dari pakaian yang digunakan dan alat yang digunakannya. Pada karya ini menggunakan perpaduan warna hitam, ungu, merah, hijau, putih dengan warna gelap yang lebih dominan dikarenakan dunia sihir dikenal sebagai alam yang menakutkan.

## 3. Mitos

Penyihir diyakini sebagai dunia hitam yang sangat kejam. Pada kehidupan nyata ilmu sihir lebih dikenal dunia santet. Semua perlakuan itu adalah masuk bagian dari ilmu hitam.



Gambar 3 (c)  
Sumber : jakmania.id

### A. Teori Visual

Karya lukisan 3d yang ketiga ini menampilkan dua orang astronot. Tema tersebut didukung dengan menampilkan gambar lukisan dua astronot yang sedang berada di luar angkasa. objek yang ditampilkan dalam lukisan tersebut menyimbolkan kehebatan dengan dua astronot yang berada di luar angkasa dengan mengibarkan bendera tim sepak bola Persija Jakarta. Pengarahan perhatian yang langsung ditujukan pada dua objek lukisan dua astronot.

### B. Teori Semiotika Roland Barthes

### 1. Denotasi

Gambar tersebut menunjukkan dua astronot yang berada di luar angkasa menggambarkan pemain Persija yang mengibarkan bendera Persija seperti dia akan bekerja keras hingga bisa membanggakan di Asia ataupun dunia.

### 2. Konotasi

Dua astronot yang menggambarkan pemain Persija yang berada di luar angkasa. Dua astronot itu mengibarkan bendera Persija di atas luar angkasa. Memberi bukti pada saat itu banyak yang tidak percaya pada timnya untuk mewakili Indonesia.

### 3. Mitos

Hanya manusia pilihan yang bisa menjadi astronot. Astronot diyakini orang yang hebat karena dia melewati pelatihan yang khusus. Astronot di karya ini menggambarkan bahwa tim Persija telah mencapai puncak luar angkasa dengan melawan hinaan yang ada pada timnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, karya lukis 3d oleh organisasi supporter Persija Jakarta metode Roland Barthes telah mendapatkan hasil analisis dari setiap karya yang telah dibuat. Bentuk setiap ungkapan yang ada pada karya lukis 3d merupakan petanda pada penanda yang ada pada karya seni lukis 3d tersebut, secara keseluruhan seni lukis 3d ini dibuat untuk memberikan semangat dan menjatuhkan mental tim lawan. Karya lukis 3d ini adalah salah satu cara supporter menyampaikan pesan keresahan kepada manager tim ataupun pemain.

Cara supporter menjatuhkan mental tim lawan dan cara supporter memberikan persembahan pada hari spesial tim, hari spesial kotanya bahkan pemaianya. Tujuan dari seni lukis 3d ini di tampilkan di dalam tribun stadion untuk di lihat oleh seluruh tim media, seluruh segenap official tim dan seluruh pemain tim. Oleh



karena itu karya ini dibuat agar peristiwa pada hari ditampilkan nya seni lukis 3d ini menjadi berkesan pada pertandingan hari itu.

Penulis menyadari bahwa setiap tanda yang ada pada karya seni lukis 3d ini memiliki penjelasan yang berbeda dari setiap hasil, karena pendapat analisis setiap manusia pun berbeda. Tetapi penulis dapat menjamin bahwa setiap penjelasan pada karya seni lukis 3d ini menghasilkan beberapa bentuk pembelajaran yang telah diterapkan.

## REFERENSI

Bourdieu, P. 1993. "How Can One Be A Sports Fan?" Dalam Simon During (Ed.). The Cultural Studies Reader. London: Routledge.

Su'udi, Achmad. 2006. Football Inspirations for Succes. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.

Miles, M.B. dan A.M. Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode Metode Baru. Jakarta: UI Press

Yusuf, A. Muri . 2014. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan". Jakarta : prenadamedia group.

Zoest, aart van. 1993. Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.