

ESTETIKA DAN ETIKA DALAM DESAIN COVER MAJALAH TEMPO EDISI “WASWAS SLOT” DALAM MENKOMUNIKASIKAN ISU SOSIAL SENSITIF

Stefvany

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang,
Indonesia

*Corresponding author email: stefvany@upiptyk.ac.id

Article History

Received: 20 November 2024

Revised: 29 November 2024

Published: 30 November 2024

ABSTRACT

Visual communication design plays a crucial role in shaping public perception of social issues, particularly in the context of mass media. This article examines how visual design, specifically on the cover of Tempo magazine (18-24 November 2024), is used to communicate the controversial issue of a government official's alleged involvement in online gambling. As one of Indonesia's leading media outlets, Tempo magazine employs visual design elements to capture the reader's attention and deliver a strong message regarding the alleged scandal. This analysis focuses on the use of design elements such as illustrations, typography, and color palettes, which serve to emphasize the theme of gambling and the involvement of the individual in question. The research adopts a semiotic approach to understand how visual signs on the magazine cover construct interpretation and influence public understanding of the issue at hand. The analysis reveals that visual design functions not only as an aesthetic element but also as a tool to direct the reader's perception of the message being conveyed, in this case, concerning the morality and accountability of public officials. The research also discusses the relevance of ethics in visual communication design and its impact on how sensitive social issues are perceived by society. This study aims to provide a deeper understanding of how visual design is used in media to communicate social and controversial messages.

Keywords: *Visual Communication Design, Mass Media, Public Perception, Semiotics, Online Gambling, Design Ethics.*

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Stefvan (2024) ESTETIKA DAN ETIKA DALAM DESAIN COVER MAJALAH TEMPO EDISI “WASWAS SLOT” DALAM MENKOMUNIKASIKAN ISU SOSIAL SENSITIF. NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan, 5(4), 1974–1981. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3603>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

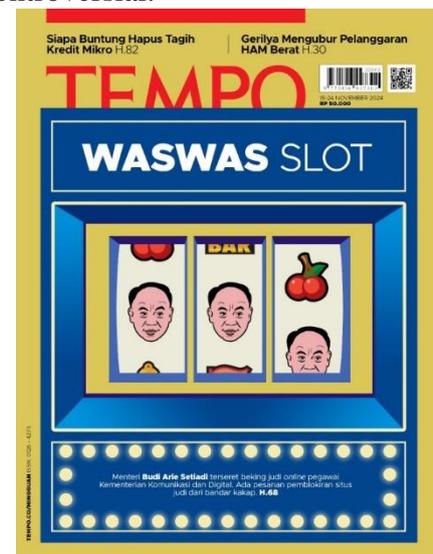
Desain komunikasi visual merupakan salah satu bidang yang semakin penting dalam masyarakat modern, terutama dengan semakin berkembangnya teknologi dan media massa. Pada saat ini, desain tidak hanya terbatas pada aspek estetika, dalam konteks ini, estetika merujuk pada elemen visual yang memikat dan menyenangkan secara visual, tetapi juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang dapat mempengaruhi cara pandang dan persepsi publik terhadap berbagai isu sosial.

Penggunaan desain dalam media massa, seperti majalah, koran, dan platform online, berfungsi untuk menyampaikan pesan yang tidak hanya informatif, tetapi juga persuasif dan mempengaruhi pemikiran audiens. Salah satu contoh yang menarik untuk dianalisis adalah bagaimana desain visual digunakan untuk mengkomunikasikan isu-isu sensitif dan kontroversial, seperti yang ditampilkan pada cover majalah *Tempo* edisi 17-24 November 2024, yang mengangkat isu keterlibatan seorang pejabat pemerintahan dalam perjudian online. Salah satu elemen penting yang membuat sebuah majalah menarik perhatian publik adalah desain pada sampulnya (Suptandar, 2018).

Media massa berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat dan memiliki peran penting dalam pembentukan opini publik. (Sudrajat et al., 2022). Opini dapat berupa pandangan, persepsi atau penilaian yang terbentuk dari informasi yang diterima oleh individu atau kelompok (Apriliani, 2022). Media massa adalah sarana komunikasi yang menyajikan beragam informasi untuk audiens luar. Jenis media ini bervariasi, dengan target audiens yang beragam pula. Salah satu contoh media massa yang

menyajikan informasi menarik dan faktual adalah majalah (Wahyudi & Purnomo, 2022).

Desain komunikasi visual dalam media massa menjadi jembatan yang menghubungkan informasi dengan audiens. Sebuah desain visual yang efektif dapat menggugah emosi, memperjelas pesan, dan mempermudah pemahaman audiens terhadap sebuah isu yang sedang hangat diperbincangkan. Tapi, desain juga dapat digunakan untuk tujuan yang lebih strategis, yakni mempengaruhi persepsi publik terhadap sebuah kejadian atau individu tertentu, bahkan jika isu tersebut bersifat kontroversial.



Gambar 1. *Tempo* edisi 17 November 2024

Majalah *Tempo* sebagai salah satu media terkemuka di Indonesia, sering kali menjadi sarana untuk menyampaikan isu-isu sosial, politik, dan ekonomi yang relevan dengan kondisi masyarakat. Majalah *Tempo* dikenal sebagai salah satu media cetak yang menarik perhatian karena menampilkan sampul dengan ilustrasi yang penuh makna kritis dan keberanian (Nusa, 2016). Pada edisi November 2024, *Tempo* menghadirkan sebuah cover menyoroti dugaan keterlibatan Menteri Budi Arie Setiadi dalam praktik perjudian online.

Desain cover tersebut memanfaatkan ilustrasi mesin slot dengan gambar tokoh yang mencolok untuk menarik perhatian pembaca. Kombinasi elemen desain seperti tipografi, ilustrasi, dan penggunaan warna yang mencolok, menciptakan visual yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mengandung pesan yang kuat tentang moralitas dan tanggung jawab publik.

Isu yang diangkat dalam majalah *Tempo* ini bukanlah hal yang baru dalam dunia media. Kontroversi mengenai keterlibatan pejabat publik dalam kegiatan ilegal atau tidak etis sering kali menjadi bahan pemberitaan yang memicu perdebatan luas. Pada suatu sisi, media memiliki peran penting dalam mengungkapkan kebenaran dan mengedukasi masyarakat tentang isu-isu yang berpotensi merusak integritas pemerintah yang dalam hal ini desain visual dapat mempengaruhi persepsi publik, menciptakan bias, atau bahkan memperburuk reputasi individu yang terlibat.

Pada permasalahan ini, desain komunikasi visual bukan hanya soal menyampaikan informasi, tetapi juga tentang bagaimana informasi itu disampaikan dengan cara yang memengaruhi audiens. Desain cover majalah *Tempo* edisi tersebut menggunakan simbol visual yang kuat dan menggugah, seperti ilustrasi mesin slot dan tokoh yang memiliki ekspresi wajah tertentu yang dalam tampilan ini kita melihat wajah Budi Arie, untuk mengkomunikasikan pesan mengenai dugaan skandal yang melibatkan pejabat publik. Penggunaan desain visual ini tidak hanya berfungsi untuk menarik perhatian pembaca, tetapi juga untuk mempertegas pesan yang ingin disampaikan, yaitu bahwa masalah ini

serius dan layak mendapatkan perhatian besar dari publik.

Jika melihat dari bentuk penyajian visual pada sampul majalah *Tempo* secara kreatif, maka redaktur tentu memiliki pesan yang tersembunyi dari setiap pilihan tanda yang digunakan. Untuk memahami serta menggali lebih dalam makna yang ingin disampaikan oleh redaktur majalah *Tempo*, perlu dilakukan analisis unsur semiotika. Secara singkat, Analisis semiotika mempelajari makna yang terkandung dalam tanda-tanda, sehingga membantu seseorang memahami pesan dan arti yang disampaikan melalui simbol-simbol tertentu. (Pramaskara, 2022). Salah satu teori yang relevan dalam menganalisis desain komunikasi visual dalam konteks ini adalah semiotika. Semiotika bertujuan untuk memahami bagaimana makna diciptakan dan diinterpretasikan melalui bentuk tanda, seperti simbol, ikon, atau indeks. Dalam komunikasi, semiotika menjelaskan proses penyampaian dan penerimaan pesan, serta bagaimana makna dapat berbeda tergantung pada konteks dan interpretasi masing-masing individu (Wahjuwibowo, 2018).

Setiap elemen desain memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan secara efektif, yang dapat mempengaruhi persepsi dan perilaku audiens, serta mendukung pencapaian tujuan yang diinginkan (Anggraini et al., 2014). Misalnya pada kasus majalah *Tempo* dengan tema *waswas slot* ini tidak hanya merujuk pada perjudian sebagai aktivitas, tetapi juga menyiratkan ketidakpastian dan risiko yang tinggi, dua hal yang berkaitan dengan skandal politik yang sedang dibahas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana desain komunikasi visual, khususnya dalam konteks cover majalah *Tempo*, digunakan

untuk mengkomunikasikan pesan mengenai keterlibatan pejabat publik dalam perjudian online. Dengan menggunakan pendekatan semiotika, penelitian ini akan menganalisis elemen-elemen desain pada cover tersebut dan bagaimana elemen-elemen tersebut berfungsi untuk membentuk interpretasi dan persepsi publik terhadap isu yang diangkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami bagaimana desain komunikasi visual, khususnya pada cover majalah *Tempo* edisi 18-24 November 2024, dengan tema *waswas slot*. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian yang berfokus pada analisis data berupa gambar dan teks. Metode kualitatif menawarkan pendekatan yang lebih beragam dibandingkan metode kuantitatif, khususnya dalam penelitian yang berfokus pada analisis teks dan gambar. Selain itu, pendekatan ini bersifat subjektif karena bertujuan untuk mengkaji dan memahami makna yang terkandung dalam tanda-tanda (Creswell, 2021). Pernyataan ini sejalan dengan prinsip dasar dalam penelitian semiotika, yang menyatakan bahwa setiap individu dapat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap makna suatu tanda. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti ideologi, pengalaman, budaya dan latar belakang lainnya (Mudjiyanto & Nur, 2013). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengamati secara mendalam bagaimana desain dalam konteks media massa membentuk interpretasi dan reaksi audiens. Pendekatan kualitatif juga memungkinkan fleksibilitas dalam analisis dan memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai fenomena yang terjadi dalam komunikasi visual.

1. Analisis Semiotik

Analisis semiotik digunakan untuk memahami bagaimana tanda-tanda visual yang terdapat pada desain cover majalah *Tempo* membentuk makna dan pesan tertentu. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan simbol yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau makna kepada audiens. Dalam konteks desain komunikasi visual, tanda-tanda ini bisa berupa gambar, warna, tipografi, dan elemen grafis lainnya yang memiliki makna tertentu.

Penelitian ini akan menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan Charles Peirce untuk menganalisis desain visual dalam cover majalah *Tempo*. Barthes mengemukakan gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*) ketika menganalisis tanda. Pada tahap pertama, tanda dianalisis dari aspek penanda dan petandanya, yang berfokus pada makna denotatif, yaitu makna literal atau eksplisit yang terkait dengan bahasa. Setelah pemahaman dasar ini tercapai, pada tahap kedua berfokus pada analisis konotatif, dimana konteks budaya dan faktor sosial lainnya mulai mempengaruhi pemaknaan tanda tersebut (Kertamukti & Nashira, 2024).

Dalam konteks Peirce, tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang mewakili hal lain. Tanda dapat berupa kata, gambar, suara atau simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna. Peirce membagi tanda menjadi tiga kategori: ikon (tanda yang mirip dengan objek yang diwakili), indeks (tanda yang memiliki hubungan kausal dengan objek), dan simbol (tanda yang memiliki makna yang ditentukan secara konvensional) (Hardiyanti, 2024).

Metode semiotik dapat diterapkan untuk mengungkapkan komunikasi dari

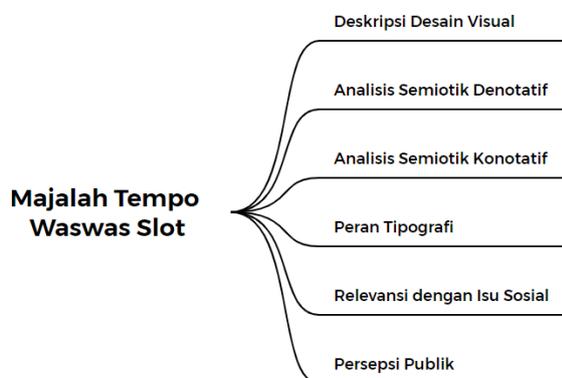
pikiran, perasaan, atau ekspresi yang ingin disampaikan oleh pembuat karya kepada audiens melalui susunan tanda yang ada dalam karya tersebut. Dengan menggunakan pendekatan ini, kita dapat menganalisis bagaimana elemen-elemen visual atau simbolik dalam sebuah karya mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu kepada pemirsa (Prasetyo, 2021). Dalam konteks cover majalah *Tempo*, peneliti akan menganalisis elemen-elemen desain seperti ilustrasi mesin slot, tipografi, dan penggunaan warna untuk mengidentifikasi makna yang ingin disampaikan.

2. Pengumpulan Data

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah desain visual pada cover majalah *Tempo* edisi 18-24 November 2024 yang mengangkat isu tentang keterlibatan Menteri Budi Arie Setiadi dalam perjudian online. Data ini akan dianalisis secara mendalam dengan fokus pada elemen-elemen desain visual yang digunakan dalam cover tersebut, serta mengidentifikasi bagaimana elemen tersebut berkontribusi dalam membentuk pesan yang ingin disampaikan kepada audiens.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menguraikan hasil seperti bagan dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Hasil

1. Deskripsi Desain Visual

Cover majalah *Tempo* edisi 18-24 November 2024 menampilkan sebuah desain visual yang berfokus pada gambaran simbolis yang kuat mengenai isu keterlibatan pejabat publik dalam perjudian online. Di tengah desain terdapat gambar mesin slot yang diilustrasikan dengan wajah seorang pria yang berulang-ulang muncul di setiap putaran mesin. Gambar ini memanfaatkan visual ikonis dari perjudian, yang menjadi salah satu simbol utama dalam menyampaikan pesan terkait dengan praktik ilegal dan kontroversial.

Qualisign adalah kualitas yang ada pada tanda, misal warna, kata-kata kasar, lembut dan merdu, qualisign yang ada pada gambar 1 adalah ditampilkannya warna background atau dasar gambar yang berwarna biru, yang mana warna tersebut menyiratkan kesucian harapan dan kedamaian (Rukiyah, 2015) Di bagian bawah, terdapat tulisan "WASWAS SLOT", yang menggunakan tipografi yang tegas.

2. Analisa Semiotik Denotatif

Dari sudut pandang semiotika denotatif, desain ini menggunakan elemen-elemen visual yang mudah dikenali dan diinterpretasikan oleh audiens. Mesin slot, sebagai elemen utama dalam desain, secara langsung mengingatkan audiens pada praktik perjudian, baik yang legal maupun ilegal. Ilustrasi wajah pria yang berulang-ulang muncul di mesin slot mengindikasikan adanya identitas individu yang terhubung dengan isu perjudian, menandakan keterlibatan seseorang dalam praktik tersebut. Penempatan wajah yang berulang-

ulang pada setiap gulungan mesin slot berfungsi untuk menegaskan keterkaitan tokoh tersebut dengan topik yang sedang dibahas.

Selain itu, tulisan "WASWAS SLOT" memiliki makna denotatif sebagai seruan atau peringatan tentang bahaya atau kekhawatiran terkait perjudian online. Kata "waswas" sendiri merujuk pada keadaan khawatir atau curiga, yang menambah konotasi negatif pada perjudian, sebuah praktik yang dikenal berisiko merusak reputasi individu, apalagi jika dilakukan oleh pejabat publik.

3. Analisis Semiotik Konotatif

Elemen-elemen desain ini membentuk pesan yang lebih dalam tentang moralitas dan kepercayaan publik terhadap pejabat publik yang terlibat dalam praktik perjudian. Mesin slot dalam desain ini, selain sebagai simbol perjudian, juga dapat dilihat sebagai metafora untuk ketidakpastian dan keberuntungan yang acak, menggambarkan situasi yang dapat mempengaruhi nasib seseorang dalam dunia politik dan publik. Penggunaan wajah individu yang berulang pada mesin slot memperkuat konotasi bahwa pejabat tersebut berada dalam posisi yang terus-menerus terkena sorotan dan kecurigaan publik. Meskipun hanya nama Budi Arie yang tersorot dan tidak menyebutkan nama secara langsung yang terlibat, desain ini membangun citra tentang seseorang yang terjebak dalam kontroversi yang sulit dihindari atau disembunyikan.

Selain itu, penggunaan warna biru yang dominan pada elemen teks "WASWAS SLOT" memberikan kesan serius dan menekankan urgensi isu tersebut. Biru sering kali diasosiasikan

dengan kepercayaan, namun dalam konteks ini, warna tersebut digunakan untuk menciptakan kontras yang tajam dengan elemen perjudian yang penuh risiko, memperkuat tema ketidakpastian dan kerusakan reputasi.

4. Peran Tipografi

Tipografi memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan yang kuat kepada audiens. Penggunaan font yang tegas dan besar untuk tulisan "WASWAS SLOT" tidak hanya membuatnya mudah dibaca, tetapi juga memberikan kesan dramatis dan menegaskan peringatan yang ingin disampaikan. Tipografi ini bertindak sebagai elemen visual yang memperkuat kesan tegas dan serius dari tema yang dibahas, yaitu keterlibatan pejabat dalam kegiatan ilegal.

Pemilihan warna biru untuk teks ini juga memperkuat kesan bahwa topik yang diangkat memiliki hubungan dengan isu publik yang membutuhkan perhatian lebih lanjut. Selain itu, font yang digunakan untuk kata-kata ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai simbol dari pesan yang ingin ditegaskan dalam media visual ini, yaitu peringatan dan kecemasan yang timbul dari kontroversi tersebut.

5. Relevansi dengan Isu Sosial

Secara keseluruhan, desain cover majalah Tempo ini menciptakan sebuah narasi visual yang mengarah pada penggambaran pejabat publik yang terjebak dalam perjudian online, sebuah kegiatan ilegal yang berpotensi merusak reputasi dan kredibilitas mereka. Penggunaan elemen-elemen desain yang kuat, seperti gambar mesin slot, wajah tokoh yang berulang, dan tipografi yang menonjol, berfungsi

untuk menekankan pesan yang ingin disampaikan—yaitu adanya keterlibatan seorang pejabat dalam skandal perjudian yang dapat merusak moralitas dan integritas individu tersebut.

Desain ini, dengan pilihan visualnya yang tepat, mengajak audiens untuk merespons dengan perasaan waswas, cemas, dan kritis terhadap moralitas pejabat publik. Ini menjadi kritik sosial yang dipadukan dengan gaya komunikasi visual yang kuat dan mudah dipahami. Pemberian pesan semacam ini melalui desain visual adalah bagian dari upaya media untuk menarik perhatian audiens terhadap isu yang sedang berkembang, sekaligus memberikan peringatan yang jelas terkait dengan dampak dari tindakan pejabat publik yang tidak bertanggung jawab.

6. Persepsi Publik

Cover majalah *Tempo* ini juga memberikan pengaruh terhadap bagaimana publik akan menilai individu yang terlibat dalam isu tersebut. Desain yang digunakan berfungsi untuk memperkuat citra negatif yang sudah terbentuk di media massa, sehingga audiens cenderung melihat individu tersebut dengan kecurigaan dan kehati-hatian. Ini menunjukkan bagaimana desain komunikasi visual tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga dapat membentuk dan mempengaruhi persepsi publik terhadap tokoh atau peristiwa tertentu.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa cover majalah *Tempo* edisi 17 November

2024 menggunakan elemen-elemen desain visual yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan mengenai keterlibatan pejabat publik dalam perjudian online. Melalui analisis semiotik, dapat disimpulkan bahwa desain ini memanfaatkan simbolisme dan tipografi dengan sangat baik untuk membangun narasi yang memicu kekhawatiran publik terhadap moralitas individu yang terlibat dalam kontroversi tersebut. Desain ini berperan penting dalam membentuk persepsi publik dan mengingatkan kita akan pentingnya integritas pejabat publik dalam menjaga citra mereka di mata masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, A. D. (2022). Peran Media Massa dalam Membentuk Opini Publik dalam Konteks Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Transformatif Jupetra*, 1(2), 156–164.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Hardiyanti, S. (2024). Nilai-Nilai Motivasi Kitab "Minhaju At-Tullab" Karya Syekh Ustman Muhammad Sa'id Tungkal Jambi (Semiotika Charles Sanders Peirce). *Meriva: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 1(01), 41-57.
- Kertamukti, R. K., & Nashira, K. Z. (2024). Narasi Budaya dan Ketahanan Komunal: Eksplorasi Makna Simbolik Spanduk Berbahasa Jawa pada Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi*, 19(1), 69-86.
- Nusa, L. (2011). HALAMAN MUKA MAJALAH TEMPO (Studi Analisis isi Perbedaan Halaman Muka Sebagai Representasi Tajuk Utama Majalah Tempo Edisi

- Tahun 1993/1994 dengan Tahun 2009/2010).
- Pramaskara, T. E. (2022). Analisis Semiotika Peirce pada Sampul Majalah Tempo Edisi Jokowi Beserta Bayangan Pinokio. *Jurnal Kajian Jurnalisme*, 5(2), 209-222.
- Prasetyo, K. W. A. (2021, November). Analisis Semiotika Pada Film Pendek Berjudul "Tilik". In *Prosiding Seminar Virtual Fsmr, Isi Yogyakarta* (P. 103).
- Rukiah, Y. (2015). Makna warna pada wajah wayang golek. *Jurnal Desain*, 2(03), 183-194.
- Sudrajat, T., & Rohida, L. (2022, January). Efek Media Massa dalam Pembentukan Opini Publik di Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 4, pp. 519-524).
- Suptandar, J. P. (2018). *Teori dasar desain komunikasi visual*. BUKU DOSEN-1997.
- Wahjuwibowo, I. S (2018). *Semiotika Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media