

JURNAL KAJIAN SENI

VOLUME 09, No. 02, April 2023: 182-193

KAJIAN VISUAL TRANSFORMASI DIGITAL MEDIA KOMPAS MELALUI COVER EDISI NFT-RECONNECTION

Pungky Febi Arifianto^{1*}, Sri Wulandari²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

^{1*}pungkyarifianto.dkv@upnjatim.ac.id

Submitted: 29-08-2022; Revised: 21-03-2023; Accepted: 28-03-2023

ABSTRACT

Kompas as a national news media has been transformed for 57 years in its journey as the “Mandate of the People’s Conscience”. During that time, Kompas has grown from print media and has entered the internet-based digital world following the dynamics of society. As a form of existence and effort on this historical journey, Kompas collaborated with digital artists to make the cover of the e-paper edition 27/6/2022 in NFT (non-fungible token) format. This digital-based cover becomes interesting to analyze because it is a special collaboration to face the virtual digital world that is growing massively. This study attempts to describe a visual study based on the science of visual communication design. This visual meaning reading will use descriptive qualitative visual semiotic analysis with sign-meaning reading using Triadic Sumbo. The study was assisted by using the theory of signs by Charles S. Peirce and codes from Roland Barthes. The results obtained from this study will provide an overview of visual reality based on technological developments and visual culture. How are the codes contained in the visual sign on the cover of the Kompas e-paper able to reveal connotative meanings other than the denotative meaning of the Kompas editor itself. So that reading will enrich the study of visual communication design as a producer of visual signs in the dynamics of society in facing the onslaught of digital products.

Keywords: Kompas, NFT, semiotics, visual communication design, visual studies

ABSTRAK

Kompas sebagai media pemberitaan nasional telah bertransformasi selama 57 tahun dalam perjalanannya sebagai “Amanat Hati Nurani Rakyat”. Selama itu, Kompas telah berkembang dari media cetak dan merambah ke dunia digital berbasis internet mengikuti dinamika masyarakat. Sebagai bentuk eksistensi dan upaya perjalanan sejarah tersebut, Kompas berkolaborasi dengan seniman digital membuat sampul *e-paper* edisi 27/6/2022 dalam format NFT (Non-Fungible Token). Sampul berbasis digital ini menjadi menarik untuk dianalisis karena merupakan kolaborasi khusus menghadapi dunia digital virtual yang semakin berkembang masif. Penelitian ini berusaha memaparkan kajian visual berdasarkan keilmuan desain komunikasi visual. Pembacaan makna visual ini akan menggunakan analisis semiotika visual secara kualitatif deskriptif dengan pembacaan tanda-makna menggunakan Triadik Sumbo. Kajian tersebut dibantu menggunakan teori tanda oleh Charles S. Peirce dan kode-

kode dari Roland Barthes. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini akan memberikan sebuah gambaran akan realitas visual berdasarkan perkembangan teknologi dan budaya visual. Bagaimana kode-kode yang terdapat dalam tanda visual sampul e-paper Kompas mampu mengungkapkan makna konotatif selain makna denotatif dari redaksi Kompas sendiri. Sehingga pembacaan tersebut akan memperkaya kajian desain komunikasi visual sebagai penghasil tanda visual dalam dinamika masyarakat dalam menghadapi gempuran produk digital.

Kata kunci: desain komunikasi visual, Kompas, NFT, kajian visual, semiotika

PENGANTAR

Koran berasal dari Bahasa Belanda “*krant*” atau “*courant*” dari Bahasa Perancis. Dalam perbendaharaan Bahasa Indonesia koran diartikan sebagai lembaran-lembaran kertas yang bertuliskan kabar (berita) dan sebagainya. Koran ini biasanya terbagi menjadi kolom-kolom yang terdiri dari 8-9 kolom yang diterbitkan secara berkala (KBBI). Dalam arti populer koran juga disebut sebagai surat kabar harian karena terbitnya periodik setiap harinya. Sebagai sebuah surat kabar, lembaran ini memiliki fungsi sebagai media informasi dan pembelajaran bagi masyarakat (Kristiana, 2017).

Di tengah gempuran media elektronik berbasis internet, koran masih menjadi pilihan beberapa kalangan dalam mendapatkan informasi yang aktual dan terpercaya. Di lain sisi periodisasi harian tersebut menjadikan nilai informasi yang diperoleh lebih lengkap dibandingkan media elektronik (Farahdiba, 2021). Penggunaan 32 halaman menjadikan informasi yang dijabarkan sebagai sebuah informasi dapat diberitakan lebih mendalam. Sebagai sumber bacaan harian, koran memiliki nilai dan bobot berita yang lebih baik karena terdapat control redaksi di dalamnya. Adapun

kekurangan koran versi traditional ini biasanya hanya sekali baca pada hari itu saja.

Kompas seperti dikutip dalam laman websitenya, menyebutkan telah menjadi bagian dari pemberitaan masyarakat Indonesia selama beberapa dekade. Untuk memfasilitasi pembaca dari seluruh tanah air ataupun warga negara Indonesia di luar negeri yang tidak mendapatkan akses berita, maka Kompas membuat Kompas Online yang mengudara di Internet pada 14 September 1995. Mulanya Kompas Online dengan alamat Kompas.co.id hanya menampilkan replika berita-berita harian Kompas yang terbit pada hari itu. Kemudian untuk memaksimalkan layanan, pada awal tahun 1996 Kompas merubah laman-nya menjadi www.kompas.com. Melalui perjalanan Panjang itu Kompas hadir memberikan pengalaman berselancar di internet dengan memberitakan informasi berita.

Koran harian Kompas melihat suatu dinamika pergeseran percepatan digital yang makin masif sejak adanya Covid-19. Percepatan ini makin santer terdengar setelah Facebook mengumumkan untuk membuat dunia virtual baru bernama Meta. Beberapa dekade terakhir ini dunia virtual atau sering disebut metaverse

ini menjadi perbincangan hangat. Dimana metaverse diprediksi akan mengubah cara berinteraksi manusia dan mengubah budaya sebagai sebuah peradaban manusia. Salah satunya adalah penerapan Non-Fungible Token sebagai sebuah token yang bekerja dalam rantai blok yang dapat dijadikan sebuah kepemilikan resmi untuk keperluan identifikasi dan jual-beli menggunakan uang digital (Torbeni et al., 2022). NFT marak di Indonesia setelah viral dengan penjualan foto pribadi Gozali, seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual UDINUS yang meraup keuntungan hingga milyaran rupiah. Hal ini sontak menjadi perbincangan hangat akan kuatnya dunia digital dalam menghasilkan pundi-pundi uang. Di lain sisi, NFT dimanfaatkan oleh beberapa seniman sebagai sebuah token kepemilikan yang mampu melindungi orisinalitas karya dari pembajakan (Aletha, 2021).

Semangat seniman digital itu dilihat oleh Kompas untuk berkolaborasi menghasilkan karya visual yang mampu menjadi penanda zaman. Bertepatan dengan hari jadi ke 57 tahun, Kompas berkolaborasi dengan seniman Bali bernama Rakajana yang menghiasi halaman cover edisi Kompas Senin (27/6/2022) yang berjudul "*Reconnection*". Kompas meyakini teknologi NFT sebagai pengantar interpretasi publik untuk selalu mengingat, merayakan dan memaknai peristiwa masa lampau. Cover koran dipakai sebagai sarana penyampaian pesan yang mampu mempersuasi, karena cover merupakan perwajahan layaknya *window display*

untuk memamerkan sebuah usaha (Tinarbuko, 2021). Dari pemikiran tersebut, Kompas mengemas ulang kata NFT sebagai istilah baru menjadi anonim dari kata Narasi Fakta Terkurasi (NFT). Diharapkan dengan pembuatan kata dan kolaborasi tersebut, Kompas selalu berupaya memposisikan diri sebagai koran yang tepat menandai tonggak penting dalam sejarah bangsa Indonesia. Sisi lainnya ialah Kompas melalui Narasi Fakta Terkurasi, manusia Indonesia dapat merajut ulang koneksi yang terikat oleh berbagai ingatan kolektif akan peristiwa yang sudah-sudah untuk bisa dilihat masyarakat. Arsip Kompas yang terkurasi dari tahun 1965-2022 dikemas dalam bentuk NFT yang bisa dilihat di nft.kompas.id dan platform Opensea yang bisa dimiliki dengan menggunakan koin digital Ethereum/ETH.

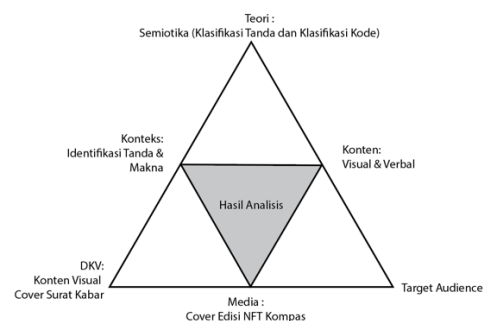
Reconnection digambarkan sang seniman sebagai tokoh yang berasal dari budaya Indonesia, mengenakan kacamata AR (*Augmented Reality*) dengan berbagai penggambaran budaya nusantara dibelakangnya. Penggambaran sampul koran Kompas ini menjadi menarik untuk bisa dikaji berdasarkan keilmuan penulis yakni Desain Komunikasi Visual. Di sisi lain perwajahan sampul koran ini layak untuk dijadikan kajian karena media massa merupakan "penguasa" yang memiliki kuasa dalam menentukan tiap tanda, teks, dan bahasa yang disiarkan (Kristiana, 2017). Sehingga untuk mengamati nilai intrinsik dan ekstrinsik dari cover koran sebagai hasil kolaborasi perancangan visual ini perlu dilihat makna lain atau makna

konotatif menggunakan kajian semiotika sebagai sebuah ilmu dalam membedah tanda. Penelitian menggunakan kajian semiotika digunakan untuk menganalisis tanda yang berupa verbal dan visual untuk menghasilkan makna dari cover koran tersebut.

Teori yang digunakan untuk menganalisis tanda dalam cover menggunakan model analisis semiotika model Charles S. Peirce pada pengklasifikasian tanda dalam ikon, indeks, symbol yang masuk dalam *Representamen*. Klasifikasi tersebut melekat dan direkatkan dalam sebuah objek sehingga *interpretant* menghasilkan makna dari tanda. Kemudian representamen tersebut mengacu pada suatu perwakilan yang mengarah pada sebuah pikiran penulis yang berupa pikiran atau sesuatu yang diluar tanda itu sendiri (Farahdiba, 2021). Hal diluar tanda tersebut mengacu pada suatu asosiasi yang disebut Umberto Eco sebagai sebuah kode. Dalam pengkodean komunikasi visual diatur dalam tataran konvensi terkait dengan latar belakang komunikasi. Kajian ini akan berfokus bagaimana konten visual dalam cover koran tersebut membentuk persepsi dan persuasi yang dialami oleh peneliti. Berger menyatakan bahwa tanda bukan hanya menunjukkan sesuatu yang lain, namun juga sering menunjukkan yang tidak kita sadari (Nofrizaldi et al., 2020).

Sebagai sebuah kajian analisis komunikasi visual, pembacaan kode akan menjadi sebuah tafsir yang sifatnya pluralistik. Sehingga dalam pembacaan satu cover visual ini akan menghasilkan

beribu makna yang berbeda tergantung kode yang dipakai oleh keduanya. Tanda-tanda yang muncul dalam sebuah konten/teks tersebut disebut sebagai pembangkit makna. Dalam konteks keilmuan semiotika hal ini dimaknasi sebagai *the generation of meaning* (Berger, 2010). Keterlibatan kode sebagai sebuah generator tanda akan dilihat dan diklasifikasikan dengan menentukan kode sesuai dengan Teori Roland Barthes. Dalam bukunya yang berjudul *S/Z*, Barthes menyusun klasifikasi kode menjadi 5 bagian, yakni: 1) Kode Hermeneutik /enigma (Teka-Teki), 2) Kode Semantik (Makna Konotatif/penghubung), 3) Kode Simbolik, 4) Kode Proaretik/narasi (Tindakan/Pengalaman), dan 5) Kode Gnomik (Kultural/Budaya) (Barthes, 1975).



Gambar 1. Triadik Sumbo

Pembacaan dan analisis kajian visual pada cover koran ini akan dibantu menggunakan Triadik Sumbo Tinarbuko (Gambar 1). Triadik ini merupakan sebuah teori analisis visual dimana subjek, objek dan teori sebagai bahan kajian akan digunakan dalam mengidentifikasi tanda sehingga menghasilkan makna dalam cover kompas sesuai dengan keilmuan

pengkajian desain komunikasi visual (Tinarbuko, 2017).

PEMBAHASAN

Dalam tulisan ini studi yang akan dipakai menggunakan semiotika dalam mengungkapkan tanda dan makna dalam sampul koran Kompas edisi NFT yang berjudul *Re-Connection*. Cakupan penelitian ini lebih menekankan terhadap pembacaan makna yang berusaha memperlakukan objek kajian sebagai sumber pengamatan yang berpusat pada sudut pandang dan pengalaman peneliti. Sebagaimana diungkapkan oleh Ida Rahman bahwa dalam kajian visual akan memperlakukan objek yang diamati dari sudut pandang peneliti kajian tersebut (Ida, 2001). Disini peneliti bukan saya sebagai pelaku interpretasi namun juga melakukan pemaknaan sampai pemahaman. Hal tersebut mengacu pada tingkat pendidikan dan pengalaman, baik pengalaman secara etis maupun pengalaman secara estetis. Capaian pembacaan makna oleh peneliti disini menjadi penting dikarenakan peneliti merupakan sebagai instrument atau alat penelitian yang menghasilkan sebuah penelitian (Rahmat, 2009).

Analisis visual dalam studi semiotika memerlukan bantuan studi-studi lain sesuai dengan konteks dan konten yang direkatkan dalam sampul koran *Re-Connection* tersebut. Hal ini untuk menghindari bias interpretasi, pemahaman dan pemaknaan serta menghindari subjektivitas dalam penelitian.

Studi Transformasi Digital

Revolusi industri membawa peran besar terhadap perkembangan di seluruh lini lapisan masyarakat, khususnya teknologi digital. Saat ini dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0, dimana era ini menggunakan system dengan bentuk digital yang dibantu dengan jaringan (Gabryelczyk, 2020). System ini memungkinkan para penggunanya saling berkomunikasi secara *real time* memanfaatkan Teknologi Informasi (IT) berupa *CPS*, *Internet of Things* (IoT) dan *IoS*. Penggunaan tersebut selain sebagai alat komunikasi juga dimanfaatkan untuk saling berkolaborasi lintas disiplin ilmu, sehingga membentuk sebuah perubahan massif yang memungkinkan terjadinya sebuah hubungan bukan saja antar manusia namun juga antar mesin dan juga sebaliknya (Zengin et al., 2021). Transformasi digital menyinggung tiga bagian utama organisasi yaitu, pengalaman pelanggan, proses operasional dan model bisnis. (Hill, 2018).

Dalam perkembangannya, revolusi ini menimbulkan sebuah bias komunikasi dengan minimnya kontak fisik dan mendekatkan geografis. Hal ini menjadikan kegiatan manusia kedalam sebuah paradigma baru dimana manusia akan mengalami konversi manual menuju digital sehingga menghasilkan sebuah budaya digital. Dikatakan sebagai sebuah budaya karena didalam jaringan tersebut, masyarakat didalamnya dapat berpikir, berinteraksi, berperilaku dan menyampaikan pendapat dalam kegiatan sehari-hari yang menjadi sebuah

kebiasaan didalamnya. Budaya digital ini akhirnya menjadikan transformasi digital karena dalam praktiknya penerapan budaya digital ini mengarang pada pola pikir (*mindset*) agar mampu mengadaptasi perubahan dan perkembangan dunia digital. Kemudian, perkembangan budaya digital tersebut akan ditentukan oleh kemampuan masyarakat dalam kemampuan memanfaatkan teknologi indomasi dan ilmu pengetahuan didalamnya (Ayu et al., 2022).

Pandemi Covid-19 yang terjadi hampir diseluruh belahan dunia ini mempercepat laju transformasi digital. Hal tersebut mengakibatkan manusia sebagai pelaku budaya memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan internet. Salah satu yang terdampak adalah kelimuan desain komunikasi visual sebagai kelimuan yang berbasis pada pembuatan konten secara audio-visual. Transformasi digital telah menggeser karya desain komunikasi visual untuk mengikuti struktur siber fisik (*cyber phisical sistem*) yang kemudian masuk dalam rancangan cerdas (*smart*) yang memanfaatkan koneksi jaringan berbasis IoT (*internet of thing*) dan komputasi awan (Arifianto, 2022). Sehingga masyarakat pada umumnya dapat menikmati konten desain komunikasi visual namun juga memiliki *value* atau nilai lebih sebagai model bisnis baru, misalnya berupa kepemilikan NFT.

Mengacu dari beberapa studi transformasi diatas, kita dapat melihat bahwa transformasi digital berdampak pada pengelolaan organisasi perusahaan,

dimana hal ini akan meningkatkan waktu interaksi antara produsen kepada konsumen dan sebaliknya dan mampu menjangkau pelanggan dengan tepat sehingga ini menjadi sebuah model bisnis baru. Hal ini yang dimanfaatkan Kompas sebagai produsen informasi publik dalam mendukung partisipasi publik untuk melihat konten kover Kompas sebagai produk desain komunikasi visual dalam bentuk digital, konversi dari cetak kedalam bentuk kepemilikan NFT merupakan salah satu efek dari transformasi digital tersebut.

Studi NFT (Non Fungible Token)

NFT merupakan singkatan dari *Non Fungible Token* yang memiliki arti bahasa Indonesia sebagai arsip dalam bentuk digital yang tidak dapat dipecah sehingga terenskripsi dalam sebuah data tunggal. Secara sederhana NFT merupakan sekumpulan data yang tersimpan dalam sebuah buku besar digital yang dikenal dengan *Blockchain*. Data yang terkumpul dalam *Blockchain* akan dicatat sebagai sebuah aset dalam jaringan bisnis. Aset ini bisa memiliki wujud maupun tidak seperti halnya HKI (Hak Kekayaan Intelektual), baik berupa paten, hak cipta ataupun merk. Karena NFT merupakan sekumpulan data berupa kode-kode maka file arsip ini akan menjadi unik dan berbeda antara satu lainnya. NFT merupakan bagian dari *Blockchain Ethereum* yang merupakan salah satu yang terbesar yang sampai sekarang aktif beroperasi (Noor, 2020).

Blockchain sendiri terdiri atas tiga komponen utama yakni, blok, rantai

dan jaringan. Karena *blockchain* ini memiliki ukuran, periode dan pemicu yang direkam secara terus menerus, seperti melihat pergerakan arsip dari transaksi atau token maka untuk menjalankan seluruh blok tersebut menjadi satu kesatuan dibutuhkan sebuah imbalan dalam menjalankan jaringannya. Sehingga dalam realitasnya *blockchain* ini diberikan imbalan berupa mata uang kripto / digital seperti Bitcoin dan sebagainya (Laurence,2019).

File yang merupakan NFT dapat berisikan informasi berupa kontrak atau sertifikat cerdas yang mengikat dalam sebuah file berupa, gambar, suara, video, ataupun karya tulis. Sehingga dalam hal ini karya berupa file NFT ini memiliki kepemilikan yang jelas yang ketika diperjual belikan. File akan tetap bisa di download secara digital namun kepemilikannya terekam dalam *Blockchain*. Secara sederhana bahwa NFT ini diperjual belikan sertifikat cerdas berupa kepemilikan, namun publik tetap bisa mengakses dan mengundup arsip digitalnya bukan kepemilikannya. Konsep ini mirip dengan mengoleksi karya seni secara tradisional, sebafei contoh siapapun dapat mengoleksi repro poster lukisan Van Gogh berjudul *The Starry Night* namun kepemilikan aslinya hanya ada satu orang atau badan kepemilikan saja.

Kompas melihat peluang dengan melihat popularitas NFT ini dengan berkolaborasi secara digital dengan seniman yang membuat edisi khusus cover korannya. Hal ini juga dapat dijadikan momentum untuk merayakan

transformasi digital sehingga Kompas mampu menghimpun pengalaman pelanggan, melalui proses operasional tersebut sehingga dapat emnjadi model bisnis baru kedepannya.



Gambar 2. Cover Koran Kompas Edisi NFT

Analisis Tanda

Dari keseluruhan teks yang ada sebagai cover koran memunculkan sebuah kode ermeneutik mengenai tema yang dipakai. Hal ini dapat dipecahkan dengan menggunakan kode simbolik,

Tabel 1. Identifikasi tanda pada cover Koran Kompas Edisi NFT

Identifikasi tanda verbal	Kompas, Reconnection, Raka Jana (Gambar 2)
<p>Identifikasi Tanda visual</p>	<p>Ikon: seorang perempuan menggunakan kostum nusantara motif batik Dayak, memakai Prabu Gatotkaca, berkalung Mutiara biru mahkota bali dengan bunga Kamboja berjumlah 12 dan memakai kacamata VR. Puzzle dengan berbagai penggambaran tokoh budaya memakai kostum daerah. Berbagai jenis topeng . topeng jenis malangan Bapang Jayasentika berwarna merah keunguan, Bujang Ganong berwarna merah dan berkumis lebat, Panji Asmoro Bangun, dan boneka Hudoq dari Kalimantan.</p> <p>Indeks: Bahasa tubuh gembira terlihat dari senyuman mengembangkannya. Dua gunung berapi sebagai <i>background</i> dari bendera merah-putih (lambang negara) memiliki makna semangat berapi dalam cincin gunung berapi (<i>archipelago</i>). Indeks selanjutnya refleksi kacamata VR yang digunakan tokoh utama. Indeks mimik topeng totem yang berdiri pundak sebelah kiri tokoh utama. Indeks kuku panjang yang terdapat cincin di jari telunjuk kiri.</p> <p>Simbol: kacamata VR sebagai penggambaran dunia digital virtual. Berbagai macam motif batik Mega Mendung, batik Dayak, Jepara, Kawung, Parang, baik yang dipakai tokoh utama, maupun <i>background</i>. Simbol <i>puzzle</i> yang teratur dan tersusun.</p>

yakni dari Bahasa verbal *reconnection* yang tertampil dalam refleksi kacamata tokoh memberikan penajaman akan sebuah headline Kompas. Re memiliki arti Kembali, sedangkan *connection* memiliki arti koneksi, sehingga dapat diartikan sebagai Kembali terkoneksi. Pembuatan tema ini dapat dilihat dengan melihat kode semantik pada *background* poster. Terdapat penggambaran puzzle yang terdiri dari portrait suku-suku yang ada di Indonesia. Puzzle tersebut beberapa terhubung atau terkoneksi. Kompas sebagai media nasional menyatukan berbagai latar belakang budaya dalam menyikapi pemberitaan seluruh Indonesia agar bisa dibaca oleh pembaca di seluruh dunia. Re-connection juga dapat menjadi gambaran Kompas sebagai media penyebar semangat baik sebelum dan pasca pandemik Covid-19. Meskipun belum diputuskan sebagai endemik, nyatanya dengan pandemik ini juga

menjadi percepatan digitalisasi di seluruh dunia ikut berkembang. Data verbal selanjutnya terdapat dalam kacamata *Virtual Reality*nya dengan tulisan Raka Jana. Penggunaan tulisan pada samping kacamata dapat dipecahkan pada aspek Kode proairetik. Penggunaan nama pada frame samping kacamata dapat diasosiasikan sebagai sebuah merek. Kode proairetik mengarah pada aspek pengalaman, dalam pengalaman penulis merk ini diasosiasikan sebagai sebuah identitas pembuat. Dari asas tersebut dapat dikatakan bahwa Raka Jana ini sebagai pencipta kacamata, jika direkatkan dengan konteks penelitian ini maka Raka Jana merupakan si pembuat karya visual *Re-Connection*.

Re-connection juga menjadi kata yang merujuk kepada persatuan Indonesia. Hal ini bisa dilihat dari kebudayaan (gnomic) yang melekat pada badan karakter tersebut. pakaian

yang dipakai mencerminkan artefak berbagai suku yang ada di Indonesia. Baju yang dipakai merupakan memiliki motif yang mengarah pada pemakaian baju adat Dayak Kalimantan. disisi lain, penggunaan motif batik Mega Mendung, batik Jepara, batik Kawung dan batik Parang merepresentasikan masyarakat Jawa sebagai *background* dari tokoh utama. Motif tersebut dapat mengarah pada pembentukan kode narasi yang memberikan pemahaman kita bahwa batik itu tidak hanya di Jawa saja tapi Kalimantan juga memiliki motif batik Dayaknya. Batik merupakan Warisan Budaya Tak benda yang diakui UNESCO sebagai kebudayaan asli Indonesia. Sehingga secara kode simbolik, batik dalam gambar ini merupakan representasi kebudayaan Indonesia yang diakui oleh dunia. Dalam kode semantik yang didapat dari beberapa aspek tersebut dapat dikatakan bahwa, pemakaian motif batik dalam penokohan tersebut ingin menjelaskan lebih dalam bahwa suatu kebanggaan Indonesia dan mencintai produk-produk buatan dalam negeri ditengah maraknya gempuran kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia.

Penggambaran budaya Indonesia juga terdapat pada karakter topeng-topeng dan karakter boneka yang ada di sisi tangan kiri karakter. Penggunaan topeng tersebut mengacu pada kode proairetik si penulis bahwa topeng ini berasal dari Malang yang merupakan asal kelahirannya. Aspek ini membawa pada kode kebudayaan dibelakangnya, ciri indeksikal berwarna merah

keunguan, hidung besar yang panjang, alis tegak menjulang dan senyuman yang terlihat gigi yang tegas merupakan penggambaran dari topeng malangan yang bernama Bapang Jayasentika. Pada topeng selanjutnya terdapat indeksikal visual berwarna hijau, berkumis melengkung, alit tipis dan senyum mesem yang terlihat giginya merupakan perwujudan dari topeng Panji Asmoro Bangun. Sedangkan karakter topeng yang terakhir memiliki ciri indeksikal rambut acakan, kumis lebar menjuntai, berwarna merah gelap, memiliki hidung panjang yang meruncing, serta mata kecil yang melebar merupakan perwujudan dari topeng Bujang Ganong. Ketiga topeng tersebut merupakan salah ketiga dari banyaknya karakter dari cerita penokohan lakon Panji di tanah Jawa yang proses pembuatannya terkenal di wilayah Malang Raya. Dalam kode kebudayaan topeng ini memiliki fungsi sebagai alat untuk menutup wajah penari sebagai bentuk penyamaran agar dapat berkomunikasi dengan roh leluhur untuk mengharapkan kesuburan. Karakter boneka Hudoq terdapat dalam indeksikal mata yang melotot, topi dari bulu, menggunakan baju dari daun-daunan. Penjelamaan Hudoq menjadi sebuah ikon dalam penokohan budaya Dayak juga dapat diasosiasikan sebagai penolak bala atau bencana. Dalam kode kebudayaan, Hudoq merupakan simbolisasi dari tarian daerah yang digunakan masyarakat Kalimantan utamanya sebagai pengusir hama pangan. Dari penggambaran kebudayaan Indonesia yang diletakkan disamping kiri penokohan tersebut

diperoleh kode semantik bahwa Indonesia menghormati nilai adiluhung dari warisan budaya yang ditinggalkan sebagai sebuah artefak kesenian yang harus dilestarikan. Pelestarian ini menjadi cerminan kepada generasi muda untuk selalu bisa membawa kebudayaan daerah dalam setiap sendi kehidupan dari gempuran budaya luar yang begitu masif.

Dilihat dari aspek simbolik, penokohan avatar sebagai karakter utama merupakan sebuah ikon dari persatuan Indonesia. Hal ini dilihat dari indeks atas bendera merah putih yang ada di atas kepala tokoh tersebut. Penggambaran bendera yang diletakkan diantara dua gunung diasosiasikan sebagai sebuah puncak kesuksesan. Dalam kode gnomonic, bendera yang disematkan di atas gunung merupakan bentuk perjuangan dan kecintaan terhadap alam dan negara Indonesia. Hal ini menciptakan sebuah kode narasi bahwa setelah berjuang melawan pandemik dan gempuran inflasi dunia, Indonesia nyatanya dapat merasakan pembangunan infrastruktur khususnya di bidang percepatan digitalisasi. Kalimat bersakit-sakit dahulu bersenang-senang kemudian nyatanya pas untuk menjadi penggambaran yang membawa Indonesia menjadi negara yang stabil dari segi ekonomi dibandingkan dengan negara lainnya. Kode simbolik lainnya yakni penggambaran Gunung berapi merupakan citra diri dari kepulauan Indonesia sebagai bagian dari cincin api dunia, meskipun berbahaya dia memiliki keunggulan dalam menyuburkan tanah

sebagai sumber kehidupan. Bunga-bunga kamboja merupakan representasi dari kebudayaan Bali. Ditinjau dari aspek kode kebudayaan dan kode simbolik, kebudayaan bali yang terkenal seantero dunia lebih dikenal sebagai negara sendiri. Keunggulan Bali dalam menjaga kebudayaannya membuat Indonesia sebagai negara yang membawahi Bali juga menjadi dikenal oleh masyarakat dunia. Penggunaan ornamen mahkota Bali juga dapat dilihat dari kode simbolik atas penciptanya. Diketahui dalam latar belakang permasalahan bahwa Raka Jana merupakan seniman digital yang berasal dari Bali. Hal ini menjadi kode proairetik dari pengalaman visual dan estetis pencipta karya itu sendiri sebagai warga asli Bali.

KESIMPULAN

NFT (*Non Fungible Token*) sebagai tema besar cover Kompas edisi ulang tahun ke 57 di modifikasi menjadi Narasi Fakta Terkurasi. Penggunaan modifikasi ini merupakan komunikasi visual Kompas yang memosisikan koran sebagai tonggak penting sejarah bangsa. Saat ini, NFT dikenal sebagai produk digital yang dipakai oleh sejumlah orang sebagai sebuah aset digital yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Selain itu NFT dapat menjadi sarana kekayaan intelektual yang dilindungi dalam sebuah jaringan teknologi *blockchain*. Kolaborasi dengan seniman digital menjadi sebuah upaya Kompas dalam memosisikan diri sebagai koran yang menjadi kawan dalam perubahan. Perubahan *platform* digital ini kemudian dikembangkan

menjadi narasi visual yang terangkum dalam cover Kompas edisi NFT.

Dilihat dari ketiga tanda visual pada aspek ikonitas, indeksikal dan simbolitas, Sampul atau cover koran Kompas edisi NFT yang berjudul *Reconnection* ini memberikan memiliki makna denotatif sebagai media komunikasi visual untuk media informasi tema Kompas, identifikasi kebudayaan lokal Indonesia dan media persuasif dalam menarik perhatian konsumen. Selanjutnya makna konotatif dalam aspek visual cover ini menggambarkan akan kekayaan kebudayaan Indonesia. Aspek simbolik dan kebudayaan yang kental menjelaskan Keberagaman ras, suku dan agama yang ada di Indonesia memberikan kekuatan dalam kemajemukan berbangsa dan bernegara. Penggunaan tanda verbal berupa kata *reconnection* dipahami sebagai Bahasa asing dari Bahasa Inggris yang memiliki arti Kembali Terhubung. Sebagai penggunaan bahasa asing maka poster ini dapat diasosiasikan menyampaikan pesan secara global namun dengan tampilan lokal.

Setelah dilakukan analisis menggunakan lima kode generator tanda oleh Barthes didapatkan makna secara konotatif. Tanda visual yang terjalin membentuk kode 1) kode hermeneutik atau enigma (teka-teki), 2) kode semantik (makna konotatif/penghubung), 3) kode simbolik, 4) kode proaretik/narasi (tindakan/pengalaman), dan 5) kode gnomik (kultural/budaya). Kode tersebut terbentuk melalui pengalaman visual dan estetis penulis. Hasil analisis visual menghasilkan makna konotatif bahwa

cover tersebut merupakan resistensi pencipta dalam membentengi kebudayaan luar dengan gambaran kebudayaan Indonesia. Gempuran budaya luar digambarkan dengan tanda visual berupa kacamata *Virtual Reality*. Sedangkan gambaran resistensinya menggunakan tokoh utama yang menggunakan pakaian adat daerah Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aletha, N. O. (2021). Memahami Non-Fungible Tokens (NFT) di Industri CryptoArt. *Center for Digital Society*, 1–18. <https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/2022/01/07/80-cfds-case-study-understanding-non-fungible-tokens-nft-in-cryptoart-industry/>
- Arifianto, P. F. (2022). Pendidikan Desain Komunikasi Visual dalam Era Society 5.0. *DeKaVe*, 15(1), 37–45. <https://doi.org/10.24821/dkv.v15i1.6167>
- Ayu, I. W., Zulkarnaen, Z., & Fitriyanto, S. (2022). Budaya Digital Dalam Transformasi Digital Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Lokal*, 5(1), 20–25. <https://doi.org/10.58406/jpml.v5i1.922>
- Barthes, R. (1975). *S/Z: An Essay* (R. Miller (ed.); Translated). Hill and Wang.
- Berger, A. A. (2010). Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer (D. Mariantio (ed.); 1st ed.). Tiara Wacana Yogya.
- Farahdiba, A. (2021). Analisis Semiotika Cover Story Koran Tempo Edisi 15 Oktober 2020 “Jalan Terus.” *JRK*

- Pungky Febi Arifianto, Sri Wulandari, Kajian Visual Transformasi Digital Media Kompas melalui Cover Edisi NFT-Reconnection (*Jurnal Riset Komunikasi*), 12(2), 30. <https://doi.org/10.31506/jrk.v12i2.11985>
- Gabryelczyk, R. (2020). Has COVID-19 Accelerated Digital Transformation? Initial Lessons Learned for Public Administrations. *Information Systems Management*, 37(4), 303–309. <https://doi.org/10.1080/10580530.2020.1820633>
- Hill, L. A. (2018). Digital Transformation: A Roadmap for Success. *NTT Data*, 1–68. <https://us.nttdata.com/en/-/media/assets/white-paper/digital-transformation-roadmap-whitepaper.pdf>
- Ida, Rachmah. 2001. Ragam Penelitian Isi Media Kuantitatif dan Kualitatif. Dalam Burhan Bungin. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, hlm. 144-152. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kristiana, N. (2017). Tinjauan Tata Letak Surat Kabar Harian Lokal (Analisis Isi Dan Hierarchi). *DeKaVe*, 9(2), 54–66. <https://doi.org/10.24821/dkv.v9i2.1764>
- Laurence T. (2019). *Blockchain for dummies* (2nd ed.). John Wiley & Sons. Retrieved March 27 2023 from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2095491>.
- Nofrizaldi, N., Arifianto, P. F., & Pertiwi, E. G. (2020). Analisis Tanda Visual Dalam Tagar Corona Art Museum. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(1), 42–49. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v4i1.614>
- Noor, M. U. (2020). *NFT (Non- Fungible Token) ; Masa Depan Arsip Digital ? Atau Hanya Sekedar Buble? 21(1)*, 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. In *Journal Equilibrium: Vol. 5 No. 9* (pp. 1–8). yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf
- Tinarbuko, S. (2017). Semiotika Tanda Verbal dan Tanda Visual Iklan Layanan Masyarakat. *Panggung*, 26(2). <https://doi.org/10.26742/panggung.v26i2.175>
- Tinarbuko, S. (2021). Perancangan dan Pengkajian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Torbeni, W., Putu, N., Lestari, E. B., Komang, I., & Putra, A. M. (2022). Mengenal Nft Arts Sebagai Peluang Ekonomi Kreatif Di Era Digital. *Online) SENADA*, 5, 342–357. <http://senada.idbbali.ac.id>
- Zengin, Y., Naktiyok, S., Kaygın, E., Kavak, O., & Topçuoğlu, E. (2021). An investigation upon industry 4.0 and society 5.0 within the context of sustainable development goals. *Sustainability (Switzerland)*, 13(5), 1–16. <https://doi.org/10.3390/su13052682>
- <https://nft.kompas.id/edition/indonesia-57-peristiwa> diakses pada tanggal 10 juli 2022