

Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce pada Sampul Buku “Seri Kenali Emosi” Tentang Anak

Hestia Rachmat Nunciata Lubis¹, Yosef Yulius² dan Rheina Anastasia Putri³

^{1, 2, 3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri, Jl. Jend. Sudirman Km. 4, No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang 30129

Email Korespondensi: hestia_dkv@uigm.ac.id¹

Email: yulius_dkv@uigm.ac.id², putri123@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to analyze the meaning and representation of emotions depicted on the covers of the “Seri Kenali Emosi” (Know Your Emotion Series) books, published by Tentang Anak. Adopting Charles Sanders Peirce’s semiotic approach, the study systematically analyzes the visual and textual signs present. The study’s core data consists of four specific book covers from the series, all release on July 23, 2022, a date chosen to align with National Children’s Day. Data collection involved both direct observation of these physical book covers, yielding concrete primary data, and a comprehensive literature review, where of relevant scholarly sources like books, journals, theses, and relevant websites. The analyzes involved identifying and categorizing visual and textual elements on each cover into Peirce’s three sign categories: icons (signs physically resembling their object), index (signs with a direct causal or existential links), symbols (signs whose meaning is based on convention). By applying this detailed semiotic analysis, this study investigates how three specific sign types work together to communicate complex emotional messages. The findings are expected to provide a comprehensive understanding of the semiotic strategies used in children’s book cover design, especially in depicting and communicating various emotional nuances effectively to young audiences and their parents.

Keywords: Semotics, Charles Sanders Peirce, Book Cover, Children Picture Book, Visual Communiation Design

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji makna dan representasi emosi pada sampul buku “Seri Kenali Emosi” yang diterbitkan oleh Tentang Anak. Kajian ini mengadopsi pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, yang memungkinkan analisis sistematis terhadap tanda-tanda visual dan tekstual. Data penelitian ini berupa empat sampul buku dari seri tersebut, yang diluncurkan pada 23 Juli 2022, bertepatan dengan momen Hari Anak Nasional. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengamati secara langsung empat sampul buku untuk memperoleh data primer yang solid, serta studi kepustakaan yang komprehensif dengan menelaah berbagai sumber ilmiah seperti buku, jurnal, skripsi dan situs web yang relevan. Analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi dan mengelompokkan elemen visual dan tekstual pada setiap sampul buku berdasarkan tiga kategori tanda Peirce, *icon* yaitu tanda yang memiliki kemiripan fisik dengan objeknya, *index* yaitu tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat atau keberadaan dengan objek, dan *symbol* yaitu tanda yang maknanya terbentuk dari konvensi atau kesepakatan). Dengan menerapkan analisis ini, penelitian ini berupaya mengungkapkan bagaimana kombinasi ketiga tanda tersebut secara efektif mengomunikasikan pesan-pesan emosional yang kompleks. Hasil penelitian ini memberikan pemahaman komprehensif

mengenai strategi semiotika yang diterapkan dalam desain sampul buku anak, khususnya dalam menggambarkan dan menyampaikan berbagai nuansa emosi secara efektif kepada target audiens anak dan orang tua.

Kata Kunci: Semiotika, Charles Sanders Peirce, Sampul Buku, Buku Cerita Bergambar, Desain Komunikasi Visual

PENDAHULUAN

Perkembangan fisik dan mental anak, khususnya kesehatan dan literasi emosi, merupakan fondasi penting dalam membangun generasi berkualitas dan masa depan bangsa, sehingga memerlukan kolaborasi dari keluarga, sekolah, dan pemerintah. Bukti terbaru menunjukkan bahwa aktivitas membaca *picturebook* dapat memperkaya kosakata emosi anak sekaligus memberi kesempatan untuk berlatih strategi regulasi emosi melalui narasi visual dan verbal yang terarah (Farrar, et al., 2024:996-997). Studi korpus besar tentang pembacaan *picturebook* menemukan bahwa buku anak mampu menghadirkan frekuensi dan keragaman kosakata emosi yang tinggi, yang relevan bagi pemupukan literasi emosi sejak dini (Green & Sun, 2025:13). Eksprerimen lain memperlihatkan bahwa sesi membaca *picturebook* juga dapat mendukung penggunaan strategi regulasi emosi pada anak usia prasekolah (Schoppmann et al., 2023:14-15).

Gangguan mental pada anak-anak semakin mendapat perhatian global dalam dekade terakhir karena dampaknya yang luas terhadap kesehatan masyarakat. Kajian global menegaskan bahwa masalah ini berkaitan erat dengan penderitaan, gangguan fungsi, stigma, diskriminasi, bahkan risiko kematian dini (Patel et al., 2007:1302-1306). Sejalan dengan itu, Wakschlag et al, menegaskan bahwa gangguan mental pada anak usia dini merupakan salah satu penyebab disabilitas di seluruh dunia, dengan dampak signifikan terhadap kualitas hidup dan risiko jangka panjang, sehingga urgensi pencegahan dan intervensi sejak usia dini semakin ditekankan (Wakschlag et al., 2019:539-541). Studi implementatif terbaru oleh Partee et al, memperkuat argumen ini dengan menunjukkan bahwa konsultasi kesehatan mental di lingkungan prasekolah krusial untuk mendukung fungsi belajar, hubungan sosial, serta mencegah menginalisasi akibat stgma. Dengan demikian literatur internasional maupun nasional sama-sama menegaskan pentingnya pendekatan komprehensif yang meninternalisasikan keluarga, sekolah, dan kebijakan publik untuk membangun fondasi kesehatan mental yang sehat sejak usia dini (Partee et al., 2023:2-3).

Nurjannah menyatakan bahwa perkembangan sosial dan emosi yang baik memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi lebih mudah dengan teman sebaya dan belajar secara efektif, serta terlibat dalam berbagai aktivitas di lingkungan sosial mereka (Nurjannah, 2017:51). Namun, anak-anak tidak secara otomatis terampil dalam mengelola emosi. Kemampuan ini mereka peroleh melalui proses belajar dari lingkungan terdekat seperti keluarga, sosial, dan beragam media yang mereka akses. Menurut Supratman, media adalah bentuk dan saluran yang

dipakai untuk menyajikan informasi. Media juga bisa didefinisikan sebagai perantara yang mengalirkan informasi dari sumber ke penerima (Supratman, 2019:1). Menurut Putra dan Ilhaq, media adalah format penyajian informasi, baik dalam bentuk elektronik maupun cetak (Putra & Ilhaq, 2021:87). Yulius dan Pratama Putra menyatakan bahwa media desain komunikasi visual umumnya berfungsi sebagai alat komunikasi. Media ini tersusun dari elemen visual seperti gambar (ilustrasi), warna, huruf, dan tata letak, yang disajikan dalam berbagai bentuk seperti media visual cetak, digital, atau audio visual (Yulius & Pratama Putra, (2021):112). Media edukatif yang efektif dan menarik, seperti buku cerita bergambar, menjadi esensial untuk memfasilitasi proses pembelajaran anak dalam mengenali dan mengelola emosi.

Dalam kerangka Desain Komunikasi Visual (DKV), *picturebook* dipahami sebagai media multimodal yang menyatukan teks, ilustrasi, tipografi, tata letak, dan isyarat visual lain untuk memandu pemaknaan (Cheng et al., 2025:3-4). Konsep ini paling relevan untuk anak balita hingga prasekolah (1-5 tahun), yang menurut psikologi perkembangan masih berada dalam tahap *praoperational* (Piaget). Pada usia ini, anak belajar melalui representasi *symbolik* sederhana (gambar, warna, bentuk), sehingga multimodalitas *picturebook* membantu membangun dasar literasi visual. Literatur terkini menekankan pentingnya literasi visual, yakni kemampuan membaca dan merancang pesan melalui relasi kata dan gambar (Serafini, 2024:239-241). Bagi anak prasekolah, relasi ini valid karena mereka belum fasih membaca teks panjang, mereka lebih banyak mengandalkan ilustrasi, *iconografi* sederhana, dan kata-kata dasar untuk memahami cerita dan emosi. Dengan demikian, studi literasi visual pada *picturebook* memang pakung sesuai ditujukan untuk anak usia dini (3-6 tahun), ketika transisi dari pemahaman visual menuju teks mulai terbentuk.

Dari sisi teori, semiotika Charles Sanders Peirce dengan triadik *icon*, *index*, dan *symbol* tetap menjadi kerangka rujukan utama untuk mengurai relasi tanda-objek-interpretasi pada artefak visual (Chandler, 2007). Kerangka ini telah digunakan luas pada berbagai media seperti iklan, antarmuka digital, hingga media edukatif. Perkembangan terkini juga memperkaya pemahaman tentang dimensi ideologis, interpretatif, serta peran representasi diagramatik dalam pemaknaan tanda (Thellefsen & Friedman, 2023:12-13). Kerangka ini sangat relevan untuk menganalisis media anak, sebab anak usia dini lebih responsif terhadap *icon* (misalnya wajah sedih yang mirip kenyataan) dan *index* (air mata = tanda menangis) sebelum mereka benar-benar memahami *symbol* (kata “sedih”). Dengan begitu, penggunaan teori Peirce sah untuk kelompok usia balita hingga prasekolah karena kemampuan mereka dalam membaca tanda berkembang bertahap dari kongkret (*icon*) ke abstrak (*symbol*).

Sejalan dengan itu, penelitian tentang asosiasi warna-emosi memperlihatkan adanya asosiasi warna-emosi yang konsisten, misalnya kuning dengan gembira, biru atau abu-abu dengan sedih (Jonauskaite & Mohr, 2025:2-

3). Temuan ini memiliki validitas kuat untuk kajian anak usia prasekolah (3-5 tahun), karena di rentang usia ini anak sudah mampu menghubungkan warna dengan keadaan emosional dasar. Faktor kecerahan/saturasi serta konteks budaya juga ikut mempengaruhi pemaknaan, sehingga analisis warna pada sampul buku anak usia dini memang dapat digunakan sebagai indikator semiotik yang signifikan.

Tentang Anak sebagai penerbit sekaligus *platform* yang fokus pada tumbuh kembang anak, menghadirkan *boardbook* “Seri Kenali Emosi” dengan pendekatan yang mengedepankan aspek edukasi dan psikologi anak. Puspita menjelaskan bahwa kemampuan mengenali emosi diri merupakan dasar kecerdasan emosional, yaitu ketika anak mampu mengidentifikasi emosi yang sedang ia rasakan. Oleh karena itu, anak-anak perlu dilatih sejak dini untuk mengenal berbagai jenis emosi yang mereka alami (Puspita, 2019:89). Ada empat jumlah buku yang diterbitkan pada seri ini, dan setiap buku berfokus pada satu emosi tertentu yaitu marah, sedih, senang dan takut. Pendekatan ini menghindari kebingungan dan memungkinkan anak untuk fokus pada satu konsep emosi. Inti dari seri ini adalah untuk membantu anak mengenali, menamai, memahami dan mem-validasi empat emosi dasar yang diperkenalkan dalam seri ini. Target Audience dari seri buku ini merupakan balita (1-3 tahun) hingga pra-sekolah (3-5 tahun). Pembuatan buku seri “Kenali Emosi” oleh Tentang Anak melibatkan sebuah tim kolaboratif yang menggabungkan keahlian dari berbagai bidang (psikolog anak, dokter spesialis anak, penulis buku anak dan ilustrator) untuk memastikan konten yang akurat, relevan, dan menarik bagi anak-anak. Berkat kolaborasi antara penulis, ilustrator, dan para ahli seperti dokter anak, psikolog anak, serta praktisi anak usia dini memastikan bahwa *picturebook* seri “Kenali Emosi” tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga didukung oleh dasar ilmiah yang kuat dan relevan untuk mengembangkan kecerdasan emosional anak.

Penelitian berjudul “Retorika dan Elemen Desain dalam Buku Pengenalan Emosi Anak “The Color Monster” oleh RR Annisa Rarasati dan Inne Chaysalina mengenai buku *The Color Monster* karya Anna Llenas banyak dikaji dalam konteks literasi emosi anak, salah satunya dengan pendekatan retorika visual dan elemen desain. Studi ini menekankan bagaimana representasi emosi dapat dipahami melalui perangkat visual seperti warna, tekstur, dan tata letak. Warna dianggap memiliki fungsi retorik karena mampu membangkitkan perasaan tertentu pada pembaca anak, misalnya biru yang diasosiasikan dengan kesedihan atau merah dengan kemarahan. Ilustrasi yang berbasis teknik kolase juga memberikan efek kedekatan emosional karena anak dapat merasakan “kekacauan” sekaligus “penataan ulang” emosi melalui visual. Tata letak halaman yang teratur setelah bagian awal yang kacau menyimbolkan proses regulasi emosi, dari kondisi emosional yang tidak stabil menuju keteraturan. Dengan demikian, penelitian ini menyoroti bagaimana retorika visual berfungsi sebagai sarana pedagogis yang membantu anak mengenali sekaligus mengelola emosi.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus- November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I3.5605 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Namun demikian, analisis lebih banyak menekankan fungsi warna dan bentuk secara retorik tanpa menggunakan kerangka semiotik yang lebih sistematis, sehingga hubungan antara tanda visual dengan makna emosi belum dipetakan pada level *icon*, *index*, dan *symbol*.

Berbeda dengan *The Color Monster*, penelitian oleh Chykit Gebby Nabella berjudul Analisis Semiotik Buku Cerita Bergambar “Gambar Lucu Mika”: Pendidikan Literasi Digital lebih menekankan aspek semiotika dalam konteks lokal Indonesia. Studi ini menggunakan kerangka semiotika, baik Barthes maupun kombinasi dengan Peirce, untuk menganalisis representasi humor dan emosi dalam kehidupan sehari-hari anak. Fokus utamanya adalah pada ekspresi wajah, gerakan tubuh, serta letak budaya yang dihadirkan melalui ilustrasi. Ekspresi wajah tokoh Mika berfungsi sebagai *icon* emosi, gerakan bentuk sapaan mengikat makna sosial yang berlaku. Humor yang ditampilkan dalam ilustrasi membantu anak menurunkan resistensi terhadap topik emosi, sehingga lebih mudah menerima pesan moral atau regulasi emosi. Penelitian ini memperlihatkan bahwa konteks budaya lokal memiliki pengaruh besar dalam penyampaian makna visual pada anak. Akan tetapi, kelemahannya adalah fokus analisis masih terbatas pada satu judul buku dan tidak menunjukkan konsistensi tanda visual dalam karya berseri, sehingga generalisasi hasil penelitian menjadi terbatas.

Penelitian lain yang menjadi rujukan adalah jurnal penelitian berjudul analisis semiotika pada poster film “Inside Out”. Film animasi produksi Pixar ini menempatkan emosi sebagai tokoh utama sehingga objek menarik untuk dikaji semiotika visual. Analisis poster film menunjukkan bahwa strategi warna, tipografi, dan pose karakter digunakan untuk membangun asosiasi cepat antara tokoh dan emosi tertentu. Misalnya, tokoh Joy diwarnai kuning cerah untuk melambangkan kegembiraan, sementara Sadness ditampilkan dengan dominasi warna biru untuk memperkuat asosiasi kesedihan. Poster film ini juga menggunakan prinsip *anchorage* Barthes, di mana teks *tagline* memperkuat makna visual agar selaras dengan pesan promosi film. Dengan demikian, semiotika digunakan untuk menganalisis strategi komunikasi bisual dalam konteks *branding* dan promosi komersial. Meski demikian, penelitian ini berbeda konteks dengan buku anak edukatif karena tujuan utamanya adalah persuasi komersial, bukan literasi emosi, sehingga hasilnya tidak serta merta dapat dijadikan pedoman dalam perancangan cerita buku bergambar untuk anak.

Selain itu literatur berjudul “Memahami Ekspresi Emosional Melalui Bahasa Visual Dalam Buku Cergam Anak “Little Grey” oleh Diani APsari dan Wibisono T. G. S. mengenai pendidikan literasi digital dan buku cerita bergambar *Little Grey* juga memberikan kontribusi penting. Penelitian ini membahas bagaimana anak dapat memahami ekspresi emosional melalui bahasa visual yang sederhana seperti garis, bentuk, ruang negatif, dan warna. Misalnya, garis patah sering diasosiasikan dengan ketegangan atau ketakutan,

sementara garis melengkung menimbulkan kesan tenang, Ruang negatif yang luas dapat memunculkan perasaan sepi atau sedih, sedangkan ruang yang padat mengisyaratkan suasana ramai dan penuh emosi. Studi ini juga menekankan pentingnya literasi digital, di mana peran orang tua dan pendidik adalah memediasi interpretasi visual anak agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam membaca tanda. Dengan demikian, literatur ini memperlihatkan bahwa pemahaman emosi tidak hanya lahir dari *icon* atau *symbol* konvensional, melainkan juga dari kualitas formal bahasa visual. Namun, kelemahan penelitian ini adalah sifatnya yang lebih konseptual dibandingkan operasional, karena tidak menyediakan protokol analisis tanda yang rinci maupun metode penilaian yang dapat direplikasi.

Dari keempat penelitian tersebut dapat dilihat adanya benang merah bahwa warna, bentuk, dan *symbol* visual merupakan kanal utama dalam menyampaikan emosi kepada anak. Baik studi mengenai *The Color Monster*, Gambar Lucu Mika, poster *Inside Out*, maupun *Little Grey*, semuanya sepakat bahwa representasi visual merupakan jembatan penting antara dunia emosi visual dan pemahaman anak. Akan tetapi, pendekatan teoretis yang digunakan masih didominasi oleh retorika visual dan semiotika Barthes, sementara penggunaan kerangka semiotika Peirce yang lebih komprehensif masih jarang dioperasionalisasi secara sistematis. Selain itu, fokus objek penelitian sebelumnya cenderung pada isi cerita bergambar atau media promosi, bukan pada sampul buku yang justru merupakan titik awal interaksi anak dengan buku.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna dan representasi emosi pada sampul buku anak “Seri Kenali Emosi” terbitan Tentang Anak dengan menggunakan kerangka semiotika Charles Sanders Peirce secara operasional, sehingga dapat mengungkap bagaimana *icon*, *index*, dan *symbol* bekerja secara konsisten dalam membangun pesan emosional pada elemen visual dan tekstual sampul. Penelitian ini diharapkan menghasilkan pemahaman yang lebih sistematis mengenai strategi komunikasi visual pada sampul buku anak serta menyajikan kontribusi praktis berupa pedoman bagi desainer dan penerbit dalam merancang sampul yang efektif menyampaikan nuansa emosi kepada anak maupun orang tua.

Berdasarkan latar belakang, kajian literatur, serta tujuan penelitian, rumusan masalah dalam penelitian ini terletak pada bagaimana sampul buku “Seri Kenali Emosi” terbitan Tentang Anak merepresentasikan emosi melalui elemen visual dan tekstual. Selama ini penelitian terdahulu lebih banyak menitik beratkan analisis pada isi cerita bergambar atau media promosi, sementara sampul sebagai titik awal interaksi anak dan orang tua dengan buku anak belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Oleh karena itu, permasalahan utama yang ingin dijawab adalah bagaimana *icon*, *index*, dan *symbol* menurut kerangka semiotika Charles Sanders Peirce dihadirkan dalam desain sampul buku, serta bagaimana kombinasi ketiga kategori tanda tersebut membentuk pesan

emosional yang dapat dipahami target audiens. Selain itu, penelitian ini juga merumuskan persoalan mengenai sejauh mana konsistensi visual antar-sampul dalam satu seri mampu membangun identitas emosional yang kohesif dan memperkuat fungsi sampul sebagai media komunikasi visual dalam konteks literasi emosi anak.

Penelitian ini berkontribusi pada bidang Desain Komunikasi Visual dengan tiga sumbangsih utama. Pertama, memberikan pemetaan sistematis *icon*, *index*, *symbol* pada sampul *picturebook* anak sebagai perangkat analisis yang replikabel. Kedua, mengintegrasikan bukti empiris terbaru mengenai asosiasi warna dan emosi ke dalam analisis semiotika visual. Ketiga, menawarkan kerangka evaluasi praktis berupa kriteria penilaian desain sampul, kejelasan emosi, dan konsistensi kode warna, keterbacaan tipografi, serta kesesuaian dengan audiens anak usia dini, yang bermanfaat bagi ilustrator, desainer, penerbit, dan pendidik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memperkaya literatur akademik sekaligus menghadirkan dampak praktis pada pengembangan *picturebook* anak di Indonesia.

Literatur menunjukkan efektivitas visual (warna, ilustrasi, tipografi, tata letak) dalam memediasi emosi, namun kajian masih berfokus pada isi *picturebook* atau media promosi dan belum mengoperasionalkan kerangka Peirce secara sistematis pada sampul serta konsistensi lintas judul dalam seri lokal. Oleh sebab itu, penelitian ini memusatkan analisis pada empat sampul “Seri Kenali Emosi” untuk memetakan *icon*, *index*, *symbol* per elemen desain dan menguji konsistensi sistem tanda, sekaligus menyusun rekomendasi desain sampul yang sesuai audiens anak 1-5 tahun.

METODE

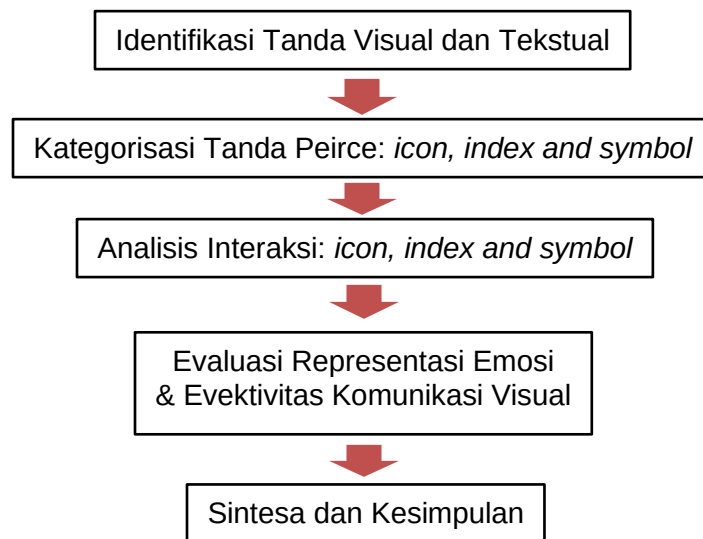
Metode yang digunakan dalam penelitian ini pendekatan deskriptif kualitatif dengan analisis semiotika Peirce sebagai kerangka utama. Objek penelitian berupa empat sampul buku “Seri Kenali Emosi” (Marah, Sedih, Senang, dan Takut) yang diterbitkan oleh Tentang Anak pada 23 Juli 2022, bertepatan dengan Hari Anak Nasional. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap artefak visual keempat sampul buku “Seri Kenali Emosi”. Sampul buku inilah yang menjadi data primer dalam penelitian. Desain *cover* buku dibuat untuk berbagai macam fungsi, diantaranya mempercantik tampilan (fungsi estetis), menciptakan daya beli (fungsi ekonomis), dan menggambarkan isi (fungsi praktis) (Negara, 2022:25). Selain itu, peneliti juga melakukan studi kepustakaan dengan cara menelaah beragam sumber ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Sumber-sumber ini mencakup buku, jurnal, skripsi, dan situs web.

Menurut Moleong, metode pendekatan deskriptif kualitatif, dimana data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar, bukan angka (Moleong, 2005:04). Waruwu menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan analitis. Deskriptif berarti penelitian ini menggambarkan dan menjelaskan

peristiwa, fenomena, serta situasi sosial yang sedang diteliti. Sementara itu, analitis berarti penelitian ini memberi makna, menafsirkan, dan membandingkan data hasil penelitian (Waruwu, 2023:2898). Peneliti menganalisis makna tanda visual pada sampul buku “Seri Kenali Emosi” terbitan Tentang Anak dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

Menurut Nofia dan Bustam, semiotika adalah ilmu yang secara khusus mempelajari tanda-tanda (Nofia & Bustam, 2022:147). Firmansyah (2022:86-87) menjelaskan bahwa semiotika Peirce terkenal dengan konsep “Triadik/Trikotomi”, di mana tanda dibagi menjadi tiga unsur utama: Representamen (Ground), Objek, dan Interpretant. Teori semiotika Charles Sanders Peirce juga menjelaskan objek-objek yang mirip dengan keberadaan dan hubungan sebab-akibatnya dengan tanda-tanda (Firmansyah, 2022:88). Menurut Fitria Wulandari dan Rakhmawati, teori semiotik Charles Sanders Peirce menerangkan bahwa objek-objek memiliki kemiripan dengan keberadaannya dan menunjukkan hubungan sebab-akibat dengan tanda-tanda (Fitria Wulandari & Rakhmawati, 2018:76). Peirce mengelompokkan tanda menjadi tiga jenis utama berdasarkan objeknya, *icon*, *index*, dan *symbol*. Penelitian ini akan berfokus menganalisis ketiga jenis tanda tersebut pada sampul buku seri “Kenali Emosi” terbitan Tentang Anak, untuk lebih jelas lihat bagan 1.

Bagan 1 Alur Penelitian Semiotika Charles Sanders Peirce



Sumber: Hestia Rachmat Nunciata Lubis, 2025

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce seperti yang dicantumkan pada Diagram 1 untuk mengkaji empat sampul buku dari seri “*Kenali Emosi*” terbitan Tentang Anak. Dapat dilihat pada Tabel 1 analisis dilakukan melalui identifikasi elemen visual dan tekstual pada setiap sampul, kemudian dikategorikan ke dalam tiga

jenis tanda menurut Peirce: *icon*, *index*, dan *symbol*.

1. *Icon*: dianalisis berdasarkan kemiripan fisik antara tanda dan objek yang diwakilinya, misalnya ilustrasi wajah anak yang tersenyum sebagai representasi kebahagiaan.
2. *Index*: ditinjau melalui hubungan kausal atau indikatif, seperti garis gerak yang mengisyaratkan ekspresi atau dinamika emosional.
3. *Symbol*: dikaji berdasarkan konvensi budaya atau kesepakatan sosial, misalnya penggunaan warna tertentu (kuning untuk ceria, biru untuk sedih) atau judul "*Seri Kenali Emosi*" yang secara arbitrer melambangkan konsep emosi.

Setelah observasi mendalam terhadap keempat sampul, setiap elemen visual diklasifikasikan ke dalam kategori tanda yang sesuai, lalu dianalisis untuk melihat bagaimana *icon*, *index*, dan *symbol* saling berinteraksi membentuk representasi emosi. Analisis ini juga mengevaluasi bagaimana pesan visual sampul mampu menjangkau target audiens (anak-anak dan orang tua) serta efektivitasnya dalam mendukung literasi emosi.

Kerangka semiotika Peirce dipilih karena model triadik *icon-index-symbol* memberikan kejelasan dalam menguraikan makna visual yang kompleks (Chandler, 2007:29-44). Selain itu studi terbaru menegaskan bahwa semiotika visual berperan penting dalam memahami representasi emosi dan literasi emosi dalam media anak, terutama melalui warna, *symbol* budaya, dan narasi visual (Thellefsen & Friedman, 2023:12-13)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seri kenali emosi adalah inisiatif penting dari tentang anak yang bertujuan untuk mendampingi anak-anak dalam memahami dan mengelola emosi yang kompleks. Seri buku ini dirancang khusus sebagai panduan praktis bagi anak-anak dan orang tua untuk mengembangkan kecerdasan emosional (EQ) sejak dini. Penerbit seri buku ini adalah Tentang Anak, sebuah *platform* terkemuka di Indonesia yang didirikan oleh dokter spesialis anak, dr. Mesty Ariotedjo, Sp.A., MPH. Kehadiran "Seri Kenali Emosi" sangat selaras dengan misi besar Tentang Anak untuk memberdayakan orang tua dan anak-anak dengan panduan yang terpercaya dan relevan di bidang perkembangan emosi. Konsep dan konten dalam "Seri Kenali Emosi" merupakan hasil kolaborasi dari berbagai disiplin ilmu seperti penulis buku anak (Reda Gaudiamo), ilustrator (Bellansori), dokter spesialis anak (dr. Mesty Ariotedjo, Sp.A., MPH.), psikolog anak (Grace E. Sameve, M.A., M.Psi.), serta pakar tumbuh kembang/praktisi anak usia dini (Gianti Amanda, M.Psi.T., Montessori Dipl.). Dengan pengembangan konsep dan konten buku oleh tim multidisiplin, ini memastikan bahwa "Seri Kenali Emosi" tidak hanya menarik secara visual dan naratif tapi juga akurat secara psikologis dan medis, serta relevan dengan tahap perkembangan anak, lihat gambar 1.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus- November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I3.5605 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 1 Empat Sampul Buku “Seri Kenali Emosi” oleh Tentang Anak
Sumber: <https://tentanganak.com/produk-tentang-anak/>

Keempat sampul buku “Seri Kenali Emosi” terbitan Tentang Anak pada Gambar 1 menampilkan *layout design* yang sangat konsisten dan juga terarah, menggunakan elemen visual untuk mengkomunikasikan emosi. Setiap sampul menempatkan satu karakter anak sebagai fokus utama dengan gaya ilustrasi yang ramah dan ekspresif. Penggunaan skema warna yang dominan dan khas untuk setiap emosi yang berfungsi memperkuat pesan emosional. Latar belakang memberikan petunjuk tentang situasi yang memicu emosi. Jenis huruf yang digunakan konsisten di seluruh seri dengan menggunakan jenis sans serif yang menggunakan huruf kapital secara keseluruhan.

Sampul Seri Kenali Emosi: Marah



Gambar 2 Sampul Buku “Seri Kenali Emosi” MARAH oleh Tentang Anak
Sumber: <https://tentanganak.com/produk-tentang-anak/>

Visualisasi Sampul Buku Marah

Dapat dilihat pada Gambar 2, Sampul buku “MARAH” dari “Seri Kenali Emosi” menampilkan fokus utama pada karakter anak perempuan berambut pendek dengan gaya ilustrasi yang ramah dan ekspresif. Anak tersebut digambarkan dengan alis berkerut, bibir melengkung kebawah, wajah yang memerah, dan tangan yang mengepal ke bawah. Garis-garis hitam di sekitar wajah karakter anak menyerupai *symbol* urat atau kemarahan yang lazim dalam komik (*cross popin*), digambarkan dengan empat buah garis yang bergerigi memancar dari titik pusat (Ni Putu Candra Lestari & Ni Putu Ira Puspita Dewi, 2020:14-15). Dengan background lingkungan rumah (bingkai foto pada tangga,

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus- November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I3.5605 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

laci berwarna oranye dengan tanaman dan buku di atasnya, kursi kecil berwarna biru muda, karpet berwarna hijau dengan box mainan dan bantal bentuk kepala boneka beruang dan boneka kelinci yang terputus satu telinganya). Penggunaan warna merah pada judul “MARAH”.

Analisis Tanda: *Icon*

Tanda pada ekspresi wajah dari karakter anak adalah *icon* utama, alis yang berkerut tajam, mata yang menatap keras, dan bibir yang melengkung ke bawah membentuk cemberut, secara visual meniru bagaimana seseorang berkespresi saat marah. Demikian pula dengan posisi tubuh yang kaku dan tegang juga merupakan *icon*. Makna yang disampaikan merupakan kemarahan langsung yang mudah dikenali. Pembaca anak dapat dengan segera memahami emosi yang digambarkan hanya dari kemiripan visual ini.

Analisis Tanda: *Index*

Latar belakang ruangan dengan foto anggota keluarga merupakan *index* dari sebuah rumah atau ruang keluarga. Keberadaan foto anggota keluarga menunjukkan kehadiran atau keberadaan anggota keluarga di tempat tersebut. Karpet yang di atasnya terdapat boks mainan, kursi mini, boneka bantal berbentuk kepala beruang, boneka kelinci dengan kupingnya terputus dan utasannya. Ini adalah *index* kuat dari aktivitas bermain anak-anak dan yang lebih penting kemungkinan adanya keributan atau luapan emosi. Boneka kelinci yang kupingnya terputus dengan utasannya secara spesifik adalah *index* dari kerusakan, frustrasi, atau kemarahan yang meluap. Boneka yang rusak bukan hanya representasi, melainkan bukti fisik dari tindakan yang didorong emosi kuat seperti marah. Ini mengisyaratkan bahwa anak yang merasa marah melampiaskan emosinya pada mainan. Satu buah lemari laci yang di atasnya ada satu pot tanaman dan 3 buah buku. Ini adalah *index* dari kehidupan sehari-hari dan stabilitas yang kontras dengan kekacauan di area mainan. Keberadaan benda-benda ini menunjukkan bahwa ruang keluarga adalah tempat tinggal yang normal, namun elemen-elemen *index* lainnya menunjukkan bahwa normalitas itu sedang diguncang oleh emosi.

Elemen-elemen ini secara ideksikal menunjukkan adanya suasana emosional yang tegang, intens, atau bergejolak. Dengan demikian elemen-elemen visual di latar belakang sampul buku “MARAH” berfungsi sebagai *index* karena mereka bukan sekedar representasi abstrak kemarahan, melainkan bukti fisik atau jejak dari perilaku atau situasi yang terkait dengan emosi tersebut, terutama kerusakan pada mainan yang secara langsung mengisyaratkan luapan emosi.

Analisis Tanda: *Symbol*

Penggunaan warna merah terang pada judul utama dalam banyak kebudayaan, khususnya di Barat, warna merah secara konvensional telah

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus- November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I3.5605 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

disepakati untuk melambangkan kemarahan, energi yang kuat, atau bahaya(Listya, 2018:9). Sehingga warna ini menjadi *symbolis* merepresentasikan emosi tersebut. Dalam konteks budaya Indonesia warna kerap dimanfaatkan sebagai sarana ekspresi emosional. Misalnya, istilah metaforis seperti “haru membiru” dipakai untuk menandai perasaan haru, sementara “merah padam” digunakan untuk melambangkan kondisi emosional seperti marah atau malu. Hal ini menunjukkan bahwa warna, khususnya merah, memiliki fungsi *symbolik* yang kuat dalam mengartikulasikan pengalaman emosi dalam masyarakat Indonesia (Zahra & Mansoor, 2024).

Kumpulan garis hitam di sekitar wajah karakter anak yang membentuk seperti urat dan hembusan panas. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan pembaca bahwa tokoh dalam kondisi sedang marah. Ni Putu Candra Lestari dan Ni Putu Ira Puspita Dewi menjelaskan bahwa tujuan dari representasi visual seperti otot yang menegang adalah untuk menunjukkan kemarahan tokoh kepada pembaca. Otot yang menegang ini berfungsi sebagai penanda visual dari konsep kemarahan (petanda). Oleh karena itu, *symbol cross popin* adalah tanda bahasa yang secara efektif memberitahu pembaca bahwa ekspresi wajah tersebut mengindikasikan “saya sedang marah” (Ni Putu Candra Lestari & Ni Putu Ira Puspita Dewi, 2020:15).

Pada sampul buku “MARAH” ilustrator menggunakan kombinasi ketiga jenis tanda semiotik Peirce dalam menyampaikan pesannya. *Icon* membuat objek-objek familiar dan mudah dikenali. *Index* memberikan petunjuk visual tentang keadaan emosi atau tindakan yang mungkin telah terjadi (misal, mainan yang berantakan dan telinga kelinci yang putus mengindikasikan kekacauan). Sementara itu *symbol* menambah lapisan makna yang lebih dalam, mengacu pada konsep-konsep abstrak seperti lingkungan keluarga dan kontras antara kekacauan dan ketenangan.

Sampul Seri Kenali Emosi: Sedih



Gambar 3 Sampul Buku “Seri Kenali Emosi” SEDIH oleh Tentang Anak
Sumber: <https://tentanganak.com/produk-tentang-anak/>

Visualisasi Sampul Buku Sedih

Visualisasi Sampul Buku “SEDIH” dalam “Seri Kenali Emosi” pada Gambar 3 menampilkan karakter anak laki-laki berambut ikal dengan warna kulit sawo matang sebagai pusat perhatian namun dengan ekspresi yang kontras dari sampul buku “MARAH”. Anak tersebut digambarkan dengan ekspresi wajah yang sendu (alis sedikit menurun, mata yang terlihat berkaca-kaca, dan bibir yang membentuk cemberut tipis atau sedikit bergetar. Bahasa tubuh karakter juga sangat menggambarkan kesedihan (menggenggam kedua tangannya di dada) yang menambah kesan kesendirian atau kebutuhan akan dukungan. Disampingnya terdapat balon pikiran yang berisi mainan mobil berwarna merah. Warna pada sampul ini didominasi oleh abu-abu dan hijau gelap menciptakan suasana melankolis, tenang, namun penuh kesedihan. Latar belakang ruangan dengan karpet berwarna ungu yang di atasnya terdapat topi koboi, truk mainan, dan kursi mini, serta disekitarnya terdapat satu boks mainan, balok warna-warni, bola, juga satu lemari kayu bertingkat dengan tanaman hias dan satu buah buku di tingkat paling atas, tiga buah buku di bagian tengah dan helikopter mainan di tingkat paling bawah.

Analisis Tanda: *Icon*

Ekspresi wajah karakter anak merupakan *icon* utama, dengan rambut ikal dan warna kulit sawo matang khas anak Indonesia mata yang terlihat sendu, sedikit berkaca-kaca, alis yang sedikit menurun, dan bibir yang sedikit terbuka dan melengkung kebawah, semuanya secara langsung meniru bagaimana seseorang berekspresi saat sedih. Demikian pula bahasa tubuh menggenggam tangan di dada juga merupakan *icon* jelas dari perasaan putus asa, kekecewaan, upaya menahan diri atau kebutuhan akan dukungan yang merepresentasikan kesedihan. Makna yang disampaikan adalah perasaan sedih yang lugas dan mudah dikenali.

Analisis Tanda: *Index*

Latar belakang mainan yang tersebar dan berantakan (topi koboi, truk mainan, kursi mini, boks mainan, balok, bola). Keberadaan mainan yang tidak rapi di karpet menjadi *index* dari kurangnya minat untuk bermain atau suasana hati yang tidak baik, yang seringkali menyertai rasa sedih. Mainan yang terabaikan ini mengindikasikan bahwa fokus anak tidak lagi pada permainan. Elemen-elemen ini secara *indexikal* menunjukkan adanya suasana emosional yang melankolis atau suram.. Mengindikasikan kehadiran perasaan sedih atau kesendirian dalam situasi tersebut.

Analisis Tanda: *Symbol*

Balon pikiran yang berada disamping karakter anak adalah *symbol* dari balon pikiran pada umumnya yang digunakan pada komik. Menurut Setiawan dan Kristiana, balon pikiran berfungsi untuk merepresentasikan pemikiran

internal atau kata-kata dalam batin tokoh dalam komik (Setiawan & Kristiana, 2020:157). Balon pikiran itu sendiri secara *symbolis* sering mewakili peran, keinginan, harapan, atau imajinasi yang dialami seseorang. Dalam konteks kesedihan, balon pikiran ini bisa menjadi *symbol* dari harapan yang belum terwujud, keinginan yang terhalang atau impian yang mungkin terasa jauh saat sedang sedih. Mobil-mobilan merah di dalamnya merupakan *symbol* dari keinginan atau objek dambaan anak. Warna merah juga sering dikaitkan dengan energi atau gairah, sehingga ketiadaan atau ketidakmampuan untuk memiliki atau bermain dengan mobil-mobilan itu bisa menjadi sumber kesedihan. Penggunaan warna abu-abu sebagai warna dominan dari keseluruhan sampul buku. Seorang pakar warna, Molly E. Holzschlag dalam tulisannya “Creating Color Scheme” mengungkapkan bahwa warna abu memiliki respons secara psikologis yang memiliki kaitan dengan kesenduan dan merusak. Sehingga warna ini secara *symbolis* merepresentasikan emosi tersebut (Zahra & Mansoor, 2024:342-343).

Kombinasi *icon*, *index*, dan *symbol* pada sampul buku “SEDIH” ini secara efektif mengkomunikasikan pesan emosional kepada pembaca anak. *Icon* membuat visual mudah dikenali, *index* memberikan petunjuk langsung tentang emosi (anak menangis, mainan berantakan), dan *symbol* menambah lapisan makna yang lebih dalam tentang harapan, keinginan, dan lingkungan dimana kesedihan itu dirasakan.

Sampul Seri Kenali Emosi: Senang



Gambar 4 Sampul Buku “Seri Kenali Emosi” SENANG oleh Tentang Anak
Sumber: <https://tentanganak.com/produk-tentang-anak/>

Visualisasi Sampul Buku Senang

Sedangkan pada Gambar 4, sampul buku “SENANG” menampilkan karakter seorang anak laki-laki berambut lurus dengan warna kulit cerah dalam suasana penuh kegembiraan dan keceriaan. Anak tersebut digambarkan dengan ekspresi wajah yang sangat cerah (senyum lebar memancarkan kebahagiaan, mata yang tertutup karena tawa, dan pipi yang merona). Bahasa tubuh karakter

juga sangat aktif dan positif (merentangkan tangan kesamping). Warna pada sampul ini didominasi oleh palet yang cerah dan hangat seperti oranye ceria, dan merah. Warna-warna ini menciptakan suasana yang energik, optimis, dan secara universal diasosiasikan dengan kebahagiaan dan kegembiraan (Kartashkova & Belyaeva, 2022:204-205). Latar belakang stasiun kereta dengan kereta berwarna merah berjarak yang dekat dengan karakter anak.

Analisis Tanda: *Icon*

Karakter anak laki-laki dengan ekspresi wajah cerah (senyum lebar, mata tertutup karena tertawa, pipi merona) adalah *icon* langsung dari seseorang yang sedang bahagia. Visualnya menyerupai seseorang yang sedang bahagia. Visualnya menyerupai ekspresi wajah dan fitur fisik yang menunjukkan kegembiraan. Bahasa tubuh merentangkan kesamping, gerakan ini adalah *icon* dari sikap terbuka, bebas, atau ekspresi kebahagiaan yang meluap.

Analisis Tanda: *Index*

Pipi merona seringkali merupakan respons fisik (gejala) terhadap kegembiraan, rasa malu atau kegembiraan yang intens. Sehingga, pipi merona adalah *index* dari emosi senang yang dialami. Mata yang tertutup karena tawa adalah indikasi atau bukti adanya kegembiraan atau semangat yang hidup. Kereta berwarna merah yang berjarak dekat dengan karakter anak, keterdekatan fisik kereta dengan anak bisa menjadi *index* dari kesiapan untuk memulai petualangan atau pengalaman yang menyenangkan akan segera terjadi. Jarak yang dekat ini menandakan adanya hubungan langsung antara anak dan hal yang membuatnya gembira.

Analisis Tanda: *Symbol*

Dominasi warna ceria dan hangat (oranye ceria, merah) yang disukai oleh anak-anak (Aisyah, 2017:9). Secara *symbolis*, warna oranye dan merah sering diasosiasikan secara universal dengan energi, kebahagiaan, optimisme, kegembiraan dan semangat (Rahardja & Purbasari, 2019:210). Penggunaan warna-warna ini pada sampul buku adalah konvensi budaya untuk menyampaikan suasana positif. Latar belakang stasiun kereta. Sebuah stasiun kereta secara *symbolis* dapat mewakili perjalanan, petualangan, awal yang baru, atau koneksi ke dunia luar yang penuh kemungkinan. Dalam konteks buku "SENANG" stasiun ini bisa menyimbolkan kegembiraan akan memulai petualangan baru. Kereta berwarna merah selain menjadi *icon*, warna merah pada kereta memiliki makna *symbolis* dari energi, gairah, atau kecepatan, yang semuanya dapat berkontribusi pada perasaan senang dan antusiasme.

Kombinasi *icon*, *index* dan *symbol* pada sampul buku "SENANG" ini bekerja bersama untuk secara kuat mengkomunikasikan tema kegembiraan dan keceriaan. *Icon* membuat karakter dan objek mudah dikenali, *index* memberikan petunjuk langsung tentang emosi melalui ekspresi dan bahasa tubuh, sementara

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus- November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I3.5605 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

symbol memperkuat suasana hati dan menambahkan lapisan makna yang lebih dalam tentang optimisme dan kesenangan.

Sampul Seri Kenali Emosi: Takut



Gambar 5 Sampul Buku “Seri Kenali Emosi” TAKUT oleh Tentang Anak
Sumber: <https://tentanganak.com/produk-tentang-anak/>

Visualisasi Sampul Buku Takut

Sampul buku “TAKUT” pada Gambar 5 menampilkan karakter anak perempuan berkulit gelap dan berambut keriting panjang yang sedang berada dalam suasana ketegangan dan kecemasan. Anak tersebut digambarkan dengan ekspresi wajah yang tegang dan cemas (mata yang tertutup, alis menurun, mulut terbuka seolah terkesiap atau bergetar, terdapat tetesan keringat atau *sweat drop* di kanan dan kiri wajahnya). Bahasa tubuh karakter secara jelas menunjukkan rasa takut (kedua tangan menutup kedua telinga dengan kuat). Latar belakang dua buah jendela dan sebuah pintu yang terbuka dengan hujan deras terlihat dari balik jendela dan pintu, dengan kilat menyambar di salah satu jendela bagian tengah ruangan, disekitar karakter anak terdapat mainan seperti sebuah buku, beberapa balok mainan alfabet, drum mainan dan satu boks mainan berisi sebuah kupu-kupu berwarna pink, sebuah pesawat dan sebuah boneka putri.

Analisis Tanda: *Icon*

Karakter anak perempuan (kulit sawo matang, rambut keriting panjang) ini adalah *icon* dari seorang anak perempuan dengan ciri-ciri fisik perempuan di Indonesia. Ekspresi wajah yang tegang dan cemas (mata tertutup, alis menurun, mulut terbuka, tetesan keringat), ini adalah *icon* langsung dari seseorang yang sedang ketakutan atau cemas. Visualnya menyerupai bagaimana ekspresi wajah seseorang saat mengalami emosi tersebut. Bahasa tubuh (kedua tangan menutup kedua telinga dengan kuat), gerakan ini adalah *icon* dari upaya untuk memblokir suara yang secara visual merepresentasikan tindakan defensif saat takut.

Menurut Ni Putu Candra Lestari dan Ni Putu Ira Puspita Dewi, tetesan (*sweat drops*) keringat digambarkan dalam jumlah banyak berfungsi untuk

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus- November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I3.5605 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

menyampaikan kepada pembaca bahwa tokoh sedang sangat gugup. Tetesan keringat ini representasi visual dari konsep kegugupan (Ni Putu Candra Lestari & Ni Putu Ira Puspita Dewi, 2020:16).

Analisis Tanda: *Index*

Hujan deras dan kilat menyambar di balik jendela, ini adalah *index* dari badai atau cuaca buruk yang secara fisik terjadi di luar. Kilat secara khusus adalah *index* dari sambaran petir yang menyebabkan suara guntur, yang seringkali menjadi pemicu rasa takut pada anak-anak. Hujan deras dan petir di latar belakang. Hujan deras disertai angin kencang dan petir adalah indikasi langsung dari kondisi cuaca yang sering kali menimbulkan suasana tidak nyaman, bising, dan mengancam. Petir secara spesifik adalah *index* dari suara guntur yang keras dan cahaya yang tiba-tiba, yang merupakan pemicu fisik dari rasa terkejut dan takut.

Mainan yang tersebar di sekitar anak, meskipun tidak berantakan ekstrem seperti buku “MARAH” atau “SEDIH”, keberadaan mainan di dekat anak yang sedang ketakutan bisa menjadi *index* bahwa ia sedang berada di tempat dimana seharusnya ia merasa aman (rumahnya), namun rasa takut datang dari luar (melalui jendela dan pintu). Ini juga mengindikasikan bahwa ia mungkin sedang bermain sebelum rasa takut itu muncul.

Analisis Tanda: *Symbol*

Latar belakang dua buah jendela dan sebuah pintu yang terbuka. Jendela dan pintu secara *symbolis* dapat mewakili batas antara dunia dalam (aman, pribadi) dan dunia luar (tak terkendali, berpotensi berbahaya). Dengan jendela dan pintu yang terbuka saat badai, ini menyimbolkan pelanggaran batas keamanan atau masuknya ancaman dari luar ke dalam ruang privat anak. Kilat menyambar selain menjadi *index* dari badai, kilat secara *symbolis* sering diasosiasikan dengan bahaya, kekuatan yang tidak terduga. Dalam konteks anak-anak, kilat sering menjadi *symbol* ketakutan umum terhadap fenomena alam. Mainan-mainan (buku, balok alfabet, drum, kupu-kupu, pesawat, boneka putri) yang ada pada latar belakang, secara *symbolis* mewakili dunia imajinasi, kenyamanan, atau aktivitas normal anak-anak. Kontras antara mainan yang ada di sekitar anak dengan rasa takut yang melanda menunjukkan bagaimana ketakutan dapat mengganggu atau mengambil alih kenyamanan dan kegembiraan dari dunia bermain mereka.

Kombinasi *icon*, *index* dan *symbol* pada sampul buku “TAKUT” ini secara efektif mengkomunikasikan emosi takut. *Icon* membuat karakter, ekspresi dan objek lingkungan dapat dikenali. *Index* memberikan bukti langsung dari emosi dan penyebabnya (ekspresi ketakutan, tindakan menutup telinga, kilat yang menyambar). Sementara itu *symbol* menambahkan lapisan makna yang lebih dalam tentang kerentanan, invasi dari luar, dan bagaimana ketakutan dapat mengganggu rasa aman di dunia anak-anak.

DISKUSI

Hasil analisis menunjukkan bahwa kombinasi *icon*, *index*, *symbol* pada keempat “Seri Kenali Emosi” bekerja konsisten dalam mengonstruksi makna emosi dasar. Ekspresi wajah dan gestur (*icon*) menyediakan kemiripan langsung yang mudah dikenali anak usia dini, objek dan konteks ruang (*index*) memberi jejak sebab-akibat (misalnya mainan rusak sebagai indikasi luapan marah, arau hujan/petir sebagai pemicu takut), sedangkan kode warna, tipografi kapital dan *symbol* yang meneguhkan kategori emosi serta memandu pembacaan. Konsistensi ini selaras dengan asumsi semiotika Peirce bahwa pemaknaan terbentuk melalui hubungan triadik tanda dan menjadi efektif ketika elemen-elemen tanda saling mendukung dalam satu sistem representasi.

Temuan di level sampul ini sejalan dengan studi “The Color Monster” yang menegaskan fungsi warna, tekstur, dan tata letak untuk memandu regulasi emosi, namun riset ini melangkah lebih jauh karena mengoperasionalkan Peirce secara sistematis pada elemen sampul bukan isi *spread* pada buku. Jika dibanding kan dengan “Gambar Lucu Mika”, hasil penelitian ini mengafirmasi peran mimik, gestur, dan konteks domestik. Bedanya, penelitian sekarang memeriksa serialitas lintas judul, bukan judul tunggal, sehingga koherensi sistem tansa dapat ditunjukkan. Dengan studi poster “Inside Out”, korespondensi warna dengan emosi dan hierarki tipografi konsisten, tetapi konteksnya berbeda. Poster adalah media promosi, sedangkan sampul seri ini menanggung beban edukatif untuk literasi emosi anak. Sementara itu, gagasan “Little Grey” tentang bahasa visual (garis, ruang negatif, palet) diperkuat di sini melalui bukti bahwa layout dan ruang pada sampul turut menandai nuansa afektif (misalnya ruang lega pada “Sedih” memberi efek melankolis). Ringkasnya penelitian ini konsisten dengan temuan kunci literatur terdahulu, namun menambahkan dua aspek: (a) fokus pada sampul sebagai “ambang makna”, dan (b) pemeriksaan serialitas kode visual dalam satu seri lokal.

Secara interpretatif, sampul bertindak sebagai hal perta yang mempersiapkan *script* emosi bagi pembaca kecil sebelum memasuki isi buku. *Icon* memastikan keterbacaan cepat, *index* menautkan emosi dengan situasi kontekstual (apa yang terjadi/berdampak), dan *symbol* menormalkan konvensi (warna, huruf, label emosi) agar penafsiran tidak menyimpang. Ketika ketiganya hadir konsisten di lintas judul, terbentuk pola serialitas yang memudahkan anak dan orang tua menavigasi emosi yaitu warna dominan memicu ekspektasi afektif, ilustrasi karakter mengundang empati, dan tipografi mempertegas kategori. Dengan demikian, sampul tidak hanya berfungsi estetik dan promosional, tetapi juga pedagogis yaitu memfasilitasi penamaan, pengenalan pemicu, dan validasi emosi sejak pandangan pertama.

Korespondensi warna dengan emosi (merah untuk marah, abu-abu untuk sedih, palet hangat untuk senang) yang muncul pada sampul konsisten dengan literatur psikologi warna kontemporer. Bagi anak usia prasekolah, keterkaitan

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus- November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I3.5605 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

warna dengan afektif berkerja sebagai sinyal semiotik yang mempercepat kategorisasi emosi. Di sisi lain, dari perspektif literasi visual, integrasi kata dengan gambar dan layout pada sampul menegaskan bahwa multimodalitas memang memandu pemaknaan awal. Hal ini relevan untuk anak usia 1-5 tahun yang masih mengandalkan representasi *ikonik* dan *indexikal* sebelum sepenuhnya menguasai *symbol* teks.

Secara teoretis, penelitian ini memperlihatkan bahwa kerangka Peirce produktif diterapkan pada desain sampul, area yang relatif kurang dieksplorasi dibanding isi buku. Metodologis, matriks *icon*, *index*, *symbol* per elemen (ilustrasi, warna, tipografi, layout, objek) memberi prosedur replikabel untuk studi serupa (baik pada seri buku lain ataupun medium edukatif anak yang berbeda).

Bagi penulis, hasil ini menyarankan *checklist*: (a) memilih palet yang selaras dengan kategori emosi dan usia sasaran, (b) memastikan ekspresi dan gestur tokoh jelas terbaca pada jarak pandang rak buku, (c) menggunakan objek kontekstual yang *indexical* terhadap pemicu/dampak emosi, (d) mempertahankan serialitas (grid, hierarki tipografi, gaya ilustrasi) lintas judul, (e) uji keterbacaan label/judul (kapital sans serif yang ramah anak dan orang tua). Bagi penerbit/endidik, serialitas memudahkan kurasi dan mediasi, orang tua dapat memilih buku sesuai kebutuhan afektif anak, sementara pendidik dapat menyusun urutan pembelajaran dari pengenalan hingga regulasi emosi.

Keterbacaan studi ini terletak pada lingkup objek (empat sampul dalam satu seri) dan absennya uji resepsi dengan anak/orang tua. Riset berikutnya disarankan menambah studi pengguna (misalnya *think-aloud*, wawancara gambar, atau tugas pencocokan warna dengan emosi) serta memperluas lintas budaya untuk memeriksa stabilitas *symbol* warna dan konvensi gestur. Eksperimen A/B pada alternatif palet/tipografi juga berpotensi memberi bukti empiris mengenai dampak desain sampul terhadap keterbacaan emosi dan intensi memilih buku.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa desain sampul buku “Seri Kenali Emosi” terbitan Tentang Anak secara efektif merepresentasikan dan mengkomunikasikan berbagai emosi dasar melalui kerangka semiotika Charles Sanders Peirce. Perpaduan *icon*, *index*, dan *symbol* diterapkan secara strategis untuk membangun narasi visual yang mudah dipahami, kaya makna, dan relevan bagi audiens anak serta orang tua. *Icon* seperti ekspresi wajah dan bahasa tubuh menjadi representasi emosi langsung yang mudah dikenali. *Index* muncul melalui elemen kontekstual, seperti latar belakang dan objek yang mengisyaratkan penyebab atau dampak emosi. *Symbol* berfungsi secara halus melalui penggunaan warna dominan, tipografi dan elemen desain lain yang berakar pada konvensi budaya. Hasilnya, sampul-sampul tersebut bukan sekadar alat promosi visual, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus- November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I3.5605 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

semiotis yang efektif mendukung literasi emosi anak dan memberikan panduan bagi orang tua.

Rekomendasi ke depan mendorong agar desainer komunikasi visual terus memperkaya pendekatan semiotika *icon*, ideks, *symbol* dengan mempertimbangkan konteks pengembangan psikologis anak. Riset mendatang perlu diarahkan pada studi resepsi untuk memahami bagaimana anak-anak benar-benar menafsirkan desain sampul: metode kualitatif seperti wawancara atau diskusi kelompok sangat relevan. Selain itu, analisis semiotik dapat diperluas ke media anak lain, seperti animasi, aplikasi interaktif, dan konten digital, untuk menggali dinamika tanda dalam konteks multimodal yang lebih luas. Studi lintas budaya juga penting dilakukan untuk memahami bagaimana interpretasi tanda emosional bervariasi antar budaya, sehingga dapat menciptakan konten yang lebih inklusif dan global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Indo Global Mandiri atas segala dukungan dan fasilitas yang telah disediakan, yang menunjang seluruh proses penelitian. Apresiasi khusus juga ditujukan kepada seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual di UIGM atas bimbingan, masukan konstruktif dan inspirasi yang tidak ternilai. Semua ini memperkaya analisis dan sangat membantu dalam mencapai kualitas penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Chandler, D. (2007). The Basics Semiotics Daniel Chandler. *The Basics Semiotics Daniel Chandler*.
- Cheng, L. M. Y., Powell, S. J., & Davis, B. (2025). Critical Multimodal Literacy: An Analysis of Young Children's Picture Books About Refugees. *International Journal of Early Childhood*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s13158-025-00423-7>
- Farrar, J., Arizpe, E., & Lees, R. (2024). Thinking and learning through images: a review of research related to visual literacy, children's reading and children's literature. *Education 3-13*, 52(7), 993–1005. <https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2357892>
- Firmansyah, S. (2022). Pemikiran Filsafat Semiotika Dalam Pemahaman Charles Sanders Peirce Dan Contohnya. *Al-Kauniah*, 3(2). <https://doi.org/10.56874/alkauniah.v3i2.877>

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus- November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I3.5605 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

- Fitria Wulandari, S., & Rakhmawati, Y. (2018). Komodifikasi Halal Pada Iklan (Semiotik Charles Sanders Pierce Terhadap Iklan “*Freshcare*” Minyak Angin Aromatherapy). *Jurnal Semiotika*, 12(1).
- Green, C., & Sun, H. (2025). Picturebooks Increase the Frequency and Diversity of Emotion Vocabulary in Children’s Language Environments: Modeling Potential Benefits to Emotional Literacy, with Pedagogical Resources. *Early Education and Development*, 36(3), 568–586.
<https://doi.org/10.1080/10409289.2024.2423259>
- Jonauskaite, D., & Mohr, C. (2025). Do we feel colours? A systematic review of 128 years of psychological research linking colours and emotions. *Psychonomic Bulletin and Review*, 32(4), 1457–1486.
<https://doi.org/10.3758/s13423-024-02615-z>
- Kartashkova, F. I., & Belyaeva, L. E. (2022). Colour Meaning in English Literary Pieces. *RUDN Journal of Language Studies, Semiotics and Semantics*, 13(1), 202–212. <https://doi.org/10.22363/2313-2299-2022-13-1-201-212>
- Listya, A. (2018). Konsep dan Penggunaan Warna dalam Infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10. <https://doi.org/10.30998/jurnal desain.v6i01.2837>
- Moleong. (2005). Pendekatan Deskriptif Kualitatif. *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Negara, T. D. W. (2022). Analisis desain cover buku baca anak usia dini karya Gibran Maulana. *Imaji*, 20(1), 23–33.
<https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.48100>
- Ni Putu Candra Lestari, & Ni Putu Ira Puspita Dewi. (2020). Tanda Emosi Tropes Symbol Pada Komik Indonesia *Pasutri Gaje*. *Sphota: Jurnal Linguistik Dan Sastra*, 12(2). <https://doi.org/10.36733/sphota.v12i2.987>
- Nofia, V. S. S., & Bustam, M. R. (2022). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Sampul Buku *Five Little Pigs* Karya Agatha Christie. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(2). <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i2.7795>
- Nurjannah, N. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14(1). <https://doi.org/10.14421/hisbah.2017.141-05>
- Partee, A. M., Sachdeva, S., Bivona, M. A., Clayback, K. A., Miller-Marshall, S., Parker, K., Alamos, P., Frank, C., Downer, J. T., & Williford, A. P. (2023). Implementation of an early childhood mental health consultation pilot in Virginia: Critical tensions and implications for scale-up. *Frontiers in Education*, 8(February), 1–15. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1070591>
- Patel, V., Flisher, A. J., Hetrick, S., & McGorry, P. (2007). Mental health of young people: a global public-health challenge. In *Lancet* (Vol. 369, Issue 9569). [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(07\)60368-7](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(07)60368-7)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus- November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I3.5605 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

- Puspita, S. M. (2019). Kemampuan Mengelola Emosi Sebagai Dasar Kesehatan Mental Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program ...Jurnal Program Studi PGRA*, 5.
- Putra, D., & Ilhaq, M. (2021). Pemahaman Dasar Film Dokumenter Televisi. *Besaung Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 6(2), 86–91.
<https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1715>
- Rahardja, A., & Purbasari, M. (2019). Warna Dari Warisan Sebagai Identitas: Melihat Tekstil Dan Kuliner Jawa. *DeKaVe*, 11(1), 1–6.
<https://doi.org/10.24821/dkv.v11i1.2483>
- Schoppmann, J., Severin, F., Schneider, S., & Seehagen, S. (2023). The effect of picture book reading on young children's use of an emotion regulation strategy. *PLoS ONE*, 18(8 August), 1–21.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0289403>
- Serafini, F. (2024). The Instantiation of Narrative in Picturebook Forms: Semiotic, Material, and Ideological Dimensions. *Libri et Liberi*, 13(1), 9–26.
<https://doi.org/10.21066/carcl.libri.13.1.1>
- Setiawan, E., & Kristiana, N. (2020). Perancangan Komik Strip Berbasis Digital Tentang Bahaya Hoax Bagi Masyarakat. *Jurnal Barik*, 1(3).
- Supratman, W. R. dan L. P. (2019). Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce pada sampul majalah Tempo edisi satu perkara seribu drama. *IKRA-ITH Humaniora*, 6(2), 12.
- Thellefsen, M., & Friedman, A. (2023). Icons and metaphors in visual communication: The relevance of Peirce's theory of iconicity for the analysis of visual communication. *Public Journal of Semiotics*, 10(2).
<https://doi.org/10.37693/pjos.2023.10.24762>
- Wakschlag, L. S., Roberts, M. Y., Flynn, R. M., Smith, J. D., Krogh-Jespersen, S., Kaat, A. J., Gray, L., Walkup, J., Marino, B. S., Norton, E. S., & Davis, M. M. (2019). Future Directions for Early Childhood Prevention of Mental Disorders: A Road Map to Mental Health, Earlier. *Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology*, 48(3).
<https://doi.org/10.1080/15374416.2018.1561296>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Yulius, Y., & Pratama Putra, M. E. (n.d.). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung Jurnal Seni Desain dan Budaya Volume 6 No.2 September 2021*. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.03 Agustus- November 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I3.5605 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Zahra, N., & Mansoor, A. Z. (2024). Warna Dan Emosi Untuk Media Desain Interaktif: Literature Review. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 340–345. <https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.57946>