

ANALISIS ILUSTRASI COVER ARTBOOK “GRANBLUE FANTASY GRAPHIC ARCHIVE VII”

Hamzah Rais Monoarfa¹, Hendro Aryanto²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
hamzah.18115@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstrak

Cover buku merupakan bagian paling luar dari sebuah buku, Ilustrasi pada cover mempunyai fungsi memberi informasi dan identitas dari sebuah buku, selayaknya pada ilustrasi cover artbook Granblue Fantasy. Granblue Fantasy merupakan sebuah permainan *Role Playing Game* atau biasa disebut *RPG* yang dikembangkan oleh studio permainan Cygames dan telah memiliki lebih dari 31 juta akun pemain. kesuksesan Granblue Fantasy membuat Cygames menjajakan *merchandise* seperti artbook yang diterbitkan setiap tahun. Pada edisi ke-7 Artbook Granblue Fantasy Graphic Archive telah terjual lebih dari 600.000 copy. Pada cover artbook Granblue Fantasy Graphic Archive VII terdapat banyak tanda visual yang menampilkan mekanik permainan, karakter, budaya, latar tempat, maupun identitas buku yang dikemas dalam 1 ilustrasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengupas makna tanda-tanda visual yang digunakan di dalam ilustrasi dan kaitan antar tanda visualnya menggunakan semiotika model Roland Barthes. Pada penelitian terdapat banyaknya tanda yang menyangkut budaya, religi, dan *worldbuilding* pada konotasi dan mitos ilustrasi cover artbook. Makna ilustrasi menunjukkan hubungan karakter yang terdapat pada ilustrasi, nostalgia perjalanan yang telah dilakukan, *worldbuilding* yang luas serta dinamisme sifat antar tokoh.

Kata kunci : Granblue Fantasy, Ilustrasi, Semiotika, Artbook

Abstract

A book cover is the outermost part of a book, Illustration on the cover functions to provide information and identity of a book, just like the illustration on the cover art of Granblue Fantasy. Granblue Fantasy is a Role Playing Game or so-called RPG developed by a game studio Cygames and has more than 31 million players. The success of Granblue Fantasy makes Cygames peddle merchandise such as artbooks that are published every year. The 7th edition of the Granblue Fantasy Graphic Archive Artbook has sold more than 600,000 copies. In the cover of the Granblue Fantasy Graphic Archive VII artbook, there are many signs that display game mechanics, characters, culture, place settings, and the book's identity packaged in 1 illustration. This study is to explore the meaning of visual signs used and the relationship between visual signs using Roland Barthes' semiotics model. In the research, there are many signs related to culture, religion, and worldbuilding in the connotations and myths of cover illustrations. The meaning of the illustration shows the relationship between characters contained in the illustration, the nostalgia for the journey that has been done, the extensive worldbuilding and the dynamism of the nature between the characters.

Keywords : Granblue Fantasy, Illustration, semiotics, Artbook

PENDAHULUAN

Semua karya yang diciptakan memiliki fungsi, pada sebuah ilustrasi fungsi ini selain menambah nilai estetika juga memiliki fungsi menjelaskan apa yang ingin disampaikan dari seorang ilustrator kepada pemirsa. Pada ilmu etimologi ilustrasi sendiri berasal dari bahasa Latin “*Illustrare*” yang artinya menerangkan ataupun menjelaskan (Douglas, 2007). Ilustrasi dapat ditemukan di banyak tempat, salah satunya pada sebuah *cover* buku. Sebuah ilustrasi menceritakan informasi dari bentuk fisik melalui titik dan garis, maupun emosi dan suasana yang diberikan lewat sentuhan warna, penulis beranggapan bahwa ilustrasi memiliki kekuatan yang dapat menjembatani apa yang ingin disampaikan seorang ilustrator kepada pembaca.

Ilustrasi telah menjadi bagian dari gaya hidup manusia dimana memiliki peran budaya, religi, maupun estetika, dan peran ilustrasi cover buku memiliki penting sebagai hal yang pertama dilihat oleh calon pembeli, sehingga *cover* buku harus dibuat menarik. Ilustrasi dapat dibuat menarik dengan menonjolkan keindahan, misteri atau ketegangan menyesuaikan dengan alasan penciptaannya. Menurut Thoma, (dalam Sofyan, 2017) penciptaan ilustrasi bermaksud untuk membantu menghias naskah, menjelaskan cerita dan mencatat peristiwa, hal tersebut juga berlaku pada *artbook* Granblue Fantasy Graphic Archive VII, sebuah *artbook* yang rilis pada akhir Juli tahun 2021. dan telah terjual habis sebanyak lebih dari 600.000 *copy*. Ilustrasi dalam *cover artbook* ini akan dibedah dalam penelitian kali ini.

Granblue fantasy merupakan permainan yang diluncurkan pada tahun 2014 di Jepang oleh studio permainan Cygames, permainan ini merupakan permainan *Role Playing Games* atau disingkat *RPG*. permainan ini memiliki sistem *gacha*, yaitu sistem dimana pemain memasukan mata uang virtual untuk mendapatkan barang atau karakter secara acak (Vicente, 2020).

Granblue Fantasy merupakan permainan yang memiliki gaya pertengahan Eropa yang diilustrasikan dengan gaya Jepang atau gaya *anime-manga*. Gaya *anime-manga* merupakan sebuah gaya ilustrasi yang mengikuti *trend* pada animasi kartun Jepang, pada umumnya karakteristik yang menonjol pada gaya ini adalah proporsi mata dan bentuk badan yang dibiarkan lebihkan namun memiliki elemen wajah lain yang di simplifikasi seperti pada hidung dan mulut

(Marrero-Akin, 2019). Latar budaya dominan yang ditampilkan adalah budaya Renaissance abad ke-16 yang nampak pada baju zirah, senjata serta arsitektur yang ditampilkan, namun terdapat beberapa pencampuran budaya dari era lainnya yang kemudian berpadu dengan tema fiksi fantasi.

Granblue Fantasy populer pada komunitas permainan *Gacha* di Indonesia hingga membentuk komunitas pada media sosial dimana pemain dapat saling berinteraksi seperti grup Facebook “GBFID (Granblue Fantasy Indonesia)” yang didirikan sejak tahun 2018. Granblue Fantasy telah memiliki 31 juta akun pemain pada Februari 2022. Keberhasilan permainan Granblue fantasy membuat studio Cygames merilis adaptasi anime dan permainan Granblue fantasy versi lainnya, selain itu Cygames juga menjual *merchandise* bertema Granblue Fantasy yang biasa dibeli oleh kolektor seperti kaus, *CD* musik, serta *artbook* yang pada *cover* edisi ke-7 menjadi bahasan pada artikel ilmiah kali ini.

Granblue Fantasy Graphic Archive VII merupakan *Artbook* yang dirilis pada akhir Juli tahun 2021, *artbook* ini berisi kumpulan dari ilustrasi yang terdapat di dalam permainan daring Granblue Fantasy, ilustrasi ini berupa alam dan latar sekitar, senjata, musuh, karakter maupun *event* yang dilakukan

Pada *cover artbook* edisi ke-7 terdapat tanda-tanda pada ilustrasi cover ini yang berkaitan dengan karakter, sosial budaya, latar tempat, identitas buku maupun perihal lainnya yang dikemas dalam 1 ilustrasi. Terdapat campuran dari tema fantasi dengan unsur budaya Eropa era Renaissance abad ke 16 yang ditampilkan dengan gaya anime termasuk pada cover ilustrasi. Penggabungan berbagai unsur dalam ilustrasi menciptakan suatu *cover* ilustrasi yang unik dan kaya akan informasi pada unsur visualnya.

Terhitung Juli 2022 Terdapat 8 *artbook* yang telah diterbitkan, pada edisi lainnya unsur visual yang ditampilkan di dominasi oleh jumlah karakter yang ditampilkan pada ilustrasi sehingga tanda sosial budaya, maupun *worldbuilding* yang ditampilkan tidak selengkap *cover* edisi ke-7. Unsur visual yang beragam pada edisi ke-7 menjadikan edisi terbaik dalam menyampaikan identitas Granblue Fantasy.

Penelitian atas cover *artbook* ini dapat bermanfaat sebagai referensi dalam industri kreatif ilustrasi maupun medium lainnya yang perlu menyampaikan banyak informasi berupa tema, karakter, masa, dan berbagai informasi lainnya melalui berbagai objek visual dalam 1 karya. Dalam pembahasan makna unsur atau tanda visual maka

semiotika menjadi sesuatu yang erat dan relevan. Semiotika atau semiologi merupakan ilmu yang membahas tentang tanda di dalam masyarakat, mencakup apa itu tanda dan apa yang mengaturnya (Saussure, 1959), hal ini dijumpai pada ilustrasi cover artbook *Granblue Fantasy Graphic Archive VII*. Roland Barthes dalam semiotikanya membedah tanda-tanda yang ada dalam tatanan yang mendetail dan komprehensif yaitu denotasi, konotasi dan mitos, sehingga cocok dalam pembedahan makna yang terkandung pada unsur-unsur visual ilustrasi *cover artbook* ini.

Terdapat penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai referensi penelitian ini, yaitu yang dilakukan oleh Akhmad Rofi, yang menganalisis *cover* pada buku *Bumi Manusia* karya Ong Hari Wahyu menggunakan semiotika Roland Barthes peneliti. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa unsur-unsur visual yang terdapat pada ilustrasi cover memberikan kesan memorial terhadap masa lalu penduduk pribumi pada masa kolonial, hal ini berkaitan pada sosial, budaya serta ekonomi dan politik pada masanya. Penelitian lainnya yaitu analisis ilustrasi *cover* novel *Harry Potter And The Deathly Hallows*, dimana penelitian dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini menunjukkan bahwa ilustrasi menggunakan unsur-unsur visual yang berkaitan dengan inti cerita pada novel tersebut.

Dari latar belakang yang telah dituliskan maka rumusan masalah penelitian ini adalah apa makna Ilustrasi yang disampaikan secara langsung maupun tidak langsung melalui berbagai unsur visual dalam ilustrasi *cover artbook Granblue Fantasy Graphic Archive VII*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bersifat deskriptif kualitatif, Menurut Sugiyono (2013) Penelitian Deskriptif adalah penelitian dimana variabel yang diteliti berdiri sendiri dan tidak dibandingkan dengan variabel lain, Sedangkan metode kualitatif adalah metode penelitian yang didasari dari filsafat postpositivisme, dilakukan dalam penelitian objek dengan kondisi yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci. Dengan demikian metode deskriptif kualitatif yaitu

metode menjabarkan data yang dikumpulkan secara kualitatif yang kemudian dideskripsikan dan di analisa oleh peneliti untuk menghasilkan sebuah pernyataan. Metode deskriptif kualitatif biasa digunakan untuk menganalisa suatu peristiwa, metode ini mengumpulkan data apa adanya dan tanpa adanya intervensi dari peneliti pada peristiwa sehingga data yang diperoleh merupakan data tanpa campur tangan.

Dalam pengumpulan data, terutama yang berkaitan dengan unsur visual seperti ilustrasi diperlukan sebuah observasi. Observasi dilakukan pada ilustrasi *cover* dari *artbook Granblue Fantasy Graphic Archive* edisi VII, dimana terdapat tanda-tanda visual yang memiliki makna tertentu. selain penulis juga mengumpulkan data dari dalam permainan, dari dalam *artbook Granblue fantasy* maupun studi literatur lainnya yang dilaksanakan sebagai upaya untuk memperoleh data penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan dan relevan.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dideskripsikan dan dianalisis menggunakan semiotika Roland Barthes, pada model semiotika roland Barthes suatu unsur visual memiliki denotasi sebagai arti sebenarnya, konotasi sebagai makna tersirat yang dibawakan dan mitos sebagai makna yang telah berkembang mengikuti sosial budaya di dalam masyarakat. Batasan penelitian ini adalah ilustrasi pada *cover artbook* pembatasan ini berfungsi agar penelitian lebih efisien dan terarah, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu arti dan makna pada ilustrasi cover *Granblue Fantasy Graphic Archive VII*.

Berikut adalah langkah dalam membedah makna dalam cover *artbook Granblue Fantasy Graphic Archive VII*.

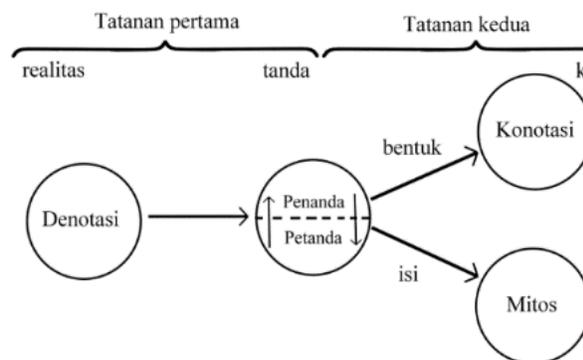
1. Melakukan pendeskripsian atas unsur-unsur visual yang terdapat pada ilustrasi cover *Artbook Granblue Fantasy Graphic Archive*.
2. Melakukan analisis semiotika terhadap tanda pada ilustrasi, berupa baik pada tatanan pertama sebagai denotasi maupun yang timbul pada tatanan kedua atau konotasi
3. Hasil analisis pada langkah-langkah sebelumnya kemudian akan disusun menjadi sebuah kesimpulan atas makna dan maksud yang ingin disampaikan dari pada cover *artbook Granblue Fantasy Graphic Archive VII* kepada pembaca.

KERANGKA TEORETIK

Semiotika

Semiotika bukan ilmu pasti, semiotika adalah ilmu yang muncul karena pengaruh persepsi dan sifat masyarakat terhadap makna tanda, dimana tanda-tanda yang beredar pada masyarakat dapat berubah maknanya. Semiotika memandang komunikasi sebagai pembangkitan makna dalam pesan, baik penyampai ataupun penerima (Fiske, 1990), tanda dapat dijumpai dimana saja dan tidak terbatas pada satu bentuk media atau bentuk saja, seperti pada bahasa lisan, sebuah tindakan maupun bentuk visual pada ilustrasi. Terdapat pionir semiotika yang berpengaruh dalam model semiotika generasi selanjutnya yaitu Ferdinand Saussure dan Charles Sanders Peirce. Pada semiotika Saussure terdapat dikotomi Tanda dan Penanda sedangkan pada semiotika Peirce terdapat Trikotomi Tanda, Interpretan dan Objek.

Sebagai seorang ahli semiotika yang memperluas semiotika, Saussure Barthes beranggapan sistem Tanda yang terbentuk dari Penanda dan Petanda memiliki tingkatan atau tatanan selanjutnya berupa suatu gagasan yang berkembang pada budaya masyarakat, kedua tatanan ini ditampilkan melalui diagram berikut.



(Sumber : John Fiske : Cultural And Communication Studies)

Pada tatanan pertama Barthes menyatakannya sebagai denotasi, sementara pada tatanan selanjutnya sebuah Tanda akan menjadi penanda atas sebuah petanda berupa konotasi, dimana isi mitos muncul terkait budaya masyarakat. Berikut adalah penjelasan terhadap diagram tersebut :

1. Denotasi

Denotasi merupakan bagian pada tahapan pertama yang memuat realitas, atau bentuk sebenarnya suatu objek. Contohnya adalah foto seseorang yang menyebrang maka realitas tersebut bahwa seseorang menyebrang merupakan denotasi.

2. Tanda
sistem pertandaan merupakan keterkaitan antara penanda dan petanda, dimana suatu objek (penanda) memiliki arti atau gagasan yang diterima secara luas (petanda)
3. Konotasi
Konotasi merupakan bentuk dari apa yang dirasakan dan dipersepsikan oleh suatu masyarakat atas suatu tanda yang dipengaruhi sosial budaya
4. Mitos
Mitos merupakan suatu gagasan yang terbentuk pada masyarakat dimana suatu tanda mewakili suatu pemahaman atau pernyataan tertentu yang menyatu dengan sosial budaya masyarakat tertentu.

Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi merupakan gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Ilustrasi pada cover memiliki fungsi menyampaikan informasi pertama kepada pembaca, selain itu ilustrasi pada cover juga berfungsi memperindah dan juga sebagai identitas sebuah buku.

HASIL & PEMBAHASAN

Ilustrasi pada cover Artbook Granblue Fantasy Graphic Archive VII ditampilkan dengan sebuah pemandangan sebuah aktivitas luar ruangan berupa piknik, piknik merupakan kegiatan memakan bekal yang mulai muncul sekitar abad 17 hingga 18 di Perancis dengan nama *Pique-Nique*. Karakter yang nampak pada ilustrasi merupakan tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita utama. Ilustrasi ini dilukiskan secara *digital* menggunakan gaya *anime* pada bentuknya dengan pewarnaan mode *soft shading* yaitu pewarnaan yang batas warnanya melebur dan memiliki gradasi yang halus berbeda dengan yang biasa digunakan pada ilustrasi anime berupa *cell shading* dimana warna nya tidak menyatu dan minim gradasi.



Gambar 2. Cover pada Artbook Granblue Fantasy Graphic Archive ke-7
(Sumber : Koleksi pribadi penulis)



Gambar 3. Foreground pada Artbook Granblue Fantasy Graphic Archive ke-7
(Sumber : Koleksi pribadi penulis)

Pendesripsian unsur visual ilustrasi akan dibagi menjadi 2 bagian mengikuti agar lebih komprehensif, yaitu pada bagian depan sebagai *foreground* dan bagian belakang sebagai *background*.

A. Deskripsi unsur visual pada *foreground* ilustrasi

Pada bagian *foreground* terdapat 2 karakter yang sedang melakukan aktivitas piknik, karakter wanita bernama Lyria dan naga berwarna merah bernama Vyrn. Selain dari karakter terdapat berbagai objek dalam *foreground*, objek ini yaitu buku, bunga, rerumputan, bekal makanan dan peralatan makan selain itu terdapat 2 pedang yang biasa digunakan oleh tokoh utama yang diperankan oleh pemain tergantung dari jenis kelamin yang dipilih.

Lyria adalah seorang gadis yang diceritakan melarikan diri dari kekaisaran *Erste* yang ingin mengendalikan Lyria karena kekuatannya yang dapat berkomunikasi dengan *primal beast*, yaitu makhluk-mahluk kuat yang diciptakan sebagai senjata pada era perang ratusan tahun yang lalu.



Gambar 4. Karakter Lyria.
(Sumber : Koleksi pribadi penulis)

Lyria memiliki ciri rambut berwarna biru lurus dan panjang yang terurai. Lyria mengenakan pakaian jenis *onepiece* berwarna putih yang sedikit transparan. Pakaian *onepiece* yaitu pakaian yang dapat menutup badan secara keseluruhan badan tanpa perlu tambahan pakaian lain. Lyria ditampilkan mengenakan berbagai perhiasan pada bagian dada, tangan dan bagian paha. Lyria menggenggam sebuah buku jurnal perjalanan yang berwarna merah muda dengan simbol hati, nampak terdapat 7 buku jurnal yang dibawa oleh

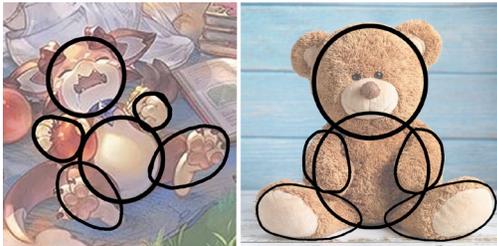
Lyria, disamping Lyria nampak keranjang piknik yang berisi peralatan makanan dan bekal makanan. Kegiatan piknik yang dilakukan oleh Lyria dilakukan diatas kain yang nampak hanya cukup untuk diduduki oleh 2 orang saja. Pada bagian kiri nampak bunga-bunga berwarna merah. Pada bagian kanan nampak bunga-bunga berwarna kuning yang tumbuh di padang rumput.

Vyrn merupakan naga misterius yang ingatannya hilang sehingga tidak dapat menggunakan kekuatannya, Vyrn merupakan teman tokoh utama sejak tokoh utama masih bayi.



Gambar 5. karakter Vyrn.
(Sumber : Koleksi pribadi penulis)

Vyrn digambarkan berwarna merah dan berwarna krem pada bagian perutnya. Vyrn memiliki badan yang kecil dan bulat serta lengan dan kaki yang pendek sehingga menyerupai boneka.



Gambar 6. Perbandingan Vyrn dengan boneka Teddy Bear.

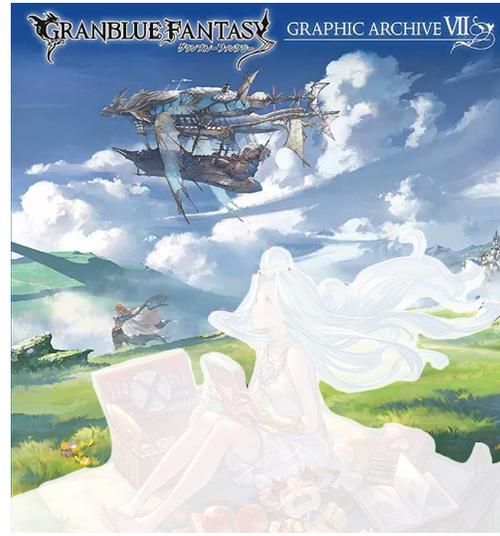
(Sumber : <https://www.upstreamlearning.com/teddy-bear-day/>)

Pada ilustrasi Vyrn digambarkan sedang tertidur dengan mulut yang terbuka dan mengeluarkan air liur, menunjukkan taring kecil pada mulut Vyrn dan pada tangannya terdapat bekal makanan yang belum selesai dimakan. Disamping Vyrn nampak 2 buah pedang, dimana memiliki perbedaan dimensi lebar, kedua pedang ini merupakan pedang yang digunakan tokoh utama tergantung pada gender yang dipilih pemain, yaitu pedang yang lebih lebar digunakan oleh Gran sebagai

tokoh laki-laki dan yang lebih pipih digunakan oleh Djeeta sebagai tokoh perempuan. Pada bagian kanan nampak bunga-bunga berwarna kuning yang tumbuh di padang rumput.

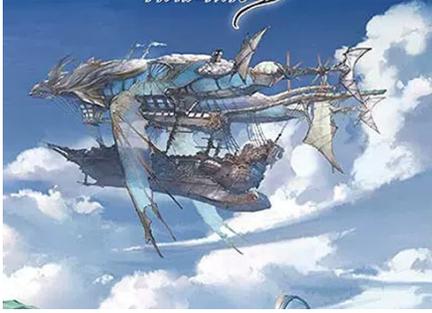
B. Deskripsi unsur visual pada background ilustrasi

Pada *background* nampak pemandangan *landscape* pegunungan dan padang rumput yang hijau dengan langit yang cerah. Dalam background ilustrasi terdapat berbagai objek visual, objek ini berupa kendaraan kapal terbang yang diberi nama Grancypher, karakter ksatria wanita bernama Katalina, struktur pegunungan yang ekstrim, awan besar cumulonimbus, serta bangunan menara sebagai icon dari kepulauan Port Breeze.



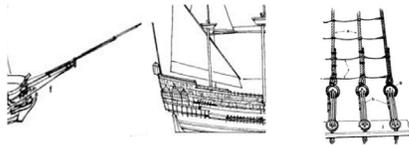
Gambar 7. Background pada Artbook Granblue Fantasy Graphic Archive ke-7
(Sumber : Koleksi pribadi penulis)

Grancypher merupakan kapal udara yang digunakan oleh pemain dalam berpetualang di dunia Granblue Fantasy. Pada ilustrasi Grancypher di tampilkan sedang melayang di langit yang cerah, namun nampak pada kejauhan sekumpulan awan cumulonimbus yang bergerombol.



Gambar 8. Kapal udara Grancypher
(Sumber : Koleksi pribadi penulis)

Grancypher memiliki dekorasi berupa kepala naga pada bagian depan balon udaranya, sedangkan pada bagian kapal terdapat beberapa kesamaan dengan kapal pada era pelayaran atau biasa dikenal sebagai *age of sail* yang membentang dari tahun 1600 hingga tahun 1800, kesamaan ini terlihat dari struktur tiang pada bagian depan kapal (*bowsprit*) dan ruangan bagian belakang kapal milik kapten (*quarterdeck*) yang di naikan serta tali kapal yang diikat sedemikian rupa sehingga membentuk jaring (*ratlines*).



Gambar 9. *Bowsprit, Quarterdeck & Ratlines* pada era pelayaran
(Sumber :John Harland : Seamanship In The Age Of Sail)

Pada bagian background ilustrasi terlihat Katalina yang sedang menatap ke arah kejauhan, katalina digambarkan mengenakan jubah berwarna biru, mengenakan baju zirah dengan rambut yang terurai ditiup angin. Terlihat di kejauhan pegunungan yang terdapat struktur menjulang dengan kemiringan di bawah 45°



Gambar 10. Ksatria wanita Katalina
(Sumber : Koleksi pribadi penulis)

Terdapat elemen arsitektur pada ilustrasi cover, elemen ini tampak pada kejauhan dimana tampak bangunan-bangunan pada pusat kota dimana ditampilkan bangunan yang tertinggi merupakan menara kuil Kardinal



Gambar 11. Bangunan kepulauan Port Breeze.
(Sumber : Koleksi pribadi penulis)

Kuil Kardinal adalah kuil tempat masyarakat menyembah Tiamat. kuil ini memiliki gaya arsitektur Baroque, yaitu gaya yang memiliki dekorasi berlebihan, mewah dan bersifat dinamis, dengan alasan memberikan rasa takjub pada yang melihat (Merriman, 2010). tampak arsitektur kuil ini terdapat lengkungan dan pilar pada bagian depan serta ornamen yang terdapat pada pintu hingga atap menara,



Gambar 11. Menara kuil Kardinal
(Sumber : http://game-a1.granbluefantasy.jp/assets_en/img_mid/sp/mypage/town/2001/bg.jpg)

C. Analisis semiotika model Roland Barthes

Tahapan analisis semiotika dilakukan sebagai upaya dalam pembedahan lebih lanjut atas unsur-unsur visual yang telah dideskripsikan. analisis menggunakan semiotika bermanfaat dalam memperoleh makna tersirat dari sebuah tanda. Pembedahan ini akan dilakukan dengan penjabaran

denotasi, konotasi serta mitos dimana tatanan pertama mencakup Denotasi sebagai realitasnya sementara tatanan kedua mencakup konotasi dan mitos sebagai bentuk dan isinya (Fiske, 2016). Pembedahan dilakukan dengan memperhatikan budaya yang terikat pada unsur visual.

Tabel 3. Analisis Tatanan pertama visual utama ilustrasi cover “Granblue Fantasy Graphic Archive VII”

Denotasi	Konotasi	Mitos
<p>Gambar 12.1</p>  <p>Rambut Lyria</p>	<p>Rambut tersibak berwarna biru karena tertiuip oleh angin</p>	<p>Karakter yang memiliki rambut berwarna biru pada dunia granblue fantasy memiliki kekuatan misterius. rambut yang tertiuip memberi sentuhan dinamis dan kesan dramatis (Meghan, 2017)</p>
 <p>wajah Lyria</p>	<p>Wajah yang menunjukkan ekspresi tersenyum sambil melihat ke atas.</p>	<p>Wajah dengan mata yang lebar merupakan salah satu ciri gaya seni Anime, mulut yang ditampilkan tipis menunjukkan sifat karakter yang tenang dan manis (Marrero-Akin, 2016)</p>
<p>Gambar 12.3</p>  <p>Perhiasan Lyria</p>	<p>Beragam Perhiasan emas dan batu mulia yang menempel pada tangan, dada, dan paha Lyria.</p>	<p>Pada masa Renaissance rakyat biasa kesulitan untuk membeli perhiasan, dan beberapa bagian Eropa hak untuk mengenakan perhiasan hanya dimiliki oleh bangsawan, Perhiasan biasa digunakan untuk</p>

Denotasi	Konotasi	Mitos
<p>Gambar 12.3</p> 	<p>Pakaian <i>one piece</i> berwarna putih dengan bahan menyerupai sutra.</p>	<p>menunjukkan kelas sosial keluarga. (Merriman, 2010)</p> <p>pada era Renaissance sutra merupakan bahan pakaian yang biasa digunakan oleh masyarakat kelas atas, sedangkan pakaian dengan desain yang sederhana dan mudah digunakan dalam beraktivitas merupakan ciri pakaian masyarakat kelas bawah. (Hanson, 2010)</p>
<p>Gambar 12.4</p>  <p>Buku Jurnal Lyria</p>	<p>7 buah buku jurnal yang dimiliki Lyria</p>	<p>Buku jurnal Lyria merupakan dokumentasi atas cerita dari dalam Granblue Fantasy serta <i>event</i> yang telah dilakukan.</p>
<p>Gambar 12.5</p>  <p>Lengan dan kaki Lyria</p>	<p>Lengan dan kaki Lyria yang tampak ramping, menunjukkan kurangnya lemak dan massa otot.</p>	<p>Badan yang ramping bukanlah tipe badan yang ideal pada masa Renaissance, sedangkan badan yang berisi merupakan badan yang menjadi standar kecantikan.. (Hering, 2020)</p>
<p>Gambar 12.6</p>	<p>Perlengkapan piknik, berupa keranjang makanan yang berisi bekal dan kain yang digunakan sebagai alas saat</p>	<p>Piknik merupakan kegiatan yang awalnya dilakukan oleh bangsawan di dalam ruangan yang kemudian berubah menjadi kegiatan luar ruangan yang</p>

Denotasi	Konotasi	Mitos	Denotasi	Konotasi	Mitos
	beraktivitas di luar ruangan.	lebih sederhana dan dapat dilakukan masyarakat luas mulai pada abad ke-19. (Lee, 2019)			era Renaissance. (Tearle, 2022)
Gambar 12.7  wajah Vyrn.	Wajah Vyrn ditampilkan sedang tertidur pulas dengan mulut menganga yang mengeluarkan air liur.	Pada penulisan Tindakan tertidur dengan mulut terbuka sambil mengeluarkan air liur menunjukkan karakter yang mudah tertidur atau menunjukkan kepolosan karakter dengan unsur komedi (Eddie, 2017)	Gambar 12.10  Kalung Vyrn	Kalung yang menyerupai kalung hewan peliharaan yang berwarna ungu dengan mata berbentuk bintang kaki 4	Kalung peliharaan muncul pertama kali muncul pada era kerajaan Mesopotamia dan berkembang pesat pada era Renaissance hingga era Pencerahan dimana selain menjadi identitas peliharaan juga menjadi status sosial pemilik tergantung dari jenis ornamen yang terdapat pada kalung (Mark, 2022). Kalung berwarna ungu sendiri selain menjadi identitas juga memberi kesan terhormat pada era Renaissance (John. 1985)
Gambar 12.8  Badan Vyrn	Badan Vyrn berwarna merah dengan bentuk badan menyerupai boneka.	Terdapat banyak orang dewasa masih banyak yang memiliki keterikatan sentimental masa kecilnya pada mainan dan boneka yang dimiliki. (Kale, 2020)	Gambar 12.10  Roti isi	Roti isi atau juga dikenal sebagai <i>sandwich</i> dengan berbagai isian di dalamnya	Sandwich diciptakan pada abad ke-18 oleh bangsawan inggris John Montagu yang kemudian populer. Dalam masyarakat <i>sandwich</i> merupakan makanan populer dengan resep beragam yang dikonsumsi karena kepraktisannya (Little, 2014).
Gambar 12.9  Apel Red Delicious.	3 buah apel yang matang, salah satunya telah digigit oleh Vyrn.	Apel merupakan buah yang muncul dalam berbagai kultur termasuk dalam agama Kristen. buah apel banyak dikaitkan dengan pengetahuan maupun buah yang terlarang yang digambarkan pada karya seni	Gambar 12.11	2 bilah pedang tokoh utama yang dimainkan oleh	Pedang yang digunakan pemain berbeda berbeda tergantung jenis

Denotasi	Konotasi	Mitos	Denotasi	Konotasi	Mitos
	pemain.	kelamin yang dipilih dan dapat diubah kapan saja. Penempatan kedua pedang secara bersamaan menunjukkan fleksibilitas dan inklusivitas Granblue Fantasy terhadap pemain.	12.15 	Breeze, menara kuil Kardinal tampak menjulang tinggi.	merupakan kuil yang digunakan masyarakat untuk menyembah Tiamat, bangunan ini menggunakan gaya arsitektur Baroque, yaitu gaya yang dibuat untuk memukau dan memberi rasa takjub pada yang melihat. (John, 2010)
Gambar 12.12  Grancyphe r	Kapal udara Grancyphe, kendaraan yang digunakan pemain dalam berpetualang dalam dunia Granblue Fantasy	Bentuk kapal yang menyerupai kapal era pelayaran atau juga dikenal sebagai <i>age of sail</i> , masa dimana banyak kerajaan Eropa melakukan pelayaran untuk ekspedisi dan memperluas pengaruh kerajaan. (John, 1985)	Gambar 12.16  Katalina	Ksatria wanita yang mengenakan jubah berwarna biru dengan baju zirah.	Katalina merupakan karakter yang diceritakan selalu ingin melindungi Lyria, Katalina memiliki rasa tanggung jawab tinggi dan selalu diilustrasikan menggunakan senjata atau baju zirah.
Gambar 12.13  Awan cumulonimbus	Awan besar yang nampak memenuhi langit pada kejauhan	Awan cumulonimbus berbahaya dalam penerbangan. Penerbang sangat dianjurkan untuk mengambil rute evasif demi keamanan (Herbert, 2019)	Gambar 12.16  Padang rumput	Padang rumput yang alami, memiliki berbagai bunga dan bebatuan bermacam ukuran.	Padang rumput kepulauan Port Breeze diceritakan tenang, subur dan diselimuti hembusan angin pelan. Daerah luar kota yang tenang dan kedekatan pada alam menjadikan suatu tempat ideal dalam melakukan aktivitas piknik. (Lee, 2019)
Gambar 12.14  Struktur pegunungan kepulauan Port Breeze.	Gunung dipenuhi vegetasi hijau dengan struktur mencuat ke atas.	Dalam permainan kepulauan Port Breeze merupakan kepulauan yang memiliki struktur gunung yang ekstrim dan jurang yang besar, struktur ini menjadi ciri khas dalam identitas kepulauan Port Breeze.	Gambar 12.17 	Berbagai jenis bunga dengan warna kuning	Warna kuning pada umumnya menyimbolkan keceriaan, kehangatan dan optimisme namun dapat berubah artinya sesuai
Gambar	Pusat kota Port	Kuil kardinal			

Denotasi	Konotasi	Mitos
		penggunaan seperti rasa bahaya dari tanda peringatan (Bruna, 2022).
Gambar 12.18 	Berbagai jenis bunga dengan warna merah	Warna merah pada umumnya menarik perhatian, menyimbolkan hasrat, cinta dan kekuatan, warna merah juga dapat membawa arti negatif seperti amarah dan bahaya, seperti pada rambu jalan. (Bruna, 2022)

Pada tabel pembedahan semiotika model Roland Barthes berbagai unsur visual dalam ilustrasi cover Granblue Fantasy Graphic Archive VII menunjukkan isi makna yang beragam. Setiap unsur visual yang ditampilkan memiliki arti dan makna tersendiri namun juga memiliki arti ketika unsur-unsur visual tersebut berada di dalam satu ruang yang sama, ilustrasi didominasi oleh tanda yang menunjukkan budaya, strata masyarakat dan keindahan alam. namun tetap menunjukkan bahwa dunia Granblue Fantasy memiliki bahaya yang mengintai pemain, bahaya ini ditunjukkan dari persenjataan dan zirah yang terdapat di dalam ilustrasi, maupun awan besar di kejauhan yang menunjukkan kekuatan alam dunia Granblue Fantasy yang sulit diprediksi. watak karakter juga terlihat dari perbandingan unsur visual yang ada di dalam ilustrasi, yaitu perbandingan Katalina yang tetap mengenakan baju zirah menunjukkan rasa tanggung jawab Katalina yang besar sementara tokoh utama lebih santai dengan melepaskan senjatanya.

SIMPULAN & SARAN

Berbagai unsur visual dalam ilustrasi cover Granblue Fantasy Graphic Archive VII menunjukkan isi tanda yang beragam, ilustrasi dipenuhi oleh tanda yang menunjukkan budaya, religi serta *worldbuilding* Granblue Fantasy. Makna ilustrasi menunjukkan hubungan karakter

didalamnya, nostalgia perjalanan yang telah dilakukan, *worldbuilding* yang luas serta dinamisme sifat antar tokoh. Unsur-unsur visual yang kompleks menunjukkan perencanaan tinggi dalam pembuatan ilustrasi sehingga dapat memberikan kesan terhadap pemain sebagai target utama pembaca. banyaknya tanda mampu dikemas dengan baik sehingga ilustrasi kaya akan informasi namun tetap indah dan tertata rapi.

Terdapat Beberapa kendala dalam penelitian ini yang diakibatkan perbedaan persepsi pada era cerita dengan era pembaca sebagai target dari karya ilustrasi, selain itu penelitian serupa yang masih terbatas. Sebagai penelitian terhadap artbook dari suatu role playing games luar negeri yang memiliki unsur budaya tertentu penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya sebagai referensi, tidak terbatas pada ilustrasi namun segala medium yang memiliki banyak objek tanda didalamnya seperti poster ataupun film. Harapan lainnya adalah agar analisis ilustrasi pada artbook ini dapat menjadi bahan referensi ataupun contoh kepada industri kreatif dalam membawakan pencampuran tema dan budaya dengan berbagai unsur visual yang beragam dengan baik.

REFERENSI

- B., Meghan. (2017) "4 Ways To Get A Blowing Hair Effect In Your Portrait Photography" diunduh pada tanggal 6 juli 2022, dari <https://www.picturecorrect.com/4-ways-to-get-a-blowing-hair-effect-in-your-portrait-photography/>
- Barthes, Roland. (2006) *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa: Semiotika/Sosiologi Tanda, Simbol & Representasi (Ikramullah Mahyudin, Terjemahan)*. Yogyakarta : Jalasutra
- Bruna, (2022) "Meaning of the Color Red: Symbolism, Common Uses, & More" diunduh pada 6 juli 2022, dari <https://www.colorexplained.com/color-red-meaning-of-the-color-red/>
- Bruna, (2022) "Meaning of the Color Yellow: Symbolism, Common Uses, & More" diunduh pada 6 juli 2022, dari <https://www.colorexplained.com/color-yellow-meaning-of-the-color-yellow/>
- Eddie, Fast. (2017) "Comical Nap Drool" diunduh pada tanggal 6 juli 2022, dari <https://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ComicalNapDrool>

- Fiske, John. (1990) *Cultural And Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif. (Yosal I. Idi S., Terjemahan)*. Yogyakarta : Jalasutra
- Granblue Fantasy Graphic Archive VII. (2021). Tokyo : Ichijinsha
- Hanson, Paige L. (2010) “Renaissance Clothing and Sumptuary laws.” diunduh pada tanggal 6 juli 2022, dari <http://www-personal.umd.umich.edu/~cfinlay/sumptuary.html#:~:text=Women%20wore%20gowns%20comprised%20of,restricted%20movement%20for%20the%20wearer.>
- Hardani, dkk (2020) *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta
- Harland, Jhon. (1985) *Seamanship In The Age Of Sail*. London : Conway Maritime Press
- Harper, Douglas (2007). “Etymology of illustration” di unduh pada 25 Juni 2022, dari <https://www.etymonline.com/word/illustration>
- Herbert, Allen (2019) “Why Are Cumulonimbus Clouds Dangerous?” diunduh pada pada 6 juli 2022, dari <https://airplaneacademy.com/why-are-cumulonimbus-clouds-dangerous/>
- Hering, Emily (2020) “Portraiture and The Female Ideal in Renaissance Art:” diunduh pada 6 juli 2022, dari <https://ehering.medium.com/portraiture-and-the-female-ideal-in-renaissance-art-bd0b4db2ffe8>
- Kale, Sirin (2020) “‘My bears are my lifeline’: the adults who sleep with soft toys” diunduh pada 23 juni 2022, dari <https://www.theguardian.com/global/2020/jan/05/bears-lifeline-adults-who-sleep-with-soft-toys>
- Kazuma Hashimoto. (2022) “Granblue Fantasy Exceeds 31 Million Registered Users” di unduh pada Tanggal 3 maret 2022, dari <https://www.siliconera.com/granblue-fantasy-exceeds-31-million-registered-users/>
- Lee, Alexander. (2019) “The History of the Picnic” diunduh pada 6 juli 2022, dari <https://www.historytoday.com/archive/historians-cookbook/history-picnic>
- Marrero-Akin, Carmen. (2019) “What is Anime art?” di unduh pada 23 juni 2022, dari <http://animeartmuseum.org/whatisanimeart/>
- Mark, Joshua J. “A Brief History of the Dog Collar” diunduh pada 6 juli 2022, dari <https://www.worldhistory.org/article/1605/a-brief-history-of-the-dog-collar/>
- Merriman, John. (2010) *A History of Modern Europe: From the Renaissance to the Present*. (Edisi ke-3). London : W. W. Norton & Company
- Rhofi. Akhmad. (2020). Analisis Visual Cover Buku “Bumi Manusia” Karya Ong Hari Wahyu Melalui Pendekatan Semiotika. *Jurnal Seni Rupa*, 8(2), 234-247
- Salam, Sofyan (2017) *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar : Badan Penerbit UNM
- Stew Shearer. (2013) “Nobuo Uematsu and FFVI Art Director Join Mobile RPG Granblue Fantasy” diunduh pada tanggal 12 maret 2022, dari <http://www.escapistmagazine.com/Nobuo-Uematsu-and-FFVI-Art-Director-Join-Mobile-RPG-Granblue-Fantasy/>
- Sugiyono. (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Supono, Khalis Atmaja. (2015). Analisis Visual Ilustrasi Cover Novel Harry Potter And The Deathly Hallows. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tearle, Oliver. (2021) “The Curious Symbolism of Apples in Literature and Myth” diunduh pada tanggal 6 juli 2022, dari <https://interestingliterature.com/2021/04/apples-symbolism-in-literature-myth-meaning-analysis/>
- Vicente, Vann (2020). “What Exactly Is a “Gacha” Video Game?” diunduh pada 12 maret 2022, dari <https://www.howtogeek.com/465429/what-exactly-is-a-gacha-video-game>