

Tinjauan Video Animasi Berjudul “Lagu Anak Islami - 25 Nabi” Karya Muffin Graphics Menggunakan Analisis Semiotika Saussure

Edo Gavinda Ul Haq¹, Ivan Kurniawan²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

²Desain Grafis, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

Email: ¹edogavinda@mahasiswa.unikom.co.id, ²ivan.kurniawan@email.unikom.ac.id

Abstrak: Animasi merupakan salah satu media audio visual yang bertujuan memberikan informasi pada ruang publik. Animasi yang baik tentu memiliki konten, gambar, dan unsur visual yang mendukung sehingga pesan yang disampaikan akan mudah dipahami oleh khalayak. Animasi juga sering dijadikan media pendidikan pada anak usia dini, salah satunya adalah pendidikan agama. Adapun perusahaan yang membuat animasi dalam pendidikan agama pada anak adalah Muffin Graphics dengan salah satu karyanya yaitu video animasi yang berjudul “Lagu Anak Islami – 25 Nabi” yang terdapat tokoh bernama Annisa. Namun, dalam video tersebut terdapat beberapa visual yang menarik untuk dikaji, seperti adanya objek yang menyerupai piramida, perahu pada latar tempat berpasir, dan sebagainya. Dengan adanya visual yang ada pada video klip tersebut, maka hal ini menarik untuk dikaji lebih dalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan visual yang digunakan dalam video tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan mengunduh video tersebut, memotong-motong setiap adegan berdasarkan latar tempat, dan mencari sumber yang valid dengan teori semiotika versi Saussure. Penyajian tulisan akan dilakukan dengan narasi atau analisis deskriptif.

Kata kunci: Video, Animasi, Islami, 25 Nabi, Semiotika Saussure.

Abstract: Animation is an audio visual media that aims to provide information on public spaces. Good animation certainly has content, images, and visual elements that support it so that the message delivered will be easily understood by the audience. Animation is also often used as a medium of education in early childhood, one of which is religious education. The company that makes animations in religious education in children is Muffin Graphics with one of its works, an animated video entitled "Islamic Children's Songs - 25 Prophets" with a character named Annisa. However, in the video there are some interesting visuals to study, such as the existence of objects that resemble pyramids, boats in the sandy background, and so on. With the visuals in the video clip, it is interesting to study more deeply. This study aims to determine the visual message used in the video. The method used in this research is observation by downloading the video, chopping each scene according to the setting of the place, and finding a valid source with Saussure's semiotic theory. Presentation of writing will be done with narrative or descriptive analysis.

Keywords: Video, Animation, Islam, 25 Prophets, Saussure Semiotic.



PENDAHULUAN

Media merupakan salah satu perantara dalam komunikasi. Media juga terbagi menjadi media cetak, media massa atau pers, media elektronik, media film, dan media pendidikan. Sekarang ini media film sudah banyak digunakan sebagai bahan pembelajaran, baik akademik maupun non-akademik. Media yang digunakan untuk akademik diantaranya ada media audio, media visual, dan media audio visual. Dengan pemanfaatan berbagai media tersebut, suasana pembelajaran bisa terlihat lebih menarik. Banyak orang merasa lebih aktif, seru, dan semangat saat belajar menggunakan video dan musik (Kusuma, 2015). Media yang dijadikan bahan pembelajaran tersebut, salah satunya bisa bertemakan tentang pendidikan anak.

Dalam mendidik anak-anak, media audio visual menjadi salah satu media yang sering digunakan (Wijayanti, 2019). Media audio visual ini bisa berupa gambar diam atau gambar bergerak yang diberi suara. Gambar bergerak yang diberi suara biasa disebut dengan video animasi. Video animasi yang dikaitkan dengan pendidikan tentunya sangat menarik bagi anak-anak. Terlebih jika video dan konten-konten yang didalamnya sangat mendukung proses pendewasaan anak.

Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0 sampai 8 tahun (Aisyah, 2014). Dalam masanya, anak berusia 0 hingga 5 tahun dapat juga disebut balita atau bawah lima tahun. Sedangkan usia 0 hingga 1 tahun, orang menganggapnya masih dalam usia bayi. Tidak hanya itu, anak yang sudah masuk SD (Sekolah Dasar), walaupun ia masih berusia 6 atau 7 tahun, ada juga orang tua yang bilang pada anaknya bahwa mereka sudah dewasa, atau sudah menjadi anak besar

Salah satu video animasi yang bertemakan pendidikan adalah video yang diunggah oleh Muffin Graphics. Muffin Graphics sendiri adalah salah satu penerbit komik anak yang berlokasi di Bandung. Tema karya yang dibuat oleh Muffin Graphics adalah tema edukasi Islami. Karya yang dibuatnya adalah komik, lagu anak Islami, blog, mainan anak seperti creative blocks, unboxing, konten untuk orang tua berupa edukasi untuk anak, dan tips memilih buku yang berkualitas. Contoh tampilan video klip tersebut seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Salah Satu Adegan Video 25 Nabi Muffin Graphics
Sumber: www.youtube.com

Pendidikan juga dapat berarti proses terencana dengan usaha sadar dalam mewujudkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan pengendalian diri, keagamaan, spiritual, akhlak, dan bersosialisasi dengan suasana yang nyaman (Efendi, 2015). Dibalik mempelajari agama Islam, mereka yang benar-benar mengamalkannya akan mendapat banyak manfaat. Beberapa manfaat yang bisa diambil dari pendidikan agama Islam yaitu: Hidup menjadi lebih tenang bagi mereka yang mengamalkan, tidak merasa khawatir walaupun ditimpa musibah, selalu berprasangka baik apapun yang terjadi di hadapannya. Selain ketiga manfaat tersebut, masih banyak lagi jika diteliti lebih lanjut tentang agama Islam (Sadreddin, 2013).

Muffin Graphics sendiri memiliki berbagai macam video, salah satunya adalah video lagu animasi tentang 25 Nabi yang berjudul "Lagu Anak Islami – 25 Nabi (Annisa Cover)". Lagu tersebut menyebutkan 25 nama Nabi yang wajib diketahui. Nabi sendiri berarti seorang manusia yang telah mendapatkan wahyu dari Allah SWT. Wahyu tersebut merupakan pesan tentang agama dan misinya dalam menyebarkan agama Islam. Selain itu, ada juga yang disebut dengan Rasul. Rasul sendiri adalah seorang Nabi, hanya saja yang membedakan adalah Rasul memiliki pesan yang harus disebarkan untuk umatnya.

Jumlah Nabi dalam Islam ada 124.000 orang, sedangkan jumlah rasul ada 315 orang. Namun yang wajib dipelajari oleh pengikut agama Islam adalah 25 Nabi yang juga mendapat gelar Rasul. Empat diantaranya merupakan penerima kitab suci, yaitu Musa (Taurat), Daud (Zabur), Isa (Injil), dan Muhammad (Al-Quran).

Dalam video yang dibuat oleh Muffin Graphics tersebut, nama-nama 25 Nabi dinyanyikan oleh tokoh animasi yang diberi nama Annisa. Latar tempat yang digunakan cukup beragam, mulai dari Mesir di siang hari, malam hari, adanya objek yang menyerupai kapal, patung, dan lain-lain. Lirik dalam video tersebut juga berubah warna setiap baitnya sesuai irama yang dinyanyikan.

Beberapa contoh yang menjadi rujukan atau referensi peneliti dalam menggunakan analisis semiotika versi Saussure adalah "Semiotika Analisis Tanda pada Karya Desain Komunikasi Visual" (Suryadi & Sanusi, 2018) yang membahas tentang pesan visual dan verbal dibalik ikon. Lalu ada jurnal komunikasi tentang "Gaya Berkendara dalam Iklan" (Kurniawan, 2018). yang memisahkan objek-objek dari visual iklan tersebut. Serta "Semiotika Strukturalisme Saussure" (Fanani, 2013) yang membahas tentang Ferdinand de Saussure dan metode penelitiannya.

Dari ketiga penelitian sebelumnya, belum ada yang meneliti tentang video klip 25 Nabi karya Muffin Graphics menggunakan analisis semiotika, oleh karena itu peneliti akan mencoba menganalisis menggunakan semiotika versi Saussure untuk mengungkap arti tanda yang ada dalam video klip tersebut.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang menggunakan kalimat deskriptif dalam penyajiannya dan cenderung menggunakan analisis dalam pengumpulan data (Basri, 2014). Metode ini mengacu pada teori dan data yang ada sebagai bahan pendukung. Metode kualitatif juga dipilih karena dapat menampilkan objek-objek visual yang diteliti secara mendalam.

Untuk penelitian lebih dalam terkait objeknya, peneliti menggunakan analisis semiotika versi Ferdinand de Saussure. Karena metode Saussure merupakan analisis semiotika yang menghubungkan objek, dan mengkaji maknanya (Piliang, 2004). Semiotika sendiri secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yaitu semion. Semion sendiri berarti tanda yang dianggap mewakili suatu hal dan disahkan berdasarkan keputusan bersama atau sosial. Tanda ini dimaknai sebagai pengganti suatu objek, hal maupun kebudayaan. Ilmu yang mempelajari tanda juga secara terminologis disebut semiotika. Semiotika juga bisa berhubungan dengan ilmu tanda, mulai dari proses, perancangan, dan kesepakatan akhir bersama (Wibowo, 2013).

Objek Penelitian

Objek Penelitian ini berupa video klip animasi 2 dimensi yang diunggah ke Youtube oleh akun Muffin Graphics. Tampilan awal video tersebut terlihat seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Judul Video Klip 25 Nabi
Sumber: www.youtube.com

Prosedur Pengambilan Data

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pengunduhan data berupa video klip 25 Nabi melalui situs youtube.com, untuk kemudian menganalisis setiap scene yang ada memisahkan setiap tanda yang ada ke dalam bentuk tabel analisis semiotika. Hal ini bertujuan untuk memudahkan proses pemisahan tanda visual, seperti yang dilakukan oleh Octora (2017).

Tahapan Pembedahan Objek Penelitian

Pemisahan tanda visual dilakukan berdasarkan urutan scene yang ditandai oleh perpindahan latar tempat. Ciri-ciri perpindahan tersebut ditandai dengan perubahan posisi objek visual yang cukup kontras dengan frame sebelumnya. Hal tersebut juga dilakukan oleh penelitian sebelumnya yang menggunakan semiotika sebagai metode analisis oleh Octora (2017). Pada penelitian ini, setiap scene dipisah dan mengkaji unsur visualnya dengan mengidentifikasi di mana bagian yang merupakan *sign*, *signifier*, dan *signified*. *Sign* adalah tanda yang bisa berupa visual maupun dialog. Sedangkan *signifier* adalah penjelasan atau deskripsi dari visual atau dialog tersebut. *Signified*, merupakan arti atau makna dari visual yang terlihat atau dialog yang terdengar.

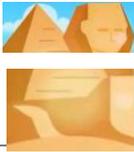
Metode Analisa

Metode yang dilakukan dalam pencarian data ini menggunakan metode observasi dengan melihat video tersebut, mengunduh, dan memotong berdasarkan scene atau adegan dengan pembagian setiap latar tempat yang berbeda. Setelah itu peneliti mengkaji objek visual dengan pendekatan semiotika menggunakan teori dari Ferdinand de Saussure sebagai pakar utama, yang dipelajari lewat buku, jurnal, Google Scholar, dan internet. Contoh penelitian yang menggunakan analisis semiotika Saussure adalah penelitian dari Octora (2017) yang meneliti tentang visual pada iklan televisi kartu AS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada *scene* 1 video animasi 25 Nabi karya Muffin Graphics ini memperlihatkan sebuah opening atau awal dimulainya video tersebut. Pada scene ini, terlihat ada dua frame yang dimulai dari detik 00:00-00:04. *Scene* pertama ini juga menampilkan instrumen musik awal (*intro*) dan tulisan "25 Nabi" menggunakan huruf kapital yang menandakan judul sekaligus awal dari *scene* video klip animasi tersebut. Penjelasan tersebut dijelaskan seperti pada Tabel 1 dengan membagi *sign*, *signifier*, dan *signified* yang terlihat. Objek visual tersebut kemudian dijelaskan dalam tabel tersebut.

Tabel 1. Pembagian *sign*, *signifier*, dan *signified*
 Sumber: Pribadi (2020)

Sign	Signifier	Signified
	Tulisan “25 Nabi dengan warna putih yang menggunakan huruf kapital.	Tulisan “25 Nabi” menandakan informasi, judul, dan pembahasan tentang 25 nabi
	Terlihat seperti bentuk limas segi empat berwarna coklat dengan garis-garis pada bagian sisinya sehingga terlihat seperti piramida.	Piramida menandakan lokasi dalam video animasi tersebut yaitu di Mesir.
	Terlihat seperti wajah manusia yang berwarna coklat, namun dengan posisi badan yang menyerupai singa.	Menandakan bahwa Objek tersebut adalah Sphinx dan berada di Mesir.
	Warna biru muda terlihat seperti langit, lingkaran kuning dengan tepi blur yang menutupi objek menyerupai awan seolah-olah terlihat seperti matahari.	Menandakan suasana tersebut berada di waktu siang hari yang cerah, hanya saja matahari diilustrasikan dengan warna kuning sesuai warna aslinya dan agar terlihat kontras dengan warna awan.
	Seorang wanita yang menggunakan hijab kuning dan baju hijau, menghadap kearah kanan, Digambar dengan style chibi yang sedang mengangkat tangan	Menandakan tokoh muslimah yang terlihat seperti anak kecil dan sedang berdoa.

Penjelasan Unsur Visual Scene 1

Tulisan “25 Nabi”: pada *frame* ke 1 tersebut adalah identitas visual yang dijadikan judul dalam video animasi 25 Nabi karya Muffin Graphics. Identitas visual berupa judul tersebut hanya digunakan sekali dalam video klip yang dibuat sebagai *opening video*.

Makna Denotatif: Pada *frame* 1, terdapat tipografi “25 NABI” dengan angka 25 yang lebih besar dibandingkan tulisan “NABI”. Tulisan “NABI” tersebut menggunakan huruf kapital (*uppercase*). Warna yang digunakan pada tipografi tersebut menggunakan warna putih dan sedikit bayangan (*shadow*) berwarna hitam.

Makna Konotatif: Berdasarkan referensi, tulisan dari "25 NABI" tersebut merupakan judul lagu yang digunakan dalam video tersebut. Warna putih yang digunakan pada tipografi "25 NABI" tersebut jika dihubungkan dengan arti warna putih pada umumnya, akan menandakan bersih, kesucian, dan sesuatu yang luas. Contohnya saat ruangan dalam rumah menggunakan cat berwarna putih, maka akan terlihat lebih luas dibandingkan ruangan berwarna hitam.

Warna putih dalam tipografi tersebut juga berfungsi sebagai pendukung warna latar belakang yang menggunakan dengan warna pastel. Ukurannya yang besar dan penggunaan *capital case*, berfungsi untuk memberikan penekanan terhadap judul, sehingga walaupun warna terlihat kurang kontras dengan latar belakang, tulisan "25 Nabi" tersebut masih tetap terbaca karena cukup mendominasi *frame* tersebut dan ditambahkan dengan efek bayangan (*shadow*) yang dibuat.

Latar Belakang Piramida dan Sphinx

Terdapat visual limas yang terlihat seperti piramida. Bentuk dari piramida tersebut terlihat semakin jelas walaupun menggunakan 2 dimensi, karena terdapat bayangan dan garis-garis pada bagian sisinya. Selain itu juga terdapat visual wajah orang dengan badan menyerupai hewan singa dan berwarna coklat. Visual tersebut sangat dekat kaitannya dengan sphinx yang berada di Mesir.

Masih dalam *frame* 1, terdapat visual limas yang terlihat seperti piramida. Bentuk dari piramida tersebut terlihat semakin jelas walaupun menggunakan 2 dimensi, karena terdapat bayangan dan garis-garis pada bagian sisinya. Selain itu juga terdapat visual wajah orang dengan badan menyerupai hewan singa dan berwarna coklat. Visual tersebut sangat dekat kaitannya dengan sphinx yang berada di Mesir.

Makna Denotatif: Piramida dan sphinx merupakan salah satu peninggalan bersejarah yang terkenal berada di Mesir. Piramida sendiri digunakan oleh penduduk di Mesir sebagai tempat pemakaman, khususnya untuk pemakaman raja-raja Mesir pada era kerajaan dinasti ke-4. Piramida juga menjadi salah satu peninggalan tertua di dunia dan menjadi salah satu urutan tujuh keajaiban dunia. Sebagaimana yang dikatakan Wijaya (2011), piramida Khufu merupakan salah satu piramida terbesar yang terdapat di Giza yang masuk ke dalam urutan *Seven Wonders of the World*. Sedangkan *sphinx* adalah makhluk mitologi Yunani yang berkepala manusia dengan badan singa yang berada di Mesir. *Sphinx* terbesar atau yang dikenal sfinks oleh orang Yunani, berada di Gaza Mesir yang diyakini merupakan kepala Firaun (*Khufu*) (Sadreddin, 2013).

Makna Konotatif: Piramida merupakan bangunan bersejarah yang paling terkenal di Mesir, sehingga objek visual tersebut sangat dekat ikatannya dengan negara Mesir. Jika dihubungkan dengan bentuk bangunannya, piramida yang berbentuk limas segi empat mengarahkan puncaknya ke atas. Hal itu sangat mendukung posisi Allah yang berada di atas, atau menjunjung tinggi Tuhan Yang Maha Esa. Piramida juga menjadi salah satu dari tujuh keajaiban dunia, sehingga pada umumnya orang

akan lebih mudah mengenali objek yang sudah terkenal. Fungsi piramida dalam video tersebut juga dapat menandakan bahwa tokoh bernama Annisa yang berperan dalam video animasi 25 Nabi tersebut sedang berada di Mesir.

Lokasi Mesir juga didukung oleh visual lain yaitu sphinx yang merupakan mitologi Yunani berbentuk kepala manusia dengan badan singa, dan berada di Gaza Mesir. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, salah satu kepala terbesar sphinx berbentuk wajah Firaun. Jika dihubungkan dengan lokasi dan sejarah para nabi, Firaun memiliki kisah yang sangat terkenal dengan Nabi Musa, sehingga lokasi yang dipilih dalam video klip ini dapat mengingatkan *audience* dengan kisah dan peristiwa Nabi Musa, yang merupakan salah satu nabi yang disebutkan dalam video klip tersebut.

Matahari dan Awan. Pada tanda ketiga yang terdapat di *frame* 1 yaitu adanya visual lingkaran yang berwarna kuning dengan bagian tepi *blur* sehingga menyerupai matahari. Warna biru muda yang berada di bagian belakang pun mendukung bahwa visual tersebut merupakan langit yang didukung dengan visual menyerupai awan berwarna putih.

Makna Denotatif: Matahari, langit cerah atau biru muda, dan awan putih, menandakan identitas waktu di siang hari. Sedangkan siang hari sendiri merupakan waktu yang paling banyak digunakan untuk beraktifitas di luar rumah yaitu untuk bekerja. Siang hari juga menandakan suasana panas yang terjadi akibat posisi matahari yang menyinari berada di atas tempat tersebut.

Makna Konotatif: Visual dan suasana yang digunakan tersebut merupakan identitas visual untuk mengatakan bahwa tokoh Annisa dalam video tersebut menyanyikan lagunya di siang hari. Hal tersebut menjadikan seolah-olah terlihat panas jika dihubungkan dengan tempat yang sebelumnya dibahas yaitu Mesir, di mana Mesir adalah salah satu tempat yang terkenal dengan gersang dan terik mataharinya.

Tokoh Annisa. Tanda ke empat dalam *frame* 1 terdapat tokoh seorang wanita yang digambar menggunakan *style* chibi. Tokoh tersebut menggunakan hijab atau kerudung berwarna kuning dan baju berwarna hijau muda yang menggerakkan tangannya seolah-olah sedang berdoa.

Makna Denotatif: Tokoh muslimah tersebut terlihat sedang memejamkan dan mata menggunakan kerudung berwarna kuning. Terlihat pakaian berwarna hijau dengan rok berwarna putih dan bagian kaki berwarna hijau. Tokoh tersebut menghadap ke arah kanan kamera dengan tangan yang mengarah ke atas. Tokoh tersebut digambar menggunakan *style chibi*.

Makna Konotatif: Tokoh tersebut adalah Annisa yang berasal dari salah satu komik serial Muffin Graphics yang berjudul *Princess Academy*. Annisa adalah salah satu tokoh dari 6 karakter utama komik tersebut. Tokoh Annisa dipilih karena memiliki karakter dan latar belakang yang sesuai dengan lagu tersebut, yaitu berpakaian muslimah yang sangat cocok dengan tema dari video klip 25 Nabi. Pakaian yang digunakan merupakan salah satu seragam anak-anak *Princess Academy* yang

tinggal di asrama. Pakaian tersebut dipilih karena menjadi ciri khas yang paling dikenal oleh para pembaca komik *Princes Academy*.

Berdasarkan referensi yang peneliti temukan, gerakan yang diperagakan oleh tokoh Annisa tersebut dengan gerakan anak yang sedang berdoa. Hal tersebut ditandai dengan posisi kedua tangan yang sedang menghadap ke atas seperti meminta, dalam hal ini yaitu berdoa.

Ikhtisar Scene 1

Secara ringkas, *scene 1* ini membahas tentang opening dari video 25 Nabi Muffin Graphics yang tandai dengan adanya tulisan "25 NABI" di awal *frame* video klip. *Scene 1* juga menggambarkan suasana yang cerah untuk membuat suasana agar terlihat semangat, serta memperlihatkan tokoh Annisa dari komik *Princess Academy* yang diilustrasikan dengan visual kartun 2 dimensi dengan karakter *chibi* dan terlihat sedang berdoa.

Pada beberapa *scene* terlihat visual matahari yang didukung dengan langit cerah dan lokasi di padang pasir. Hal itu akan menampilkan sebuah persepsi yang sependapat dengan Wijaya bahwa tokoh Annisa yang sedang bernyanyi tersebut berada di lokasi yang sangat panas (Wijaya, 2011). Alangkah baiknya jika suasananya yang menggambarkan terdapat beberapa awan besar yang menaungi tokoh Annisa tersebut, sehingga *audience* akan dapat merasakan sejuknya juga saat menyanyikan lagu Islami tersebut. Lalu untuk bagian penggambaran tokoh, menurut Bukhari dan Muslim dalam beberapa surah di Al-Quran ada yang mengartikan bahwa hanya wujud yang bernyawa seperti patung atau lukisan yang tidak boleh dibuat. Sebagaimana Munawar yang dikutip Najichah (2016) mengatakan bahwa haram hukumnya menggambar suatu makhluk yang bernyawa. Maka alangkah baik jika ada beberapa bagian dalam tokoh tersebut ditutup atau dihilangkan.

KESIMPULAN

Pada setiap *scene* video klip 25 Nabi karya Muffin Graphics, terdapat visual tokoh anak kecil bernama Annisa yang berasal dari komik *Princess Academy*. Latar tempat yang dipilih adalah Mesir di siang dan malam hari yang digambarkan dengan visual kartun 2 dimensi. Selain itu juga terdapat objek visual perahu besar (bahtera) yang mengingatkan kisah dan sejarah Nabi Nuh. Video berlangsung selama 3 menit dengan 6 inti *scene* yang berbeda, kemudian dilakukan pengulangan sebagaimana video klip pada umumnya. Pada beberapa *scene* terlihat visual matahari yang didukung dengan langit cerah dan lokasi di padang pasir. Hal itu akan menampilkan sebuah persepsi bahwa tokoh Annisa yang sedang bernyanyi tersebut berada di lokasi yang sangat panas. Alangkah baiknya jika suasananya yang menggambarkan terdapat beberapa awan besar yang menaungi tokoh Annisa tersebut, sehingga *audience* akan dapat merasakan sejuknya juga saat menyanyikan lagu Islami tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. dkk. (2014). *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Basri, H. (2014). Using Qualitative Research in Accounting and Management Studies: Not a New Agenda. *Journal of US-China Public Administration*, Vol.11 (10), 831-838. DOI: 10.17265/1548-6591/2014.10.003.
- Efendi, D. (2015). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Fanani, F. (2013). Semiotika Strukturalisme Saussure. *Jurnal The Messenger*, Vol. V. No. (1), 10-15.
- Kurniawan, I., & Rochmawati, I. (2018). Gaya Berkendara dalam Iklan: Antara Representasi Ketangguhan dan Kecerobohan. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 11(1), 44-55. doi:<https://doi.org/10.29313/mediator.v11i1.3154>
- Kusuma, R. (2015). *Setiap Anak Berhak Menjadi Jenius*. Jakarta Timur: Bestari Buana Murni.
- Najichah, I. Y. A. (2016). *Pemahaman Hadis Tentang Gambar (Analisis Makna قروص Dalam Hadis)*. Makalah Penelitian Desain Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Octora, W. (2017). *Tinjauan Visual pada Iklan Televisi Kartu AS Versi Gulai Otak Melalui Semiotologi Ferdinand de Saussure*. Skripsi. Program Magister Desain, Univ. Komputer Indonesia, Bandung.
- Piliang, Y. A. (2004). Semiotika Teks: Sebuah Pendekatan Analisis Teks. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, Vol. 5. No. 2.
- Sadreddin, T. (2013). Gopat (Sphinx) and Shirdal (Gryphon) in the Ancient Middle East. *Honarhay-e Ziba Journal*, Vol. 17, (4), 17-35.
- Suryadi, R. A. & Sanusi, U. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Wibowo, I. S. W. (2013) *Semiotika Komunikasi - Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media.
- Wijaya, H. (2011). Piramida: Peninggalan Karya Seni Dunia dari Wilayah Barat Hingga Timur (Bagian I). *Humaniora*, 2 (1), 754-763.
- Wijayanti, A. T. (2019, 30 Oktober). Peranan Media Audio Visual pada Proses Pembelajaran. *Kompasiana.com*. (Online). Tersedia di: <https://www.kompasiana.com/atikatriwijayanti/5db97726d541df03e32de3b2/peranan-media-audio-visual-pada-proses-pembelajaran?page=all>.