FR-UBM-9.1.1.9/V0.R2
Versi online:
http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/
Hasil Penelitian
JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 327 - 341, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

Relasi Tanda dalam Tipografi Judul Film (Studi Kasus: *Logotype* Birds of Prey)

Sign Relations in Film Title Typography (A Case Study of the Birds of Prey Logotype)

Asrullah Ahmad[1)*], Amalia Setyowulan[2)], dan Martinus Eko Prasetyo[3)]

[1) 3)] DKV/Desain, Universitas Multimedia Nusantara, [2)] DKV/Desain, Universitas Esa Unggul

Diajukan 09-09-2026 / Disetujui 01–10–2026

Abstrak

Logotype film tidak hanya berfungsi sebagai penanda judul, tetapi juga berpotensi menyampaikan informasi mengenai karakter dan narasi melalui elemen visualnya. Penelitian ini bertujuan menganalisis relasi tanda dalam tipografi judul film *Birds of Prey* menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian menerapkan pendekatan kualitatif interpretatif dengan data primer berupa *logotype* film dan data naratif yang diperoleh melalui observasi film. Analisis dilakukan melalui identifikasi *representamen*, penentuan objek yang dirujuk, klasifikasi relasi tanda sebagai ikon, indeks, atau simbol, serta pengujian interpretasi berdasarkan konteks narasi film. Hasil penelitian mengidentifikasi sembilan elemen grafis yang terintegrasi ke dalam atau di antara bentuk huruf, meliputi topeng, anak panah, motif wajik, busur panah, pisau, tongkat pemukul baseball, permata, palu, dan *brass knuckle*. Relasi ikonik menjadi bentuk relasi yang dominan karena sebagian besar elemen memiliki kemiripan dengan objek yang dirujuk. Relasi simbolik ditemukan pada elemen yang merepresentasikan identitas karakter, sedangkan relasi indeksikal tampak pada permata yang berkaitan dengan konflik cerita. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi elemen grafis dalam tipografi *logotype* dapat membangun hubungan antara identitas visual judul, karakter, dan narasi film.

Kata Kunci: *Birds of Prey*, logotype, semiotika Peirce, tipografi, relasi tanda.

Abstract

A film logotype serves not only as a title identifier but also has the potential to convey information about characters and narrative through its visual elements. This study aims to analyze sign relations in the title typography of Birds of Prey using Charles Sanders Peirce's semiotics. The study employs a qualitative interpretative approach, using the film logotype as primary data and narrative data obtained through direct film observation. The analysis involves identifying the representamen, determining the objects to which they refer, classifying sign relations as icons, indices, or symbols, and examining the interpretations within the context of the film's narrative. The findings identify nine graphic elements integrated into or positioned between letterforms, including a mask, arrow, diamond pattern, crossbow, knife, baseball bat, gemstone, hammer, and brass knuckles. Iconic relations are the most dominant, as most elements visually resemble the objects they represent. Symbolic relations are found in elements that represent character identities, while an indexical relation is identified in the gemstone associated with the film's central conflict. These findings indicate that the integration of graphic elements into logotype typography can establish connections between a film's title identity, its characters, and its narrative.

Keywords: *Birds of Prey, logotype, Peircean semiotics, typography, sign relations.*

*Korespondensi Penulis:
E-mail: asrullahmanyala@gmail.com

Versi online:
http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/
Hasil Penelitian
JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 327 - 341, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

Pendahuluan

Logotype merupakan bagian dari identitas visual yang berperan sebagai pembeda sekaligus memperkuat citra suatu entitas di benak khalayak (Jaya et al., 2024). Pada film, *logotype* judul tidak hanya menjadi penanda nama, tetapi juga berpotensi menyampaikan karakter, suasana, dan narasi melalui pengolahan visualnya. Hal ini bertumpu pada kenyataan bahwa karakter yang ditimbulkan oleh bentuk huruf dapat dipersepsikan secara berbeda-beda (Hartanto, 2003). Dalam karya audiovisual, tipografi judul pun berfungsi sebagai identitas yang dapat mewakili karakter di balik film (Iskandar & Sihombing, 2022). Pemilihan huruf yang tepat membantu audiens menafsirkan film yang akan mereka tonton (Rahma & Utami, 2021), dan judul film sebaiknya mampu merepresentasikan pesan atau konsep yang dibawa ceritanya (Buntaran et al., 2022). Dengan demikian, *logotype* film tidak semata-mata dipandang sebagai hasil pengolahan tipografi, tetapi juga sebagai susunan tanda yang berpotensi berkaitan dengan cerita yang direpresentasikannya.

Salah satu contoh yang menarik untuk dikaji adalah *logotype* film *Birds of Prey* (2020). Judul film ini memakai tipografi yang dikembangkan secara khusus, dengan sejumlah elemen visual yang menyerupai senjata dan benda yang berkaitan dengan karakter dalam film (Pentagram, n.d.). Pada judul *Raya and the Last Dragon*, misalnya, siluet naga Sisu hadir pada huruf R (Iskandar & Sihombing, 2022). Pada judul serial *Loki*, pengolahan tiap huruf dikaitkan dengan karakter dan alur ceritanya (Buntaran et al., 2022). Pada *Birds of Prey*, elemen-elemen tersebut tidak hanya menjadi bagian dari tampilan grafis, tetapi juga membuka kemungkinan adanya hubungan antara bentuk visual *logotype* dan unsur naratif film. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana bentuk tipografis dan elemen visual bekerja sebagai tanda, serta sejauh mana maknanya dapat ditelusuri melalui konteks cerita.

Kajian tipografi judul film di Indonesia telah dilakukan dari beberapa sudut pandang. Hartanto (2003) membahas pemilihan huruf pada judul film dalam kaitannya dengan karakter yang ingin diungkapkan. Iskandar dan Sihombing (2022) menganalisis judul film animasi Disney dengan *Machin's Inventory of Typographical Meaning Potentials*, yang mencakup berat huruf, kemiringan, warna, ukuran, formalitas, *framing*, dan elemen dekoratif, lalu mengaitkannya dengan karakter film. Rahma dan Utami (2021) menelaah makna desain font judul film pada poster sebagai media promosi. Buntaran et al. (2022) menelaah tipografi judul serial *Loki* melalui analisis isi kualitatif. Sementara itu, semiotika Peirce di Indonesia telah dipakai untuk mengkaji logo. Jaya et al. (2024) menganalisis logo GoTo dengan pendekatan kualitatif interpretatif, dan Basit et al. (2024) menerapkan trikotomi kedua Peirce pada logo baru Ancol, termasuk tipografinya. Udilawaty dan Hasan (2022) mengkaji logo Provinsi Gorontalo, keduanya dengan semiotika Peirce. Pada film *Birds of Prey* sendiri, pendekatan ini dipakai untuk menelaah busana tokoh Harley Quinn (Lobodally & Anggaputri, 2022). Dari rangkaian kajian tersebut, hubungan antara elemen tipografis, sisipan visual, dan narasi film pada *logotype* judul masih memerlukan penelaahan yang lebih spesifik. Analisis tidak cukup dilakukan dengan mengenali kemiripan bentuk atau menghubungkan elemen visual dengan karakter secara intuitif. Diperlukan kerangka yang menjelaskan dasar hubungan antara tanda dan objek yang dirujuk, sekaligus mempertimbangkan konteks yang mendukung interpretasinya. Semiotika Charles Sanders Peirce menyediakan kerangka tersebut melalui hubungan triadik antara *representamen*, objek, dan *interpretant*, serta klasifikasi objek tanda menjadi ikon, indeks, dan simbol (Jaya et al., 2024).

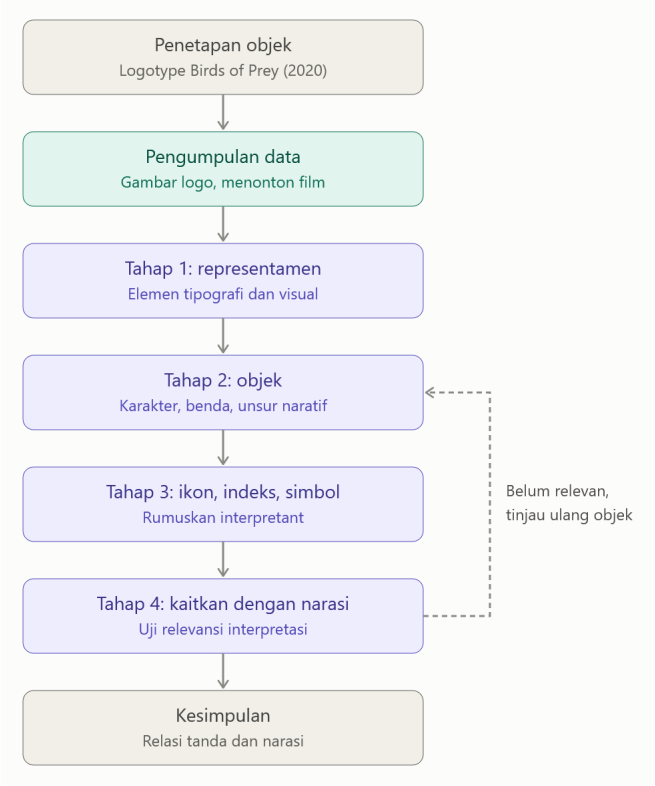
Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengkaji relasi tanda antara *logotype* dan narasi film *Birds of Prey* (2020) melalui analisis semiotika Peirce. Penelitian berfokus pada karakteristik tipografi dan elemen visual yang terintegrasi di dalam *logotype*, lalu menelaah hubungannya dengan karakter, objek, dan unsur naratif yang relevan dalam film. Hasilnya diharapkan memberikan pemahaman yang

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 327 - 341, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

lebih mendalam mengenai cara elemen tipografis dan visual membentuk relasi tanda dalam identitas film, sekaligus memperkaya kajian tipografi dan semiotika dalam desain komunikasi visual.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif dengan semiotika Charles Sanders Peirce sebagai kerangka analisis. Pendekatan interpretatif dipilih karena penelitian ini menelusuri makna elemen visual *logotype* melalui penafsiran yang ditopang bukti visual dan konteks naratif, bukan mengukur variabel. Objek penelitian adalah *logotype* judul film *Birds of Prey* (2020). Data primer berupa gambar *logotype* resmi film. Data narasi film, yaitu karakter, benda, dan unsur cerita yang relevan, diperoleh melalui observasi dengan menonton film secara langsung, tanpa wawancara. Durasi film memiliki total 108 menit, pengamatan adegan dilakukan dengan melakukan identifikasi visual adegan yang memiliki kesesuaian dengan elemen visual yang ada pada *logotype,* jadi tidak berdasar kepada adegan inti saja namun pilihan adegan dilakukan dengan mengamati dan mencocokkan benda, atribut, visual, narasi dan lain sebagainya dengan elemen visual yang ada pada *logotype* judul. Adapun literatur dipakai sebagai landasan teori, bukan sebagai sumber data narasi.



Gambar 1. Alur penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2026)

Analisis dilakukan dalam empat tahap, seperti pada Gambar 1. Pada tahap pertama, elemen tipografi dan elemen visual yang terintegrasi pada *logotype* diidentifikasi sebagai *representamen*. Pada tahap kedua, objek yang dirujuk tiap elemen ditentukan berdasarkan konteks film, yakni karakter, benda, atau unsur naratif. Pada tahap ketiga, hubungan antara *representamen* dan objek diklasifikasikan sebagai ikon, indeks, atau simbol, lalu *interpretant* yang terbentuk dirumuskan. Pada tahap keempat, hasil interpretasi dikaitkan dengan narasi film untuk menguji relevansinya. Jika sebuah interpretasi

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 327 - 341, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

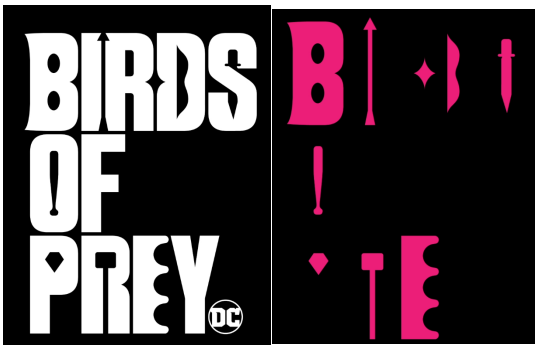
tidak didukung konteks cerita, objek yang dirujuk ditinjau ulang pada tahap kedua. Pola tiga langkah tanda, objek, dan interpretan ini mengembangkan tahapan analisis yang dipakai Jaya et al. (2024) pada logo GoTo. Hasil keempat tahap kemudian dirangkum menjadi kesimpulan tentang relasi tanda antara *logotype* dan narasi film.

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan fokus penelitian, *logotype Birds of Prey* diamati sebagai susunan tipografi yang mengintegrasikan bentuk huruf dengan elemen grafis yang menyerupai senjata atau benda tertentu. Pengolahan tersebut menjadi dasar untuk menelaah apakah elemen visual berfungsi hanya sebagai bagian dari pembentukan huruf atau sekaligus merujuk pada objek dan karakter dalam film. Unsur yang dianalisis meliputi karakteristik bentuk huruf, modifikasi tipografi, elemen grafis yang disisipkan, serta hubungan antarelemen dalam membentuk *logotype* secara keseluruhan. Tahap ini menghasilkan inventarisasi unsur visual yang selanjutnya menjadi unit analisis dalam matriks semiotika. Emily Oberman pada website pentagram sebagai penggagas *logotype* ini sendiri menyatakan bahwa ada beberapa kisi-kisi visual yang berelasi dengan narasi dalam film. Hal ini bisa diperhatikan pada gambar 2 di atas. Logo berwarna putih Adalah logo asli sementara logo yang berwarna pink adalah bentuk sisipan visual pada *logotype.* Pada temuan ini bisa dilihat bahwa pada *logotype* terdapat sisipan visual berupa visual yang menyerupai topeng pada huruf B, anak panah antara huruf I dan R, belah ketupat atau wajik di antara R dan D, pisau di huruf S, tongkat pemukul baseball di huruf O, permata di huruf P, palu di huruf R dan *brass knuckle* pada huruf E. Logotype film Birds of Prey (2020) menggabungkan bentuk huruf dengan elemen grafis yang berkaitan dengan karakter dalam film. Huruf-hurufnya memiliki bentuk tebal dan telah dimodifikasi, sementara beberapa elemen menyerupai senjata disisipkan ke dalam bentuk huruf. Perpaduan tersebut membuat logotype tidak hanya berfungsi untuk menampilkan judul film, tetapi juga menyampaikan informasi visual tentang karakter dan cerita. Oleh karena itu, logotype Birds of Prey dapat dikaji menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce untuk memahami hubungan antara bentuk visual, objek yang diwakilinya, dan makna yang muncul dari hubungan tersebut.

Tahap 1: identifikasi *representamen*

Tahap pertama dilakukan dengan mengidentifikasi elemen tipografi dan elemen visual yang terdapat pada *logotype Birds of Prey* sebagai representamen, yaitu bentuk tanda yang dapat diamati secara langsung. Pengamatan dilakukan pada setiap huruf dan elemen grafis yang menyatu dengan susunan tipografi. Aspek yang diamati meliputi bentuk huruf, ketebalan, modifikasi bentuk, posisi elemen visual, serta hubungan antara elemen tersebut dan huruf di sekitarnya.



Gambar 2. Logotype Birds of Prey
Sumber: https://www.itsnicethat.com/news/pentagram-emily-oberman-harley-quinn-birds-of-prey-graphic-design-060220 (Diakses pada 09 Oktober 2026, Pkl 12.05)

Versi online:
http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/
Hasil Penelitian

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 327 - 341, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

Identifikasi ini bertujuan untuk mengetahui bagian-bagian *logotype* yang memiliki ciri visual khusus dan berpotensi membentuk hubungan tanda. Setiap elemen dicatat berdasarkan karakteristik visualnya tanpa langsung menetapkan makna yang diwakilinya. Langkah ini penting agar proses analisis berikutnya didasarkan pada bentuk yang benar-benar terlihat, bukan pada dugaan awal peneliti. Hasil identifikasi kemudian disusun dalam Tabel 1 sebagai dasar untuk menentukan objek yang dirujuk oleh setiap elemen dan menafsirkan makna yang muncul melalui hubungan antara representamen, objek, dan interpretant dalam kerangka semiotika Charles Sanders Peirce.

Tabel 1. Identifikasi representamen pada *logotype Birds of Prey*

Kode	**Elemen**	**Jenis**	**Letak pada logotype**	**Deskripsi visual**
R1	Elemen Topeng 	Huruf dan Sisipan visual	Huruf B	B dengan gaya serif dan bold
R2	Anak Panah 	Sisipan visual (spacing/kerning)	Di antara huruf I dan R	Gambar anak panah yang menghadap ke atas
R3	Belah ketupat/wajik 	Sisipan Visual	Di antara huruf R dan D	Gambar bentuk belah ketupat
R4	Busur panah kecil 	Sisipan visual pada counter dari huruf D	Terdapat di huruf D	Mirip seperti gambar cross bow
R5	Pisau 	Sisipan visual pada counter dari huruf S	Terdapat di huruf S	Mirip seperti Pisau
R6	Tongkat pemukul baseball 	Sisipan visual pada counter dari huruf O	Terdapat di huruf D	Mirip seperti gambar *Baseball bat*
R7	Diamond 	Sisipan visual pada counter dari huruf P	Terdapat di huruf P	Mirip dengan bentuk diamond
R8	Palu 	Sisipan visual pada counter dari huruf R	Terdapat di huruf R	Mirip dengan bentuk Palu
R9	Knuckle 	Modifikasi huruf E	Terdapat di huruf R	Mirip dengan brass knuckle
R10	Serif Font 	Huruf B	Huruf B	B berbentuk serif

R11	Sans Serif Font 	Huruf I,R,D,S,O,F,P,E,Y	Huruf I,R,D,S,O,F,P,E,Y	Bentuk sans serif, tidak memiliki serif
R12	Warna Putih 	Tipografi	Semua Huruf	Semua huruf berwarna putih

Berdasarkan hasil identifikasi, ditemukan 11 elemen visual pada *logotype Birds of Prey*, yang terdiri atas karakteristik tipografi dan elemen visual yang disisipkan atau diintegrasikan ke dalam bentuk huruf. Elemen tipografis meliputi penggunaan huruf serif pada huruf B, huruf sans serif pada huruf lainnya, serta penggunaan warna putih pada keseluruhan huruf. Sementara itu, elemen sisipan visual meliputi topeng, anak panah, bentuk belah ketupat, busur panah kecil, tongkat pemukul baseball, *diamond*, palu, dan *brass knuckle*. Elemen-elemen tersebut memiliki bentuk dan posisi yang berbeda, baik yang ditempatkan di antara huruf maupun yang diintegrasikan ke dalam bagian huruf. Untuk tahap analisis semiotika Charles Sanders Peirce, elemen yang dipilih adalah sisipan visual yang memiliki kemiripan dengan objek tertentu, seperti senjata atau benda lainnya, serta modifikasi huruf yang membentuk representasi visual khusus. Pemilihan ini didasarkan pada potensi elemen tersebut untuk menunjukkan hubungan antara bentuk visual dan objek yang dirujuk. Sementara itu, karakteristik tipografi seperti jenis huruf dan warna tetap menjadi bagian dari konteks visual pendukung untuk memahami bagaimana elemen-elemen tersebut berinteraksi dalam membentuk identitas *logotype*.

Tahap 2 dan 3: objek, relasi tanda, dan *interpretant*

Tahap kedua menentukan objek yang dirujuk tiap *representamen* berdasarkan konteks film, yaitu karakter, benda, atau unsur naratif. Tahap ketiga mengklasifikasikan hubungan antara *representamen* dan objeknya sebagai ikon, indeks, atau simbol, lalu merumuskan *interpretant* yang terbentuk. Klasifikasi ini mengacu pada landasan teori: ikon berdasar kemiripan, indeks berdasar keterhubungan, dan simbol berdasar konvensi. Hasilnya ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Objek, relasi tanda, dan interpretant pada *logotype Birds of Prey*

Kode	Representamen	Objek yang dirujuk	Relasi tanda (ikon/indeks/simbol)	Dasar penentuan relasi	Interpretant
R1	Elemen Topeng	Topeng dari karakter Black Mask (Roman Sionis)	Simbol Ikon	Karena melambangkan karakter Villain utama karena dalam film ini dia memainkan dua peran berbeda yaitu Roman Sionis dan Black Mask Karena menyerupai bentuk	Topeng merepresentasikan identitas Roman Sionis sebagai Black Mask, sedangkan kemiripan bentuknya dengan topeng asli menunjukkan hubungan visual dengan objek yang dirujuk.

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 327 - 341, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

				aslinya secara jenis, meski tidak identic Bentuk yang dominan pada bagian ini Adalah simbol	
R2	Anak Panah	Anak panah yang digunakan oleh Karakter The Huntress	Ikon	Karena menyerupai bentuk senjata asli yang digunakan oleh The Huntress	Bentuk anak panah merepresentasikan senjata yang digunakan The Huntress, menghubungkan elemen visual logotype dengan atribut karakter tersebut.
R3	Belah ketupat/wajik	Tatto dan motif dominan pada Hal yang berkaitan dengan Harley Queen	Ikon Simbol	Menyerupai bentuk asli Merujuk pada perwajahan salah satu dari 4 unsur permainan kartu remi Bentuk yang dominan pada bagian ini Adalah ikon	Bentuk belah ketupat merepresentasikan motif wajik (diamond) pada kartu remi yang berkaitan dengan identitas visual Harley Quinn. Kemiripan bentuknya menunjukkan relasi ikonik, sedangkan rujukannya pada simbol kartu remi menunjukkan relasi simbolik.
R4	Busur panah kecil	Crossbow yang digunakan oleh	Ikon	Menyerupai bentuk asli	Bentuk busur merepresentasikan senjata

		Karakter The Huntress			The Huntress melalui kemiripannya dengan bentuk asli, sehingga menghubungkan logotype dengan atribut karakter tersebut.
R5	Pisau	Pisau yang digunakan oleh The Huntress	Ikon	Menyerupai bentuk asli dari pisau taktikal	Bentuk pisau merepresentasikan senjata taktikal yang berkaitan dengan karakter The Huntress melalui kemiripannya dengan bentuk asli.
R6	Tongkat Baseball	Tongkat Baseball yang digunakan oleh Harley Queen dan Dinah Lance (Black Canary)	Ikon	Menyerupai bentuk asli	Bentuk tongkat baseball merepresentasikan senjata yang digunakan Harley Quinn dan Dinah Lance (Black Canary), dengan kemiripan bentuk sebagai dasar relasi ikonik.
R7	Diamond	Permata yang dimiliki oleh keluarga Bertinelli (The Huntress) berisi rahasia menuju akses ke harta benda keluarga Bertinelli	Ikon Indeks Simbol	- Menyerupai bentuk asli diamond - Menjadi penyebab utama permasalahan - Menggambarkan kekayaan	lemen diamond merepresentasikan permata keluarga Bertinelli yang menyimpan rahasia akses terhadap harta keluarga. Kemiripan

				Dalam bentuk ini relasi bentuk yang paling dominan Adalah ikon	bentuknya menunjukkan relasi ikonik, perannya sebagai pemicu konflik menunjukkan relasi indeksikal, sedangkan maknanya sebagai lambang kekayaan menunjukkan relasi simbolik. Elemen ini menghubung kan logotype dengan konflik dan latar belakang The Huntress.
R8	Palu	Palu yang digunakan Harley Queen di pertarungan akhir film	Ikon	Menyerupai bentuk asli	Elemen palu merepresenta sikan senjata yang digunakan Harley Quinn dalam pertarungan akhir film. Kemiripan bentuknya dengan palu asli menunjukkan relasi ikonik sekaligus menghubung kan logotype dengan karakter dan aksinya dalam film.
R9	Knuckle	Brass knuckle yang digunakan oleh Rene Montoya	Ikon	Menyerupai bentuk asli	Elemen brass knuckle merepresenta sikan senjata yang

					berkaitan dengan Renee Montoya melalui kemiripan bentuknya dengan objek asli.

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 2, sembilan elemen visual pada logotype Birds of Prey menunjukkan hubungan tanda yang berkaitan dengan bentuk senjata, atribut karakter, dan objek yang berperan dalam cerita. Relasi ikonik menjadi bentuk relasi yang paling dominan karena sebagian besar elemen memiliki kemiripan visual dengan objek yang dirujuk. Selain itu, beberapa elemen juga memiliki relasi simbolik dan indeksikal, seperti topeng yang merepresentasikan identitas Black Mask serta diamond yang berkaitan dengan konflik dalam film. Temuan ini menunjukkan bahwa elemen visual pada logotype tidak hanya berfungsi sebagai bagian dari tipografi, tetapi juga menghubungkan identitas visual judul dengan karakter dan narasi film.

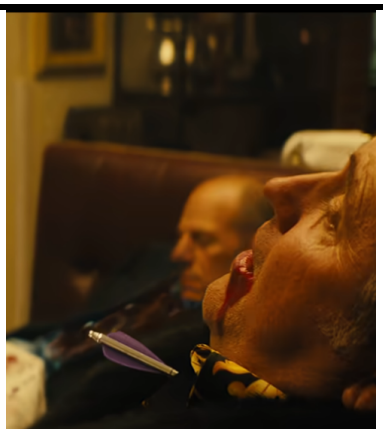
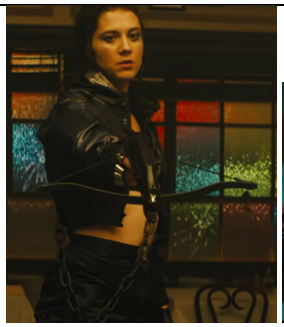
Tahap 4: keterkaitan dengan narasi film

Tahap berikutnya dilakukan dengan menghubungkan hasil interpretasi elemen visual pada logotype dengan narasi film Birds of Prey (2020). Pengamatan dilakukan dengan menelusuri adegan yang menampilkan karakter, senjata, atau objek yang telah diidentifikasi pada logotype. Setiap elemen kemudian dibandingkan dengan bukti visual dalam film untuk menilai relevansinya terhadap karakter dan alur cerita. Hasil perbandingan tersebut disajikan dalam Tabel 2 sebagai dasar untuk melihat hubungan antara elemen visual logotype dan narasi film.

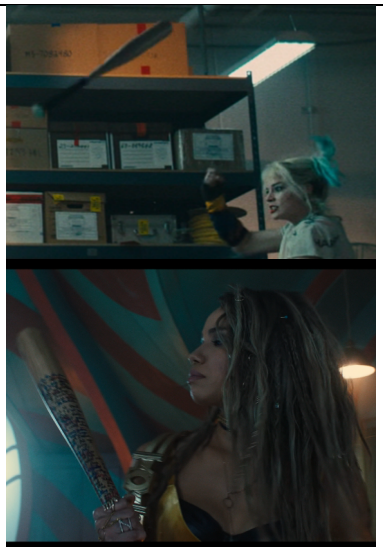
Tabel 3. Relasi Interpretasi dengan Narasi

Kode	Interpretant	Bukti dalam film	Relevansi
R1	Topeng merepresentasikan identitas Roman Sionis sebagai Black Mask, sedangkan kemiripan bentuknya dengan topeng asli menunjukkan hubungan visual dengan objek yang dirujuk.	 MENIT 76:58 Adegan saat salah satu anak buah Roman Sionis melakukan Pengkhianatan. dan Akhirnya diapun masuk ke Alter Ego Black Mask	Relevan

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 327 - 341, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

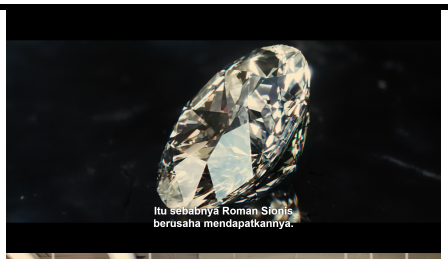
R2	Bentuk anak panah merepresentasikan senjata yang digunakan The Huntress, menghubungkan elemen visual logotype dengan atribut karakter tersebut.	 MENIT 09:56 Adegan saat The Huntress membunuh bos penjahat yang membunuh keluarganya dengan menembakkan panah dari crossbow	Relevan
R3	Bentuk belah ketupat merepresentasikan motif wajik (diamond) pada kartu remi yang berkaitan dengan identitas visual Harley Quinn. Kemiripan bentuknya menunjukkan relasi ikonik, sedangkan rujukannya pada simbol kartu remi menunjukkan relasi simbolik.	 MENIT 03:02 Adegan menceritakan tentang Harley Queen menceritakan apa yang terjadi pada hidupnya pasca dicampakan oleh Joker, disini terlihat sering bermunculan motif wajik, contoh salah satu yang ada pada tangkapan layer motif sofa berbentuk wajik	Relevan
R4	Bentuk busur merepresentasikan senjata The Huntress melalui kemiripannya dengan bentuk asli, sehingga menghubungkan logotype dengan atribut karakter tersebut.	  MENIT 09:01 dan MENIT 78:23 Adegan saat The Huntress masuk ke restoran dan mengarahkan crossbow untuk membunuh bos penjahat yang membunuh keluarganya. Dan	Relevan

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 327 - 341, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

		menembak penjahat saat ingin menyelamatkan Cassandra chain dan black canary	
R5	Bentuk pisau merepresentasikan senjata taktikal yang berkaitan dengan karakter The Huntress melalui kemiripannya dengan bentuk asli.	 MENIT 08.45 Adegan saat The Huntress melemparkan throwing tactical knife ke dada bos penjahat di restoran	Relevan
R6	Bentuk tongkat baseball merepresentasikan senjata yang digunakan Harley Quinn dan Dinah Lance (Black Canary), dengan kemiripan bentuk sebagai dasar relasi ikonik.	 MENIT 50:45 dan MENIT 74:43 Adegan saat Harley Queen bertarung menggunakan baseball bat untuk melindungi Cassandra chain Black Canary memegang Baseball Bat untuk persiapan pertarungan	Relevan

Versi online:
http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/
Hasil Penelitian

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 327 - 341, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

R7	lemen diamond merepresentasikan permata keluarga Bertinelli yang menyimpan rahasia akses terhadap harta keluarga. Kemiripan bentuknya menunjukkan relasi ikonik, perannya sebagai pemicu konflik menunjukkan relasi indeksikal, sedangkan maknanya sebagai lambang kekayaan menunjukkan relasi simbolik. Elemen ini menghubungkan logotype dengan konflik dan latar belakang The Huntress.	  MENIT 50.45 dan MENIT 100:03 Adegan saat Harley Queen Menceritakan background story dari The Huntress Adegan saat Harley Queen menggadaikan berlian dari keluarga Bertinelli	Relevan
R8	Elemen palu merepresentasikan senjata yang digunakan Harley Quinn dalam pertarungan akhir film. Kemiripan bentuknya dengan palu asli menunjukkan relasi ikonik sekaligus menghubungkan logotype dengan karakter dan aksinya dalam film.	 MENIT 84:56 Adegan saat Harley Queen menghindari pertempuran sambil membawa Palu kesukaannya	Relevan
R9	Elemen brass knuckle merepresentasikan senjata yang berkaitan dengan Renee Montoya melalui kemiripan		Relevan

	bentuknya dengan objek asli.	MENIT 83:45 Adegan saat pertama kali Renee Montoya mengenakan Brass Knuckle	

Berdasarkan tabel Relasi Interpretasi dengan Narasi, sembilan elemen visual pada logotype Birds of Prey memiliki keterkaitan dengan karakter, senjata, dan objek yang muncul dalam adegan film. Kesesuaian tersebut terlihat dari kemunculan atribut karakter, seperti topeng Black Mask, senjata The Huntress, serta berbagai senjata yang digunakan Harley Quinn dan karakter lainnya. Selain itu, elemen diamond berkaitan dengan latar belakang The Huntress dan konflik yang melibatkan keluarganya. Temuan ini menunjukkan bahwa elemen visual pada logotype tidak hanya memiliki kemiripan dengan objek tertentu, tetapi juga memiliki relevansi naratif yang memperkuat hubungan antara identitas visual judul dan isi film.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce, *logotype* film Birds of Prey tidak hanya berfungsi sebagai penanda judul, tetapi juga memuat elemen visual yang berkaitan dengan karakter, senjata, dan objek dalam film. Identifikasi menemukan sembilan elemen grafis yang diintegrasikan ke dalam atau di antara bentuk huruf, mulai dari topeng Black Mask, senjata The Huntress, hingga atribut yang berkaitan dengan Harley Quinn dan karakter lainnya.

Hasil analisis menunjukkan bahwa relasi ikonik menjadi bentuk relasi tanda yang paling dominan, karena sebagian besar elemen memiliki kemiripan dengan objek yang dirujuk. Relasi simbolik juga ditemukan pada elemen yang merujuk pada identitas atau konvensi tertentu, sedangkan relasi indeksikal tampak pada diamond yang berkaitan dengan konflik dalam cerita. Perbandingan dengan adegan film memperkuat interpretasi tersebut dengan menunjukkan keterkaitan antara elemen visual pada logotype dan narasi film.

Dengan demikian, temuan penelitian menunjukkan bahwa pengolahan tipografi pada logotype Birds of Prey membentuk hubungan antara struktur huruf, elemen grafis, dan narasi film. Integrasi tersebut memungkinkan logotype menyampaikan informasi visual yang melampaui fungsi penulisan judul, yaitu menghadirkan petunjuk mengenai karakter dan unsur cerita melalui bentuk-bentuk yang disisipkan ke dalam tipografi.

.

Daftar Pustaka

Basit, A., Oktavia, P. A., Winangsih, R., Santi, F., & Ramdana, I. (2024). The meaning of Ancol's new logo: Semiotic analysis of Charles Sanders Peirce. *Jurnal Studi Komunikasi, 8*(1), 195–206. https://doi.org/10.25139/jsk.v8i1.7939

Buntaran, L. C. K., Kristanti, A. I. S., & Hardjana, A. C. (2022). The role of typography in Loki serial title. *Gelar: Jurnal Seni Budaya, 20*(1), 14–20. https://doi.org/10.33153/glr.v20i1.3963

Hartanto, D. D. (2003). Pemilihan tipografi pada judul film. *Nirmana, 5*(2), 201–213.

Iskandar, N. A., & Sihombing, R. M. (2022). Analisis tipografi pada judul film animasi Disney genre petualangan tahun 2019–2021. *Jurnal Komunikasi Visual Wimba, 13*(1), 46–74.

Jaya, R. C., Aprilia, A. P., Ramdani, A. C., Aqila, A. A., Rinendaputri, A. A., Aulia, K., Putri, T. S. A., & Hafiar, H. (2024). Analisis semiotik Charles Sanders Peirce terhadap logo perusahaan GoTo

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 327 - 341, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

Indonesia. *Journal of Digital Communication Science, 2*(1), 27–42. https://doi.org/10.56956/jdcs.v2i1.238

Lobodally, A., & Anggaputri, S. (2022). Analisis semiotika fashion Harley Quinn dalam film Birds of Prey. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi, 5*(2), 250–262. https://doi.org/10.33633/ja.v5i2.7085

Rahma, L. I., & Utami, L. R. (2021). Analisis makna desain font judul film dalam poster sebagai media promosi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya, 4*(1), 64–69.

Udilawaty, S., & Hasan, A. D. (2022). Analisis semiotik Charles Sanders Peirce terhadap logo Provinsi Gorontalo. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis, 15*(2), 410–428. https://doi.org/10.51903/pixel.v15i2.895

Pentagram. (n.d.). *Birds of Prey* [Studi kasus desain]. https://www.pentagram.com/work/birds-of-prey