

Analisis Estetika Visual Dalam Sejarah Maskot Kotamadya Tangerang**Oleh:****Raditya Arbi Yunanto**

Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan

E-mail: radityaarbiyunanto@gmail.com**Syauqina Aliya Wibowo**

Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan

E-mail: syauqinaaliya11@gmail.com**Kaila Akmal Faiq S**

Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan

E-mail: kailaakmalfaiqs@gmail.com**Naila Rahmah**

Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan

E-mail: rt124503@gmail.com**Lyscha Novitasari**

Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan

E-mail: lyschanovitasari@gmail.com**ABSTRACT**

A mascot is a tool used by institutions or social organizations to introduce, influence, and build public perception of the institution, organization, activities to be carried out, and the products they produce. For a region, a mascot is an effective promotional tool to create a positive image of the uniqueness, potential, performance of institutions activities, and communities in the area. Kotamadya Tangerang was established in 1993, and as a city with its own government, it already has 3 (three) mascot products that represent the region as well as the activities that have been carried out. The 3 (three) mascots are Si Atang, Si Botang, and Si Suta. A mascot is a product of visual art and character design, which is not just about visual aesthetics. Messages can be effectively conveyed through an aesthetically well-executed phase. The analysis used on various visual signs in mascots applies semiotic theory. In addition, a hermeneutic analysis was then conducted to obtain the essence and a deep understanding of the interpretation of visual aesthetics.

KEYWORDS*Mascot Si Atang, Mascot Si Botang, Mascot Si Suta, Visual Aesthetic, Kotamadya Tangerang.***A. PENDAHULUAN**

Sejarah Maskot Kota Tangerang sangat menarik untuk diketahui. Penulis akan menguraikan kajian dengan mengawali narasi tentang Kota Tangerang. Pada masa Kolonialisme Belanda (abad XV), Sultan Banten mengangkat Tiga Aria/Maulana yang merupakan kerabat jauh Sultan dari Kerajaan Sumedang Larang bernama Yudhanegara, Wangsakara dan Santika. Kegiatannya bertugas untuk membantu perekonomian

Kesultanan Banten dengan melakukan perlawanannya terhadap VOC dengan praktik monopolinya. Tangerang Kota Benteng, pada perjuangannya ketiga maulana tersebut membangun benteng pertahanan yang disebut masyarakat sekitar dengan istilah daerah "Benteng" atau "Bentengan". Hal ini turut mendasari sebutan Kota Tangerang yang dikenal dengan sebutan Kota Benteng. Saat ini sisa bangunan "Bentengan" tersebut berada di beberapa titik di bawah permukaan air Sungai

Cisadane yang semakin melebar. Nama "Tangerang" berasal dari sebutan masyarakat sekitar terhadap bangunan tugu dengan tinggi kira-kira 2,5meter yang didirikan Pangeran Soegiri, putra Sultan Ageng Tirtayasa dari Kesultanan Banten. Akhirnya, dari awalnya yang merupakan daerah kabupaten menjadi Kotamadya Tangerang yang diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri Bapak Rudini pada tanggal 28 Februari 1993 yang menjadi tanggal kelahiran Kotamadya Tangerang.

Berdasarkan data terakhir tahun 2021, Kotamadya Tangerang memiliki 1.864.220 penduduk dengan 13 kecamatan yaitu: Batuceper, Benda, Tangerang, Cipondoh, Cibodas, Ciledug, Larangan, Karang Tengah, Neglasari, Karawaci, Jatiuwung, Periuk dan Pinang dengan luas wilayah 162,73 km persegi. (tangerangkota.go.id, diakses tanggal 5 January 2026).

Dari sejak berdirinya Kotamadya Tangerang dari tahun 1993 hingga tahun 2026, pemerintah Kotamadya Tangerang telah memiliki 3 (tiga) maskot yang mewakili identitas daerah dan juga sebagai alat promosi untuk memperkenalkan kegiatan atau acara yang dilakukan pemerintah kota. Ke 3 (tiga) maskot tersebut adalah Si Atang, Si Botang dan Si Suta.

Sebagai sebuah maskot kota, tentu saja setiap elemen visual yang ditampilkan harus mewakili seluruh corak, wajah, budaya, kekayaan daerah serta nilai dari masyarakatnya. Simbolisasi dari setiap elemen visual tersebut memiliki tujuan sebagai medium komunikasi pesan sekaligus medium edukasi masyarakat. Keberadaan maskot pada suatu daerah merupakan wahana bagi pemerintah setempat untuk mengkomunikasikan, memperkenalkan sekaligus mengakomodir banyak hal mengenai kotanya serta aktifitas kegiatan yang dapat memperkenalkan kota tersebut kepada khalayak luas.

Persoalan estetika visual tak dapat dipisahkan dari berbagai karya visual yang mengandalkan sensitivitas mata. Sebagai

produk karya rupa, maskot memiliki berbagai persoalan tersendiri sebagai latar belakang pembuatan desain maskot yang memperhatikan aspek estetik serta pesan-pesannya. Maskot yang baik akan mudah diterima, dimaknai dan menginspirasi masyarakatnya, termasuk bisa menjadi daya tarik sehingga memajukan berbagai industri termasuk pariwisata di daerah tersebut.

Dalam ilmu linguistik dan komunikasi, penafsiran-penafsiran dibedah melalui teori ilmu hermeneutika. Penafsiran sangat dipengaruhi oleh tingkat pemahaman terhadap teks dengan cara yang bebas. Penafsiran yang liar dan tak beraturan bisa mengaburkan makna-makna sesungguhnya (arbitrer). Untuk menghindarinya, maka diperlukan pengetahuan yang tepat tentang estetika visual dalam menciptakan desain maskot. Kajian dan analisis mendalam secara kualitatif terhadap estetika visual maskot, mutlak diperlukan. Dalam penelitian ini, fokus kajian adalah melihat berbagai teks-teks pokok yang muncul sebagai visualisasi maskot serta menemukan perbandingan desain antar maskot. Pengamatan terhadap teks merupakan proses analisis untuk menemukan makna dari elemen-elemen visual maskot. Pengamatan dan analisis teks dilakukan menggunakan teori semiotika. Dari latar belakang tersebut, terdapat beberapa hal berupa rumusan masalah, diantaranya;

1. Makna dan konotasi apa saja yang muncul dari visualisasi serta perbandingan desain dari maskot Si Atang, Si Botang dan Si Suta?
2. Bagaimanakah estetika visual maskot Si Atang, Si Botang dan Si Suta jika ditelaah melalui kajian ilmu hermeneutika?

B. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk menggambarkan makna dan konotasi yang muncul dari visualisasi serta perbandingan desain maskot Si Atang, Si Botang dan Si Suta?

2. Untuk mengetahui estetika visual maskot Si Atang, Si Botang dan Si Suta jika ditelaah melalui kajian ilmu hermeneutika?

C. TINJAUAN PUSTAKA

1. Originalitas Penelitian

Sebagai mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan program studi Desain Komunikasi Visual yang berlokasi di Kotamadya Tangerang, ke 3 (tiga) maskot Kotamadya Tangerang yang diberi nama Si Atang, Si Botang dan Si Suta ini menarik minat kami untuk melakukan pendalamam visual.

Maskot dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, adalah orang, binatang atau benda yang diperlakukan oleh suatu kelompok sebagai lambang pembawa keberuntungan atau keselamatan (<https://kbbi.web.id/maskot>, diakses tanggal 5 January 2026). Maskot sering digunakan untuk menyatakan sesuatu berupa keadaan sebuah lembaga, institusi atau organisasi, produk komersil, kegiatan sebuah acara atau menunjukkan identitas suatu daerah. Menurut Rita Elfianis S.p., Msc, dosen Universitas Islam Negeri Riau, (dalam Maskot: Pengertian, Sejarah, Fungsi dan Cara Membuatnya - [Agrotek.ID](#), diakses tanggal 5 Januari 2026) menyatakan bahwa maskot adalah simbol atau representasi yang digunakan untuk mewakili suatu entitas, seperti perusahaan, tim olahraga, lembaga, atau acara tertentu. Penggunaan maskot bertujuan untuk mengidentifikasi, mempromosikan, atau memperkuat identitas dari entitas yang diwakilinya. Karakter yang digunakan biasanya beragam, namun dengan ciri khas yang menarik dan menyenangkan.

Mengutip jurnal penelitian tentang “Desain Maskot Sebagai Medium Interaksi Dalam Upaya Pelestarian Seni Tradisi ‘Tarian Leko’ Di Desa Kukuh Kerambitan Tabanan-Bali” yang dilakukan oleh I Nyoman Larry Julianto, I Nengah Wirakesuma, I Wayan Swandi (2021) menyampaikan bahwa desain karakter harus dibuat dengan kesan hidup, khas dan

kuat. (Sumber: repo.isi-dps.ac.id/4555, diakses tanggal 10 Januari 2026). Hal ini bertujuan agar mudah diingat dan dapat menggerakan emosi khalayak sasaran.

Kajian hermeneutika di jurnal penelitian Ummi Inayati (2019) berjudul “Pendekatan Hermenetika Dalam Imu Tafsir dikatakan bahwa bagaimana menafsirkan ayat Al-quran menggunakan metode hermeneutika. Jurnal penelitian tersebut menjadi referensi tentang bagaimana mengkaji makna secara hermeneutik.

2. Hermeneutika Sebagai Teori Tafsir

Teori hermeneutika atau hermeneutik merupakan cara yang digunakan untuk memahami wacana melalui interpretasi dan penafsiran-penafsiran. Kaidah (teori) hermeneutika melihat interpretasi teks sebagai sebuah “pemahaman” dengan prioritas pada maksud pembicara dan pendengar (Ricoeur, Terj., Hery, 2014: 52). Dalam hermeneutik, metode berpikir sangat tergantung pada teks, bahwa makna objektif telah melekat pada teks, dapat diartikan bahwa makna tidak hanya bersumber pada satu aliran pemahaman saja.

Konsep wacana dalam hermeneutik menurut Paul Ricoeur bertolak pada apa yang dihasilkan dari tuturan individu. Gagasan utamanya terdapat bagaimana realisasi wacana sebagai teks dan pengelaborasian suatu teks. Dalam *Hermeneutics and The Human Sciences* (1981: 133), Ricoeur berpendapat bahwa karakter penting suatu wacana terhubung pada orang yang berbicara, tentang bagaimana seseorang mengekspresikan diri saat berbicara.

Dalam membahas estetika visual, fungsi hermeneutika digunakan untuk menafsirkan berbagai tanda visual yang melekat pada maskot Si Atang, Si Botang dan Si Suta.

3. Semiotika Dalam Proses Pemakaian Tanda

Untuk menganalisis berbagai elemen visual yang melingkupi maskot, diperlukan

teori semiotika. Semiotika merupakan pisau bedah yang akan menganalisis proses munculnya makna dari teks-teks visual ke dalam suatu wacana (*discourse*) hingga berbagai mitos yang diyakini. Makna menurut Fiske, tidak bersifat absolut, bukan konsep statis yang terbungkus rapi dalam pesan. (Fiske, Terj., Dwiningtyas, 2012: 76 – 77). Hasil analisis akan mempengaruhi persepsi dalam proses tafsir hermeneutik.

Semiotika merupakan bidang keilmuan yang mengkaji seputar hubungan antara tanda dan makna yang ada di dunia ini. Secara etimologi, kata “semiotika” itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda” atau “*seme*” yang berarti “penafsir tanda”.

Pendekatan semiotika secara garis besar saat ini terbagi menjadi dua, yaitu semiotika pragmatik yang dipopulerkan oleh Charles Sanders Pierce, dan semiotika struktural (signifikansi) yang dipopulerkan oleh Ferdinand de Saussure. Teori semiotika struktural mengkaji konsep dikotomis dalam sistem Bahasa (linguistik) antara *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda), sinkronik-diakronik bahasa, *langue-parole*, hingga sintagmatik-paradigmatis (Budiman, 2011: 24).

Konsep-konsep dikotomis *signifier* dan *signified* Saussure berikutnya dikembangkan oleh Roland Barthes menjadi konsep *mythologies*. Konsep mitologi Barthes terjadi melalui proses signifikasi dua lapis/ tataran, sehingga lebih kompleks dari semiotika *Saussure*.

Semiotika Roland Barthes mengkaji *lebih jauh pada konsep denotatif dan konotatif*. Konotasi yakni proses penyelusupan atau pelapisan makna kedua ke atas pesan fotografis atau fisik (Barthes, Terj., Hartono, 2010: 6). Signifikasi tataran pertama atau denotatif seringkali diasosiasikan sebagai ketertutupan makna, sensor, atau represi politis. Sedangkan signifikasi kedua atau konotatif menurut Barthes identik dengan operasi ideologi atau yang disebut dengan mitos yang berfungsi memberikan pemberian bagi

nilai-nilai yang dominan dalam periode tertentu.

Mitos sebagai kelanjutan dari sejarah tentu memiliki konsep yang bisa berubah, berdisintegrasi, atau bahkan menghilang. (Barthes, Terj., Mahyuddin, 2007: 311). Penyempurnaan yang lebih dalam terhadap semiotika struktural Saussure membuat teori Barthes dianggap sebagai bagian dari semiotika Post-Struktural.

4. Maskot Sebagai Produk Desain Karakter Visual

Maskot merupakan salah satu hasil kreatif dari proses desain karakter selain animasi, *video game*, mainan, dan komik. Desain karakter seringkali disebut sebagai *advertising icons*, *advertising characters*, *spoken characters*, *advertising trade characters*, hingga *mascot*. Menurut ReezDh Design (Sumber: suryamaskot.com diakses tanggal 13 January 2026) jenis-jenis karakter pada maskot terdiri dari: maskot binatang, maskot karakter manusia, maskot fantasi, maskot produk dan maskot abstrak.

Maskot merupakan bentuk yang mewakili secara visual dari berbagai karakter dan sifat-sifat entitas yang diwakilinya. Saat masyarakat melihatnya, maka seolah-olah masyarakat langsung bisa menangkap seluruh informasi yang ingin disampaikan. Maskot merupakan representasi dari berbagai entitas nilai seperti; budaya, filosofi, masyarakat, dan ciri khas atau karakter suatu komunitas, lembaga, institusi, produk, hingga daerah.

Beberapa fungsi maskot menurut Rita Elfianis S.p MSc (Sumber: agrotek.id diakses tanggal 13 January 2026) antara lain; mengidentifikasi dan mewakili entitas, membangun kesadaran merk, menghibur dan mengkomunikasikan pesan, membangun hubungan emosional, menciptakan identitas komunitas atau tim dan membangun daya tarik visual.

Penggunaan maskot memiliki tujuan serta fungsi yang berbeda-beda. Pada suatu komunitas, lembaga, dan daerah tentu tidak akan sama dengan tujuan maskot

korporasi, produk serta sponsor acara yang fokus pada peningkatan keuntungan.

5. Estetika Visual

Estetika merupakan cabang ilmu yang banyak diperbincangkan dalam ranah filsafat. Estetika berangkat dari adanya kerancuan terhadap apa yang dianggap indah. Keindahan sebagai nilai menjadi teori yang mendasari istilah nilai estetis. Nilai merupakan ukuran-ukuran yang tidak hanya bersifat subjektif namun bersifat kebendaan atau khas, langka, dan bermanfaat. Dalam filsafat nilai dianggap sebagai keberhargaan (*worth*) dan kebaikan (*goodness*) yang memuaskan manusia (Kartika, 2017: 12).

Estetika menyangkut berbagai macam pandangan yang berupa konvensi akan tatanan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Nilai-nilai yang berlaku dalam estetika adalah segala sesuatu yang dianggap menyenangkan dan indah, hal ini tentu saja tidak terbatas pada apa yang mampu dilihat secara visual. Terdapat tiga hal faktor penilaian dalam melihat keindahan estetika, yaitu; pengalaman/pengetahuan estetis penikmat karya, selera, dan faktor si artis atau desainer yang membuatnya. Ketiga faktor tersebut sangat umum dirasakan oleh masyarakat sebagai penikmat seni atau desain.

Dalam memahami estetika, harus dibedakan antara keindahan dengan nilai keindahan itu sendiri. Seperti halnya memahami seni, bahwa wujudnya bukan hanya berasal dari ide, namun bagaimana ekspresi/ ungkapan ideologis mampu diwujudkan dalam bentuk. Terdapat dua jenis cara memahami estetika yaitu dalam tataran persepsi fisik dan tataran persepsi psikis (Kartika, 2017: 16 – 17).

Dari pemaparan tersebut, maka estetika visual dapat dipahami sebagai ukuran-ukuran tentang nilai keindahan, kebaikan, dan menyenangkan dari suatu objek secara kasat mata.

D. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam analisis maskot Si Atang, Si Botang

dan Si Suta adalah kualitatif. Jenis pemaparan yang dilakukan dalam penelitian adalah kualitatif deskriptif sebagai salah satu karakter dalam penelitian itu sendiri. Dalam penelitian deskriptif, sumber data primer yang dikumpulkan bisa berasal dari wawancara, catatan lapangan, foto, video, dokumen-dokumen, buku-buku, maupun memo. Penyajian data merupakan laporan hasil analisis yang melalui penelaahan satu demi satu (Moleong, 2011: 11). Dalam penelitian ini, data pokok atau primer didapat melalui sumber berita terkait, video, dan foto maskot Si Atang, Si Botang dan Si Suta. Sumber data pendukung penelitian adalah berbagai sumber tertulis seperti artikel, literatur, arsip, dan berbagai sumber, baik sumber *offline* maupun *online* (Moleong, 2011: 159).

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui teknik pengamatan tanpa peran serta. Pada pengamatan tanpa peran serta, pengamat hanya melakukan satu fungsi, yaitu mengadakan pengamatan terhadap objek yang diteliti secara langsung maupun tidak (*Ibid*, Moleong, 176). Pengamatan tanpa peran serta memungkinkan penulis melakukan pengamatan secara bebas tanpa intervensi dan mempengaruhi objek penelitian. Pengamatan yang dilakukan dibatasi pada fokus yang menjadi rumusan masalah yaitu estetika visual pada maskot serta perbandingan desain maskot. Penggunaan berbagai sumber literatur diperlukan sebagai data pendukung penelitian (induktif) sekaligus upaya validitas hasil penelitian

Analisis data pertama-tama akan fokus pada tampilan maskot Si Atang, kemudian Si Botang dan terakhir Si Suta. Tampilan maskot akan diamati untuk menemukan berbagai elemen atau tanda visual dan perubahan yang terjadi pada ke 3 (tiga) maskot. Selanjutnya, analisis dilakukan terhadap tanda denotatif yang akan mengalami pengembangan makna melalui penelusuran makna konotatif untuk menemukan makna lain secara literal dan

mitos. Proses tersebut merupakan tahap analisis secara semiotika. Hasil analisis semiotika merupakan dasar bagi proses tafsir pada metode hermeneutik. Pada tahap ini, berbagai data hasil analisis akan ditafsirkan, dibandingkan dan disimpulkan berupa wacana yang utuh sebagai hasil penelitian.

E. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Maskot Si Atang

Pada tahun 2020, pemerintah kota Tangerang mengadakan sayembara maskot kota Tangerang. Berdasarkan Keputusan Dewan Juri akhirnya diputuskan Si Atang sebagai pemenang dan dipilih sebagai maskot Kota Tangerang pada November 2020 (Facebook: Pemerintah Kota Tangerang post, diakses tanggal 10 January 2026). Penggunaan maskot dengan bentuk anak laki-laki yang mengenakan topi berbentuk kubah masjid dan bersarung ini dimaksudkan untuk memberikan representasi masyarakat Tangerang yang cerdas, modern dan religius.

a. Analisis Semiotika

Penampakan maskot Si Atang menggambarkan bentuk dengan sosok anak laki-laki yang berwajah lucu, religius dan mengenakan topi kubah masjid yang unik. Gambaran tersebut dapat kita fragmentasikan untuk ditelaah lebih jauh satu-persatu. Berikut ini merupakan beberapa tanda visual yang menyusun maskot Si Atang;

Tabel 1. Tanda-Tanda Visual Maskot Si Atang

No	Tanda Visual Dalam Maskot Si Atang
1	Topi kubah masjid biru
2	Wajah maskot
3	Jas biru berkaos putih bersarung kuning
4	Celana panjang hitam dan sepatu kuning

(Sumber: Pengamatan mandiri, 2026)

1) Topi kubah masjid biru



Gambar 1. Topi Kubah Masjid Biru Si Atang

(Sumber: tangerangkota.go.id, 2026)

Pada gambar di atas tampak sebuah topi kubah masjid berwarna biru yang dikenakan kepada maskot Si Atang. Desain topi yang berbentuk kubah masjid ini terinspirasi dari Masjid Raya Al-Azhom yang terletak di jl. Satria – Sudirman, Kecamatan Sukaasih, Tangerang 15111.



Gambar 2. Mesjid Raya Al-Azhom, Kota Tangerang

(Sumber: kabarbanter.pikiran-rakyat.com, 2026)

Mesjid Raya Al-Azhom ini dibangun pada tahun 1997 dan diresmikan pada 23 Februari 2003 oleh Menteri Agama Republik Indonesia Said Agil Husin Al Munawar. Masjid ini dirancang oleh arsitek Slamet Wirasonjaya, seorang guru besar arsitektur dari Institut Teknologi Bandung (ITB). Ciri khas utama masjid ini adalah lima buah kubah besar yang menjadi elemen dominan pada bangunannya. Mesjid ini menjadi masjid yang terbesar di Kota Tangerang serta menjadi kebanggaan warga Kota Tangerang. Kubah masjid Al-Azhom yang berwarna biru inilah yang

menjadi inspirasi dari topi kubah masjid biru maskot Si Atang.

2) *Wajah maskot*



Gambar 3. Wajah Maskot Si Atang
(Sumber: kampungatang.blogspot.com, 2026)

Mascot Si Atang dibuat dengan bentuk representasi anak laki-laki yang ceria. Wajah, fisik, serta gestur maskot dirancang dengan bentuk yang lucu, menyenangkan serta menggembaskan. Dipadukan dengan topi kubah masjid Al-Azhom dan pakaian yang berwarna biru, menunjukkan maskot Si Atang adalah seseorang yang religius, ceria, terbuka dan jenaka.

3) *Jas biru berkaos putih dan bersarung kuning*



Gambar 4. Jas maskot Si Atang
(Sumber: tangerangkota.go.id, 2026)

Jenis pakaian yang dikenakan oleh Si Atang adalah setelan jas berwarna biru dengan kaos putih di dalamnya serta sarung berwarna kuning yang melilit di badannya. Dalam kehidupan masyarakat modern, jas merupakan pakaian tambahan yang bersifat

formal, elegan, dan menandakan status sosial atau jabatan tertentu.

Warna biru, putih dan kuning merupakan kombinasi warna yang mencerminkan karakteristik khas kota Tangerang. Biru melambangkan ketenangan, kuning melambangkan semangat dan kejayaan, sementara putih mencerminkan kesucian dan kedamaian (Sumber: tangerangnews.com diakses tanggal 10 January 2026).

Dalam kebiasaan sehari-hari, anak-anak Tangerang biasa pergi ke masjid untuk ibadah shalat dengan membawa sarung yang diselempangkan di leher, menyerupai visualisasi pada maskot. Hal ini merupakan kebiasaan yang telah turun temurun, terlebih secara budaya dan juga sejarah, masyarakat Tangerang tidak terlepas dari nilai-nilai keislaman.

4) *Celana Panjang hitam dan sepatu kuning*



Gambar 5. Celana Panjang Hitam Dan Sepatu Berwarna Kuning
(Sumber: kampungatang.blogspot.com, 2026)

Celana panjang hitam yang dikenakan oleh Si Atang terlihat menggunakan bahan kain, atau dalam bahasa masyarakat sehari-hari disebut celana bahan. Dalam kehidupan sehari-hari, celana panjang hitam berbahan kain merupakan bagian dari pakaian formal pria dan wanita yang bersifat resmi dan digunakan saat bekerja di kantor atau pun pada acara-acara resmi lainnya. Sementara sepatu berwarna kuning menampilkan

kesan konservatif dengan wana kuning yang melambangkan semangat dan kejayaan

b. Analisis Hermeneutika

Analisis ini menekankan pada penafsiran penulis berdasarkan pada fakta-fakta yang didapat dalam analisis semiotika. Secara hermeneutik, maskot kotamadya Tangerang Si Atang merupakan ikon yang mencerminkan anak laki-laki dari Tangerang dengan pakaian Islam religious.

Maskot Si Atang secara simbolik mampu menggambarkan budaya dari masyarakat Tangerang itu sendiri yang direpresentasikan melalui berbagai elemen visual pada kostum dan visual karakter dari ekspresi dan bentuk maskot. Secara khusus maskot memiliki beberapa hal penting yang mengkonstruksi penanda-penanda visualnya. Konstruksi ini dapat dilihat secara sintaksis dengan memecah struktur maskot, antara lain; kartun, anak-anak, Tangerang dan murid atau santri.

Tangerang sebagai daerah yang dulu dibawah Kesultanan Banten memiliki budaya yang memiliki karakteristik religius islami yang kuat. Sehingga tidaklah heran jika masyarakat Tangerang sejak kecil dididik dalam ajaran Islam yang kuat.

Maskot Si Atang dapat dimaknai seperti seorang murid atau santri yang sedang belajar serta ingin menggambarkan bahwa Tangerang adalah kotamadya yang selalu berusaha untuk terus maju, berkembang lebih baik dan berakhlakul karimah.

2. Maskot Si Botang

Pada hari Senin, 13 Mei 2024, pemerintah kotamadya Tangerang memperkenalkan maskot Si Botang untuk mempromosikan gelaran Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA) XI dan Pekan Paralympic Pelajar Daerah (PEPARPEDA) VIII Tingkat Provinsi Banten 2024 yang akan berlangsung di kotamadya Tangerang. POPDA XI akan berlangsung pada tanggal 9-13 Juni 2024, sementara PEPPARPEDA VIII digelar pada tanggal 2-5 Juli 2024.

Maskot Si Botang adalah karya dari Santoso, warga Kabupaten Tegal, Jawa Tengah yang dipilih sebagai pemenang sayembara maskot. Si Botang adalah akronim dari Bloso Tangerang, pemilihan ikan bloso sebagai maskot adalah sebagai filosofis keanekaragaman hewani di Kota Tangerang. Gambaran tersebut akan kita fragmentasikan untuk ditelaah lebih jauh satu-persatu.

a. Analisis Semiotika

Penampakan maskot Si Botang menggambarkan bentuk dengan sosok manusia berkepala ikan yang berwajah lucu menggunakan pakaian olahraga berwarna biru kuning serta menggunakan sabuk hitam. Berikut ini merupakan beberapa tanda visual yang menyusun maskot Si Botang;

Tabel 2. Tanda-tanda Visual Maskot Si Botang

No	Tanda Visual Dalam Maskot Si Botang
1	Topi olahraga biru kuning
2	Wajah maskot
3	Baju olahraga dengan sabuk hitam di pinggang
4	Celana olahraga dengan sepatu biru kuning

(Sumber: Pengamatan mandiri, 2026)

1) Topi olahraga berwana biru kuning



Gambar 6. Topi Olahraga Biru Dan Kuning

(Sumber : elshinta.com/, 2026)

Topi yang dikenakan oleh Si Botang adalah topi jenis Baseball Hat, yaitu jenis topi yang

awalnya digunakan oleh anggota tim olahraga baseball yang memiliki brim yang kuat didepan untuk melindungi wajah dari sinar matahari (selasar.com diakses tanggal 10 January 2026). Pemilihan jenis topi ini tidak terlepas dari kegiatan pekan olahraga yang akan digelar di kotamadya Tangerang. Adapun warna biru dan kuning adalah warna kharakteristik Tangerang yang berarti biru melambangkan ketenangan dan kuning melambangkan semangat dan kejayaan.

2) Wajah Maskot



Gambar 7. Wajah Maskot Si Botang
(Sumber: <https://elshinta.com/>, 2026)

Wajah Si Suta merupakan representasi dari ikan Bloso yang merupakan salah satu hewan ikonik di sungai Cisadane, kota Tangerang.



Gambar 8. Ikan Bloso Cisadane
(Sumber: tangerangkota.go.id, 2026)

Ikan Bloso (Eleotris Fusca) ini memiliki makna kearifan lokal dan keanekaragaman hewani lantaran jenis dan warnanya yang serupa batu, hewan etnik yang biasa hidup di air tawar ini pun mampu beradaptasi, menjelajahi lumpur dan bertahan hidup. Diharapkan pemilihan ikan ini akan membuat atlet Kota Tangerang tetap bersemangat dalam menghadapi situasi apapun di arena.

3) Baju olah raga dengan sabuk hitam di pinggang



Gambar 9. Baju Olahraga Bersabuk Hitam
(Sumber: elshinta.com, 2026)

Penggunaan baju olahraga dengan berwarna biru dengan garis kuning serta sabuk hitam di pinggang tidak terlepas dari kegiatan memperkenalkan pekan olahraga dimana Kotamadya Tangerang bertindak selaku tuan rumah. Sabuk di pinggang yang biasa dilakukan oleh atlit bela diri untuk memperkuat pengaruh maskot ke gelaran pekan olah raga ini.

4) Celana olah raga dengan sepatu biru kuning



Gambar 10. Celana Olahraga Sepatu Biru Kuning
(Sumber : teropongnews.id, 2026)

Sama halnya dengan baju yang dikenakan oleh si Botang, maka celana olah raga dengan sepatu biru dan kuning juga menunjukkan satu kesatuan maskot yang sedang memperkenalkan kegiatan olah raga di Kotamadya Tangerang.

b. Analisis Hermeneutika

Secara hermeneutik, maskot Si Botang merupakan ikon yang mencerminkan seorang manusia berkepala ikan dengan kostum olahraga yang berpenampilan lucu, semangat, terbuka dan ramah.

Maskot Si Botang secara simbolik mampu menggambarkan kekayaan fauna

kota Tangerang direpresentasikan melalui berbagai elemen visual pada kostum dan visual karakter dari ekspresi dan bentuk maskot. Secara khusus Si Botang memiliki beberapa hal penting yang mengkonstruksi penanda-penanda visualnya; kartun, manusia berkepala ikan, ikan Bloso Cisadane dan Tangerang.

Maskot Si Botang dapat dimaknai seperti ajakan dari warga kota Tangerang kepada semua atlit dan masyarakat provinsi Banten untuk mensukseskan gelaran Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA) XI dan Pekan Paralympic Pelajar Daerah (PEPARPEDA) VIII Tingkat Provinsi Banten 2024.

3. Maskot Si Suta

Pada hari Jumat, 14 Juni 2024, Komisi Pemilihan Umum (KPU) Kotamadya Tangerang meluncurkan maskot dalam rangka pemilihan Walikotamadya Tangerang dan Wakil Walikotamadya Tangerang. Pemilihan tersebut akan dilaksanakan pada tanggal 27 November 2024 untuk memilih Walikotamadya Tangerang dan Wakil Walikotamadya Tangerang periode tahun 2025-2030.

Adapun maskot tersebut adalah Si Suta yang merupakan akronim dari Suara Tangerang dengan wujud berupa burung Kareo. Dipilihnya burung Kareo sebagai maskot karena unggas tersebut merupakan fauna khas kota Tangerang yang sering terlihat di tanah-tanah kosong milik warga. Gambaran dari maskot tersebut akan kita fragmentasikan untuk ditelaah lebih jauh satu-persatu.

a. Analisis Semiotika

Penampakan maskot Si Suta menggambarkan bentuk dengan sosok manusia berkepala burung dan berwajah lucu menggunakan pakaian pangsi hitam, berkopiahitam, berkaos biru dan sabuk kuning dengan sarung batik khas Tangerang. Berikut ini merupakan beberapa tanda visual yang menyusun maskot Si Suta;

Tabel 3. Tanda-Tanda Visual Maskot Si Suta

No	Tanda Visual Dalam Maskot Si Suta
1	Kopiahitam dan kuning
2	Wajah maskot
3	Baju pangsi berkaos biru dengan sarung batik
4	Celana pangsi hitam dan sepatu kuning

(Sumber: Pengamatan mandiri, 2026)

1) Kopiahitam dan kuning



Gambar 11. Kopiahitam Dan Kuning
(Sumber : www.antarafoto.com/, 2026)

Penggunaan kopiahitam pada maskot adalah wujud dari masyarakat kota Tangerang yang Islam religius. Hal ini tentu berkaitan erat dengan sejarah Tangerang dibawah Kesultanan Banten. Sementara, warna kuning adalah warna kharakteristik kota Tangerang yang bermakna semangat dan kejayaan.

2) Wajah maskot



Gambar 12. Wajah Si Suta
(Sumber : smartcity.tangerangkota.go.id, 2026)

Wajah maskot merupakan representasi dari burung Kareo dimana merupakan fauna khas kota Tangerang pada tahun 1950-an (Yudhistira, 2026). Sumber: smartcity.tangerangkota.go.id, diakses tanggal 10 January 2026).



Gambar 13. Burung Kareo

(Sumber : barburger.id/, 2026)

Burung Kareo (*Amaurornis Phoenicurus*), merupakan spesies burung yang biasanya hidup di rawa-rawa, hutan bakau, parit dan lahan-lahan basah serta berair. Burung ini banyak ditemukan di perbatasan Tangerang dan Jakarta. Sehingga, daerah tersebut dinamakan Kreo, saat ini merupakan kelurahan dari kecamatan Larangan, Kotamadya Banten.

4) Baju pangsi hitam berkaos biru dengan sarung batik



Gambar 14. Baju Pangsi hitam kaos biru
(Sumber : smartcity.tangerangkota.go.id, 2026)

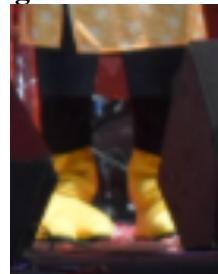


Gambar 15. Baju Adat Banten Pangsi Hitam
(Sumber: liputan6.com, 2026)

Baju yang dikenakan oleh Si Suta adalah baju adat Banten pangsi warna hitam dengan kaos biru serta dililit oleh sarung batik khas Tangerang. Baju pangsi merupakan representasi wajah masyarakat

Banten, identitas kaum laki-laki Banten, terutama yang berkecimpung dalam dunia persilatan. Pangsi merupakan singkatan dari "Pangeusi ka Sisi" atau "pangeusi numpang ka sisi". Artinya adalah sebagai penutup badan yang cara pemakaiannya dililitkan dengan menumpang (membungkus) ke sisi tubuh, seringkali dikencangkan dengan bantuan sarung.

5) Celana pangsi hitam dan sepatu kuning



Gambar 16. Celana Pangsi Hitam Sepatu Kuning

(Sumber : <https://seputarbanten.id/>, 2026)

Celana pangsi hitam juga berkaitan dengan baju yang dikenakan Si Suta yang merupakan baju adat Banten. Sepatu warna kuning melambangkan semangat dan kejayaan.

b. Analisis Hermeneutika

Secara hermeneutik, maskot Si Suta merupakan ikon yang mencerminkan seorang manusia berkepala burung dengan berpakaian adat Banten pangsi hitam yang berpenampilan lucu, ramah, terbuka dan mudah bergaul.

Maskot Suta secara simbolik mampu menggambarkan kekayaan fauna kota Tangerang direpresentasikan melalui berbagai elemen visual pada kostum dan visual karakter dari ekspresi dan bentuk maskot. Secara khusus Si Botang memiliki beberapa hal penting yang mengkonstruksi penanda-penanda visualnya; kartun, manusia berkepala burung, burung Kareo, baju adat Banten pangsi dan Tangerang.

Maskot Si Suta dapat dimaknai seperti ajakan kepada warga kota agar mensukseskan pemilihan kepala daerah Walikota dan Wakil Walikotamadya Tangerang tahun 2024.

Dari hasil pengamatan terhadap elemen visual maskot, maka dapat dilihat perbandingannya sebagai berikut :

Tabel 4. Tanda-Tanda Visual Seluruh Maskot

Elemen Visual	Si Atang	Si Botang	Si Suta
Topi	Kubah masjid	Topi baseball	Kopiah
Wajah	Anak laki-laki	Ikan	Burung
Pakaian	Jas	Olahraga	Pangsi
Aksesoris	Sarung	Sabuk	Sarung
Warna	Hitam, Biru, Kuning, Putih	Biru, Coklat, Kuning, Hitam	Hitam, Biru, Kuning, Putih,

(Sumber: Pengamatan mandiri, 2026)

Dari tabel 4 (tanda-tanda visual seluruh maskot) diatas, dapat dilihat perbandingan visual pada masing-masing maskot. Tampak perubahan mendasar pada wajah maskot, yang awalnya adalah maskot karakter manusia (Si Atang), menjadi maskot binatang (Si Botang dan Si Suta). Untuk topi dan pakaian maskot Si Atang dan Si Suta diambil dari kekayaan budaya kota Tangerang dan adat Banten, sementara Si Botang menyesuaikan dengan kegiatan pekan olahraga daerah. Untuk aksesoris dan warna, seluruh maskot mengambil dari kekayaan budaya serta warna yang merupakan karakteristik kota Tangerang.

Dari hasil pengamatan terhadap desain karakter fisik, bentuk wajah serta tubuh maskot Si Atang, Si Botang dan Si Suta mengadopsi bentuk-bentuk karikatur, dimana proporsi tubuh yang tidak seimbang kepala besar dan tubuh kecil, berekspresi lucu serta daya tarik visual yang unik. Pengaruh maskot-maskot ini memiliki dampak yang luar biasa ke masyarakat Tangerang.

Maskot Si Atang menjadi inspirasi bagi warga kota Tangerang khususnya RW 15, kelurahan Periuk untuk membuat kampung pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan ekonomi kreatif, pelatihan UMKM, pengembangan SDM hingga berbagai aktivitas sosial. (Sumber: tangerangkota.go.id diakses tanggal 13 January 2026).

Si Botang, yang memiliki penampilan maskot ikan yang bersemangat dan ceria mampu menginspirasi atlet kota Tangerang

untuk meraih prestasi yang terbaik. Terbukti, Kotamadya Tangerang meraih juara umum PEPARPEDA VIII dengan total meraih 41 medali. (Sumber : banten.idntimes.com diakses tanggal 13 January 2026).

Sementara Si Suta, maskot berkepala burung Kareo dengan baju adat Banten pangsi hitam ini, mampu mengajak masyarakat kota Tangerang untuk mensukseskan Pemilihan Kepala Daerah Kotamadya Tangerang tahun 2024 dengan lancar, aman dan damai.

F. KESIMPULAN

Maskot merupakan produk dari desain karakter yang dibuat untuk mewakili dan merepresentasikan citra dari entitas yang diwakilinya. Estetika visual merupakan jalur bagi maskot untuk membentuk perspektif dalam menilai dan melihat keindahan secara visual.

Analisis terhadap estetika visual maskot adalah langkah untuk meneliti lebih dalam untuk menemukan nilai-nilai estetis serta representatif atas berbagai elemen visual pada maskot serta perbandingan desain maskot di Kotamadya Tangerang. Nilai estetika merupakan kumpulan nilai-nilai secara kultural yang dianggap mewakili seluruh aspek yang dianggap indah. Dengan meneliti dan menemukan nilai estetis dari maskot memiliki beberapa tujuan khususnya dalam bidang industri kreatif dan akademik, yaitu agar mampu melihat, membandingkan dan mengkaji wacana yang muncul secara konotatif dibalik elemen-elemen visual serta desain maskot yang muncul dalam sejarah Kotamadya Tangerang yaitu: Si Atang, Si Botang dan Si Suta. Selain itu analisis ini bisa menjadi referensi bagi masyarakat dan para pelaku di bidang industri kreatif tentang bagaimana merancang sebuah maskot yang representatif, efektif dan bernilai.

G. DAFTAR PUSTAKA

Barthes, Roland, 2010, *Imaji, Musik, Teks: Analisis Semiotologi Atas Fotografi*,

- Iklan, Film, Musik, Alkitab, Penulisan dan Pembacaan Serta Kritik Sastra*, Terj. Agustinus Hartono, Jalasutra, Yogyakarta.
- Julianto, I., Wirakesuma, I. N., & Swandi, I. W. (2021). Desain Maskot Sebagai Medium Interaksi Dalam Upaya Pelestarian Seni Tradisi ‘Tarian Leko’di Desa Kukuh Kerambitan Tabanan– Bali, diambil dari : <https://repo.isi-dps.ac.id/4555/>
- Innayati, Ummi (2019). Pendekatan Hermenetika Dalam Ilmu Tafsir, diambil dari : https://www.researchgate.net/publication/340219036_Pendekatan_Hermeneutika_dalam_Ilmu_Tafsir
- Barthes, Roland, 2007. *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol, dan Representasi*, Terj. Ikramullah Mahyuddin, Jalasutra, Yogyakarta.
- Budiman, Kris, 2011, *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Fiske John, 2012, *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Ketiga*, Terj. Hapsari Dwiningtyas, Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Kartika, Dharsono Sony, 2017, *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Moleong, L.J, 2011, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Ricoeur, Paul, 1981, *Paul Ricoeur Hermeneutics and The Human Sciences*, Cambridge University Press, England.
- Ricoeur, Paul, 2014, *Teori Representasi: Membedah Makna dalam Anatomi Teks*, Terj. Musnur Hery, IRCiSoD, Yogyakarta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2026, Kamus Versi Online/daring, Diambil dari: <https://www.kbbi.web.id/maskot>
- Rita Elfianis S.P M.Sc, 2023, Maskot: Pengertian, Sejarah, Fungsi dan Cara Membuatnya,
- Diambil dari:
<https://agrotek.id/vip/maskot-pengertian-sejarah-fungsi-dan-cara-membuatnya/>
- ReeZh Design, 2024, Perbedaan Jenis Karakter Maskot: Panduan Memilih Maskot yang Tepat untuk Perusahaan Anda, Diambil dari: <https://www.suryamaskot.com/perbedaan-jenis-karakter-maskot/>