

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penulisan

Logo merupakan sebuah tanda pesan visual yang mengandung makna filosofis. Sebagai pesan yang dapat dilihat, logo dipakai untuk menyampaikan maksud melalui medianya. Logo umumnya digunakan oleh perusahaan sebagai identitas untuk membedakan dengan perusahaan lain. Logo merupakan bentuk representasi dari visi dan misi sebuah perusahaan atau lembaga. Tanda ini terdiri dari beberapa elemen visual, seperti garis, bentuk, ruang dan warna. Beberapa elemen visual tersebut digabung menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan nilai tersendiri. Logo sebagai tanda disebut juga pesan visual sebagai hasil integrasi antara gambar dan komunikasi verbal. Dalam pembuatannya, logo sebagai pesan visual mengandung beberapa prinsip, yaitu kreativitas, komunikatif, keindahan, efisien dan efektif. (Hutapea, 2025).

Menurut Lusyani, Abas dan Jasmine (2015: 78) komunikasi visual adalah rangkain proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera pengelihatan. Sedangkan menurut Maimunah dalam Lusyani dkk (2015: 78) Komunikasi Visual adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks, gambar atau foto. (AH Pratama, 2020). Menurut Cendai (1999:3), Desain Komunikasi Visual mempunyai tiga

fungsi dasar, yaitu sebagai sarana Identifikasi, sebagai sarana Informasi dan Instruksi, dan sebagai sarana presentasi dan promosi. (Mustakim, 2016)

Semiotika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tanda-tanda yang terdapat pada suatu objek untuk memahami makna yang terkandung dalam benda tersebut. Penanda dan petanda merupakan dua unsur fundamental yang membentuk keberadaannya. Tanda merupakan sesuatu yang menyisipkan elemen-elemen tambahan atau memberikan dimensi baru pada objek yang ada dengan memanfaatkan unsur-unsur yang mempunyai makna ekstra. Bahwa setiap yang menghasilkan tanda akan menghasilkan pemahaman yang bervariasi, tanda memiliki karakter independen. Hubungan antara penanda dan yang ditandakan bersifat sewenang-wenang, baik karena kebetulan maupun rancangan, seperti yang diungkapkan oleh Saussure. Tanda, referensi tanda, dan pemakai tanda adalah tiga elemen utama makna dalam semiotika. Tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang bersifat fisik dan dapat diamati oleh indra kita, berhubungan dengan hal di luar tanda, serta tergantung pada pengenalan pengguna. (Sampoerno et al., 2023)

Tanda yang muncul dalam komunikasi visual dapat berupa ikon, indeks, atau simbol, yang semuanya bersama-sama dapat membentuk suatu petanda. Berdasarkan penampilannya, sinyal muncul dalam bentuk verbal dan visual. Tanda verbal bisa dibentuk dengan berbagai bahasa, ungkapan tulisan, topik pembelajaran, dan struktur konseptual. Dengan menggambarkannya dalam bentuk ikonik, indeksikal, atau simbolis, tanda visual bisa dibuat. Dalam konteks semiotik, logo Meta

mengintegrasikan kedua elemen simbol yang telah disebutkan sebelumnya. Gaya penulisan huruf yang diterapkan pada logo ini dapat dipandang sebagai indikator verbal, sedangkan lambang visual logo ini dibangun secara simbolis.

Logo SIDESI adalah aplikasi yang digunakan untuk mengelola data desa dan kependudukan. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pemerintah desa dalam mengelola administrasi kependudukan, pembangunan desa, serta berbagai data terkait masyarakat desa secara lebih efisien dan terintegrasi. Fungsinya meliputi pembuatan laporan administrasi kependudukan, pelayanan kepada warga, serta pemantauan dan pengelolaan data terkait dengan kegiatan pembangunan dan pemerintahan desa.

Sedangkan SIDODI adalah aplikasi yang digunakan untuk pengelolaan keuangan desa dan administrasi dokumen lainnya. Aplikasi ini mempermudah proses pengelolaan anggaran dan administrasi keuangan desa secara lebih transparan dan akuntabel. Fitur dari SIDODI meliputi pengelolaan laporan keuangan, pengawasan penggunaan anggaran desa, serta penyimpanan dokumen administratif yang terkait dengan pembangunan dan program-program desa.

Fenomena digitalisasi desa ini juga memengaruhi bagaimana informasi dan identitas aplikasi dikomunikasikan kepada publik. Dalam konteks ini, logo sebagai elemen visual utama memainkan peran penting dalam membuat gambar dan menyajikan nilai dan fitur dari setiap aplikasi. Logo bukan hanya foto dan simbol, tetapi juga perangkat komunikasi visual yang berisi pesan spesifik langsung dan implisit.

Selama melaksanakan Penelitian, Penulis berkesempatan menggunakan Aplikasi Sidesi dan Sidodi dalam konteks pengabdian masyarakat, Urgensi yang mendasari penelitian ini adalah Logo yang mewakili banyak makna yang belum diketahui pengguna. Hal ini kemudian menjadi pertanyaan bagi para pengguna dan Penulis.

Fokus penelitian yang dapat diteliti dalam skripsi ini adalah mengenai Komunikasi Visual Logo Aplikasi SIDODI dan SIDESI serta keefektifitasannya Logo tidak hanya sekadar gambar, tetapi memiliki pesan yang mendalam. Logo yang efektif biasanya memuat simbol atau tanda yang memiliki konotasi tertentu yang dapat membentuk citra dan nilai suatu brand. Maka daritu, Untuk mengkaji penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis semiotika Charles Sanders Peirce dengan teori segitiga makna yang dikembangkannya. Peirce melihat tanda (*representament*) sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari objek referensinya serta pemahaman subjek atas tanda. Menurut Charles, makna dibangun dalam teori segitiga makna atau *triangel meaning*. Memiliki 3 elemen utama, yaitu : Tanda (*Sign*), Objek (*Object*), dan Interpretan (*Interpretant*).

Setiap elemen desain logo (seperti warna, bentuk, tipografi) memiliki makna dan dapat menciptakan asosiasi tertentu dalam benak audiens, Logo juga membantu menciptakan identitas visual yang memudahkan pengguna untuk mengenali aplikasi tersebut dengan cepat. Semiotika dapat menganalisis bagaimana simbol-simbol dalam logo mengkomunikasikan tujuan, nilai, dan fungsionalitas aplikasi kepada

penggunanya. Semiotika juga memungkinkan kita untuk memahami bagaimana tanda dan simbol dalam logo aplikasi ini berhubungan dengan konteks sosial dan budaya.

Maka dari itu, dengan Latar belakang diatas Penulis memutuskan untuk menganalisis Logo Aplikasi SIDESI dan SIDODI menggunakan Analisis Teori Semiotika Charles Sanders Peirce dengan judul “Analisis Semiotika Logo Sidesi Dan Sidodi : Studi Tentang Tanda, Simbol, Dan Makna Dalam Komunikasi Visual”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum terdapat pemahaman yang mendalam tentang makna dan maksud suatu logo sehingga menimbulkan pertanyaan kepada user aktif.
2. Bagaimana makna serta isi dalam menggunakan semiotika Charles Sanders Pierce tentang logo aplikasi Sidesi dan Sidodi.

1.3 Rumusan Masalah

Dari pokok permasalahan diatas maka peneliti menemukan rumusan masalah yang akan diteliti. Adapun rumusan masalahnya, yaitu Analisis Komunikasi Visual Pada Logo Sidesi Dan Sidodi Ogan Komering Ilir Studi Semiotika Pierce ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk Mengetahui Makna dan maksud dalam Logo aplikasi Sidesi dan Sidodi

2. Untuk Mengatahui simbol,bentuk,filosofi,dan warna aplikasi Sidesi dan Sidodi menggunakan teori Semiotika Charles Canders Pierce.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat Memberikan contoh konkret bagaimana teori semiotika dapat diterapkan dalam menganalisis objek desain dunia nyata, terutama dalam konteks aplikasi berbasis teknologi. Penelitian ini dapat Memberikan wawasan baru tentang bagaimana elemen desain logo (seperti simbol dan warna) dapat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap suatu aplikasi atau merek, serta mengembangkan teori tentang hubungan antara desain visual dan identitas merek.

2. Manfaat Praktis

- 1) Manfaat praktis bagi penulis dari penelitian ini mencakup pengembangan keterampilan dalam analisis desain visual, penerapan teori dalam praktik, serta peningkatan kemampuan penulisan akademik dan riset.
- 2) Penelitian ini juga dapat memberikan insight bagi perusahaan dan desainer grafis dalam merancang logo yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan makna dan pesan yang jelas kepada audiens. Ini bisa digunakan sebagai pedoman dalam merancang logo untuk aplikasi lain yang serupa