

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk yang berbahasa, manusia berkomunikasi menggunakan bahasa verbal dan non verbal. Ketika kita melakukan proses komunikasi atau berinteraksi dengan orang lain, setidaknya komunikasi mengerti tujuan pesan yang kita sampaikan. Agar komunikasi yang berlangsung dapat terlaksana dengan baik dan lancar, maka dari itu kita harus menciptakan sebuah pesan dalam bentuk tanda artinya dapat dipahami atau dijelaskan dengan bahasa atau kata.

Komunikasi merupakan sebuah kegiatan dimana seseorang atau komunikasi menyampaikan pesan kepada komunikator dengan menggunakan dan berharap mendapatkan timbal balik atau efek terhadap pesan yang disampaikan.

Logo merupakan simbol khusus yang menjadi ikon dari event atau suatu perusahaan sebagai ciri khas. Logo juga disebut dengan tanda nonverbal, yakni berupa tanda yang berupa anggota badan, lalau diikuti dengan lambang, suara, misalnya bersiul atau membunyikan ssst.... yang bermakna memanggil seseorang ,tanda yang diciptakan manusia untuk menghemat waktu, tenaga, dan menjaga kerahasiaan, misalnya rambu-rambu lalu lintas, bendera, tiupan terompet dan benda-benda yang bermakna kultural dan ritual, misalnya, gambar menandakan darah, bibit pohon kelapa menandakan bahwa kedua pengantin

harus dapat mendatangkan manfaat bagi sesama manusia dan alam sekitar..  
(Drs. Alex Sobur, 2013).

Logo merupakan sebuah visi untuk menyampaikan citra positif melalui sebuah tampilan sederhana melalui tampilan logo, selain itu logo juga harus divisualisasikan seimbang dan enak dipandang, serta relevan sehingga mampu dijelaskan mengenai apa yang ditawarkan, atau makna apa yang ingin di sampaikan melalui logo tersebut.

Menurut Roland Barthes bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. (Drs. Alex Sobur, 2013).

Semiotika adalah salah satu ilmu yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang. Yang menjadi dasar tentang semiotika adalah konsep tentang tanda, tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda. ((Drs. Alex Sobur, 2013)

Sebagai acara olahraga terbesar setelah Olimpiade, Asian Games adalah acara bergengsi yang diorganisir oleh Olypic Council of Asian. Asian Games yang ke-18 akan digelar di Jakarta-Palembang pada tanggal 18 Agustus sampai 2 September 2018. INASGOC atau Indonesia Asian Games 2018 Organizing Committee adalah komite resmi yang dibentuk oleh Pemerintah Indonesia setelah ditunjukannya Indonesia sebagai tuan rumah Asian Games 2018. Sejak tahun 2016 INASGOC berfokus untuk merampungkan revitalisasi berbagai lokasi pertandingan yang akan diadakan di 4 Provinsi yakni Daerah Khusus Ibukokta Jakarta, Provinsi Sumatera Selatan, Jawa Barat, dan Banten

pada tahun 2018, dengan 3 maskot yang mewakili dari 3 daerah Indonesia yaitu Bhin-Bhin adalah burung cendrawasih yang mempresentasikan strategi, menggunakan rompi dengan motif Asmat dari Papua . Atung seekor rusa bawean yang mempresentasikan kecepatan, mengenakan sarung dengan motif Tumpal Jakarta. Kaka adalah seekor badak bercula yang mempresentasikan kekuatan, menggunakan baju tradisional dengan motif bunga khas Palembang. Dan logo yang Aseans Games untuk melambangkan maksud atau visi dan misi dari Asian Games tersebut. (<http://asiangames2018.id>)

Peneliti ingin meneliti tentang analisis semiotik Roland Barthes, maka penelitian ini berjudul “**Analisis Semiotika Logo Asean Games 2018 Model Roland Barthes**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengambil rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana makna denotasi yang terdapat dalam logo Asean Games 2018?
2. Bagaimana makna Konotasi yang terdapat dalam logo Asean Games 2018?
3. Bagaimana makna mitos yang terdapat dalam logo Asean Games 2018?

## **C. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis mengambil tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui makna denotasi yang terdapat dalam logo Asean Games 2018

2. Untuk mengetahui makna konotasi yang terdapat pada logo Asean Games 2018
3. Untuk mengetahui makna mitos yang terdapat pada logo Asean Games 2018.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat akademis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan bahan acuan untuk pembaca dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan tema yang sama.
- b. Peneliti berharap mampu menambah referensi sebagai pengembangan konsep serta teori semiotika model Roland Barthes.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai analisis logo.
- b. Peneliti berharap masyarakat dapat lebih mengerti tentang makna dari simbol atau logo sebagai alat komunikasi nonverbal.

