

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE LOGO
VIDEO GAME DOTA 2

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau



EDWARD YULIO

NPM : 139110070
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI : MEDIA MASSA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang dan atas izin

Allah Subhanahu Wa Tala

Kupersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua yang sangat ku cintai, bapak Nasirwan dan ibu Rusmainar. Terimakasih atas doa, dukungan, kasih sayang serta semangat yang tiada hentinya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya kecil ini dapat membuat kalian bangga, walaupun belum mampu membayar semua kebaikan, pengorbanan, dan kesabaran yang telah diberikan.

Hanya doa terbaik yang bisa kuberikan kepada bapak dan ibu, semoga selalu berada dalam lindungan Allah Subhanahu Wa Tala.

Serta terimakasih kepada saudara kandung saya, Axelia Dessy Anggraini yang selalu membantu dan mendukung dalam kekurangan finansial, serta memberikan nasihat-nasihat supaya saya bangkit dalam keterpurukan. In shaa Allah menjadi berkah duni akhirat. Dan kepada seluruh orang yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan penulis semangat dalam menyelesaikan

Pendidikan strata satu, penulis mengucapkan terimakasih banyak dan semoga

Allah membalas kebaikan semuanya. Aamiin.

MOTTO

*BERHENTILAH MEMIKIRKAN SESUATU YANG TIDAK BERGUNA DAN
JUJURLAH PADA DIRIMU SENDIRI.*

-EY-



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh.

*Alhamdulillahirabbil'alamin Wassallatuwassallamu Wa'ala Ashgrofil
Amyaiwarmusholin Wa'ala Ali Washabihi Rassullillahi Aaj'ma'in*

Dimulai dengan ucapan syukur peneliti yang mendalam kepada *Allah Subhanallahu Ta'ala*, dan junjungan *Nabi Muhammad Shallahu A'lai Wassalam* merupakan Rasullullahi yang kita contohi dan teladan sifat serta budi pekerti beliau. Rahmat dan karunia dari Allah Subhanallahu Ta'ala peneliti dapat menyelesaikan Naskah Usulan Penelitian yang berjudul “ Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Logo Video Game Dota2”.

Usulan peneliti ini merupakan salah satu syarat yang peneliti mendapatkan gelar sarjana dalam program Ilmu Komunikasi konsentrasi Media Massa, Fakultas Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Riau.

Berbagai hambatan dan kesulitan yang peneliti lalui dalam pembuatan skripsi ini, namun berkat bimbingan dan dorongan berbagai pihak yang sudah mendukung penulis dalam menyelesaikan penelitian. Teruntuk orang tua saya yang selalu mendoakan, memarahi, mengasihi, menasehati dan menyayangi anaknya. Walaupun dalam pengerjaan selalu membuat beliau selalu marah-marah terhadap saya.

Pada penelitian ini, penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dukungan dan doa dari berbagai pihak. Sehingga penulis sampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Dr. Abdul Aziz, S.Sos, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Ibu Dyah Pithaloka, M. Si yang selalu mendukung dan menyemangati saya selaku pembimbing pertama.
3. Bapak Al Sukri, M. I.Kom. yang mengingatkan saya akan tulisan dan memberikan masukan bahwa saya bisa
4. Seluruh Dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang telah memberikan didikan dan bimbingan selama melaksanakan studi, serta seluruh karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau atas bantuannya memperlancar urusan administrasi selama penulisan ini.
5. Terimakasih untuk kedua orang tua yang selalu mendoakan dan telah membesarkan hingga saat ini serta memberikan dukungan baik secara moral ataupun materi. Terimakasih juga untuk semua keluarga yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis.
6. Terimakasih kepada rekan-rekan seperjuangan, Agung, Ogik, Vidro, Yiyi, Ulik, Una, Tika, Riri, dan seluruh teman-teman di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, khususnya kelas A angkatan 2013.
7. Terima kasih kepada Yohandi, Dwi Haryanto, Nandha Riska, Fitri Lestari, Firman Rudi, yang selalu menemani serta memberi semangat kepada penulis.

Peneliti mengucapkan terimakasih untuk semua pihak yang sudah terlibat yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Akhir kata peneliti mengucapkan, Wassalaamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh.



Daftar Isi

Cover	i
Persetujuan Tim Pembimbing.....	ii
Persetujuan Tim Penguji Skripsi	iii
Berita Acara Ujian Komprehensif Skripsi	iv
Lembar Pengesahan	v
Lembar Pernyataan.....	vi
Halaman Persembahan	vii
Motto	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran	xiv
Abstrak	xv
Abstract	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Fokus Penelitian.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
1. Tujuan	12
2. Manfaat	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Literatur.....	13
1. Defenisi semiotika	13
2. Makna	17
3. Logo	19
4. <i>Game</i>	20
5. Pengertian <i>Game Online</i>	23
6. Teori dan Model Semiotika	24
B. Defenisi Operasional.....	36
1. <i>Game Online</i>	36
2. Makna	37
3. Logo.....	37
4. Semiotika	37
5. Jenis –jenis logo.....	37

6. Jenis –jenis huruf.....	42
C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	58
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	61
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	62
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	62
D. Sumber Data	65
E. Teknik Pengumpulan Data.....	65
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	68
1. Triangulasi sumber	68
2. Triangulasi Metode	69
3. Triangulasi peneliti	69
4. Triangulasi Teoritik	70
G. Teknik Analisis Data	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitan.....	73
B. Hasil Penelitian	74
C. Pembahasan Penelitian	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

Daftar Tabel

Table 2.1 Pembagian Tanda dan Cara Kerjanya Menurut Peirce.....	33
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	58
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian Teoritik	83



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Logo dari permainan Dota2	4
Gambar 4.1 Logo Penelitian	75-76
Gambar 4.2 Logo Dota2	4



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Abstrak

ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE LOGO VIDEO GAME DOTA 2

Edward Yulio
139110070

Logo merupakan tanda gambar yang digunakan sebagai identitas, untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga, baik di perusahaan maupun organisasi. Logo tentunya merupakan salah satu hal yang penting yang melekat erat pada setiap perusahaan, utamanya perusahaan yang telah memiliki ide bisnis yang jelas beserta dengan kelengkapan visi dan misi. Semiotika merupakan studi tentang bagaimana memproduksi makna dan nilai-nilai dalam sebuah sistem komunikasi. Tanda dan simbol merupakan alat dan materi yang digunakan dalam interaksi. *Game* atau *game online* mencakupi semua kalangan dari orang tua sampai anak-anak. Melihat di zaman sekarang *game* sudah menjadi kehidupan kedua untuk hiburan, *Game* juga menjadi daya tarik tersendiri dimata masyarakat, para pengembang *game* sudah mulai berlomba-lomba untuk memuaskan hati masyarakat agar masyarakat memainkan *game* yang dibuat oleh perusahaan pengembang *game* khususnya *game online*. Bahkan *game online* diperlombakan secara dunia dengan hadiah yang fantastis. Persaingan *game* juga di dasari dengan logo pada permainan tersebut, perusahaan pengembang *game* atau *game online* ingin menunjukan identitas permainan mereka dengan logo yang ditampilkan ke masyarakat atau anak-anak dengan logo tersebut mereka bisa mengenali *game* itu sendiri tanpa harus melihat nama. Dengan ini logo juga merupakan aspek penting dalam kehidupan, dengan analisis semiotika yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce logo permainan Dota2 menjadi lebih bermakna di mata masyarakat tidak hanya sekilas melihat logo Dota2 tapi memahami makna tersebut. Teori yang dikemukakan oleh peneliti ialah *sign*, *objecj*, dan *interpretant* atau bisa disebut dengan *triangle meaning semiotics*. Dengan teori yang dikemukakan ini terdapat makna tersendiri dari logo yang diteliti oleh peneliti yaitu Dota2.

Kata kunci: Logo, Semiotika, *Game* atau *game online*, makna.

Abstract

Semiotic Analysis of Charles Sander Peirce Logo Video Game Dota2

Logo is a picture symbol which was used as identity to describe an image and character of an intuition, it could be a corporation or an organization. A logo is also as important part of an institution which was close to every cooperation, specially to the cooperation which has clear idea which completed by vision and mission. Semiotic is a study about how to produce meaning and value in a communication system. Sign and symbol become the tools and also material that was used in the social interaction. Game or online game is known in all people around the environment, starting from old men to the young men and even kids. Considering to the phenomena nowadays, game had been second option of people in entertaining aspect, and game also had a special interesting for the society. Many founders of game had competed to satisfying society needs of the game in order they can play the game which was founders create. Online game is also becoming one competition in world that has a fantastic prize. A game competition also considered to the logo of the game itself. The founders of game would show their identity through the logo where the society play their game. By the logo the society could identify the game without knowing the name. Based on this phenomena, a logo become an important aspect in life. Through the analysis of semiotic by Charles Sanders Peierce, logo game of dota 2 became meaningful for the society. It was not only as a symbol but it could be representative of the meaning inside the game. The theory which was used by the researchers consisted of sign, object and interpretant or it could be called as triangle meaning semiotic. By conducting this theory there were special meaning of the logo from the research which was conducted by the researcher that is called as dota 2.

Key words : Logo, Semiotica, game or online game, meaning

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak zaman pra-sejarah manusia telah menggunakan simbol visual sebagai bentuk komunikasi. Lukisan –lukisan yang berada di dinding –dinding gua tempat mereka tinggal menandakan suatu bentuk komunikasi yang hendak disampaikan manusia pada zaman tersebut, untuk menceritakan apa yang mereka alami dan dikerjakan sehari–hari. Kemampuan manusia dalam menggunakan simbol membuktikan bahwa manusia memiliki kebudayaan yang tinggi dalam berkomunikasi. Saat ini peranan simbol visual sebagai bentuk komunikasi sangatlah penting mengingat keberadaannya sangat tak terbatas dalam kehidupan kita sehari –hari, dalam hal ini banyak perusahaan –perusahaan memanfaatkan simbol atau bisa dibilang logo untuk sebuah komunikasi kepada manusia lainnya (Anggoro, 2001:208).

Logo merupakan tanda gambar yang digunakan sebagai identitas, untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga, baik di perusahaan maupun organisasi. Logo tentunya merupakan salah satu hal yang penting yang melekat erat pada setiap perusahaan, utamanya perusahaan yang telah memiliki ide bisnis yang jelas beserta dengan kelengkapan visi dan misi. Hal ini dikarenakan suatu logo dalam perusahaan berfungsi sebagai identitas perusahaan yang diwujudkan dalam beragam bentuk dan bertujuan untuk mencerminkan *image* positif yang hendak disampaikan.

Logo telah menjadi sebuah jantung atau bisa dikatakan sebuah gambaran bahwa perusahaan tersebut memiliki arti atau istilahnya muka di masyarakat umum. Dengan istilah logo sendiri banyak perusahaan berlomba -lomba bahwa dengan logo di tampilkan merupakan citra yang baik di mata masyarakat, ibarat seseorang tanpa wajah yang ganteng atau cantik mereka akan terlihat menarik di mata orang. Penilaian seseorang tentang logo sudah banyak dikemukakan diberbagai buku dan tokoh -tokoh semiotika sendiri bahwa logo ialah identitas perusahaan atau Lembaga –Lembaga lain.

Menurut saya sendiri memiliki logo banyak arti, saya simpulkan dari beberapa kutipan para tokoh–tokoh. Menurut saya logo ialah jati diri dari perusahaan atau Lembaga sebagai identitas bahwa mereka itu sangat menarik, dan logo juga menjadikan perusahaan itu untuk para pekerja disana berminat dengan mereka hanya dari sebuah logo saja. Mungkin tidak semua, tapi kadang orang tertarik dari sebuah “*brand*” dari logo yang mereka tampilkan ke masyarakat khalayak banyak. Sampai sejauh ini banyak dari perusahaan mengartikan logo ialah sifat perusahaan. Seperti “google” bahwa perusahaan “google” lebih menyenangkan disini ialah kerja di perusahaan tersebut karena terdapat warna–warna cerah yang ditampilkan pada logo mereka, tapi tidak semua logo perusahaan yang tidak berwarna cerah menjadikan itu stigma atau pandangan bahwa perusahaan lain tidak menyenangkan.

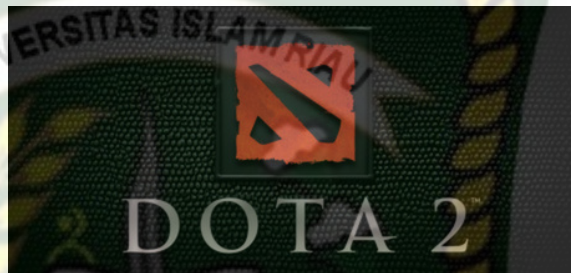
Logo yang telah memenuhi kriteria untuk penampilan fisik saja tidak cukup, melainkan sebuah logo haruslah memiliki makna dan tujuan yang terkandung didalamnya. Oleh karena itu, sebagai apapun logo, jika tidak dapat menunjukkan

karakter lembaga yang diwakilinya, maka hal tersebut tidak lebih dari simbol–simbol tanpa arti.

Perkembangan logo sudah merajalela hal ini dikarenakan penggunaan logo banyak dipergunakan sebagai identitas perusahaan namun penggunaan logo merambah ke salah satu perusahaan permainan yang ternama yaitu **Valve Corporation** adalah pengembang dan penerbit permainan komputer Amerika Serikat yang markasnya terletak di Bellevue, Washington, USA, dan terkenal oleh produk pertama, *Half-Life*, yang dirilis pada November 1998. Perusahaan *Valve Corporation* berhasil mengembangkan permainan strategis yang diberi nama *Warcraft* namun seiringnya perkembangan zaman perusahaan dari pembuat *game Warcraft* membuat besutan baru berupa pergantian nama menjadi Dota namun sistem atau cara permainan yang disampaikan tetap sama seperti pendahulunya yaitu *Warcraft*. Perubahan ini dikarenakan modifikasi yang dilakukan terdapat pada sistem perubahan *map* dan juga karakter –karakter di dalam permainan, juga perubahan pada *item –item* pada permainan. Contohnya senjata pada permainan, kekuatan pada masing –masing karakter, menambahkan karakter permainan sehingga pemain bisa memilih lebih banyak karakter yang di inginkan saat permainan berlangsung.

Tak sampai disitu saja perusahaan pengembangan permainan terus melakukan *upgrade* pada permainan yang saat itu banyak di gandrungi anak muda disebabkan resolusi pada permainan itu sangat kurang atau tidak sesuai yang di inginkan para pemain. Perusahaan permainan tetap melakukan pembaruan dengan permainan strategi atau disebut dengan *Multiplayer Online Battle Arena (Moba)*

sampai akhirnya muncul dengan penampilan baru yaitu Dota 2 (**Gambar 1.1**) tak jauh beda dari pendahulu permainan tersebut namun terdapat perubahan yang signifikan pada sistem. Contohnya: karakter yang semakin bertambah, *item –item* diperbarui, namun tak kalah menariknya yaitu pada resolusi gambar yang ditampilkan sudah berupa 3D hampir seperti nyata.



(Gambar 1.1. Logo dari permainan Dota 2)

Source 2 adalah *engine* masa depan *Valve*. Namun siapa yang memprediksi, bahwa *developer* yang terkenal tak punya *timeline* yang pasti soal proyek apapun yang tengah mereka kerjakan ternyata memperlihatkan fokus yang begitu intens untuk segera melemparkan *engine* ini kepada publik. Bukan *Half-Life*, *Portal*, *Team Fortress*, atau *Counter Strike* yang mereka jadikan sebagai “tikus percobaan”, tetapi DOTA 2. Game *MOBA* terpopuler mereka dengan basis fans raksasa dan turnamen berhadiah belasan juta *dollar* ini lah yang pertama kali mendapatkan update *Source 2* dengan nama “*Reborn*”. Menariknya lagi? Tak lama setelah ia diperkenalkan, *Valve* langsung menjadikannya sebagai client utama dan membuang DOTA 2 *Source 1* begitu saja¹.

Valve memang menjanjikan banyak hal keren di *Source 2* di luar sekedar peningkatan kualitas visual. Kemudahan untuk membangun *Custom Game* Anda

¹ <https://jagatplay.com/2015/10/news/jumlah-pemain-dota-2-berkurang-drastis-setelah-reborn/>

sendiri, *UI* yang lebih baik, hingga optimalisasi PC dengan spesifikasi rendah jadi daya tarik utama. Namun memaksa *gamer* untuk langsung berpindah ke *Reborn* bulan lalu tampaknya bukan keputusan terbaik. Data menunjukkan bahwa bulan September 2015 dimana *Reborn* muncul sebagai *client* utama – merupakan bulan dimana jumlah pemain DOTA2 dengan presentase penurunan paling signifikan sepanjang sejarah eksistensinya. Bulan September hanya memiliki jumlah rata-rata pemain sekitar 508.000 *user*, turun 16% dari *user* di bulan Agustus yang masih mencatat angka 606.000².

Jumlah pemain DOTA 2 justru menurun jauh di bulan pertama meluncurnya *Reborn* dengan presentase penurunan paling signifikan sepanjang sejarah eksistensinya. Ada banyak alasan yang ditengarai menjadi sumber penurunan ini. Fakta bahwa *Reborn* masih menyisakan segudang masalah teknis dan *bug* yang fatal membuat *gamer* menahan diri, setidaknya menunggu hingga *Reborn* lebih “stabil” untuk dimainkan. Karena sebagian besar kerusakan *software* ini berpengaruh langsung pada jalannya pertempuran³.

Dota 2 sampai saat ini masih menjadi primadona bagi para pemain dikarenakan perusahaan permainan pandai menerapkan kepada sistem Dota 2 seperti hal nya dengan karakter yang berbeda pemain dapat memilih banyak karakter yang digunakan hal ini membuat pemain tidak bosan dengan karakter yang di terapkan pendahulu–pendahulunya. Perusahaan permainan juga melakukan

² <https://jagatplay.com/2015/10/news/jumlah-pemain-dota-2-berkurang-drastis-setelah-reborn/>

³ <https://jagatplay.com/2015/10/news/jumlah-pemain-dota-2-berkurang-drastis-setelah-reborn/>

sebuah kompetisi yang dimana kompetisi tersebut menyediakan hadiah sangat besar bagi pemenang kompetisi Dota 2 yang di selenggarakan oleh perusahaan permainan dan para sponsor sendiri supaya para pemain terpacu dan memainkan permainan Dota 2 terus menerus, disitu letak strategis perusahaan permainan Dota 2 agar permainan yang di ciptakan tidak kalah bersaing dengan permainan yang sejenis atau permainan baru.

Dota 2 sampai sekarang masih di gemari kalangan muda maupun tua hal ini dikarenakan tidak ada batasan umur untuk permainan Dota 2. Namun tingkat kesulitan dari permainan sangat tinggi butuh dari para pemain untuk memiliki kemampuan yang sangat mumpuni. Contoh dalam pengaturan strategi perang untuk mengalahkan pertahanan lawan, para pemain tidak hanya asal sekedar menggerakkan kursor yang ada di layar permainan tersebut karena kita harus tau mana posisi yang aman untuk melakukan penyerangan ke area lawan. Permainan ini menjadi berkembang di kalangan muda sebab hadiah –hadiah yang di berikan sangat besar hampir ratusan juta dollar yang penyelenggara berikan kepada pemenang permainan Dota 2. Alasan penulis mengambil permainan ini ialah hadiah yang di lombakan pada pertandingan setiap tahun bertambah jumlahnya, terhitung dari tahun 2015 total hadiah untuk sebuah permainan saja bisa mencapai \$18,000,000, dari semua permainan daring yang di perlombakan hanya dota2 total hadiah yang signifikan terus bertambah untuk di tahun 2019 saja total hadiah yang di perebutkan oleh tim- tim yang di lombakan total hadiahnya ialah \$34,000,000. Perusahaan pengembang dota2 tidak tanggung -tanggung untuk menaikkan popularitas mereka dengan total hadiah seperti itu hampir semua tim didunia

memperebutkannya. Perusahaan Dota 2 sangat pandai dalam melakukan pemaknaan dari sebuah logo yang di tampilkan membuat penulis tertarik meneliti logo yang di sambung kepada masyarakat khususnya anak muda yang memainkan permainan Dota 2. Di satu sisi permainan yang di ciptakan perusahaan pengembang memiliki bentuk logo yang sangat sederhana tanpa ada tambahan seperti pada permainan lain. Contoh hal logo permainan sejenis dengan Dota 2 ialah *Mobile legends*, *League of Legends*, *Arena Of Valor (AoV)*. Mungkin saya akan sedikit membandingkan logo permainan ini namun tidak banyak saya deskripsikan karena saya berfokus pada penelitian saya yaitu tentang logo permainan Dota2.

Dalam penelitian ini , peneliti mengambil sebuah teori yang sangat menarik di terapkan oleh Tokoh terkenal dalam bidang semiotika yaitu Charles Sanders Peirce. Di samping itu semua penulis mengambil sebuah teori yang sangat menarik dari sebuah tokoh ternama dari Cambridge yang lahir pada tanggal 10 September 1839 yaitu Charles Sanders Peirce beliau merupakan tokoh dari teori semiotika yang terkemuka selain tokoh –tokoh lain nya.

Charles Sanders Peirce mendefenisikan semiotika sebagai studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, yakni cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda – tanda lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya (Van Zoest, 1987, dalam Rusmana, 2005: 5).

Peneliti memilih teori Charles Sanders Peirce di karenakan menggunakan konsep trikotominya atau yang disebut juga dengan *Representamen*, *interpretant*, dan *object*. Model triadic yang dari Peirce sering disebut juga sebagai “*triangle meaning semiotic*” atau dikenal dengan teori segitiga makna.

Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda . Tanda menurut Peirce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sedangkan acuan tanda ini disebut objek. Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.

Interpretant atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi.

Tanda adalah sesuatu yang merepresentasikan atau menggambarkan sesuatu yang lain (di dalam benak seseorang yang memikirkan). (Denzin, 2009:617). Menurut Langer, ‘makna’(*meaning*) adalah hasil relasi yang rumit dari simbol, objek dan personal. *Meaning* berisi aspek-aspek logis (denotasi) dan psikologis (konotasi).⁴ Tidak jarang pula simbol-simbol memiliki makna abstrak yang

⁴ https://www.academia.edu/15634800/Jurnal_Skripsi_Semotika_Charles_Sanders_Peirce

menjadikan pemahaman atas simbol itu lebih variatif dan kompleks. Peirce mengatakan bahwa tanda merupakan contoh dari Kepertamaan, objeknya adalah Kekeduaan, dan penafsirnya–unsur pengantara–adalah contoh dari Keketigaan. Peirce berusaha memang berusaha untuk menemukan struktur terner di mana pun mereka bisa terjadi. Keketigaan yang ada dalam konteks pembentukan tanda juga membangkitkan semiotika yang tak terbatas, selama penafsir (gagasan) yang membaca tanda sebagai tanda bagi yang lain (yaitu sebagai wakil dari suatu makna atau petanda) bias di tangkap oleh penafsir lainnya.

Penafsir ini adalah unsur yang harus ada untuk mengaitkann tanda dengan objeknya (induksi, dedukasi, dan penangkapan [hipotesis] membentuk tiga jenis penafsir yang penting). Agar bias ada sebagai suatu tanda, makna tanda tersebut harus ditafsirkan (dan berarti harus memiliki penafsir. Bisa kita simpulkan bahwa Peirce sebagai tokoh semiotika mengungkapkan bahwa teori “*triangel meaning semiotics*” merupakan sebuah tatanan hidup yang dimana tanda mewakili sesuatu bagi seseorang⁵.

Teori yang dikemukakan lebih mudah memahami dari sisi gambar yang di tampilkan, dikarenakan teori Charles Sanders Peirce menerapkan ikon, indeks, dan simbol. Perbandingan teori yang ada seperti Roland Barthes. Roland Barthes mendefenisikan bahwa setiap tanda memiliki makna, makna dalam hal ini tidak dapat disamakan dengan mengkomunikasikan, memaknai berarti bahwa objek – objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi system terstruktur dari

⁵ Nawiroh Vera, M.Si Semitoka dalam Riset Komunikasi
pengantar: Prof. Deddy Mulyana, M.A., Ph.D.

tanda. Barthes, dengan demikian melihat signifikansi sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Signifikansi tak terbatas pada Bahasa, tetapi juga pada hal –hal lain di luar Bahasa. Barthes menganggap kehidupan sosial sebagai sebuah signifikansi. Dengan kata lain, kehidupan sosial, apapun bentuknya. Merupakan suatu sistem tanda tersendiri (Kurniawan, 2001:53).



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

B. Identifikasi Masalah Penelitian

1. Logo dari permainan yang sangat sederhana namun banyak makna yang terkandung di dalamnya.
2. Makna logo *game online* Dota2 menggunakan analisis semiotika dengan adanya penelitian tersebut masyarakat dan khususnya peneliti bisa mengetahui makna yang disampaikan oleh perusahaan permainan Dota2.

C. Fokus Penelitian

Yang ingin disampaikan peneliti dari masalah tersebut adalah beberapa makna yang di tonjolkan oleh sebuah logo.

1. Dalam penelitian ini hanya sebatas pemaknaan dari sebuah logo permainan
2. Pemaknaan logo ini menggunakan salah satu seorang tokoh yang sangat terkenal di bidang semiotika. Jadi peneliti cukup tertarik menggunakan analisis semiotika yang dipaparkan oleh tokoh semiotika tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan sebelumnya dapat di simpulkan bahwa penliti ingin meneliti tentang : Bagaimana makna logo *game online* Dota2 menggunakan analisis semiotika?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Mengetahui makna logo Dota2 yang disampaikan oleh perusahaan permainan *Valve*. Menggunakan salah satu tokoh semiotika ternama Charles Sanders Peirce.

2. Manfaat

Adapun manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Di harapkan mampu memahami makna yana disampaikan peneliti untuk khalayak ramai tentang sebuah makna logo yang ingin disampaikan sebuah perusahaan atau instansi pemerintahan.
2. Diharapkan dapat menjadi bahan kajian atau referensi mendatang tentang logo dan teori yang digunakan peneliti yang akan dilakukan selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Definisi Semiotika

Semiotika yang berasal dari istilah Yunani yaitu *semion* yang berarti “tanda” yang disebut juga sebagai *semeiotikos* yang berarti “teori tanda”. Merupakan studi tentang bagaimana masyarakat memproduksi makna dan nilai-nilai dalam sebuah sistem komunikasi. Tanda dan simbol merupakan alat dan materi yang digunakan dalam interaksi. komunikasi merupakan proses transaksional dimana pesan (tanda) dikirimkan dari seorang pengirim (*sender*) kepada penerima (*receiver*).

Preminger berpendapat bahwa semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Ilmu yang menganggap bahwa fenomena sosial / masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut memiliki arti (Nawiroh, 2014:2).

Menurut Culler dalam (Kurniawan, 2001:12), semiotika merupakan instrumen pembuka rahasia teks dan penandaan, Karena semiotika adalah puncak logis dari apa yang disebut Derrida sebagai “logosentrisme”. Budaya barat: rasionalitas yang memperlakukan makna sebagai konsep atau representasi logis yang merupakan fungsi tanda sebagai ekspresi.

Perkembangan semiotika sebagai bidang studi ditetapkan dalam pertemuan *Vienna Circle*, sehingga semiotika dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu:

- 1) *Semantics*, yaitu memaknai bagaimana sebuah tanda berkaitan dengan yang lain.
- 2) *Syntactics*, yang mempelajari bagaimana sebuah tanda memiliki arti dengan tanda yang lain.
- 3) *Pragmatics*, yang mempelajari bagaimana tanda digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Van Zoest (1978) dalam (Nawiroh, 2014:2) Charles Sanders Peirce mendefinisikan semiotika sebagai studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, yaitu cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya. Menurut John Fiske (2007:282) dalam (Nawiroh, 2014:2), semiotika merupakan studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

Menurut Listiorini dalam Sobur (2013:6), di Indonesia, penggunaan semiotika sebagai bidang ilmu, pendekatan dan metodologi di kalangan akademisi ataupun mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, dimulai

awal tahun Sembilan puluhan oleh mahasiswa Fisip Komunikasi Universitas Indonesia. Seperti yang dikatakan Segers (2000:4-5) atau Cobley dan Jansz (1999:5) dalam Sobur (2013:7), semiotika atau ilmu tentang sistem tanda, sebenarnya semiotika ini bukanlah bidang yang kemunculannya secara tiba-tiba. Ia memiliki tradisi yang pantas dihargai hingga jauh ke belakang sampai masa *Greek Stoics*.

Sudah sejak dahulu tanda menjadi sumber perdebatan, salah satu diantaranya adalah antara penganut mazhab Stoik dan kaum Epikurean di Athena kira-kira 300 SM. Inti perdebatan kala itu adalah tentang “tanda natural” (yang terjadi secara alami) dan “tanda konvensional” (yang khusus dibuat untuk komunikasi (Sobur, 2013:7). Berdasarkan lingkup pembahasannya, semiotika dibedakan atas tiga macam berikut.

- Semiotika Murni (*Pure*) *Pure semiotic* membahas tentang dasar filosofis semiotika, yaitu berkaitan dengan meta Bahasa, dalam arti hakikat Bahasa secara universal. Pembahasan tentang hakikat Bahasa sebagaimana dikembangkan oleh Saussure dan Peirce.
- Semiotika Deskriptif (*Descriptive*) *Descriptive semiotic* adalah lingkup semiotika yang membahas tentang semiotika tertentu, misalnya sistem tanda tertentu atau Bahasa tertentu secara deskriptif.
- Semiotika Terapan (*Applied*) *Applied semiotic* merupakan lingkup semiotika yang membahas tentang penerapan semiotika pada bidang atau konteks tertentu, misalnya dengan kaitannya dengan

sistem tanda sosial, sastra, komunikasi, periklanan dan lain sebagainya. (Kaelan,2009: 164 dalam Nawiroh: 4)

Susan Langer mengatakan bahwa seluruh makhluk hidup menggunakan simbol sebagai alat untuk berkomunikasi. Perbedaan antara manusia dengan binatang, menurutnya, adalah pada cara memahami simbol –simbol yang diterima. Binatang memang merespons simbol yang diterimanya, tetapi manusia tidak sekedar merespons, melainkan juga menciptakan simbol-simbol bermakna yang digunakan untuk berkomunikasi. Menurut Langer, ‘makna’ (*meaning*) adalah hasil relasi yang rumit dari simbol, objek, dan personal. *Meaning* berisi aspek –aspek logis (denotasi) dan psikologis (konotasi). Tidak jarang pula simbol – simbol memiliki makna abstrak yang menjadikan pemahaman atas simbol itu lebih variatif dan kompleks. Kata –kata ,oleh Langer, disebut sebagai *discurvie symbolism* (Little John,2005,ed.8 dalam Nawiroh:6).

2. Makna

Setiap individu selalu memberi makna terhadap sesuatu yang mereka temui di sekitarnya. Mulai dari sesuatu yang dapat mereka lihat atau pegang hingga segala sesuatu yang tak dapat mereka lihat sekalipun. Makna tidak terikat pada kata, melainkan pada diri manusia sendiri. Kata – kata yang di ungkapkan oleh seseorang mungkin boleh saja terdengar

sama satu dan yang lain, namun setiap individu yang mengungkapkan kata tersebut bisa saja memiliki makna tersendiri terhadap kata yang mereka ungkapkan.

Fisher (1986: 342-343) menyatakan bahwa konsep makna tidak terbatas untuk bidang komunikasi. Ia merupakan wilayah penelitian yang memotong lintas batas berbagai disiplin akademis dan masyarakat ilmiah – filsafat, *linguistic*, psikologi, sosiologi, Bahasa Inggris (atau Bahasa apa saja), antropologi, diantaranya. Disini dapat kita lihat bahwa makna tidak selalu berarti studi tentang komunikasi manusia, karena makna dapat ada dengan atau tanpa adanya komunikasi. Tetapi, bila ada komunikasi, disitu juga dapat ada makna. Tidak perlu mempelajari komunikasi untuk dapat memaknai sesuatu, namun saat mengkaji komunikasi tentu saja perlu menyertakan studi tentang makna

Look for meaning in people, not in words. Meaning change but words are relatively static and share meanings, not only words, through communications (Joseph De Vito, 1998:141).

Makna bagi setiap orang pasti berbeda, untuk itu dalam berkomunikasi kita perlu menyampaikan makna yang jelas dari pesan yang disampaikan, tidak hanya menyampaikan kata – kata sederhana yang tentunya memiliki arti yang sama namun dengan makna yang berbeda.

3. Logo

Logo adalah tanda, lambang, ataupun simbol yang mengandung makna dan digunakan sebagai identitas sebuah organisasi, perusahaan atau individu agar mudah diingat oleh orang lain. Logo juga dapat memberi gambaran ciri ataupun identitas perusahaan, sehingga logo bisa dikatakan sebuah lambang ataupun ciri untuk memudahkan pengenalan sebuah perusahaan dan juga *corporate identity* atau identitas perusahaan yang mewakili citra perusahaan. Logo juga merupakan penyederhanaan dari suatu realitas yang kompleks sehingga dapat dikontrol, dimodifikasi, dan dibangun sesuai dengan perkembangan zaman (Murphy; Rowe, 2007). Identitas perusahaan adalah sekumpulan karakteristik suatu perusahaan yang menggambarkan jati diri perusahaan tersebut (Afdhal, 2004). Identitas perusahaan diakui sebagai faktor penting bagi perusahaan . Identitas perusahaan meliputi semua aspek fisik dari perusahaan yang dapat memperlihatkan citra perusahaan tersebut.

Pembentukan identitas perusahaan agar dapat dikenal oleh masyarakat luas tak bisa dilepaskan dari logo. Sebagai bagian dari identitas perusahaan, logo ibarat bagian tubuh yang mampu mempresentasikan citra perusahaan. Meski terlihat sederhana namun logo sangat berperan penting karena logo harus dapat merepresentasikan citra perusahaan, organisasi, individu tersebut. Logo menjadi konsep nyata yang bisa dilihat sebagai gambaran visual sebuah perusahaan yang mudah dikenali oleh konsumen

(Yulianti, 2008). Selain itu juga logo dapat membantu sebuah perusahaan sebagai media promosi. Maka tidak heran jika dalam rancangannya, logo dibuat sedemikian rupa dengan harapan citra positif.

4. *Game*

Sejarah *Game* Dalam buku yang berjudul “Optimalkan Potensi Anak Dengan *Game*” yang ditulis oleh Al. Tridhonanto (2011) dijelaskan bahwa *game* sebenarnya sudah ditemukan sejak tiga dasawarsa lalu, kemunculannya pertama kali atas prakarsa Steven Russel dalam proyeknya yang bernama *Computer Games* pada tahun 1962 dengan produk andalannya bernama Star Wars. Delapan tahun kemudian, sekitar tahun 1970-an muncul *game* yang cukup terkenal dikalangan *gamers* saat itu, namanya *game Pong* dengan sistem disket atau *catridge*. Setelah itu pada tahun 1980- an muncul *game* yang cukup populer dengan basis teknologi IBM PC yakni *game Pacman*. Hingga sekarang *game* ini juga masih populer dikalangan *gamers* dimana *Pacman* ini memakan semua *item*, dimana diantara *item* tersebut terdapat item penambah tenaga yang dapat digunakan untuk memakan hantu yang selalu menghalanginya. Pada tahun 1993 tercipta yang juga tidak kalah populer dengan *Pacman* yaitu *game Mortal Combat*. *Game* ini mengusung *genre* aksi dimana dua karakter akan saling beradu jurus dan ilmu untuk saling menjatuhkan. Lima tahun kemudian muncul *game Doom* dengan desain yang lebih

canggih karena teknologinya telah menggunakan basis 3d tetapi sederhana dan sistem suara yang masih terbatas.

Dalam hal lain belum lagi ditambah tampilan gambar *game* dengan tekstur dan model yang bervariasi, lebih berwarna, nyata, dan menarik. Jika *game* yang dimiliki dilengkapi dengan fasilitas 3d maka hasilnya akan sangat mirip dengan kondisi nyata. Hal itu karena didukung dengan teknologi *CG (Computer Graphics)*. Di lihat dari segi komoditas *game* dari tahun 1990-an sampai tahun 2000-an sangatlah berbeda. Pada tahun 1990-an *game* dianggap sebagai komoditas bagi anak-anak sedangkan pada era tahun 2000-an *game* sudah melampaui berbagai bidang seperti hiburan bagi semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual. Perputaran uang dalam *industry game* juga sangat besar dan pertumbuhannya sangat pesat.

Pengertian *Game* Dalam bahasa Indonesia *game* diartikan sebagai permainan. Permainan adalah kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sistem dimana pemain terlibat konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan (Lestari, D. 2012).

Genre Game Dalam buku yang berjudul “Langkah Mudah Membuat Game 3d” yang ditulis oleh Ivan C. Sibero (2009) dijelaskan bahwa *genre game* adalah klasifikasi *game* yang didasari interaksi pemainnya. Visualisasi juga menjadi ukuran klasifikasi genre ini. Namun untuk

beberapa kasus pengembang game membuat kompilasi antar berbagai genre ini. Tentu saja variasi format *game* lebih banyak. Berdasarkan genre-nya, *game* dibagi menjadi beberapa jenis, seperti

- *Action* : Sebuah game yang membutuhkan pemain yang mempunyai kecepatan reflex, akurasi, dan ketepatan waktu untuk menghadapi sebuah rintangan.
- *Fighting* : *Game fighting* biasanya mempunyai ciri pertarungan satu lawan satu antara dua karakter, yang dimana salah satu dari karakter di kendalikan oleh *computer*.
- *Shooter* : Sub-genre dari permainan aksi, meskipun banyak pemain yang menganggap bahwa ragam ini merupakan ragam yang berdiri sendiri.
- *Racing* : Permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk mengemudi dalam sebuah kompetisi balap-membalap. *Game* ini populer dengan jenis *game* yang berkonsep menggunakan mobil atau motor.
- *Sport* : Permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk melakukan pertandingan olahraga secara virtual, seperti pertandingan sepak bola, basket, dan sebagainya.
- *Adventure* : *Game adventure* menggabungkan unsur-unsur jenis komponen antara *game action* dan *game adventure*, biasanya menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi

rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada.

- Strategi : jenis permainan *game* seperti simulasi dengan tujuan jelas, sehingga membutuhkan strategi si pemain dan melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika.
- *RPG (Role Playing Game)* : sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

5. Pengertian *Game Online*

Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan *online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan jasa *online* atau dapat di akses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah permainan daring biasa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Menurut Andrew Rolling dan Ernast Adam, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006 :770). Menurut Webster Dictionary edisi 1913 isitilah *game*

didefinisikan sebagai “ *A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation , or for winning a stake as a game of chance game of skill filed game, etc*”. Permainan daring terdiri dari banyak jenis dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan daring ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client* . *Server* melakukan pendaftaran permainan dan menghubungkan pengguna. *Client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server* . Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktifitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara *virtual* dan seringkali menciptakan komunitas maya.

6. Teori dan Model Semiotika

1. Ferdinand De Saussure

Ferdinand De Saussure lahir di Genewa pada tanggal 26 November 1857, dari keluarga Protestan Perancis (Huguenot), yang bermigrasi dari daerah Lorraine ketika perang agama pada akhir abad ke -16. Sejak kecil, Saussure memang sudah tertarik dalam bidang bahasa. Pada tahun 1870, ia masuk Institute Martine, di Paris. Dua tahun kemudian (1872), ia menulis “*Essai sur les Langues*” yang ia persembahkan untuk ahli linguistik pujaan hatinya (yang menolong dia untuk masuk ke Institut Martine, Paris), yakni Pictet. Pada tahun 1874, ia belajar fisika dan kimia di Universitas Geneva.

Saussure melihat lingustik sebagai salah satu cabang dari “semiologi”. Aturan –aturan yang berlaku dalam lingustik juga berlaku dalam semiotika. Sebagai seorang ahli lingustik, Saussure melihat bahwa bahasa adalah jenis tanda tertentu dan adalah ilmu yang mengkaji tentang tanda, proses menanda dan menandai. Jadi, memang dapat dipahami adanya hubungan antara lingustik dengan semiotika. Menurut Ferdinand Saussure, tanda / simbol (termasuk bahasa) bersifat *arbitari*, yaitu tergantung pada *impuls* (rangsangan) maupun pengalaman personal pemakainya.

Berdasarkan pandangan Saussure , dalam satu sistem penandaan, tanda merupakan bagian tak terpisahkan dari sistem konvensi. Teori Saussure adalah prinsip yang mengatakan bahwa bahasa itu adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Menurut Saussure, bahasa itu merupakan suatu sistem tanda (*sign*). Tanda adalah suatu kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau petanda (*signified*). Dengan kata lain penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna”. Jadi penanda adalah aspek material dari bahasa: apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Petanda adalah gambaran mental, pikiran atau konsep. Jadi petanda adalah aspek mental dari bahasa (Bertens, 2001 :2008)

2. Roland Barthes

Roland Barthes lahir tahun 1915 dari keluarga menengah Protestan di Cherbourg dan dibesarkan di Bayonne, kota kecil dekat pantai Atlantik di sebelah barat daya Prancis dan Paris. Ayahnya seorang perwira angkatan laut yang terbunuh dalam tugas saat usianya baru satu tahun. Ia dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model *linguistic* dan *semiology* Saussurean. Ia juga intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama, eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada studi sastra.

Menurut Barthes, *semiology* hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal. Memaknai, dalam hal ini tidak dapat disamakan dengan mengkomunikasi. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Teori semiotik Barthes hampir secara diturunkan dari teori bahasa menurut de Saussure. Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur,2003:63).

3. Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce lahir pada tanggal 10 september 1839 di Cambridge, Massachusetts, dan ia meninggal pada tanggal 19 April 1914 di Milford, Pennsylvania. Tulisan –tulisan nya membentang dari sekitar tahun 1857 sampai menjelang kematiannya, dalam jangka waktu sekitar 57 tahun. Peirce lulus dari Harvad pada tahun 1859 dan menerima gelar sarjana dalam bidang kimia pada tahun 1863. Jika Saussure menawarkan model *dyadic* , maka Charles Sanders Peirce dikenal dengan model *triadic* dan konsep trikotominya. Model triadik dari Peirce sering disebut juga sebagai “*triangle meaning semiotics*” atau dikenal sebagai setiga makna teridir atas berikut ini.

- *Representament / sign* (tanda)
- *Object* (sesuatu yang dirujuk)
- *Interpretant* (“hasil” hubungan representamen dengan objek).

Model segitia Peirce memperlihatkan masing –masing titik dihubungkan oleh garis dengan dua arah, yang artinya setiap istilah (*term*)dapat dipahami hanya dalam hubungan satu dengan yang lainnya. Menurut Peirce, salah satu bentu tanda (*sign*) adalah kata, sesuatu dapat disebut representamen (tanda) jika memenuhi 2 syarat berikut.

- Bisa dipersepsi, baik dengan panca indera maupun dengan pikiran / perasaan
- Berfungsi sebagai tanda (mewakili sesuatu yang lain)

4. **Umberto Eco**

Umberto Eco lahir pada tanggal 5 Januari 1932 di Alessandria, Piedmont, Italia. Eco mengenyam Pendidikan dan lulus bidang filsafat dari *university of turin* pada tahun 1954. Ia menjadi professor semiotika di Universitas Bologna sejak tahun 1971. Dalam bukunya yang berjudul *teori semiotika*, Umberto Eco menyebutkan bahwa semiotika merupakan studi yang mengkaji seluruh proses kehidupan bermasyarakat sebagai proses komunikasi. Eco mengilustrasikan, orang-orang berkomunikasi melalui beragam wahana (*medium*), dari pakaian yang mereka kenakan dan melalui rumah yang mereka tempati.

- Kode mengaitkan bidang ungkapan bahasa dengan bidang isinya. Eco menggunakan “kode-s” untuk menunjukan kode yang dipakai sesuai struktur bahasa. Menurut pandangan Eco, kode terdiri atas dua jenis berikut. Kode berbentuk tunggal, dimana satu sistem unsur diterjemahkan dalam sistem lainnya. Contohnya kode morse.

- Kode memiliki konteks, maksud konteks disini adalah kehidupan sosial dan kultural. Oleh karenanya, tanda bisa memiliki banyak makna. Makna *dating* tergantung pada kemampuan pemakai bahasa atau sistem tanda (Lechte, 2001:201).

5. John fiske

Jhon Fiske lahir pada tahun 1939 dan menamatkan studinya di Inggris. Setelah lulus dari Universitas Cambridge, ia mengajar di beberapa negara, seperti Australia, New Zealand, dan Amerika Serikat. Fiske juga merupakan seorang editor studi budaya di *Curtin University* di Australia Barat dari tahun 1980 sampai dengan 1990. Dia penulis buku-buku yang mengkaji televisi sebagai media massa dan budaya populer.

Fiske menyebutkan semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana tanda dan makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna. Pada prinsipnya, pandangan Jhon Fiske tentang semiotika sama dengan pandangan tokoh yang lainnya seperti Ferdinand De Saussure, Roland Barthes, Charles Sanders Peirce dan yang lainnya, bahwa tiga unsur utama yang harus ada dalam setiap studi tentang makna dan tanda, acuan tanda, dan penggunaan tanda.

a. Semiotika Menurut Charles Sanders Peirce

Proses pemaknaan tanda yang mengikuti skema *triadic* disebut dengan sebagai proses semiosis. Berdasarkan konsep tersebut maka dapat dikatakan bahwa makna sebuah tanda dapat berlaku secara pribadi, sosial, atau bergantung pada konteks tertentu. Perlu dicatat bahwa tanda tidak dapat mengungkapkan sesuatu, tanda hanya berfungsi menunjukkan, sang penafsirlah yang memaknai berdasarkan pengalaman masing –masing. Model triadik sering dikatakan dengan *triangle meaning semiotics* atau dikenal dengan segitiga makna, yang dijelaskan secara sederhana: “tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjukkan pada seseorang, yakni, menciptakan di benak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau suatu tanda yang lebih berkembang, tanda yang diciptakannya dinamakan *interpretant* dari tanda pertama. Tanda itu menunjukkan sesuatu, yakni *object*” (Fiske, 2007:63).

Adapun beberapa klasifikasi berdasarkan kategori yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce.

- *Firstness* (kepertamaan), yaitu mode sebagaimana adanya, positif dan tidak mengacu pada sesuatu yang lain. Ia adalah kategori dari persaan yang terefelksikan, semata – mata potensial, bebas dan langsung

- *Secondness* (kekeduaan), merupakan metode yang mencakup relasi antara yang pertama dan kedua, ia merupakan kategori perbandingan, faktisitas, tindakan, realitias, dan pengalaman dalam ruangan dan waktu.
- *Thiridness* (keketigaan), mengantar yang kedua dalam hubungannya dengan yang ketiga. Ia adalah kategori mediasi, kebiasaan, ingatan, kontinuitas, sintesis, komunikasi (semiosis) representasi, dan tanda –tanda (Adam Rizal M, 2009).

Peirce membedakan tipe-tipe tanda berdasarkan relasi diantara representamen dan objeknya menjadi: ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan ‘rupa’ sehingga tanda itu mudah dikenali oleh para pemakainya. Hubungan antara representamen dan objeknya di dalam ikon terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas. Contohnya sebagian besar rambu lalu lintas merupakan tanda yang ikonik karena ‘menggambarkan’ bentuk yang memiliki kesamaan dengan objek yang sebenarnya.

Indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial di antara representamen dan objeknya. Hubungan antara tanda dengan objeknya di dalam indeks bersifat kongkret, actual, dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kausal. Contohnya seperti jejak telapak kaki di atas tanah,

merupakan indeks dari seseorang atau binatang yang telah lewat di sana atau ketukan pintu merupakan indeks dari kehadiran seorang ‘tamu’ di rumah kita.

Simbol, merupakan jenis tanda yang bersifat abriter dan konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Pada umumnya tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol. Tak sedikit dari rambu lalu lintas yang bersifat simbolik. (Wibowo,2013 :18)

Tabel.2.1
Pembagian Tanda dan Cara Kerjanya Menurut Peirce

Jenis Tanda	Ditandai dengan	Contoh	Proses Kerja
Ikon	-Persamaan (kesamaan) -Kemiripan	Gambar, foto, dan Patung	Dilihat
Indeks	-Hubungan sebab akibat -keterkaitan	-Asap > Api -Gejala> Penyakit	Diperkirakan
Simbol	-konvensi atau -kesepakatan sosial (Wibowo, 2013: 19)	-kata-kata -isyarat	Dipelajari

Dari sudut pandang Peirce, proses signifikansi bisa saja menghasilkan rangkaian hubungan yang tidak berkesudahan, sehingga pada gilirannya sebuah interpretan akan menjadi representamen, menjadi interpretan lagi, jadi representamen lagi dan seterusnya. (Wibowo, 2013: 19)

b. Perbandingan semiotika dari beberapa Tokoh

1. Ferdinand De Saussure

Teori yang dikemukakan Ferdinand ialah apabila melihat suatu objek terdapat 2 bagian, contoh: seandainya seseorang berpikir atau melihat tulisan pohon dia berpikir bahwa itu hanya pohon tidak berpikiran sebuah bentuk dan warna serta jenis pohon. Yang kedua ialah apa bila seseorang melihat tulisan pohon atau gambar pohon seseorang tersebut mulai memproses bahwa pohon itu mempunyai bentuk, warna yang diprosesnya dan memikirkan semua jenis pohon.

2. Roland Barthes

Fokus perhatian Barthes lebih tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*). Barthes menjelaskan signifikasi tataran pertama merupakan hubungan antara realitas dan tanda di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Sedangkan konotasi adalah istilah yang di gunakan Barthes untuk menunjukan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaanya. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. Namun mitos dalam pandangan Barthes berbeda dengan konsep

mitos dalam artian umum. Barthes mengemukakan mitos adalah bahasa, maka mitos merupakan sebuah sistem komunikasi dan mitos merupakan sebuah pesan.

3. Umberto Eco

Dalam teori yang dikemukakan Umberto Eco teori semiotika merupakan studi mengkaji proses kehidupan bermasyarakat. Eco berusaha menghindari kemungkinan makna tunggal di satu sisi dan makna yang tak terhingga banyaknya di sisi lain. Semiosis tak terbatas Eco sama dengan pengertian *interpretant* dari Peirce. Menurut Eco tanda dapat dipergunakan untuk menyatakan kebenaran, sekaligus juga kebohongan. Pada prinsipnya adalah disiplin ilmu yang mengkaji segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendustai, mengelabui, atau mengecoh.

4. John Fiske

Fiske menyebutkan semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana tanda dan makna di bangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna. Prinsipnya sama dengan tokoh lainnya, namun terdapat tiga bidang studi utama dalam semiotika Fiske yaitu tanda itu sendiri, kode atau sistem, dan kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah semacam petunjuk tentang bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Definisi operasional merupakan informasi ilmiah yang sangat membantu peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang sama.

1. *Game Online*

ialah suatu permainan daring yang dimana pengguna atau pemain bisa memainkan *game* secara mendunia tanpa harus bertatap muka dengan pengguna lainnya. *Game Online* bisa di gunakan untuk sarana komunikasi dengan teman, sahabat, pacar, ataupun orang tua di karenakan *game online* hampir mencakup semua kalangan yang ada baik itu anak – anak, orang dewasa, laki – laki dan perempuan. Sekarang *game online* sudah bisa dibilang memiliki komunitas tersendiri sesuai dengan jenis permainan yang di mainkan oleh pengguna . *Game online* juga banyak di jumpai di tempat – tempat bisa di bilang seperti kedai kopi, tempat berkumpulnya anak muda seperti *café* dan tempat – tempat lainnya. *Game online* sendiri yang saya kemukakan tadi memiliki komunitas dalam hal ini komunitas yang di maksud ialah tim, tim disini mereka membentuk berbagai macam jenis permainan terdapat beberapa orang yang mengikuti jenis permainan tersebut mulai dari perang -perangan, strategi, aksi, balapan, dan olahraga.

2. Makna

Makna tidak terdapat dalam kata – kata, melainkan ada di dalam diri manusia. Kata – kata adalah salah satu cara seseorang untuk mengkomunikasikan

makna yang ada di dalam dirinya. Setiap individu butuh sesuatu untuk mengekspresikan makna yang di inginkan di sampaikan, hal ini yang menyebabkan makna sangat erat dengan ilmu komunikasi

3. Logo

Logo adalah identitas suatu instansi atau perusahaan, dimana logo menjadi yang pertama di lihat para masyarakat. Logo saya katakan bisa menjadi nyawa, banyak di dunia ini dengan logo perusahaan atau instansi terkenal. Contohnya logo dari perusahaan Apple.inc tanpa ada tulisan atau menandakan itu perusahaan Apple.inc hampir rata – rata orang sudah tau. Jadi menurut saya logo ialah melambangkan jati dari sebuah perusahaan yang dimana banyak makna ingin di sampaikan oleh perusahaan atau instansi tersebut.

4. Semiotika

Adalah ilmu tentang hubungan tanda atau simbol dengan apa yang di lambangkan, yang dimana manusia dapat menciptakan bahasa simbolik. Semiotika sendiri bisa di hubungkan dengan ilmu komunikasi, semiotika yakni berhubungan dengan segala sesuatu dengan tanda – tanda lainnya, pengirim dan penerimanya.

5. Jenis -jenis Logo

Logo merupakan suatu desain yang spesifik, baik berupa simbol dalam pola gambar atau huruf tertulis yang menggambarkan citra perusahaan. Ada beberapa jenis logo, diantaranya :

- a) *Logogram*, adalah simbol atau karakter yang digunakan untuk menyampaikan suatu kata, yang menggambarkan bidang usaha dari suatu bisnis perusahaan atau organisasi. Logogram ini dapat juga

diartikan dengan logo berupa gambar yang digunakan untuk mempromosikan produk atau jasa dari perusahaan (Rustan, 2009, h.13).

- b) *Logotype*, fungsinya sama dengan logo gram tetapi dalam hal ini logotype hanya tervisualisasikan berupa huruf atau tipografi saja (Rustan, 2009, h.12).

Menurut John Murphy dan Michael Rowe (seperti dikutip Perdana, 2007, h.14) berpendapat bahwa jenis-jenis logo berdasarkan elemen visualnya yaitu sebagai berikut :

1. Logo berupa nama (*Name only logos*). Logo ini terdiri atas nama saja dari produk atau lembaga. Logo ini akan berfungsi dengan tepat untuk nama yang pendek dan mudah dieja.
2. Logo berupa nama dan gambar (*Name / symbol logos*). Logo ini terdiri dari nama dengan tipe huruf yang berkarakter dan dipadu dengan gambar yang sederhana yang keduanya merupakan satu kesatuan yang utuh yang saling melengkapi.
3. Logo berupa inisial/singkatan nama (*Initial letter logos*). Logo dengan nama singkatan dari nama lembaga yang panjang dan sulit serta perlu banyak waktu untuk mengingatnya. Masalah yang sering timbul dari logo ini

adalah khalayak tidak mengetahui apa kepanjangan dari singkatan tersebut walaupun logonya sudah dikenal.

4. Logo berupa nama dengan visual yang khusus (*Pictorial name logos*). Logo ini berupa nama dari produk dan lembaga dengan elemen yang penting dan menonjol yang secara keseluruhan memiliki ciri yang sangat khusus. Bahkan jika nama / kata / teks / dari logo tersebut diganti dengan yang lain tidak akan terlihat berbeda dari sebelumnya. Contohnya logo *Coca Cola* dan *Roll Roys*. Jika kedua nama lembaga tersebut diganti maka kekhususan dan integritas dari logo akan tetap terlihat.
5. Logo asosiatif (*Associative logos*). Logo ini biasanya berdiri sendiri dan bukan berupa nama produk atau lembaga, namun memiliki asosiasi langsung dengan nama lembaga, produk atau daerah aktivitas yang dijalani oleh lembaga tersebut. Contoh *Shell Oli*, *Greyhound Corporation*, *Monsieur Bibendum of Michelin*, *British Airways*. Oleh karena itu logo jenis ini biasanya sederhana dan memiliki tampilan visual dari pengolahan teks dan 13 gambar yang secara cepat dapat merepresentasikan produk dan lembaga secara langsung. Juga memiliki kelebihan mudah dipahami dan memberikan pertimbangan yang fleksibel bagi pemilik logo tersebut.

6. Logo dengan bentuk-bentuk kiasan (*Allusive logos*). Logo jenis ini memiliki tampilan visual yang mengiaskan bentuk dari benda- benda tertentu misalnya *Mercedes* dengan bentuk kiasan stir mobil, *Philips* dengan bentuk kiasan gelombang audio, walaupun mungkin saja hubungan logo dengan bentuk-bentuk kiasan tersebut terjadi secara kebetulan atau hanya dihubunghubungkan saja. Logo jenis ini tidak dapat langsung memberikan hubungan antara nama lembaga atau produk dengan logonya dan pada kenyataanya bentuk-bentuk kiasan tersebut tidak terlihat oleh sebagian besar masyarakat (*audience*). Namun bentuk-bentuk kiasan tersebut merupakan penarik (*focus of interest*) yang dapat digunakan dalam hubungan masyarakat (*public relation*).
7. Logo dengan bentuk abstrak (*Abstract logos*). Banyak logo yang dibuat saat ini menggunakan bentuk-bentuk abstrak atau tidak memiliki asosiasi dengan bentuk apapun yang ada di alam. Bentuk-bentuk ini dalam proses pengenalannya pada khalayak menuntut waktu dan biaya yang tidak sedikit dibanding dengan bentuk-bentuk yang sudah akrab apalagi sampai melekatnya 14 dalam benak khalayak. Masalah yang sering timbul adalah kemiripan dengan logo lainnya yang beredar di masyarakat.

Sedangkan menurut Wheeler (2009, h.50) yaitu sebagai berikut :
Logo berupa tulisan (*Wordmarks*). Logo ini terdiri atas tulisan atau singkatan yang berdiri sendiri dari produk atau lembaga dan dirancang untuk menyampaikan atribut brand maupun brand positioning.

1. Logo berupa huruf (*Letterform*). Logo ini terdiri dari satu huruf atau lebih yang berkarakter dan memiliki peran sebagai pengingat nama perusahaan.
2. Logo berupa emblem (*Emblems*). Logo ini digunakan jika sebuah nama perusahaan sudah tidak dapat dipresentasikan oleh elemen visual yang sederhana.
3. Logo berupa elemen visual (*Pictorial Marks*). Logo ini berupa sebuah elemen visual yang dapat dipahami secara harfiah tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk memahaminya dan telah disederhanakan serta disesuaikan dengan keadaan.
4. Logo berupa simbol abstrak (*Abstract/Symbolic marks*). Logo ini terdiri atas simbol yang menghantarkan sebuah ide menarik dari perusahaan dan sering kali digunakan untuk membubuhkan sebuah strategi ambiguitas.

Dalam hal ini logo juga memiliki beberapa jenis huruf yang biasa tertera pada logo perusahaan atau instansi terkait, menandakan nama

perusahaan mereka supaya masyarakat tahu akan perusahaan tersebut. Jenis huruf ini bisa di kaitakan dengan istilah tipografi. Menurut Frank Jefkins (seperti dikutip Perdana, 2007, h.16) tipografi adalah seni memilih jenis huruf dari ratusan jumlah rancangan atau desain jenis huruf yang tersedia, menggabungkannya dengan atau jenis huruf yang berbeda, menggabungkan sejumlah kata sesuai dengan ruang yang tersedia dan menandai naskah untuk proses *type setting*, menggunakan ketebalan dan ukuran huruf yang berbeda. Sedangkan Rustan (2011, h.16) menjelaskan “tipografi yaitu segala disiplin yang berkenaan dengan huruf”

6. Jenis -Jenis Huruf

Jenis-Jenis Huruf Berikut adalah klasifikasi jenis-jenis huruf berdasarkan sejarah dan bentuk huruf yang dilakukan oleh Alexander Lawson (seperti dikutip Rustan, 2011, h.45) yaitu diantaranya :

1. *Black Letter/Old English/Fraktur* Desain karakter *Black Letter* dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya (abad pertengahan) di Jerman (gaya *Gothic*) dan Irlandia 16 (gaya *Celtic*). Ditulis menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat. Untuk menghemat media (kertas/kulit), karakter ditulis berhimpitan, sehingga hasil keseluruhannya berkesan gelap, berat dan hitam. Inilah awal mula istilah *Black Letter*. Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan

ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, jarak antar huruf sangat sempit sehingga berkesan *Gothic*. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, gelap, berat dan hitam. Contoh dari jenis huruf ini yaitu *Old English, Goudy Text, Beckett, Fette Fraktur Lino Text, Celtic Md, American Uncial*.

2. *Humanist/Venetian* Di Italia, orang tidak menggunakan *typeface* bergaya *Black Letter*, melainkan Roman / Romawi kuno yang ruang kosongnya cukup banyak sehingga tulisan tampak lebih terang dan ringan, karenanya gaya *Humanist* mendapat julukan *White Letter*. Kelompok *typeface* ini diberi nama *Humanist* karena memiliki goresan lembut dan natural seperti tulisan tangan. Disebut juga *Venetian* karena jenis huruf *Humanist* pertama dibuat di *Venesia*, Italia. Ciri dari jenis huruf ini yaitu memiliki kaki/sirip/*serif* yang patah, agak melengkung atau membulat, dan terkadang tidak rata. Kesan yang ditimbulkan adalah terang, ringan dan manusiawi. Contoh dari jenis huruf ini adalah *Centaur, ITC Berkeley, Goudy Old Style, Californian, Jenson, Cloister Old Style, Kennerley, Deepdene*.

3. *Old Style/Old Face/Garalde* Kemahiran dan tingkat akurasi para pembuat huruf semakin lama semakin meningkat, buku cetakan semakin banyak, kebutuhan akan bentuk huruf yang mirip tulisan tangan semakin berkurang. Faktor-faktor itu mendorong munculnya gaya baru di abad 15 yaitu *Old Style*. Karakter-

karakter pada kelompok *typeface* ini lebih lancip, lebih kontras dan berkesan lebih ringan, menjauhi bentuk-bentuk ukiran/tulisan tangan. Ciri dari jenis huruf ini yaitu memiliki kaki/sirip/*serif* yang patah. Contoh dari jenis huruf ini yaitu *Caslon, Garamond, Palatino, Bembo, Granjon, Sabon*.

4. *Transitional/Reales* Pada abad 17 muncul kelompok *typeface* dengan gaya baru yang dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dan prinsip-prinsip matematika dan semakin menjauh dari sifat ukiran/tulisan tangan. Gaya *Tansitional* pertama diciptakan pada tahun 1692 oleh Philip Grandjean yang dinamakan *Roman du Roi*, atau *typeface* Raja, karena dibuat atas perintah Raja Louis XIV. Kelompok ini disebut *Transitional* karena berada diantara *Old Style* dan *modern*. Ciri dari jenis huruf ini yaitu memiliki kaki/sirip/*serif* yang tajam dan lurus. Contoh dari jenis huruf ini yaitu *Baskerville, Times New Roman, Century, Bell, Caledonia, Bauer Classic, Bulmer, Scotch Roman, Cheltenham, Maximus, Melior, ITC Slimbach*.
5. *Modern/Didone* Jenis ini dinamakan *Modern* karena kemunculan kelompok *typeface* ini pada akhir abad 17, menuju era yang disebut *Modern Age*. Kelompok *typeface* ini hampir menghilangkan sifat ukiran/tulisan tangan pendahulunya. Ciri dari jenis huruf ini yaitu memiliki kaki/sirip/*serif* yang patah.

Contoh dari jenis huruf ini yaitu *Bodoni, Linotype Didot, ITC Fenice, Electra, Keppler, Else*.

6. *Slab Serif/Egyptian* Jenis ini muncul pada abad 19, kelompok bergaya *Slab Serif* awalnya digunakan sebagai *Display Type* untuk menarik perhatian pembaca poster iklan atau *flier*. Disebut juga *Egyptian* karena bentuknya yang berkesan berat dan horisontal, mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir kuno. Ciri dari jenis huruf ini yaitu memiliki kaki/sirip/*serif* yang patah. Contoh dari jenis huruf ini yaitu *Candida, Clarendon, Lubalin Graph, Egyptienne, Serifa, Glypha, West, Memphis, Cheltenham*.

7. *Sans Serif* Jenis ini muncul pada tahun 1816 sebagai *Display Type* dan sangat tidak populer di masyarakat karena pada saat itu tidak trendy sehingga dinamakan *Grotesque* yang artinya lucu atau aneh. *Sans Serif* mulai populer pada awal abad 20, saat para desainer mencari bentuk- bentuk ekspresi baru yang mewakili sikap penolakan terhadap nilai-nilai lama, yaitu pengkotakkan masyarakat dalam kelas-kelas tertentu. Kelompok *Sans Serif* dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu : *Grotesque* (*Sans Serif* yang muncul sebelum abad 20), *Geometric* (Memiliki bentuk yang geometris mendekati bentuk-bentuk dasar), *Humanist* (Berkesan lebih natural dibandingkan dengan *Grotesque* dan *Geometric*). Ciri dari jenis huruf ini yaitu

tidak memiliki kaki/sirip/serif. Contoh dari jenis huruf ini yaitu *Helvetica, Univers, Akzidenz-Grotesk, Futura, Kabel, Eurostile, Gill Sans, Frutiger, Optima.*

8. *Script & Cursive Script* dan *Cursive* bentuknya didesain menyerupai tulisan tangan. Perbedaan *Script* dan *Cursive* terletak pada huruf-huruf kecilnya yang saling menyambung sedangkan *Cursive* tidak. Ciri dari jenis huruf ini yaitu tidak memiliki kaki/sirip/serif tetapi seringkali digantikan oleh tambahan pada terminal atau bagian ujung huruf yang bersifat dekoratif. Contoh dari jenis huruf ini yaitu *Brush Script, Kunstler Script, Shelley Script, Linoscript, Kaufmann, Bickham Script, Snell Roundhand, Lucida Calligraphy, Pepita, Giddyup, Pelican, Ex Ponto.*

9. *Display/Decorative* Kelompok bergaya *Display* pertama muncul pada abad 19 dan semakin banyak karena teknologi pembuatan huruf yang semakin murah. Saat itu jenis huruf *Display* sangat dibutuhkan dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca. *Display type* dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah. Yang diprioritaskan bukan kemudahan dalam mengenali dan membedakan masing-masing huruf melainkan keindahan. Ciri dari jenis huruf ini yaitu memiliki kaki/sirip/serif yang sangat bervariasi dan bersifat dekoratif.

Contoh dari jenis huruf ini yaitu *Bermuda, Rosewood, Umbra, Grunge, Doodle, Dot*.

Sedangkan klasifikasi jenis huruf menurut James Craig (seperti dikutip Perdana, 2007, h.16) yaitu sebagai berikut :

1. *Roman* Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Roman* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.
2. *Egyptian* adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/*serif* yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.
3. *Sans Serif* Pengertian *San Serif* adalah tanpa sirip jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
4. *Script* huruf ini menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

5. *Miscellaneous* Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentukbentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Menurut Joesoef (2008, h.48) berpendapat bahwa kelompok jenis huruf *serif* terbagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan karakteristik bentuk kaki dari huruf itu sendiri yaitu:

1. *Serif model bracket* adalah *serif* atau kait yang terdapat pada ujung-ujung huruf yang membentuk *bracket*. Atau secara anatomis berbentuk *serif* yang panjang dimana pada ujungnya membentuk suatu potongan patah yang tegak lurus tetapi membentuk sudut yang membulat lembut pada daerah persinggungan dengan batang huruf. Contoh dari jenis ini yaitu *Times New Roman*, *Book Antiqua*, *Palatino* dan *Cheltenham*.
2. *Serif model bulat* Adalah *serif* atau kait yang terdapat pada ujung-ujung hurufnya membentuk kurva atau membulat baik pada ujung *serif* ataupun penggunaan pada sudut antara *serif* dengan batang huruf. Contoh dari jenis ini yaitu *Gaudy*, *American Typewriter*, *Cooper Black*, *Garamond* dan *Soevenir*.
3. *Serif model transisi* adalah *serif* atau kait yang terdapat pada ujung-ujung huruf yang membentuk sudut ataupun kurva yang ada pada ujung *serif* maupun pada sudut antara *serif* dengan batang huruf hampir tidak terlihat, tidak se-kontras dengan jenis-jenis *serif*

seperti diatas. Karakter-karakter huruf transisi seperti ini dapat terlihat jelas pada jenis huruf *Optima, Albertus, Pascal*.

4. *Serif model* tajam ialah *serif* atau kait yang terdapat pada ujung-ujung huruf yang membentuk sudut tajam pada ujung *serif* sedangkan pada sudut antara *serif* dengan batang huruf membentuk kurva yang landai. Contoh dari jenis ini yaitu *Trajan, Caslon, Tiffany* dan *Friz Quadrata*.
5. *Serif model* kontras ialah *serif* atau kait yang terdapat pada ujung-ujung huruf yang membentuk sudut tajam dan tegak lurus baik pada ujung *serif* maupun pada sudut antara *serif* dengan batang huruf. Contoh dari jenis ini yaitu *Bodoni, Modern, Normandia*.

7. Warna

Warna Pada dasarnya warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut - kerucut warna pada retina bereaksi, yang memungkinkan timbulnya gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia (Junaedi, 2003, h.14). Junaedi (2003, h.14) menjelaskan bahwa sifat warna dapat digolongkan menjadi dua golongan diantaranya :

- a. Warna panas : yang termasuk golongan warna panas adalah keluarga merah atau jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat segar atau menyenangkan, merangsang dan bergairah. Contoh Warna Panas:



- b. Warna dingin : yang termasuk golongan warna dingin adalah kelompok biru atau hijau yang memiliki sifat dan pengaruh sunyi, tenang; makin tua dan makin gelap arahnya makin menambah tenggelam dan depresi. Warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa tenggelam atau mundur. Sebaliknya warna hangat terutama merah akan terasa seolah-olah maju ke dekat mata, memberikan kesan jarak yang lebih pendek. Contoh Warna Dingin:



Sifat dan Kesan Warna Menurut Sean Adams warna bersifat subjektif. Warna memiliki hubungan yang sangat kuat terhadap setiap individu yang melihatnya. Dalam hubungannya dengan mendesain logo, warna merupakan unsur yang penting dalam perannya sebagai media pengingat (Adams, 2004, h.50). Adams (2004, h.51) menjelaskan beberapa sifat dan kesan yang ditimbulkan oleh warna :

- a) Merah : Hasrat, amarah, perhentian, perkelahian, cinta dan darah.
- b) Kuning : Kegembiraan, kecerdasan, peringatan, pengecut dan muda.
- c) Hijau : Kesuburan, uang, kesehatan, kesuksesan, pertumbuhan.
- d) Putih : Kesempurnaan, kesucian, pernikahan, bersih, kebaikan.

- e) Biru : Pengetahuan, nyaman, tenang, damai dan dingin.
- f) Hitam: Ketakutan, negatif, kematian, kejahatan, kerahasiaan.
- g) Ungu : Mewah, kebijaksanaan, kerohanian, imajinasi.
- h) Jingga : Kreatifitas, kehidupan, unik, energi.
- i) Abu-abu : Netral, tidak berpihak, bimbang, ragu-ragu, samar.

Sedangkan menurut Rustan (2009, h.73), berikut beberapa sifat dan kesan yang ditimbulkan oleh warna :

- a. Merah: Perayaan, kekayaan, nasib baik (Cina), suci, tulus, perkawinan (India), perkabungan (Afrika Selatan), setan (tradisi modern barat), gairah, kuat, energi, api, cinta, roman, gembira, cepat, panas, sombong, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga, bahaya, menonjol, darah, perang, marah, revolusi, radikal, sosialisme, komunisme, agresi, penghormatan, martir, roh kudus.
- b. Kuning: Sinar matahari, gembira, bahagia, tanah, optimis, cerdas, idealisme, kaya (emas), musim panas, harapan, udara, liberalisme, pengecut, sakit (karantina), takut, bahaya, tidak jujur, serakah, lemah, feminin, bergaul, persahabatan, zodiak gemini, taurus, leo, april, bulan September, kematian (abad pertengahan), perkabungan (Mesir), berani (Jepang), Tuhan (kuning emas).
- c. Hijau: Kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, kekayaan, uang (Amerika), nasib baik, giat, murah hati, pergi, rumput, agresi, dingin, cemburu, malu

(Cina), sakit, rakus, narkoba, korupsi (Afrika Utara), abadi, udara, tanah, tulus, zodiak cancer, pembaruan, pertumbuhan, kesehatan, bulan Agustus, keseimbangan, harmoni, stabil.

- d. Putih: Rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, cahaya, penghormatan, kebenaran, salju damai, *innocence*, simpel, aman, dingin, penyerahan, takut, tanpa imajinasi, udara, kematian (tradisi Timur), kehidupan, perkawinan (tradisi Barat), harapan, lemah lembut, kosong, bulan Januari.
- e. Biru: Laut, manusia, produktif, isi, dalam, langit, damai, kesatuan, harmoni, tenang, percaya, sejuk, kolot, air es, setia, bersih, teknologi, musim dingin, depresi, idealisme, udara, bijaksana, kerajaan, bangsawan, bumi, zodiak virgo, pisces, aquarius, kuat, tabah, cahaya, ramah, perkabungan (Iran), kebenaran, cinta, keagamaan, mencegah roh jahat, kebodohan, kesialan.
- f. Hitam: Klasik, baru, ketakutan, depresi, kemarahan, kematian (tradisi Barat), kecerdasan, pemberontakan, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal-hal duniawi, formal, elegan, kaya, gaya, kejahatan, serius, mengikuti kecenderungan sosial, anarki, kesatuan, dukacita, profesional.
- g. Ungu: Bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kaya, kerajaan, upacara, misteri, bijaksana, pencerahan, sombong, flamboyan, menonjol, perkabungan, berlebihan, tidak senonoh, biseksual,

kebingungan, harga diri, zodiak scorpio, bulan Mei, November, romantis, kehalusan, penebusan dosa.

- h. Jingga: Hinduisme, Buddhisme, kebahagiaan, energi, keseimbangan, panas, api, antusiasme, flamboyan, kesenangan, agresi, sombong, menonjol, emosi berlebih, peringatan, bahaya, musim gugur, hasrat, zodiak sagitarius, bulan September, kerajaan (Belanda), protestanisme (Irlandia).
- i. Abu-abu: Dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, bijaksana, masa lalu, bosan, kebusukan, renta, polusi, urban, emosi yang kuat, seimbang, netral, perkabungan, formal, bulan Maret.
- j. Cokelat: Tenang, berani, kedalaman, makhluk hidup, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidaktepatan, fasisme, tidak sopan, bosan, cemar, berat, miskin, kasar, tanah, zodiak capricorn, scorpio, tabah.
- k. Pink: Musim semi, rasa syukur/terimakasih, penghargaan, kagum, simpati, feminin, kesehatan, cinta, roman, , sukacita, kekanakan.

7. Bentuk dalam Desain Grafis

1. Lingkaran

Lingkaran Salah satu bentuk paling klasik juga merupakan salah satu yang paling populer dalam desain grafis karena konotasinya yang kuat. Untuk memahami arti lingkaran, pertama-tama Anda

harus memahami salah satu prinsip dasar optik: mata manusia secara naluriah mengikuti garis. Dengan mengingat hal itu, karena lingkaran adalah garis yang tidak pernah berakhir, ia melambangkan pergerakan dan kesempurnaan. Dalam desain grafis, itu membuka pintu untuk banyak kegunaan. Sebagai batas atau bingkai, lingkaran - dan bentuk lingkaran lainnya seperti oval dan elips - mewakili kesatuan dan perlindungan. Karena tidak memiliki tepi yang tajam atau bergerigi (yang kami jelaskan di bawah), lingkaran adalah bentuk yang jauh lebih ramah daripada yang lain untuk mencakup gambar lain di dalamnya. Karena mereka cenderung "mengundang" pemirsa ke dalam "kelengkapan" mereka, lingkaran menunjukkan rasa kebersamaan yang kuat. Untuk alasan ini, mereka adalah salah satu pilihan paling populer untuk logo, atau setidaknya untuk membingkai logo di dalamnya.

Karena bentuk dekoratif, seperti dekorasi latar belakang atau balok penyusun pada gambar lain, lingkaran itu menyenangkan dan anggun, dan membuat penonton merasa nyaman. Lingkaran tidak pernah berhenti, begitu pula mata saat melihatnya, memberi mereka imajinasi seperti anak kecil.

2. Spiral

Mengenai prinsip tentang bagaimana mata secara alami mengikuti garis, spiral mengambil prinsip itu secara ekstrem. Mereka

memaksimalkan efek lingkaran yang "menarik Anda masuk", hampir menghipnotis penonton dengan menjaga dan mempertahankan perhatian mereka. Spiral memiliki efek yang kuat dalam desain grafis, dan karenanya harus digunakan dengan hati-hati. Mereka secara visual "sibuk", sehingga mereka menangkan gambar yang berusaha untuk menjadi tenang atau santai. Mereka juga sangat magnetis, sehingga cenderung bersaing dengan visual terdekat lainnya. Di sisi lain, ketika spiral digunakan sendiri dan menjadi fokus utama, mereka dapat dengan mudah menciptakan visual yang dinamis dan intens.

3. Kotak dan Persegi Panjang

Mempertimbangkan integritas strukturalnya, persegi dan persegi panjang menandakan stabilitas dan, dengan ekstensi, kepercayaan. Mereka adalah bentuk dasar untuk keteraturan dan organisasi, serta semua sifat lain yang terkait dengannya, seperti logis, menghitung, dan yang terpenting, efisien. Namun, sebagai akibatnya, persegi panjang persegi bisa menjadi sedikit hambar dengan merusak upaya lain untuk menjadi hidup atau menyenangkan. Garis lurus mereka menunjukkan jalur yang jelas dan jelas, sehingga tidak ada gangguan - rute tercepat, bukan rute pemandangan. Dalam dunia bisnis, bujur sangkar adalah lambang favorit industri serius seperti asuransi atau keuangan.

Anda selanjutnya dapat menyesuaikan pesan bentuk persegi panjang yang dikirim dengan mengubah sudut sudutnya. Sementara sudut kanan sempurna menyoroti penekanan pada stabilitas, memiringkan sudut tersebut dapat menciptakan bentuk hibrida yang menarik, bergantung pada seberapa tajam sudutnya (lebih lanjut tentang ini di bawah). Ini adalah salah satu teknik untuk membuat bentuk persegi panjang yang membosankan menjadi lebih menarik.

4. Segitiga & Panah

Saat mencari arti segitiga, faktor terpenting adalah ke arah mana titik tersebut menghadap. Segitiga dan panah mengubah artinya sepenuhnya berdasarkan apakah mereka menunjuk ke atas, bawah, kiri, atau kanan, dan mencampurkan arti tersebut untuk derajat di antaranya. Segitiga yang menghadap ke atas secara struktural terdengar (seperti persegi panjang) dan karena itu melambangkan stabilitas dan kepercayaan. Tetapi karena intinya menarik perhatian ke atas, mereka juga mewakili pertumbuhan dan kesuksesan, dan cenderung menandakan kepemimpinan atau bahkan dominasi. Segitiga yang menghadap ke bawah hampir berlawanan. Karena terlihat seperti bisa jatuh kapan saja, mereka mewakili risiko dan bisa menyebabkan sedikit ketegangan, yang bisa digunakan untuk sengaja menciptakan visual yang edgy.

Jika segitiga menghadap ke kiri atau kanan, itu mewakili kemajuan: baik ke depan dalam arti bergerak maju, atau mundur dalam arti mundur atau tinggal di masa lalu. Pertimbangkan tombol "putar" ikonik untuk video. Perlu dicatat sisi mana yang mewakili yang bergantung pada arah yang dibaca budaya; Dalam budaya Barat yang membaca dari kiri ke kanan, panah yang menghadap ke kanan melambangkan kemajuan.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Metode	Hasil
	Peneliti	Peneliti / Tahun	Penelitian	
1.	Erwin Juliano Pietersz	Simbol-simbol yang Digunakan pada <i>Group Band Heavy Metal</i> : Sebuah Analisis Semiotik/ 2013	Deskriptif Kualitatif	Group band dari subgenre Thrash metal menggunakan simbol band dengan huruf kapital berbentuk solid yang bagian tepi hurufnya bersudut tajam. Group band dari subgenre Death metal menggunakan simbol band dengan huruf kapital bercorak tetesan darah pada bagian tepi hurufnya serta huruf kapital dengan struktur seperti akar-akaran. Makna yang terdapat pada simbol-simbol tersebut secara keseluruhan yaitu pertama untuk mewakili atau melambangkan genre musik yang dimainkan oleh masing-masing group band tersebut dan yang kedua ialah untuk mewakili serta menggambarkan tema lirik- lirik lagu yang dipilih oleh masing-masing group band.

2. Dede Makna *sign*, subjek Deskriptif Jika disimpulkan pada sampul pertama
 Mutiara dan Interpretant Kualitatif memuat soal adanya dugaan penyuapan,
 Yaste Dari Ilustrasi sampul kedua memuat adanya dugaan
 Sampul Majalah pemungutan dana, sampul ketiga
 Tempo Pada kasus memuat adanya aliran dana dan keempat
 Reklamasi Teluk memuat adanya perantara komunikasi.
 Jakarta/ Dimana soal-soal yang dimuat pada
 2017 keempat sampul majalah Tempo tersebut
 berkaitan erat dengan kebijakan politik
 terkait proyek reklamasi Teluk Jakarta
 yang tidak sesuai dengan badan hukum.
3. Arum Simbolisasi Filosofi Deskriptif pertama melambangkan aspirasi
 Akminanti Perusahaan kualitatif. organisasi perusahaan untuk senantiasa
 Melalui Logo Pada bergerak ke depan, maju dan progresif.
 PT.Pertamina Kedua ketiga elemennya melambangkan
 Persero/ 2013 pulau-pulau dengan berbagai skala yang
 merupakan bentuk Indonesia. Ketiga
 simbol terlihat seperti monogram huruf
 “P” yang merupakan huruf pertama kata
 “Pertamina”.

Pertamina menggunakan tiga warna khas
 pada logo barunya, yaitu warna merah
 yang mencerminkan insan Pertamina

yang pekerja keras, berani dan rajin serta mampu melawan tantangan. Sebagai perusahaan energi yang selalu maju dengan *man power* kompeten dan berdedikasi tinggi, berwawasan lingkungan serta selalu bersemangat menyediakan energi bagi Indonesia.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah di tampilkan diatas, ada beberapa perbedaan dan kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu:

1. Persamaan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Erwin Juliano Pietersz adalah, sama-sama meneliti tentang simbol dan makna yang terdapat pada logo beberapa *genre band* yang mempunyai musik *heavy metal* juga menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dan juga menggunakan metode deskriptif kualitatif. Perbedaan terletak pada pembahasan yang dimana Erwin berfokus pada arti dan makna setiap simbol *band* yang berbeda.
2. Persamaan peneliti dengan penelitian yang dilakukan Dede Mutiara Yaste ialah persamaan pada makna yang dikemukakan Tokoh semiotika yaitu Charles Sanders Peirce dan metode deskriptif kualitatif. Perbedaannya ialah pembahasan yang dilakukan peneliti.

3. Persamaan peneliti dengan penelitian Arum Akminanti sama-sama meneliti tentang logo. Perbedaannya ialah filosofi pada simbol- simbol yang berkaitan dengan citra perusahaan itu tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan memakai teknik penelitian analisis semiotika model Charles Sander Peirce. Pendekatan kualitatif deskriptif memiliki ciri-ciri dimana datanya berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Laporan penelitiannya akan berisi kutipan-kutipan data yang memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menekankan pengetahuan yang seluas-luasnya terhadap objek penelitian pada suatu saat tertentu. Tujuan utama dalam menggunakan metode deskriptif adalah untuk menggambarkan sifat suatu keadaan yang sementara berjalan pada saat penelitian dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu.

Dengan demikian penelitian ini hanya memaparkan situasi atau peristiwa, membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis. (Wibowo, 2013: 200-201) Penelitian ini menggunakan teknik analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce. Dimana menurut Peirce, tanda dibentuk oleh tiga hubungan segitiga, yaitu *Representamen* yang disebut Peirce sebagai tanda (*sign*) berhubungan dengan objek yang dirujuknya. Hubungan tersebut membuahkan *interpretant*. (Wibowo, 2013: 169).

B. Subjek dan Objek Penelitian

Berdasarkan dengan judul penelitian “ **Analisis Makna Logo Game Dota 2 Menggunakan Teori Semiotika** “. Maka subjek dan objek pada penelitian ini kita ketahui ialah sebagai berikut:

- Subjek Peneliti ambil ialah logo permainan Dota 2 yang sedang di gandrungi anak muda pada zaman sekarang
- Objek yang di ambil ialah makna pada sebuah logo permainan pada zaman sekarang yaitu Dota 2

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian semiotika, maka lokasi penelitian tidaklah seperti penelitian di lapangan. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati dan menganalisa logo permainan Dota 2 Sedangkan untuk waktu penelitian adalah sebagai berikut:

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dimulai dari Juli 2018 hingga Febuari 2019 atau lebih kurang 7 bulan

Tabel 3.1

No	JENIS	BULAN DAN MINGGU KE																				KET			
.	KEGIATAN	Mei				Mei- September				November				Desember				Januari				Febuari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul	x																							
2.	Penyusunan Proposal dan Bimbingan					x	x	x	x	x	x			x	x	x									
3.	Seminar Proposal															x									
4.	Revisi																x	x							
5.	Perisiapan dan Penyusunan																		x						
																				x					

[illegible]

Pada tabel di atas, peneliti telah merancang penyusunan skripsi ini dari awal penyusunan proposal hingga selesai penelitian.

D. Sumber Data

- Sumber Data Primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti, yakni “ Logo Permainan Dota 2”.
- Sumber Data Sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data, melalui dokumen-dokumen atau literatur-literatur yang mendukung data primer. Seperti buku-buku yang sesuai dengan penelitian, artikel-artikel di koran, catatan kuliah, kamus istilah, internet dan sebagainya. (Sugiyono, 2012:137). Sumber data sekunder penelitian ini juga bisa dari hasil wawancara yang di lakukan peneliti.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Obeservasi

Poerwandi (1998. Dalam buku Metode Penelitian Kualitatif (teori dan prakrik)) berpendapat bahwa observasi merupakan metode yang paling dasar dan paling tua, karena dengan cara -cara tertentu kita selalu terlibat dalam proses mengamati. Semua bentuk penelitian, baik itu

kualitatif maupun kuantitatif mengandung aspek observasi di dalamnya. Istilah observasi diarahkan pada kegiatan memerhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antaraspek dalam fenomena tersebut. Observasi selalu menjadi bagian dalam penelitian, dapat berlangsung dalam konteks laboratorium maupun dalam konteks alamiah. Observasi yang dilakukan dalam laboratorium dalam konteks eksperimental adalah observasi dalam rangka pengelitan kuantitatif. Observasi dalam rangka penelitian kualitatif harus dalam konteks alamiah.

2. Wawancara

Wawancara pada penelitian kualitatif memiliki sedikit perbedaan dibandingkan dengan wawancara lainnya, seperti wawancara pada penerimaan pegawai baru dan penerimaan mahasiswa baru. Wawancara pada penelitian kualitatif merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan dan didahului beberapa pertanyaan informal. Wawancara penelitian lebih dari sekedar percakapan dan berkisar dari informal ke formal. Walaupun semua percakapan mempunyai aturan peralihan tertentu atau kendali oleh satu atau informan lainnya, aturan pada wawancara penelitian lebih ketat. Tidak seperti pada percakapan biasa, wawancara penelitian ditujukan untuk mendapatkan informasi dari satu sisi saja sehingga hubungan asimetris harus tampak. Penelitian cenderung mengarahkan wawancara pada penemuan perasaan, persepsi, dan pemikiran informan.

3. Dokumentasi

Kata dokumen berasal dari bahasa latin yaitu *docere*, berarti mengajar. Pengertian dari kata dokumen ini menurut Gottschalk (1986:38 dalam buku Metode Penelitian Kualitatif (teori dan praktik)). Seringkali digunakan para ahli dalam dua pengertian, yaitu pertama, berarti sumber tertulis bagi informasi sejarah sebagai kebalikan daripada kesaksian, lisan, artefak, peninggalan -peninggalan terlukis, dan petilasan- petilasan arkeologis. Pengertian kedua diperuntukan bagi surat-surat resmi dan surat-surat negara, seperti surat perjanjian, undang-undang hibah, konsesi, dan lainnya. Lebih lanjut, Gottschalk menyatakan bahwa dokumen dalam pengertiannya yang lebih luar berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik itu yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang (Sugiyono,2007:82 dalam buku Metode Penelitian Kualitatif (teori dan praktik)). (Gunawan, cet.5 2017:141).

Dimana dokumen tersebut dapat berupa otobiografi, artikel koran atau majalah, surat-surat pribadi, , foto-foto dan lain sebagainya. Sebagian peneliti terkadang hanya mengandalkan analisis dokumen tanpa melakukan wawancara jika dokumen-dokumen tersebut sudah dianggap lengkap. (Mulyana, 2013:195). Peneliti akan menganalisis logo permainan

pada *game online* Dota2 menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumen, karena menggunakan logo pada permainan Dota 2.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Data yang salah akan menghasilkan penarikan kesimpulan yang salah pula, demikian sebaliknya data yang salah (valid / kredibel) akan menghasilkan kesimpulan hasil penelitian yang benar. Peneliti dalam penelitian kualitatif harus berusaha mendapatkan data yang valid (kredibel) untuk itu dalam pengumpulan data peneliti perlu mengandalkan validitas data agar data yang diperoleh tidak invalid (cacat). Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. (Gunawan, 2017:219).

Cara lain untuk memperoleh keabsahan data dari hasil penelitian kualitatif yakni dengan melibatkan sesuatu yang lain di luar data, untuk keperluan pengecekan data atau sebagai perbandingan terhadap data itu. Denzim membedakan empat macam triangulasi, yakni:

1. Triangulasi Sumber

Menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai sumber memperoleh data. Dalam triangulasi dengan sumber yang terpenting adalah mengetahui adanya alasan-alasan terjadinya perbedaan-perbedaan tersebut. Penelitian ini melalui wawancara dan observasi, penulis bisa menggunakan pengamatan berperan serta, dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto. Menurut Rahardjo

bahwa masing-masing cara tersebut tentunya akan menghasilkan bukti atau data yang berbed, yang selanjutnya akan memberikan padangan yang berbeda pula, mengenai fenomena yang diteliti. Berbagai pandangan akan melahirkan keluasaan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran handal (Rahardjo, 2010, dalam Gunawan 2017:219).

2. Triangulasi Metode

Usaha untuk mengecek keabsahan data atau mengecek keabsahan temuan peneliti. Triangulasi mode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda (Rahardjo, 2010, dalam Gunawan, 2017:220). Sebagaimana dikenal dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara, obeservasi, dan survey. Untuk memperoleh kebenaran informasi yang handal dan gambaran yang untuk mengenai informasi tertentu, peneliti bisa menggunakan metode wawancara bebas dan wawancara terstruktur. Selain itu, peneliti menggunakan wawancara dan obeservasi atau pengamatan bahkan menggunakan informan beda untuk mengecek kebenarannya.

3. Triangulasi Peneliti

Menggunakan lebih dari satu peneliti dalam mengadakan observasi atau wawancara. Karena setiap peneliti memiliki gaya, sikap dan persepsi yang berbeda dalam mengamati suatu fenomena maka hasil pengamatan dapat berbeda dalam mengamati fenomena

yang sama. Menurut Rahardjo (2010, dalam Gunawan 2017:221) teknik ini diakui memperkaya khazanah pengetahuan mengenai informasi yang digali dari subjek penelitian. Akan tetapi, perlu diperhatikan bahwa orang yang bebas dari konflik kepentingan agar tidak merugikan peneliti dan melahirkan bias baru dari triangulasi.

4. Triangulasi Teoritik

Berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaan dengan satu atau lebih teori. Triangulasi teoritik adalah memanfaatkan dua teori atau lebih untuk diadu atau dipadu. (Gunawan, 2017: 221). Untuk itu, diperlukan rancangan penelitian, pengumpulan data, dan analisis data yang lengkap dengan demikian akan dapat memberikan hasil yang lebih komprehensif. Triangulasi teori menurut Bachri (2010:58 dalam Gunawan 2017:221) mencakup penggunaan berbagai perspektif profesional untuk menerjemahkan satu, tunggal, atau sekumpulan data/ informasi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Triangulasi Sumber, karena peneliti menggunakan berbagai sumber seperti berbagai dokumen utama penelitian dan melakukan wawancara dengan berbagai narasumber yang telah peneliti tetapkan untuk mendukung kekuatan atau pelengkap data dalam penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data

Tekniks analisis data sendiri menggunakan proses semiosis adalah suatu proses pemaknaan tanda yang bermula dari persepsi atas dasar, kemudian dasar merujuk pada objek, akhirnya terjadi proses *interpretan* (Wibowo, 2013:201).

Penerapan dari model trikotomi kedua Peirce ini dilakukan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana peneliti melihat gambar atau tanda-tanda yang ada pada logo permainan (*Game*) Dota 2. Proses selanjutnya, ialah saat menafsirkannya, misalnya, bahwa pada logo tersebut menandakan keunikan atau ciri khas pada permainan tersebut.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah *Valve*

Valve berdiri pada tahun 1996 oleh dua orang yaitu **Gabe Newell** dan **Mike Harrington**. Newell sempat berkuliah di Harvard University, Gabe Newell dan Mike Harrington lalu bekerja di *Microsoft* selama 13 tahun. Di bawah kepemimpinan **Bill Gates**, dia belajar banyak tentang bisnis *software* selama bekerja di *Microsoft*, Gabe berhasil mengumpulkan kekayaan lebih dari US\$1 juta, untuk membangun perusahaan *Valve*. Sama seperti Newell, Harrington juga berhasil menjadi miliarder berkat bekerja untuk *Microsoft*. Bersama, keduanya mendirikan *Valve*. Saat mendirikan perusahaan *valve*, *Valve* merupakan LLC (*Limited Liability Company*), struktur perusahaan di Amerika Serikat yang biasa digunakan oleh perusahaan kecil. Jika dibandingkan dengan korporasi, LLC menawarkan beberapa kelebihan, seperti pajak yang lebih ringan dan manajemen yang fleksibel. *Valve* memiliki markas di Kirkland, Washington, hanya berjarak delapan kilometer dari kantor *Microsoft* di Redmond. Sekarang, *Valve* mungkin lebih dikenal dengan *platform* distribusi *game* digitalnya, *Steam*. Namun, pada awalnya, *Valve* merupakan *developer game*. Mereka lalu memodifikasi *game engine* buatan sendiri di

Software, nama pengoprasiaannya ialah *Quake engine*, untuk membuat *game* pertama mereka yaitu Half-Life.

2. Valve Sebagai Developer

Half-Life adalah *game* pertama yang di buat oleh perusahaan *valve*, *Valve* punya ambisi besar dalam membuat *game* tersebut. Karena itu, tidak heran jika mereka kesulitan untuk mencari *publisher* yang bersedia merilis *game* pertama mereka. *Sierra On-Line* akhirnya mau memberikan kesempatan pada *Valve* dan bersedia untuk meluncurkan *Half-Life*. Pada November 1998, *Half-Life* diluncurkan. *Game* itu sangat sukses, jutaan unit *Half-Life* terjual.

Sampai sekarang, *Half-Life* dikenal sebagai *game* legendaris. Setelah sukses dengan *Half-Life*, *Valve* tidak buru-buru untuk membuat *game* baru. Mereka lebih memilih untuk memanfaatkan momentum yang mereka dapat untuk mengembangkan dunia *Half-Life*. Mereka meminta *Gearbox Software* yang kini dikenal sebagai *developer* seri *Borderlands* untuk meluncurkan dua *expansion packs* dari *Half-Life*, yaitu *Half-Life: Oppsoing Force* pada 1999 dan *Half-Life: Blue Shift* pada 2001. Tak hanya itu, mulai akhir tahun 1990-an sampai awal 2000-an, *Valve* mendorong komunitas *modding* (ialah tindakan memodifikasi suatu perangkat keras maupun perangkat lunak) untuk mengembangkan *mod* dari *Half-Life*. Mereka bahkan merilis *Software Development Kit (SDK)* dari *game* itu secara gratis. Jadi, tidak heran jika ada banyak *mods Half-Life*

yang muncul, seperti *Deathmatch Classic*, *Ricochet*, *Gunman Chronicles*, dan *Day of Defeat*. Tidak berhenti sampai di situ, *Valve* bahkan rela membantu beberapa kreator untuk menyempurnakan *mod* mereka. Inilah salah satu alasan mengapa para *hardcore gamer* begitu mencintai *Valve*.

3. Hasil Penelitian

Dengan menggunakan teori dari Charles Sanders Peirce yang mengemukakan jenis tanda , di antaranya; *sign*, *object* dan *interpretant*, peneliti akan menganalisis makna tanda yang terdapat pada logo perusahaan *video game* Dota2. Berikut hasil penelitian yang peneliti peroleh:

Tabel 4.1



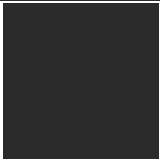
(Gambar 4.1 Logo Penelitian)

<i>Sign</i>	<i>Object</i>	<i>Interpretant</i>
	Ikon: gambar yang berbentuk seperti gambar palu (senjata) atau pembatas. Pembatas disini ialah sebuah wilayah didalam permainan karena setiap pemain dota2 dibagi menjadi 2 tim dimana mereka saling mengalahkan lawan mereka didalam permainan tersebut. Didalam permainan terdapat peta atau orang biasanya menyebutnya ialah <i>map</i>.	Logo permainan Dota2 yang memiliki makna sebuah senjata atau pembatas wilayah pada peta permainan.

	Senjata disini ialah setiap karakter permainan memiliki kemampuan untuk menggunakan senjata mereka. Senjata disini untuk menyerang lawan dari masing -masing tim yang bermain.	
	Ikon: yang berbentuk seperti perisai atau pelindung dalam karakter. Kotak yang pertama bentukan seperti senjata yang digunakan setiap karakter dan kemampuan menggunakan senjata dalam permainan dota2. Perisai atau pelindung ini merupakan keahlian beberapa karakter apa bila dia menggunakan <i>item</i> yang ada didalam	Logo permainan Dota2 yang berbentuk seperti sebuah perisai pada karakter dan wilayah lawandalam peta permainan dan mengetahui tower masing -masing tim.

	permainan dota2. Maka istilahnya ialah pelindung dari dari serangan musuh ketika musuh melawan karakter tersebut tidak langsung mati karena ada <i>item</i> yang melindungi karakter tersebut bisa. Bentuk yang seperti trapesium ini bisa diartikan menjadi wilayah pada masing – masing tim. Syarat dalam permainan ini ialah menghancurkan tower yang ada di wilayah lawan atau masing -masing tim. Karena masing -masing harus mempertahankan wilayah mereka masing-masing sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang dalam	
--	--	--

	permainan dota2. Bentuk kotak atau trapesium Ini merupakan bagian dari peta atau <i>map</i> pada permainan dota2	
	Indeks: merah dalam yang menjadi <i>background</i> logo dota2 ini ialah permainan yang bersifat perkelahian. Permainan dota2 merupakan permainan perkelahian antar tim yang menggunakan karakter. Bisa diistilahkan pertumbuhan darah dikarenakan saling merebutkan wilayah untuk mencapai kemenangan mutlak.	Merah : Hasrat, amarah, perhentian, perkelahian, cinta dan darah.

	Indeks: Hitam yang menjadi <i>background</i> selanjutnya dalam logo Dota2. Dengan pengertian warna hitam ialah bisa berupa kematian, memang didalam permainan ini setiap karakter yang darahnya sudah tidak tidak ada atau tidak bertahan lama akan terbunuh dan mati tapi karakter tersebut akan hidup lagi dan melanjutkan permainan. Hitam: Ketakutan, negatif, kematian, kejahatan, kerahasiaan.	Hitam: Ketakutan, negatif, kematian, kejahatan, kerahasiaan.
	Simbol: Bentuk dan gaya rupa huruf dari tulisan Dota2. Gaya tulisan yang dipakai perusahaan permainan Dota2 yaitu gaya <i>Old</i>	

	<i>Style/Old Face/Garalde</i> gaya tulisan yang muncul pada abad ke 15, yang mirip dengan tulisan -tulisan bangsa portugis atau Romawi Kuno atau Yunani/. Permainan Dota2 sendiri seperti zaman -zaman dulu karena karakter - karakternya hampir seperti hewan mitologi Yunani kuno, penyihir, kesatria, mayat hidup/ <i>Zombie</i>, <i>goblin</i>. Sedangkan angka 2 yang terdapat pada tulisan logo adalah seri dari permainan sebelumnya. Dikarenakan pembaharuan sistem - sistem pada permainan sebelumnya seperti perbaikan resolusi menjadi lebih halus,	
--	---	--

	penambahan karakter, penambahan <i>item -item</i> , pergerakan karakter yang terlihat seperti asli.	
--	--	--

Pada tabel penelitian diatas peneliti telah mengelompokkan hasil penelitian berdasarkan pembagian tanda menurut Triangle Meaning Peirce. Dimana setiap bentuk logo, warna dan tulisan tersebut memiliki makna pada logo Dota2. Makna yang sudah di teliti oleh peniliti sangat mirip dengan gaya permainan yang dibuat oleh perusahaan pengembang yaitu *valve*, terdapat perkelahian antar karakter yang menimbulkan kematian, kematian disini ialah karakter yang terbunuh oleh karakter lain. Senjata disetiap masing masing karakter dan pelindung atau perisai supaya karakter tidak langsung mati apa bila mereka menghadapi pertempuran didalam *video game* Dota2.

4. Pembahasan Penelitian

Dengan menerapkan model trikotomis Peirce dalam penelitian ini, peneliti melihat gambar atau tanda-tanda yang ada pada logo permainan Dota2. Logo Dota2 (R) dan merujuk pada bagian- bagian logo Dota2 (O) dan kemudian manafsirkan bagian -bagian pada logo Dota2 (I). Berikut pembahasan dari hasil penelitian yang diperoleh:



(Gambar 4.2 Logo Dota2)

Gaya permainan strategi yang dimainkan oleh masing-masing tim memiliki karakter yang berbeda-beda serta mempunyai wilayah masing-masing, mereka saling mempertahankan sebuah tower supaya tidak boleh hancur oleh musuh. Setiap karakter yang saling berkelahi menggunakan senjata dimana senjata tersebut merupakan jati diri dari sebuah karakter tersebut dan menunjukkan siapa yang terkuat dari masing-masing tim. Permainan Dota2 seperti zaman-zaman dulu karena karakter-karakternya hampir mirip seperti hewan mitologi Yunani kuno, penyihir, kesatria, mayat hidup/ *Zombie*, *goblin*. Warna pada *background* logo Dota2 sangat memengaruhi identitas dari permainan Dota2. Warna Merah : Hasrat, amarah, perhentian, perkelahian, cinta dan darah, warna hitam: Ketakutan, negatif, kematian, kejahatan, kerahasiaan.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu studio yang dibidang *design* dan logo, beliau memaparkan tentang logo dota2 yang dilakukan oleh peneliti. 33 studio memaparkan bahwa logo dota2 secara harfiah adalah sebuah panggung permainan. Yang didalamnya terdapat jalan atau jalur utama. Warna merah pada logo memberikan arti atau kesan pertarungan yang sengit dan menyenangkan, sedangkan *shape* kota dengan ratio 1:1 pada logo itu sendiri bermakna kesetaraan dan keseimbangan relevan dengan permainan itu sendiri

dengan system yang adil dan seimbang. *Font serif* pada dota 2 melambangkan profesionalisme, dan kekompakan. Warna hitam yang menjadi latar belakang dari logo mempunyai makna elegan dan penuh keteguhan. Secara keseluruhan logo ini bermakna: permainan seru dan sengit dengan sistem yang seimbang.

Dota2 merupakan ajang pertandingan terbesar dari semua pertandingan permainan daring yang pernah diselenggarakan, perusahaan *Valve* menggaet banyak sponsor ternama yang menyediakan alat -alat *game online* dari computer, pembelian barang -barang didalam permainan dan juga stasiun televisi swasta yang ada di luar negeri. Perusahaan *valve* selalu menyediakan hadiah sangat besar dan hampir setiap tahunnya jumlah total hadiah yang dilombakan selalu meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan menerapkan model trikotomis Peirce dalam penelitian ini, peneliti melihat gambar atau tanda-tanda yang ada pada logo permainan Dota2. Logo Dota2 (R) dan merujuk pada bagian- bagian logo Dota2 (O) dan kemudian manafsirkan bagian -bagian pada logo Dota2 (I). Peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

Dalam logo Dota2 terdapat tanda, objek, dan interpretan yang mana hal tersebut saling berkaitan dengan jenis permainannya. Tanda yang mencul dari logo Dota2 menciri -ciriikan gaya permainan Dota2 contohnya tanda seperti trapesium atau kotak tersebut dimana tanda tersebut merujuk pada wilayah permainan pada peta juga bisa diistilahkan perisai atau pelindung masing -masing karakter. Tanda yang berbentuk persegi panjang dimana tanda tersebut merujuk pada senjata digunakana setiap karakter yang berbeda atau perbatasan wilayah yang terdapat pada peta permainan. Gaya tulisan pada logo Dota2 merupakan tanda bahwa permainan Dota2 menggunakan karakter zaman -zaman dahulu yang di percaya merupakan mitologi- mitologi Yunani. Yang kita ketahui dizaman dahulu terdapat peperangan, merebut kekuasaan, saling tindas menindas menunjukan siapa yang

paling berkuasa dan kuat dalam memperebutkan wilayah musuh, serta memiliki tentara dan panglima perang untuk merebut wilayah. Gaya permainan Dota2 tidak jauh beda dengan zaman dulu saling menghancurkan, membunuh karakter dari tim yang memainkannya serta merebut wilayah musuh untuk mencapai kemenangan yang mutlak. Angka 2 pada logo Dota2 merupakan seri dari permainan sebelumnya. Dikarenakan pembaharuan sistem -sistem pada permainan sebelumnya seperti perbaikan resolusi menjadi lebih halus, penambahan karakter, penambahan *item -item*, pergerakan karakter yang terlihat seperti asli. Tanda yang muncul menurut peneliti saling berkaitan dengan penelitian yang disimpulkan oleh peneliti yang dikemukakan ditabel penelitian dengan gaya permainan, kekerasan, memperebutkan wilayah, perkelahian, pertumbuhan darah serta karakter -karakter yang digunakan pada zaman dahulu.

B. Saran

Secara teoritis, analisis semiotika merupakan sebuah analisis yang tepat untuk meneliti sebuah komunikasi yang banyak dibangun oleh tanda, kode, dan simbol. Semoga kajian penelitian ini nantinya dapat menjadi sara serta acuan untuk meningkatkan kualitas penelitian sejenis atau penelitian dimasa depan sehingga mendapat hasil yang lebih sempurna. logo dizaman sekarang menjadi bagian penting yang tak terlupakan setiap orang ingin membuka usaha, atau menjadikan sebuah jati diri tidak berlaku lagi untuk

perusahaan atau instansi pemerintahan. Dengan logo masyarakat bisa mengenali tanpa harus tahu perusahaan itu darimana. Banyak beranggapan bahwa logo sebagai hiasan karena berupa gambar yang ditampilkan didepan yang tidak diketahui makna dibuat oleh perusahaan padahal sebuah logo memiliki makna yang mendalam juga memiliki arti penting. Dengan penelitian ini masyarakat mengetahui arti penting sebuah logo yang ditonjolkan pertama kali oleh perusahaan dan instansi terkait. Logo dota2 menjadi pembelajaran untuk masyarakat bahwa ini tidak sekedar logo permainan semata melainkan memiliki arti setiap logo dota2 yang sudah dipaparkan oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Anggoro, M. Linggar. 2001. Teori dan Profesi Kehumasan Serta Aplikasinya di Indonesia. Jakarta : Bumi angkasa.

Afdhal, Ahmad Fuad, 2004, Tips & Trik Public Relations, Jakarta: Grasindo

Cangara, Hafied. 2006, Pengantar ilmu komunikasi.
Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.

Gunawan, Imam, 2017, Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik, Ed 1, Cet. 5
Jakarta: Bumi Aksara, 2017.

John Murphy and Michael Rowe. *How to Design Trademarks and Logos*.
Ohio : North Light Book, 1998.

Kurniawan, 2001, Semiologi Roland Barthes. Magelang: Yayasan Indonesia Tera

Kusrianto, Adi, 2009, Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI.

Kusmiati R, Artini. Pudjiastuti, Sri. Supandar, Pamudji, 1999,
Teori Dasar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Penerbit Djambatan

Lestari, D, 2012, Defenisi *Game*. Sukabumi: Universitas Muhammdiyah Sukabumi.

Mulyana, Deddy. 2013. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sobur, Alex, 2003, Semiotika Komunikasi, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tinaburko, Sumbo. 2009. Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Percetakan Jalasutra.

Vera, Nawiroh, 2014, Semiotika dalam Riset Komunikasi
Cet 2, Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Yulianti, Ana, 2008, Bekerja Sebagai Desainer Grafis. Jakarta: Esensi.

Wibowo, 2013, Manajemen Kinerja. Jakarta: Rajawali Pers

Jurnal

Makna Logo Sebagai Cerminan Citra Perusahaan (Studi Deskriptif Pada Logo Cirebon Televisi) Heriyani Agustina/Farida Nurfalah/Popo Sutopo (Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon)

Game Adventure Misteri kotak pandora Oleh : Wahyu Pratama
Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM

Purwokerto

Internet

<https://library.moestopo.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=1493&bid=39131>

[Apa Itu MOBA? - Esportsnesiahttps://esportsnesia.com](https://esportsnesia.com) › Penting

<https://jagatplay.com/2015/10/news/jumlah-pemain-dota-2-berkurang-drastis-setelah-reborn/>

https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/572/jbptunikompp-gdl-tonyvancha-28556-10-unikom_t-i.pdf

https://www.academia.edu/15634800/Jurnal_Skripsi_Semiotika_Charles_Sanders_Pierce

https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/529/jbptunikompp-gdl-akhmadrama-26417-5-unikom_a-i.pdf

<https://hybrid.co.id/post/sejarah-valve>

<https://www.fotor.com/blog/shapes-in-graphic-design-what-they-mean-and-how-to-use-them/>

BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Edward Yulio
Tempat / Tanggal lahir : Lirik / 14 Juni 1995
Agama : Islam
Nama Ayah : Nasirwan
Nama Ibu : Rusmainar
Alamat : Jalan Olahraga RT 003/ RW003 Kec.
Pangkalan Kuras, Kel. Sorek Satu
Email : Edward.yulio@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SD Negeri 011 Pasir Putih, Sorek Satu : Tahun 2001
SMP Negeri 01, Sorek Satu : Tahun 2007
SMA Negeri 01, Sorek Satu : Tahun 2010
Fakultas Ilmu Komunikasi UIR : Tahun 2013