

# ANALISIS TANDA DAN MAKNA PADA DESAIN LOGO SANGGAR TARI PUSPITASARI

*by Ibu Rina*

---

**Submission date:** 07-Feb-2023 02:54PM (UTC+0800)

**Submission ID:** 2008366268

**File name:** artikel\_citra\_dirga.pdf (177.07K)

**Word count:** 4698

**Character count:** 30567

23  
**ANALISIS TANDA DAN MAKNA  
PADA DESAIN LOGO SANGGAR TARI PUSPITASARI**

Rina Nurfitri<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, STIKI Malang  
Jalan Tidar 100 Malang, 65149, phone 0341-560823  
e-mail : rina.nurfitri@stiki.ac.id

**Abstrak**

Setiap desain logo memiliki sebuah tanda dan makna yang dapat dianalisis menggunakan semiotika. Semiotika merupakan ilmu tanda untuk memahami isi dari sebuah desain logo itu sendiri. Karya desain komunikasi visual berupa logo juga memiliki tanda berbentuk pesan verbal dan pesan visual. Logo memiliki nilai estetika sesuai dengan unsur-unsur seni yang terdapat pada desainnya. Keunikan dari logo puspitasari adalah berhubungan dengan ciri khas dari sanggar tersebut. Logo menjadi penentu atau bahkan sebagai simbol keberadaan suatu tempat pelatihan. Logo yang digunakan pada Puspitasari terdiri dari *logotype* dan *logogram*. Hal ini terlihat pada penggunaan teknik *lettering* yang dikombinasikan dengan elemen gambar. Logo Puspitasari didominasi oleh tulisan karena mengandung kata, huruf, slogan. Dari klasifikasi bentuk yang terdapat pada logo, dari segi konstruksinya Puspitasari termasuk pada *picture mark* sekaligus *lettermark*. Tanda tersebut saling melengkapi dengan kombinasi penggunaan *logogram* dan *logotype* sudah dapat dikatakan mewakili dari identitas sanggar tari Puspitasari. Ciri khas yang ditampilkan pada logo tersebut mewakili dari bentuk tubuh sang penari dan lambing kelopak bunga mewakili dari nama sanggar tari tersebut yaitu sanggar tari Puspitasari.

**Kata Kunci** : Logo, tanda, makna, semiotika, Puspitasari

**Abstract**

Every logo design has a sign and meaning that can be analyzed using semiotics. Semiotics is the science of signs to understand the content of a logo design itself. Visual communication design works in the form of logos also have signs in the form of verbal message and visual messages. The logo has an aesthetic value in accordance with the art elements contained in the design. The uniqueness of the Puspitasari logo is related to the characteristics of the studio. The logo becomes a determinant or even as a symbol of the existence of a training place. The logo used in Puspitasari consists of a logotype and a logogram. This can be seen in the use of lettering techniques combined with image elements. Puspitasari's logo is dominated by writing because it contains words, letters, slogans. From the classification of shapes contained in the logo, in terms of construction, Puspitasari is included in the picture mark as well as the lettermark. These signs complement each other with the combination of the use of logograms and logotypes that can be said to represent the identity of the Puspitasari dance studio. The characteristic displayed on the logo represents the shape of the dancer's body and the flower petal symbol represents the name of the dance studio, namely the Puspitasari dance studio.

**Keywords:** Logo, sign, mean, semiotics, Puspitasari

**1. PENDAHULUAN**

Ilmu tanda sesungguhnya dimiliki oleh setiap desain. Sebuah tanda dalam desain yang dibuat disebut sebagai semiotika. Semiotika merupakan ilmu tanda untuk memahami isi dari sebuah desain logo itu sendiri. Karya desain komunikasi visual memiliki tanda berbentuk pesan verbal dan pesan visual. Karya seni tidak lepas dengan kecanggihan dari teknologi, sehingga bentuk dari karya seni dapat berupa karya desain. Karya seni desain dapat berupa

desain logo, desain arsitektur, desain busana dan lain-lain. Karena karya dari sebuah desain dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan tentang keindahan. Oleh karena itu, kualitas desain dalam logo/brand tidak hanya mempertimbangkan fungsi, namun telah memasuki wilayah estetika yang dapat memberikan rasa keindahan secara visual maupun rasa kenyamanan bagi masyarakat penggunanya. Nilai keindahan dari sebuah logo dapat juga dikaji dengan menggunakan semiotika.

Di kecamatan Sumberpucung, Kabupaten Malang tepatnya di Desa Sambigede terdapat sebuah sanggar. Sanggar tari tersebut bernama sanggar tari Puspitasari. Sanggar tari Puspitasari memiliki logo yang unik untuk dianalisis. Logo tersebut memiliki nilai estetika sesuai dengan unsur-unsur seni yang terdapat pada desainnya. Keunikan dari logo puspitasari adalah berhubungan dengan ciri khas dari sanggar tersebut. Logo menjadi penentu atau bahkan sebagai simbol keberadaan suatu tempat pelatihan. Banyak sanggar kesenian di Malang Raya yang memiliki logo. Banyaknya penggunaan logo pada pusat pelatihan, Pendidikan, suatu organisasi dan komunitas. Penggunaan logo pada beberapa sanggar di Malang menjadikan logo memiliki peranan penting untuk diperhatikan.

Penelitian ini berfokus pada analisis tanda dan makna bentuk dari desain Logo sanggar tari Puspitasari. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui desain logo sanggar puspitasari mampu menguraikan makna dari bentuk logo yang dibuat.

4

#### Semiotika

Semiotika<sup>15</sup> merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda. Konsep tanda ini memunculkan hubungan yang bersifat asosiasi antara yang ditandai (signified) dan yang menandai (signifier). Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penanda (signifier) dengan sebuah ide atau petanda (signified). Pengertian semiotik (tanda, pemaknaan, denotatum dan interpretan) dapat diterapkan pada semua bidang kehidupan dengan berberapa persyaratan, yaitu ada arti yang diberikan, ada pemaknaan dan ada interpretasi. Tanda dapat berwujud sebuah kata atau gambar. Penanda terletak pada tingkatan dari sebuah ungkapan sehingga disebut juga sebagai *level of expression*. Menurut (Tinarbuko, 2017) petanda mempunyai wujud. Ia juga merupakan bagian dari fisik seperti bunyi, huruf, kata, gambar, warna, obyek dan sebagainya. Petanda terletak pada *level of content* (tingkatan isi atau gagasan) dari apa yang diungkapkan melalui tingkatan ungkapan. Hubungan antara kedua unsur melahirkan makna.

1 Segitiga semiotik Pierce terdiri dari ikon, indeks dan simbol. Ketiga tanda merupakan hubungan antara dasar (bentuk), objek<sup>12</sup> referent) dan konsep (interpretan atau reference). Ikon dapat dipastikan muncul tanda yang menyerupai objeknya. Dalam indeks ada hubungan langsung antara tanda dan objek. Dalam simbol tidak ada hubungan atau kemiripan antara tanda dan objek. Sebuah simbol dikomunikasikan karena adanya kesepakatan manusia dengan simbol tersebut menunjukkan sesuatu (Tinarbuko, 2017).

Keberadaan tanda dapat menyampaikan komunik<sup>27</sup>. Tanda dalam kehidupan manusia bisa berupa gerakan atau suatu bentuk isyarat. Jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik yaitu lk<sup>27</sup> yang merupakan tanda yang mirip dengan objek yang sebenarnya. Sedangkan indeks merupakan tanda yang berhubungan dengan sebab dan akibat dengan objek. Namun simbol merupakan tanda yang telah disepakati secara bersama yang berdasar dari kesepakatan, peraturan, konvensi atau perjanjian.

Roland Barthes dalam buku membac<sup>25</sup> makna dan tanda (Tinarbuko, 2017) mengungkapkan bahwa pengelompokan kode menjadi lima kode yaitu kode hermeneutik, kode semantic, kode simbolik, kode narasi, kode kultural atau kode kebudayaan. Kode hermeneutik yaitu berhubungan dengan teka-teki yang timbul dalam sebuah wacana. Kode semantik yaitu tanda-tanda yang ditata sehingga memberikan suatu konotasi maskulin, feminine, kebangsaan, kesukuan, loyalitas. Kode simbolik yaitu kode yang berkaitan dengan psikoanalisis, antithesis, kemenduaan, pertentangan dua unsur, skizofrenia. Kode narasi atau proairetik yaitu kode yang mengandung cerita, urutan, narasi atau antinarasi. Kode

kebudayaan atau kultural yaitu suara-suara yang bersifat kolektif, anonim, bawah sadar, mitos, kebijaksanaan, pengetahuan, sejarah, moral, psikologi, sastra, seni, legenda.

Simbol-simbol digunakan untuk menciptakan makna budaya. Menurut Tinarbuko (Tinarbuko, 2017) simbol melibatkan tiga unsur. Pertama, simbol itu sendiri. Kedua, satu rujukan atau lebih. Ketiga, hubungan antar simbol dengan rujukan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membahas lingkup makna dibedakan yaitu diantaranya makna denotative dengan makna konotatif. Makna denotatif yaitu tanda yang real atau informasi data yang sesuai dengan yang disampaikan.

### Estetika

Kata Estetik atau Estetika berasal dari istilah "Aesthetika" yang dimunculkan pertamakalinya di awal abad ke-18 oleh filsuf Jerman bernama Alexander Baumgarten. Hingga sekarang istilah estetik atau estetika tetap digunakan dalam dunia seni dan desain. Konsep estetik menggali pengertian-pengertian yang selalu bergeser diantara para pakar estetika, baik dari luar ataupun dalam Indonesia.

Pada desain identitas visual sebagai seni aplikatif juga dapat diapresiasi dari sudut pandang estetika. Dalam kehidupan sehari-hari, penikmat seni dan desain sering memberikan penilaian. Model pendekatan estetik dilakukan dengan pendekatan filsafat seni. Dalam kajian filsafat seni dapat diamati sebagai sesuatu yang mengandung makna simbolik, makna sosial, makna budaya atau makna keindahan

Ada beberapa pengertian yang disampaikan oleh beberapa ahli menurut Djelantik tahun 1999 dan Soemardjo (Kartika & Perwira, 2004) tentang estetik atau estetika seperti:

- a. Ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan
- b. Merupakan pengetahuan tentang keindahan alam dan seni
- c. Hal yang berkaitan dengan keindahan dan rasa.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa istilah estetik atau estetik merupakan bahasan yang berkaitan dengan keindahan dalam suatu karya. Setiap karya seni desain tentu mengandung keindahan. Dan keindahan tidak selalu senada dengan keindahan alam yang lembut, halus dan menentramkan. Desain memiliki keindahan asalkan dapat membawakan suatu makna. Seni yang diciptakan bertujuan sebagai pemenuhan akan nilai-nilai estetis. Begitu pula dengan desain yang dibuat dengan tujuan yang memiliki nilai estetis. Nilai estetis ini bersifat relatif, hal ini bergantung pada bagaimana penafsiran, pendekatan, dan pengalaman yang dipergunakan oleh orang yang melihatnya. Model pendekatan estetik pun bisa dilakukan dengan dua sisi, melalui pendekatan filsafat seni atau melalui pendekatan kritik seni. Dalam kajian filsafat seni dapat diamati sebagai sesuatu yang mengandung makna simbolik, makna sosial, makna budaya atau makna keindahan. Sedangkan dalam kajian kritik seni, objek cenderung diamati sebagai sebuah objek yang mengandung dimensi kritis, seperti dinamika gaya, teknik pengungkapan, tema karya, dan pengaruh gaya hidup dan berbagai hal yang berdampak terhadap lingkungan (Sachari, 2005)

### Elemen pada Desain

1. Garis merupakan suatu susunan titik yang disusun secara ter6 menerus dan berkelanjutan sehingga membentuk suatu goresan dan memiliki arah. Dianggap sebagai unsur yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan objek yang sering dikenal sebagai goresan atau coretan yang dapat menjadi batas *limit* suatu bidang atau warna dengan ciri khas yakni memiliki arah, dimensi memanjang dengan tampilan dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, dan lain-lain (Tinarbuko, 2017).
2. Bidang merupakan susunan dari beberapa garis yang menyambung sehingga memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang28 adalah salah satu unsur visual yang terdiri dari susunan titik atau garis dengan kepadatan tertentu dan dapat dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih dimana bidang memiliki dimensi panjang dan lebar, yang dapat ditinjau dari bentuknya dan dikelompokkan kedalam 2 kategori yakni bidang beraturan (*geometric*) dan bidang tak beraturan (*non-geometric*) (Kusrianto, 2007).
3. Ruang merupakan bentuk dari kumpulan bidang yang bersambungan dan memiliki volume atau rongga, tinggi, lebar, dan panjang baik berupa perwujudan 3 dimensi semu atau nyata. Dihadirkan dengan adanya bidang yang mengarah pada perwujudan 3 dimensi yang tidak dapat diraba namun dapat dimengerti dimana ruang sendiri dibagi menjadi 2 yaitu ruang nyata (*trimatra*) dan ruang semu (*dwimatra*) (Kusrianto, 2007). Sehingga ruang dapat dikatakan sebagai perpaduan beberapa bidang yang lebih dari 1 sehingga memiliki volume Panjang, lebar dan tinggi.
4. Warna merupakan unsur yang terbentuk karena adanya cahaya yang diterima oleh indera penglihatan dan ditampilkan berdasar spektrum yang diberikan. Warna berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya dimana kesan yang diterima ditentukan dari cahaya, dengan 3 unsur utama warna yakni *Hue* (spektrum warna), *Saturation* (kepekatan), dan *Lightness* (nilai gelap terang cahaya, jika nilai cahaya ada pada angka 0 maka semua warna akan menjadi hitam, sebaliknya jika angka cahaya ada pada 100 maka semua warna menjadi putih) (Kusrianto, 2007) Sehingga warna dapat dikatakan sebagai elemen yang paling berpengaruh dalam seni dan desain, sehingga warna menjadikan sebuah desain lebih terlihat menarik.
5. Tekstur adalah suatu permukaan yang dapat dilihat dan dirasaka20 atau diraba melalui indera manusia yang memberi efek tertentu berdasar wujudnya. Merupakan nilai raba dari suatu permukaan yang secara fisik dibagi menjadi tekstur kasar dan halus dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Dilihat dari efek yang ditampilkan tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan semu, dimana tekstur nyata dapat dirasakan kesamaan kasar halusanya dengan indera peraba dan penglihatan, namun tekstur semu terdapat perbedaan pada hasil raba dan penglihatan (Kusrianto, 2007). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tekstur terjadi pada suatu permukaan yang mengg23 gu ketika dilihat, dirasakan maupaun diraba oleh indera manusia sehingga berkesan halus, kasar, kusam, lembut dan lain sebagainya.

Selain itu terdapat prinsip desain yang terkandung dalam desain logo adalah sebagai berikut:

1. Keseimbangan adalah prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah pada suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa yang di bagi menjadi keseimbangan simetris dan asimetris serta keseimbangan yang 31 musat dan menyebar (Kusrianto, 2007). Keseimbangan dalam seni/desain adalah prinsip dasar tata rupa dimana semua bagian pada karya desain tersebut tidak ada yang terbebani, tidak seimbang, atau tidak enak dipandang (Sanyoto, 2010). Sehingga dapat dikatakan bahwa keseimbangan adalah konsep yang menitik beratkan pada sesuatu yang mencolok atau tidak a10r memiliki kesan pas dan enak dipandang.
2. Irama mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik baik dalam bentuk pengulangan atau pergantian secara teratur (Kusrianto,

- 2007). Irama dapat diartikan sebagai gerak yang berulang (mengalir) dalam keberkalaan (keteraturan) dan bersifat terus menerus (Sanyoto, 2010). Sehingga dapat disimpulkan bahwa irama adalah suatu perulangan dari gerak yang teratur.
3. Fokus selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama dengan menjaga keharmonisan yang berada di sekitar fokus untuk mendukung fokus yang ditentukan (Kusrianto, 2007). Penekanan atau dominasi digunakan sebagai daya tarik karena memiliki keunggulan yang istimewa, unik, ganjil, sehingga menjadi pusat perhatian (Sanyoto, 2010). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penekanan merupakan suatu unsur desain yang secara visual dibuat dengan sengaja dan berbeda agar terlihat lebih mencolok ketimbang unsur disekitarnya.
  4. Kesatuan merupakan prinsip yang menekankan keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun ikatannya dengan ide yang melandasinya (Kusrianto, 2007). Adanya hubungan antar unsur yang disusun sehingga komposisi desain terlihat menjadi satu dan unsur-unsur yang disusun tidak dapat dipisah-pisah, maka kesatuan dari unsur-unsur yang disusun tersebut sudah tercapai (Sanyoto, 2010). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesatuan adalah suatu unsur yang paling penting guna menjaga suatu komposisi yang tampak kacau terlihat lebih menarik.
  5. Proporsi merupakan perbandingan ukuran antara bagian satu dengan bagian lain dan antara bagian-bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi ini menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain (Kusrianto, 2007). Proporsi digunakan untuk memperoleh keserasian baik dalam unsur bentuk, warna, ukuran, dan ruang dan biasanya bersifat matematis untuk melatih ketajaman rasa (Sanyoto, 2010). Sehingga dapat disimpulkan bahwa proporsi merupakan prinsip seni dan desain yang menekankan pada suatu ukuran-ukuran tertentu yang disesuaikan dengan bidang objek (gambar) sehingga nampak serasi.

33

### Logo

Logo menggunakan elemen gambar atau merupakan simbol pada identitas visual, tulisan, logogram, ilustrasi dan lain-lain. Logo merupakan penyingkatan dari *logotype*. Apa yang diartikan atau di maksudkan adalah lebih penting daripada seperti apa rupanya. Penekanannya pada makna di luar atau di balik wujud logo itu sendiri (Rustan, 2013). Sehingga dapat disimpulkan bahwa logo merupakan suatu identitas visual yang dapat berupa tulisan, gambar bahkan kombinasi dari keduanya.

### Logotype

*Logotype* diartikan sebagai tulisan nama entitas yang didesain secara khusus dengan menggunakan Teknik *lettering* atau memaiki jenis huruf tertentu. Jadi awalnya *Logotype* adalah elemen tulisan saja. Namun dalam perkembangannya orang membuat makin unik / berbeda satu sama lain. Menambahkan elemen gambar berbaur menjadi satu. Fungsinya yaitu: (1) Identitas diri. Untuk membedakan dengan identitas milik orang lain. (2) tanda kepemilikan. Untuk membedakan miliknya dengan milik orang lain. (3) tanda jaminan kualitas. (4) mencegah peniruan/pembajakan (Rustan, 2013). Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Logotype* merupakan sebuah logo yang berupa tulisan yang menjadi simbol suatu identitas.

26

### Logogram

*Logogram* adalah elemen gambar pada logo. *Logogram* adalah sebuah simbol tulisan yang mewakili sebuah kata/makna (Rustan, 2013). Sehingga dapat dikatakan bahwa *logogram* merupakan bagian dari logo yang elemennya berupa gambar yang bermakna.

41

## 2. METODE PENELITIAN

5

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya yang penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data. Laporan akhir untuk penelitian ini memiliki struktur atau kerangka yang fleksibel. Siapapun yang terlibat dalam bentuk penelitian ini harus menerapkan cara pandang penelitian yang bergaya induktif, bertitik tolak terhadap makna individual, dan menerjemahkan kompleksitas suatu persoalan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Pengambilan data peneliti ini dibantu oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual STIKI Malang. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif.

### 1.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kecamatan Sumberpucung, Kabupaten Malang tepatnya di Desa Sambigede. Dipilihnya kabupaten Malang sebagai lokasi penelitian, karena di daerah ini terdapat sanggar Puspitasari yang didirikan sebagai pusat kegiatan berkesenian.

### 1.2. Waktu Penelitian

Data yang didapatkan dalam penelitian ini pada tahun 2020, karena sejak tahun 2020 peneliti mengobservasi bahwa sanggar tersebut sering melakukan berbagai kegiatan seni tari. Pada tahun 2020 penelitian ini resmi memiliki logo sendiri.

### 1.3 Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sekunder. Dalam penggalian data primer diperoleh dengan melakukan observasi langsung dan wawancara kepada pemilik yaitu Ibu Endang. Sedangkan pada data sekunder adalah data yang diperoleh dari logo yang digunakan, sumber terkait referensi kepustakaan berupa jurnal, hasil perancangan, internet dan lain sebagainya. Pada data-data tersebut guna melengkapi temuan yang digunakan dalam proses observasi. Hasil observasi sanggar tari Puspitasari berdiri pada tanggal 10 November 2007. Sanggar tari Puspitasari didirikan oleh Bu Endang ini terbentuk ketika ada festival Seni Pelajar tingkat provinsi Jawa Timur. Pada awalnya sanggar tari Puspitasari hanya di peruntukkan untuk pelajar SDN 03 Sambigede, namun seiring berjalannya waktu sanggar tari Puspitasari dibuka untuk umum

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memaparkan terkait dengan tanda dan makna pada desain logo sanggar tari Puspitasari. Dari hasil observasi yang dilakukan, Sanggar yang terbentuk pada 10 November 2007 ini telah memiliki logo pada tahun 2020. Logo tersebut telah dibuat dari Karya Ilmiah Mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Proses wawancara dilakukan untuk menyesuaikan analisis logo dengan logo yang digunakan pada sanggar tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang dibatasi dengan dua bagian. Pada bagian pertama dibahas mengenai tanda-tanda yang ditunjukkan dari berbagai unsur seni dan desain. Pada bagian kedua ditunjukkan berdasarkan makna yang terkandung dari temuan-temuan pada bagian pertama. Lokasi penelitian ini dilakukan di sanggar tari Puspitasari. Sanggar ini terletak di kecamatan Sumberpucung, Kabupaten Malang tepatnya di Desa Sambigede. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan observasi. Studi pustaka menjadi teknik pengumpulan data yang utama dikarenakan data utama pada penelitian ini berupa logo. Teknik pengumpulan data yang kedua yaitu observasi dilakukan untuk melihat kebudayaan yang sedang berkembang pada lingkungan sanggar tari Puspitasari guna mendeskripsikan terciptanya sebuah logo tersebut. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis semiotika. Penggunaan

16

teknik ini guna mendeskripsikan dan menginterpretasikan makna konotatif karya desain logo Puspitasari.

Tahapan dalam analisis semiotik yang pertama adalah mendeskripsikan dan mengklarifikasi tanda verbal dan tanda visual dari logo Puspitasari. Tahapan yang kedua terkait menafsirkan makna tanda verbal dan tanda visual serta pesan verbal dan pesan visual dari logo Puspitasari dengan mengkaitkan teori semiotika dan teori desain komunikasi visual. Tahapan yang ketiga yaitu dengan memanfaatkan kode-kode sosial untuk memperkaya proses pencarian makna dari desain logo Puspitasari.



Gambar 1 Logo Sanggar Tari Puspitasari

Sanggar Puspitasari memiliki identitas dengan sebuah logo pada gambar 1. Analisis tanda yang ada memaknai dari hasil karya desain logo tersebut. Karya desain logo Puspitasari mengutamakan huruf dan tipografi sebagai kekuatan utama dalam komunikasi verbal pada teks nampak menggunakan bahasa yang sebenarnya. Desain disusun secara vertikal dan berwarna kuning dengan penggunaan garis pada huruf "S" berwarna abu-abu. Dari desain ini, menyiratkan bahwa nama sanggar Puspitasari mudah dibaca dan dipahami oleh halayak. Warna kuning pada logo tampak cerah sehingga sesuai dengan karakter sanggar. Kuning melambangkan kehangatan, kecerahan, ramah, kegembiraan dan kehidupan. Bentuk desain logonya dirancang secara sederhana dengan penambahan slogan pada desain logo tersebut.

Desain tersebut memberikan kesan kehangatan yang mampu menerima siswa/peserta didik untuk belajar di Sanggar tari puspitasari. Gaya tipografi yang ditampilkan terdapat dua tipe yaitu gaya yang ramping atau italic pada desain utama. Sehingga tipografi pada logo puspitasari menggunakan gaya huruf tulis atau *Script*. Hal ini dapat dilihat pada kata Puspitasari yang penggunaan<sup>48</sup> huruf ini seperti berasal dari tulisan tangan (*Hand-writing*) yang seolah tidak terputus antara huruf satu dengan huruf yang lainnya. Dan pada slogan nampak berbeda yakni menggunakan tipografi dengan gaya populer yang umumnya tebal atau bold. Penggunaan tipografi yang berbeda pada slogan memberikan tanda sebagai ketegasan akan budaya jawa yang dilistarkan.

Penggunaan bahasa pada Slogan "Ngelestariaken seni tari lan budoyo jowo" memberikan tanda bahwa sanggar tari ini masih menggunakan budaya jawa dalam pelatihannya. *Ngelestariaken seni tari lan budoyo jowo* yang berarti sebagai melestarikan seni tari dan budaya jawa. Sehingga hal tersebut menjadi tanda bahwa sanggar tari berperan penting dalam pelestarian tari-tari tradisional khususnya yang ada di Jawa. Tulisan yang berbeda dalam logo ini memberikan penekanan bahwa desain utama (primer) terletak pada kata "Puspitasari". Sedangkan slogan dengan kalimat "Ngelestariaken seni tari lan budoyo jowo" diperkuat sebagai pendukung dari desain utama. Sehingga dengan kata lain slogan tersebut berfungsi sebagai pengiring logo.<sup>37</sup>

Logo yang digunakan pada Puspitasari merupakan desain dengan menggunakan teknik *lettering* yaitu memakai jenis huruf tertentu yang disebut sebagai *logotype*. Namun tak hanya *logotype* yang ditampilkan juga mengandung kreatifitas dengan mengkombinasikan bentuk S dengan sebuah gambar berupa simbol yang disebut dengan *logogram*. Pada logo Puspitasari didominasi oleh tulisan karena mengandung kata, huruf,



slogan. Dari klasifikasi bentuk yang terdapat pada logo, dai segi konstruksinya Puspitasari termasuk pada picture mark sekaligus lettermark. Hal ini terlihat sebuah gambar yang berbaur dengan tulisan atau sebagai pengganti huruf.



Gambar 2. Logogram

Desain logo pada huruf "S" menyiratkan berbagai makna. Ada beberapa yang terkandung didalam huruf "S" tersebut. Huruf "S" pada desain tersebut memiliki bentuk yang estetik dekoratif. Tanda visual sebagai pengganti huruf "S" memiliki beberapa bagian bentuk. Simbol menandakan ada dua bagian yang terpisah. Garis yang dibuat memiliki dua karakter berbeda yaitu lengkung dengan mengarah dari bawah ke atas dan garis yang mengarah pada suatu raut tertentu.

Pertama, tanda visualnya berupa garis lengkung yang membentuk S yang memiliki ketebalan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Kedua garis tersebut membentuk sebuah *shape* yang memiliki irama berarah dari atas ke bawah dengan arah keatas semakin meruncing. Tanda visual tersebut seperti seorang penari yang lihai dalam berkarya seni tari. Bentuk visual dari kepala penari juga terletak pada lingkaran yang menjadikan tanda sebagai kepala. Garis dengan dua warna yang berbeda, garis dengan warna kuning bagian sebelah kanan nampak lebih besar dan Panjang yang memberikan tanda sebagai figur dari seorang penari. Warna kuning pada visualisasi tersebut mengisyaratkan sifat yang hangat. Hal itu dapat dikatakan bahwa sanggar Puspitasari terbuka untuk umum. Sedangkan garis dengan warna abu-abu sebelah kiri berbentuk lebih tipis dan lebih pendek yang memberi tanda sebagai tangan dari seorang penari. Warna abu yang dipilih dalam desain tersebut sebagai simbol netral sebagai ketenangan yang ada pada sanggar tari Puspitasari.

Pada kode semantik menandakan bahwa visualisasinya gemulai, feminin dan beradat. Sehingga desain tersebut juga menggunakan kode kebudayaan atau kultural yang pasti menandakan sebagai seni tari. Pada desain tersebut bermakna konotatif yaitu meliputi aspek makna yang berkaitan dengan perasaan dari desain tersebut yang bergairah. Nilai budaya yang terkandung di dalam desain logo tersebut mengisyaratkan tentang sebuah <sup>42</sup> kegiatan/tingkah laku berkesenian terlebih seni tari yang memiliki kegiatan rutin dan terarah. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan yaitu pada sanggar tari tersebut menggunakan elemen gerak tari topeng. Gerak tari dengan visualisasi tersebut sebagai tanda bahwa kebanyakan pengguna/anggota dari sanggar tersebut kebanyakan adalah Wanita/perempuan.

Kedua, tanda visual selanjutnya berupa garis lengkung namun mengarah pada sebuah bentuk/*shape*. Tanda visual kedua ini berkategori sebagai indeks. Visualisasi indeks seperti menandakan sebuah sayap yang dipakai oleh seorang penari. Namun, indeks sayap tidak memiliki makna denotatif maupun konotatif. Makna denotatif sayap tidak berhubungan sama sekali dengan referensi yang terkandung pada desain logo Puspitasari. Begitupula dengan sayap pada makna konotatif, yang tidak berkaitan sama sekali dengan nilai-nilai kebudayaan yang ada pada Puspitasari.

Namun jika dilihat lagi lebih dalam, dengan menggunakan kode hermeneutik. Tanda visual pada garis tersebut memiliki arah seperti membentuk shape yang mengisyaratkan sebagai sebuah kelopak bunga. Bunga selalu memiliki kelopak lebih dari satu. Tanda visual dari sebuah kelopak bunga sesuai dengan nama sanggar Puspitasari yang berartikan bunga. Elemen kelopak bunga yang dimaksud adalah tanda visual dari bunga puspita. Puspitasari memiliki arti bunga mekar. Desain logo puspitasari yang mekar bermakna detonatif dengan memvisualisasikan ikon <sup>24</sup> kelopak bunga yang berwarna kuning.

Dari hasil analisis <sup>21</sup> berdasarkan tanda verbal dan tanda visual yang terkandung dalam logo Puspitasari dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang saling berkaitan antara tanda verbal dan tanda visual. Tanda tersebut saling melengkapi dengan kombinasi penggunaan logogram dan logotype sudah dapat dikatakan mewakili dari identitas sanggar tari Puspitasari. Ciri khas yang ditampilkan pada logo tersebut mewakili dari bentuk tubuh sang penari dan lambang kelopak bunga mewakili dari nama sanggar tari tersebut yaitu sanggar tari Puspitasari.

#### 4. KESIMPULAN <sup>39</sup>

Karya desain komunikasi visual memiliki tanda berbentuk pesan verbal dan pesan visual. Karya seni tidak lepas dengan kecanggihan dari teknologi, sehingga bentuk dari karya seni dapat berupa karya desain. Karya seni desain dapat berupa desain logo, desain arsitektur, desain busana dan lain-lain. Karena karya dari sebuah desain dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan tentang keindahan. Oleh karena itu, kualitas desain dalam logo/brand tidak hanya mempertimbangkan fungsi, namun telah memasuki wilayah estetika yang dapat memberikan rasa keindahan secara visual maupun rasa kenyamanan bagi masyarakat penggunaannya. Nilai keindahan dari sebuah logo dapat juga dikaji dengan menggunakan semiotika. Di kecamatan Sumberpucung, Kabupaten Malang tepatnya di Desa Sambigede terdapat sebuah sanggar bernama sanggar tari Puspitasari. Penelitian ini berfokus pada analisis tanda dan makna bentuk dari desain Logo sanggar tari Puspitasari. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui desain logo sanggar Puspitasari mampu menguraikan makna dari bentuk logo yang dibuat.

Penelitian ini <sup>34</sup> memaparkan terkait dengan tanda dan makna pada desain logo sanggar tari Puspitasari. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan <sup>44</sup> teknik analisis semiotika. Logo yang digunakan pada Puspitasari merupakan desain dengan menggunakan teknik *lettering* yaitu memakai jenis huruf tertentu yang disebut sebagai *logotype*. Dari klasifikasi bentuk yang terdapat pada logo, dari segi konstruksinya Puspitasari termasuk pada *picture mark* sekaligus *lettermark*. Pada kode semantik menandakan bahwa visualisasinya gemulai, feminin dan beradat. Sehingga desain tersebut juga menggunakan kode kebudayaan atau kultural yang pasti menandakan sebagai seni tari. Pada desain tersebut bermakna konotatif yaitu meliputi aspek makna yang berkaitan dengan perasaan dari desain tersebut yang bergairah. Nilai budaya yang terkandung di dalam desain logo tersebut mengisyaratkan tentang sebuah kegiatan/tingkah laku berkesenian terlebih seni tari yang memiliki kegiatan rutin dan terarah. Tanda visual dengan menggunakan kode hermeneutik. Tanda visual dari sebuah kelopak bunga sesuai dengan nama sanggar Puspitasari yang berartikan bunga. Elemen <sup>24</sup> kelopak bunga yang dimaksud adalah tanda visual dari bunga puspita. Dari hasil analisis <sup>21</sup> berdasarkan tanda verbal dan tanda visual yang terkandung dalam logo Puspitasari dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang saling berkaitan antara tanda verbal dan tanda visual. Tanda tersebut saling melengkapi dengan kombinasi penggunaan *logogram* dan *logotype* sudah dapat dikatakan mewakili dari identitas sanggar tari Puspitasari. Ciri khas yang ditampilkan pada logo tersebut mewakili dari bentuk tubuh sang penari dan lambang kelopak bunga mewakili dari nama sanggar tari tersebut yaitu sanggar tari Puspitasari.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Kartika, D. S., & Perwira, N. G. (2004). *Pengantar estetika*. Rekayasa Sains.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi.
- Rustan, S. (2013). *Mendesain logo*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, A. (2005). *Metodologi penelitian budaya rupa (desain, arsitektur, seni rupa dan kriya)*. Erlangga.
- Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Jelasutra.
- Tinarbuko, S. (2017). *Membaca Tanda dan Makna Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit BP ISI Yogyakarta.

# ANALISIS TANDA DAN MAKNA PADA DESAIN LOGO SANGGAR TARI PUSPITASARI

## ORIGINALITY REPORT

**20%**  
SIMILARITY INDEX

**18%**  
INTERNET SOURCES

**8%**  
PUBLICATIONS

**10%**  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

**1** [123dok.com](http://123dok.com) 1 %  
Internet Source

**2** [kroniksastradanbudaya.blogspot.com](http://kroniksastradanbudaya.blogspot.com) 1 %  
Internet Source

**3** [adoc.pub](http://adoc.pub) 1 %  
Internet Source

**4** [repository.usahidsolo.ac.id](http://repository.usahidsolo.ac.id) 1 %  
Internet Source

**5** Ade Nawawi, Conelis Deda. "IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PROGRAM BERAS SEJAHTERA (RASTRA) DI WILAYAH DESA MULYASARI KECAMATAN PAMANUKAN KABUPATEN SUBANG", *The World of Public Administration Journal*, 2020 1 %  
Publication

**6** [analisaunsurposterjiffest07.blogspot.com](http://analisaunsurposterjiffest07.blogspot.com) 1 %  
Internet Source

**7** [ejournal.upnvj.ac.id](http://ejournal.upnvj.ac.id) 1 %  
Internet Source

8	<a href="http://pkm.uika-bogor.ac.id">pkm.uika-bogor.ac.id</a> Internet Source	1 %
9	<a href="http://repository.isi-ska.ac.id">repository.isi-ska.ac.id</a> Internet Source	1 %
10	<a href="http://sir.stikom.edu">sir.stikom.edu</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://adoc.tips">adoc.tips</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://repository.unisba.ac.id">repository.unisba.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://anyflip.com">anyflip.com</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://mandala991.wordpress.com">mandala991.wordpress.com</a> Internet Source	1 %
16	Nurlinda, First Wanita, Mashud. "Perancangan Sistem Informasi Keuangan Sekolah Dengan Menggunakan Metode Global Extreme Programming (Studi Kasus : SMA AL IHSAN)", Journal of Information System,Graphics, Hospitality and Technology, 2021 Publication	1 %
17	<a href="http://gestalt.upnjatim.ac.id">gestalt.upnjatim.ac.id</a> Internet Source	1 %

18	<a href="https://repository.isi-padangpanjang.ac.id">repository.isi-padangpanjang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas PGRI Semarang Student Paper	<1 %
20	Submitted to President University Student Paper	<1 %
21	<a href="https://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
22	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	<1 %
23	<a href="https://repository.dinamika.ac.id">repository.dinamika.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	Susi Handayani. "Analisis Makna Konotasi Pada Karya Desain Komunikasi Visual", Jurnal SASAK : Desain Visual dan Komunikasi, 2021 Publication	<1 %
25	<a href="https://lib.ui.ac.id">lib.ui.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="https://publikasi.mercubuana.ac.id">publikasi.mercubuana.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="https://repository.uinjkt.ac.id">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="https://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %

29	<a href="http://jimfeb.ub.ac.id">jimfeb.ub.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	Monica Revias Purwa Kusuma, Aji Susanto Anom Purnomo. "Mitos Wanita Pada Desain Kemasan Sabun Pembersih Kewanitaan", <i>AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual</i> , 2020 Publication	<1 %
31	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
32	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://jurnal.ustjogja.ac.id">jurnal.ustjogja.ac.id</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://conference.binadarma.ac.id">conference.binadarma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
35	<a href="http://dokumen.tech">dokumen.tech</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<1 %

39 Muhammad Ramdan, Suanti Tunggal, Ken Amasita Saadjad. "PENGARUH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL AMIR TAMOREKA CENTER (ATC) TERHADAP CITRA POSITIF KANDIDAT PADA PEMILIHAN KEPALA DAERAH TAHUN 2020 KABUPATEN BANGGAI", KINESIK, 2022  
Publication

---

40 [eprints.walisongo.ac.id](http://eprints.walisongo.ac.id)  
Internet Source

---

41 [journal.unbara.ac.id](http://journal.unbara.ac.id)  
Internet Source

---

42 [ojs.unm.ac.id](http://ojs.unm.ac.id)  
Internet Source

---

43 [repository.iainpurwokerto.ac.id](http://repository.iainpurwokerto.ac.id)  
Internet Source

---

44 [www.sangdes.com](http://www.sangdes.com)  
Internet Source

---

45 [eprints.ums.ac.id](http://eprints.ums.ac.id)  
Internet Source

---

46 [garuda.kemdikbud.go.id](http://garuda.kemdikbud.go.id)  
Internet Source

---

47 [id.123dok.com](http://id.123dok.com)  
Internet Source

---

48 [pt.scribd.com](http://pt.scribd.com)



Internet Source

<1 %

49

[repository.radenintan.ac.id](https://repository.radenintan.ac.id)

Internet Source

<1 %

50

[stapiindonesia.wordpress.com](https://stapiindonesia.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

51

[www.utupub.fi](http://www.utupub.fi)

Internet Source

<1 %

52

[www.webology.org](http://www.webology.org)

Internet Source

<1 %

53

A A A Wulandari, S B Yogita, P M Simanjuntak.  
"The Application of Balinese Tri Hita Karana  
and Tri Loka Concept in Children's Creativity  
Hub in Kuta, Bali", IOP Conference Series:  
Earth and Environmental Science, 2021

Publication

<1 %

54

[doku.pub](https://doku.pub)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

# ANALISIS TANDA DAN MAKNA PADA DESAIN LOGO SANGGAR TARI PUSPITASARI

---

## GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---