

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia tidak bisa lepas dari simbol pada kehidupan sehari – harinya, khususnya dalam suatu organisasi. Fungsi pembentukan simbol ini adalah suatu di antara kegiatan - kegiatan dasar manusia, seperti makan, melihat, dan bergerak. Proses fundamental dari pemikiran, dan berlangsung setiap waktu (Mulyana dan Rakhmat, ed., 1996:96) dalam (Sobur, 2016, p. 154). Simbol (symbol) berasal dari kata Yunani “sym-ballein” yang berarti melemparkan bersama suatu (benda, perbuatan) dikaitkan dengan suatu ide (Hartoko & Rahmanto, 1998:133) dalam (Sobur, 2016, p. 155). Dalam “bahasa” komunikasi, simbol seringkali diistilahkan sebagai lambang. Simbol atau lambang adalah suatu yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu lainnya, berdasarkan kesepakatan kelompok orang. Lambang meliputi kata – kata (pesan verbal), perilaku nonverbal, dan objek yang maknanya disepakati bersama, misalnya memasang bendera di halaman rumah untuk menyatakan penghormatan atau kecintaan kepada negara.

Logo atau tanda gambar merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi (Kusrianto, 2007, p. 232). Logo di ibaratkan sebuah pakaian, identitas seseorang dapat dilihat dari unsur pakaian yang dikenakannya. Logo adalah elemen grafis yang melambangkan organisasi, produk, atau layanan, dan logo adalah jenis huruf yang menggambarkan nama organisasi, produk, atau layanan. Logo harus mewakili organisasi, mencerminkan citra dan strategi pemosisian yang diinginkan

Logo juga sering kali dipergunakan untuk membangun spirit serta internal di antara komponen yang ada dalam perusahaan tersebut. Sebuah logo yang baik dan berhasil akan dapat menimbulkan sugesti yang kuat, membangun kepercayaan, rasa memiliki, dan menjaga citra perusahaan pemilik logo.

Identitas merupakan suatu hal yang tidak boleh dihilangkan di dalam kehidupan manusia. Identitas adalah sebuah elemen yang mencerminkan jati diri. Identitas adalah hal utama bagi manusia ketika ingin berinteraksi dengan lainnya. Ketika manusia melakukan sebuah kebaikan

maka semua orang melihatnya sebagai pribadi yang baik, begitu pula sebaliknya jika manusia melakukan tindakan yang buruk maka orang tersebut dicap sebagai pribadi yang buruk.

Hal ini juga berlaku pada sebuah organisasi maupun perusahaan. Organisasi untuk mencapai tujuannya membutuhkan sebuah identitas. Tanpa adanya identitas maka tidak akan terbentuknya organisasi, dengan tujuan yang sama. Organisasi tidak bisa berkembang tanpa adanya identitas yang membuat orang tertarik untuk ikut bergabung ke organisasi tersebut.



Gambar 1. 1 Nippon Bunka Bu

Nippon Bunka Bu adalah sebuah Unit Kegiatan Mahasiswa yang bergerak dibidang budaya khususnya budaya Jepang. Saat ini Nippon Bunka Bu memiliki anggota sekitar 500 mahasiswa yang mengikuti UKM tersebut, bahkan Nippon Bunka Bu sudah cukup terkenal di media lokal Jawa Barat seperti pada gambar 1.2.



Gambar 1. 2 TribunJabar memperkenalkan Nippon Bunka Bu

(Sumber: <https://jabar.tribunnews.com/2018/04/14/berkenalan-dengan-nippon-bunka-bu-ukm-kebudayaan-jepang-dari-tel-u-yang-anggotanya-bejibun> )

Nippon Bunka Bu juga menjadi wadah untuk mahasiswa lebih berkarya dan berekspresi dengan budaya Jepang. Nippon Bunka Bu berdiri kokoh karena mempunyai berbagai divisi yang membuat Nippon Bunka Bu tetap ada untuk mengasah kemampuan pada setiap anggotanya. Tujuan diciptakan Nippon Bunka Bu adalah untuk menyatukan hobby dan minat terhadap budaya Jepang seperti tarian Jepang, animasi, musik, Bahasa, dan sebagainya.



*Gambar 1. 3* Logo dari divisi Nippon Bunka Bu

(Sumber: Property Design Nihon Bunka-Bu 2016)

Nippon Bunka Bu memiliki tujuh divisi didalamnya yaitu:

- a. Daruma : Divisi Bahasa dan kebudayaan
- b. Chameleon : Divisi kostum kreatif atau cosplay
- c. DnA (Design and Art) : Divisi desain dan seni gambar
- d. Honnoukai : Divisi music modern Jepang
- e. Mochi Anima : Divisi Pembuatan Animasi
- f. TnT (Toys and Trade) : Divisi permainan kartu, figure, dan game analog
- g. Vocality : Divisi Musik elektronik dan 3D animasi Vocaloid seperti Hatsune Miku



*Gambar 1. 4 Nihon No Matsuri (festival Jepang)*

(Sumber: Property Design Nihon Bunka-Bu 2016)

Nippon Bunka Bu memiliki event tahunan yang diselenggarakan di Telkom university, event ini bernama Nihon no matsuri (festival Jepang). Nihon no Matsuri adalah event Jepang yang cukup terkenal di festival Jepang lainnya yang diadakan 1 tahun sekali yang dapat menarik ribuan pengunjung tiap tahunnya. Dengan menampilkan bintang tamu yang menarik dan berbagai perlombaan, Nihon No Matsuri juga menampilkan penampilan dari setiap divisi yang ada di Nippon Bunka Bu.

Masing-masing divisi menampilkan kegiatannya masing-masing seperti cosplay yang dibawa oleh Chameleon, pertunjukan figure dan game card dipegang oleh TnT, Daruma sebagai pengisi acara tarian tradisional, DnA sebagai pertunjukan karya seni desain, Mochii Anima yang menampilkan tayangan animasi buatan mahasiswa, Vocality yang memegang music elektronik hatsune miku, Honnokai yang mengisi dibagian Musik dan bintang tamu pada acara dan masih banyak lagi kegiatan yang menarik untuk di ikuti dikegiatan ini.

Penulis memilih divisi daruma dikarenakan daruma divisi yang unik dibandingkan yang lain, daruma divisi satu-satunya yang membahas budaya Jepang tradisional maupun modern dibandingkan dengan divisi lainnya yang berfokus ke seni dan musik. Daruma adalah salah satu dari divisi *Nippon Bunka Bu* yang membahas pendidikan dan kebudayaan modern dan tradisional Jepang. Daruma terbentuk oleh salah satu organisasi mahasiswa yaitu *Japan Genki* yang sekarang bergabung dengan tiga organisasi mahasiswa lainnya yaitu *Houkiboshi* dari IM Telkom, *Kyokai* dari STISI Telkom dan *kyuuden* dari Politeknik Telkom yang sama membahas dan menyukai kebudayaan Jepang, setelah bergabungnya empat orgenisasi mahasiswa terbentuklah unit kegiatan mahasiswa *Nippon Bunka Bu*.



*Gambar 1. 5 Logo Divisi Daruma*

(Sumber: Property Design Daruma 2016)

Divisi daruma terbentuk pada tahun 2013-2014, dan dikoordinator oleh Bryan Dandy pada periode 2013-2014. Pada saat ini daruma memiliki anggota 60 dan 8 anggota staff di daruma. Daruma memiliki induk organisasi yaitu Nippon Bunka Bu yang memiliki tujuh divisi didalamnya termasuk divisi daruma. Daruma adalah divisi satu-satunya mengajarkan pemahaman kebudayaan tradisional maupun modern negara Jepang, daruma mempelajari Bahasa dan keseharian masyarakat Jepang, selain itu daruma mengajarkan menulis Shuji/Shodo (tulisan kaligrafi Jepang), tarian tradisional Jepang, hingga permainan tradisional Jepang. Tujuan dari terbentuknya divisi ini untuk memperdalam dan mempelajari kebudayaan dari negara Jepang. (<https://www.facebook.com/pg/DarumaNBB/about/>)

Daruma pernah mendapatkan juara pada contest japansuki pada tahun 2017 di bidang Shuuji/kaligrafi Jepang dan mendapatkan juara 3. Daruma juga pernah berkolaborasi dengan event internal maupun eksternal Telkom dengan perform tarian Jepang maupun tarian modern. Daruma juga memiliki media sosial Facebook (<https://www.facebook.com/DarumaNBB/>), Official Line, dan Instagram (<https://www.instagram.com/daruma.nbb/>) untuk berbagi kegiatan yang dilakukan di daruma.



Gambar 1. 6 Daruma memenangkan lomba Shodo 2016

(Sumber: Property Design Daruma 2016)

Logo divisi daruma ini terlihat unik dari divisi lainnya. Boneka daruma yang ada di elemen logo divisi daruma memiliki sejarah dan asal usul sejarahnya. Dikutip dari [akibanation.com](http://akibanation.com) boneka daruma berasal dari kuil daruma yang dibangun oleh pendeta Shinetsu pada tahun 1697 dan terletak pada Kota Takasaki di prefektur Gunma. Awal diciptakannya untuk memberikan keberuntungan dan rezeki bagi masyarakat. Boneka yang berasal dari cerita bodhidarma yang bermeditasi sembilan tahun lamanya. Boneka daruma sering sekali digunakan oleh masyarakat Jepang maupun masyarakat agama Buddha sebagai jimat agar diberi keberuntungan dan rezeki yang melimpah.

Elemen yang menarik lainnya pada logo divisi daruma adalah tulisan kanji yang menutupi satu wajah boneka. Tulisan kanji yang digambarkan tepat menutupi wajah boneka daruma adalah tulisan Shuji/Shodo atau kaligrafi Jepang. Kaligrafi Jepang memiliki ciri khas garis yang kaku dan cenderung tebal karena untuk mengekspresikan makna yang terkandung pada penulisannya. Tebal dan kaku juga mempengaruhi makna pada setiap kata yang dituliskan. *Shuji* atau *Shodo* adalah seni menulis huruf diatas kertas dengan menggunakan kuas dan tinta, *Shuji* atau *Shodo* berasal dari negara China 3500 tahun yang lalu, pada awalnya mereka menulis menggunakan media tulang hewan, batu, cangkang kura-kura sebagai medianya, tulisan ini digunakan sebagai administasi formal, atau pun prediksi yang diberikan kepada dewa (Sato, 2013, p. 11).

Elemen yang menonjol pada logo divisi daruma lainnya yaitu bendera Jepang. Bendera Jepang pada logo divisi daruma terbentuk dari pergabungan boneka daruma yang berwarna merah dengan latar belakang yang berwarna putih yang membentuk seperti bendera Jepang. Bendera Jepang yang digunakan yaitu bendera *Nisho-ki/Hinomaru* bendera berwarna putih dan memiliki warna merah lambayung berbentuk lingkaran ditengahnya.

Logo divisi daruma diteliti dengan metode analisis semiotika. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda – tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah–tengah manusia dan bersama–sama manusia. Semiotika tidak hanya sekedar mempelajari simbol dan tanda berupa gambar visual, namun juga mengungkap makna yang tersirat dari berbagai hal yang memiliki untuk dapat dimaknai. Peneliti menggunakan model Roland Barthes agar lebih fokus pada tingkatan penandaan yaitu tingkatan penandaan denotasi dan konotasi serta mitos yang mempermudah mengungkap berbagai makna.

Semiotika Roland Barthes, menggunakan konotasi dan denotasi serta mitos sebagai perangkat analisisnya. Uraian dan penjelasan di atas melatarbelakangi peneliti untuk mengangkat semiotika “Analisis semiotika Roland Barthes tentang logo divisi Daruma pada unit kegiatan mahasiswa Nippon bunka bu” sebagai topik penelitian.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Peneliti perlu membatasi masalah yang diangkat. Diantara lain:

- a. Bagaimana makna denotasi dari logo divisi Daruma pada unit kegiatan mahasiswa Nippon Bunka Bu?
- b. Bagaimana makna konotasi dari logo divisi Daruma pada unit kegiatan mahasiswa Nippon Bunka Bu?
- c. Bagaimana makna mitos dari logo divisi Daruma pada unit kegiatan mahasiswa Nippon Bunka Bu?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Peneliti memiliki tujuan ada penelitian ini diantaranya:

- a. Untuk menjelaskan makna denotasi dari logo divisi Daruma pada unit kegiatan mahasiswa Nippon Bunka Bu

- b. Untuk menjelaskan makna konotasi dari logo divisi Daruma pada unit kegiatan mahasiswa Nippon Bunka Bu.
- c. Untuk menjelaskan makna mitos dari logo divisi Daruma pada unit kegiatan mahasiswa Nippon Bunka Bu.

#### **1.4 Manfaat penelitian**

Manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini diambil dari dua aspek, yaitu aspek teoritis dan aspek praktis

- a. Secara teoritis, Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan penelitian ilmu komunikasi khususnya mengenai pemaknaan dari Sebuah Logo.
- b. Secara praktis, penelitian ini memberikan pengetahuan Khususnya kepada anggota divisi daruma maupun anggota Nippon Bunka Bu makna yang terkandung dari logo maupun simbol pada suatu logo di organisasi.

### 1.5 Waktu Penelitian

Sebelum melakukan penelitian. Waktu penelitian dibuat agar peneliti menunjukkan proses pengerjaan dalam menjalankan penelitian. Serta dapat melakukan management waktu

Peneliti melaksanakan penelitian lokasi sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Januari	February	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November
1	Pencarian tema dan pra-riset Penelitian	█										
2	Meyusun Bab I, II, III		█									
3	Desk Evaluation			█								
4	Menyusun Bab IV, V				█	█	█	█	█	█	█	
5	Sidang Skripsi										█	