

**ANALISIS SEMIOTIKA PADA BENTUK LOGO
BATMAN TAHUN 1966**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh

**TIARA ZARISMARTHA
18027085/2018**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

ANALISIS SEMIOTIKA PADA BENTUK LOGO

BATMAN TAHUN 1966

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Desain*



Oleh

TIARA ZARISMARTHA

18027085/2018

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

PERSETUJUAN SKRIPSI

**ANALISIS SEMIOTIKA PADA BENTUK
LOGO BATMAN TAHUN 1966**

Nama : Tiara Zarismartha
NIM : 18027085
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

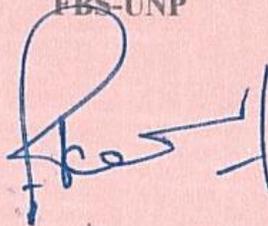
Padang, 10 Juli 2023

**Disetujui oleh,
Pembimbing**



San Ahdi.S.Sn..M.Ds.
NIP. 19791216.200812.1.004

**Mengetahui,
Kepala Departemen Seni Rupa
FBS-UNP**



Eliya Febriveni.S.Pd..M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

PENGESAHAN

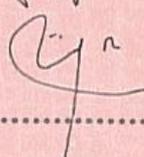
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Desain Komunikasi Visual Departemen Seni Rupa Fakultas
Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

**ANALISIS SEMIOTIKA PADA BENTUK
LOGO BATMAN TAHUN 1966**

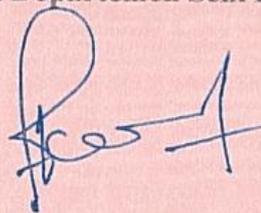
Nama : Tiara Zarismartha
NIM : 18027085
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 15 Agustus 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>SanAldi.S.Sn.,M.Ds.</u> NIP. 19791216.200812.1.004	
2. Penguji 1	: <u>Dr.Jupriani.M.Sn.</u> NIP. 19631008.199003.2.003	
3. Penguji 2	: <u>DwiMutiaSari.S.Ds.,M.Ds.</u> NIP. 19861023.201903.2.006	

Mengetahui,
Kepala Departemen Seni Rupa



ElivaFebriyeni.S.Pd.,M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/~~Karya Akhir~~ dengan judul

Analisis Semiotika Pada Bentuk Logo Batman Tahun 1966

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 10 Agustus 2023

Saya yang menyatakan,



TIARA ZARISMARTHA

NIM. 19027085

ANALISIS SEMIOTIKA PADA BENTUK LOGO BATMAN TAHUN 1966

Tiara Zarismartha¹, San Ahdi²

Progam Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
E-mail : *tiarazarismartha@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna dari logo film Batman tahun 1966 sejauh mana logo tersebut terhubung dengan film dan karakter Batman sehingga dari logo film tersebut dapat menggambarkan secara garis besar film dan karakter Batman. Batman merupakan tokoh superhero yang terkenal dan digemari oleh banyak orang dari berbagai kalangan, karakter Batman yang menarik karena tidak memiliki kekuatan super seperti superhero lainnya. Selain karakter tokoh Batman memiliki logo yang mencolok dan menjadi identitas bagi Batman. Pada tahun 1966 Batman mengeluarkan series film dengan logo yang terkesan dekoratif dimana pada tahun itu gaya *Pop Art* berkembang dengan pesat. Setiap logo merupakan identitas yang divisualisasikan yang tentu memiliki sebuah makna, dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan analisis semiotika dari Roland Barthes untuk mengetahui makna logo tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa logo memiliki peran penting sebagai gambaran film dan karakter Batman pada dengan pengaruh gaya Pop Art dengan mencolok, dekoratif dan ekspresif dengan tulisan pada logo Batman dengan menyerupai kostum Batman, siluet kelelawar yang dikaitkan dengan malam hari, warna hitam dengan ketegasan dan kegelapan, warna kuning dengan kegembiraan, kebijaksanaan dan pengaruh gaya Pop Art yang bersifat cerah dan nyeleneh sehingga mudah di ingat dan logo Batman tersebut dapat mewakili Karakter serta film Batman tahun 1966.

Kata Kunci : batman, logo, pop art, roland barthes, semiotika

¹ Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

ANALISIS SEMIOTIKA PADA BENTUK LOGO BATMAN TAHUN 1966

Tiara Zarismartha¹, San Ahdi²

Visual Communication Design Program

Art Department, Faculty of Language and Art, Padang State University

E-mail : tiarazarismartha@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out the meaning of the 1966 Batman film logo to what extent it is connected to the film and Batman characters so that the film's logo can broadly describe Batman's films and characters. Batman is a well-known superhero character and is popular with many people from all walks of life, an attractive Batman character for not having superpowers like other superheroes. In addition to the character Batman has a striking logo and is an identity for Batman. In 1966 Batman released a series of films with decorative-looking logos in which the Pop Art style developed rapidly. Each logo is a visualized identity that certainly has a meaning, using Roland Barthes' qualitative method and semiotic analysis approach to understand the meaning of the logo. Based on research results it can be inferred that the logo has an important role as a picture of Batman's films and characters on with the influence of Pop Art's style by striking, decorative and expressive with the inscription on the Batman logo resembling Batman's costume, a bat silhouette attributed to the night. The color is black with firmness and darkness, yellow with the excitement, wisdom and influence of the bright and bizarre Pop Art style so that it is easy to remember and the Batman logo can represent Batman's character and film of 1966.

Keywords: batman, logo, pop art, roland barthes, semiotika.

¹ *The student author of final work Visual Communication Design Program*

² *Mentor I, College teacher Faculty of Language and Art Padang State University*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam peneliti haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Analisis Semiotika Pada Bentuk Logo Batman Tahun 1966”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bimbingan dan motivasi beberapa pihak. Oleh sebab itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Eliya Febriyeni, S.Pd., M.Sn., selaku kepala Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds. selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual
3. Bapak San Ahdi, S.Sn., M.Ds. selaku pembimbing skripsi, yang telah membimbing dan meluangkan waktunya selama penulisan skripsi berlangsung.
4. Bapak Eko Purnomo, S.Ds., M.Sn. selaku pembimbing akademik.
5. Ibu Dr. Jupriani, M.Sn. selaku dosen penguji.
6. Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds. selaku dosen penguji.
7. Bapak dan Ibu dosen Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang yang telah membimbing selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi

ini. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan pembaca umumnya.

Padang, Agustus 2023
Penulis

Tiara Zarismartha
18027085

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam peneliti haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Analisis Semiotika Pada Bentuk Logo Batman tahun 1966”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari dukungan, bantuan dan motivasi dari orang-orang terdekat dan terpercaya. Skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan dengan sangat baik. Atas segala do'a, bantuan, semangat, dan arahan yang diberikan, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Kedua orangtua Ibu Rahmayana dan Bapak Zulkifli selaku bunda dan ayah tercinta sebagai *support system* yang selalu menginspirasi dan memberikan doa, juga sebagai *financial support* terbaik.
2. Adek yang disayang, yaitu Tatia Sephialazura yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi dengan cara selalu bertanya kapan selesai skripsi ini.
3. Teman-teman terbaik dan sahabat yang senantiasa memberi masukan, bantuan dan selalu direpotkan oleh penulis selama proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih kepada Zahra Salsabila, Salsabila Hamzah, Vela Juwita Safitri, Hafizatul Ismi, dan Titanium ninggrum

4. Semua pihak yang telah membantu perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi.
5. Last but not least, untuk Zhongli dan Ningguang sebagai support mental, hati dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.

Padang, Agustus 2023
Penulis

Tiara Zarismartha
18027085

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritik	6
1. Logo.....	6
2. Semiotika Rolan Barthes.....	16
3. Batman	21
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	32
B. Sumber Data.....	33
C. Prosedur Pengumpulan Data	34
D. Analisis Data	35
E. Pengecekan Keabsahan Data.....	36
F. Tahap-Tahap Penelitian	38
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Paparan Data dan Temuan Penelitian	40
B. Pembahasan.....	44

BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster & Logo Film Batman Tahun 1996.....	23
Gambar 2. Logo Batman series Tahun 1996.....	23
Gambar 3. Revolusi Logo Batman Dari Tahun 1966-2005	28

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Bagan Kerangka Konseptual	31
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Semiotika Roland Barthes.....	17
Tabel 2. Hasil Data Pengamatan Visual pada Logo Batman series 1966	40
Tabel 3. Analisis Pemaknaan Elemen Pertama Logo Batman 1966	45
Tabel 4. Analisis Pemaknaan Elemen Kedua Logo Batman 1966	47
Tabel 5. Analisis Pemaknaan Elemen Ketiga Logo Batman 1966.....	48
Tabel 6. Analisis Pemaknaan Elemen Keempat Logo Batman 1966	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Logo merupakan sebuah identitas atau sebagai tanda pengenal sebuah produk atau merek. Asal kata logo berasal dari bahasa Yunani, *logos* yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, akal budi. Pada awalnya yang lebih dulu populer adalah istilah *logotype*, bukan logo dalam Rustan (2017) logo juga menjadi sebuah visualisasi untuk menyampaikan makna dan pesan melalui tampilan logo itu sendiri. Selain itu logo juga harus divisualisasikan seimbang serta relevan sehingga mampu dijelaskan mengenai apa yang ditawarkan, atau makna apa yang ingin di sampaikan melalui logo tersebut. Maka dari itu tidak dapat dipungkiri bahwa kesan pertama suatu brand atau produk yang dilihat adalah dari visualisasinya.

Kriteria logo salah satu nya bersifat unik dan mudah di ingat yang dapat dipertahankan dalam jangka waktu yang lama, untuk itu logo terdiri dari berbagai macam unsur seperti warna, bentuk, siluet dan juga tipografi. Logo sangat berkaitan dengan semiotika. “ Semiotika adalah salah satu ilmu yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang. Yang menjadi dasar tentang semiotika adalah konsep tentang tanda, tidak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda tanda “ (Sobur, 2013, h 15).

Tahun 1939 karakter Batman muncul dalam komik *Detective Comic* #27 yang diterbitkan oleh DC Comic. Batman merupakan tokoh *superhero*

buatan dari artis Bob Kane dan Bill Finger. Batman dalam karakternya bernama asli Bruce Wayne, yang membuat karakter Batman dengan kekuatannya sendiri dan bersumpah melawan semua kejahatan dengan pengembangan diri serta teknologi yang dimiliki olehnya. Karakter Batman sendiri dibentuk sebagai detektif sehingga tidak memiliki kemampuan super seperti tokoh *superhero* pada umumnya. Dalam melawan musuh atau menyelesaikan kasusnya, Batman menggunakan kemampuan intelegensi, penggunaan teknologi canggih, kemampuan deduktif dan intimidasi serta dengan kekayaan yang melimpah, hal ini yang membuat Batman sangat disukai banyak orang, sehingga sampai saat ini Batman memiliki berbagai macam film, series, komik dan animasi yang cukup banyak.

Selain dari karakter Batman yang menarik, logo dari *superhero* Batman juga terkenal. Logo Batman adalah gambar dari siluet kelelawar, yang terlihat cocok dengan Batman karena kelelawar merupakan hewan yang beraktivitas di malam hari dan menyukai kegelapan dan kesunyian, hal ini sekaligus mewakili karakter dari Batman yang kemampuan utamanya adalah *superhero* detektif yang sering bergerak pada malam hari dan dalam kesunyian. Logo Batman yang dikenal saat ini biasanya terkesan gelap dan kelam. Logo tersebut digunakan pada kostum Batman selain itu juga terdapat di berbagai peralatan hingga kendaraan yang digunakan oleh Batman, dan yang paling terkenal adalah Batman *signal* yang merupakan lampu yang berbentuk siluet logo Batman yang diarahkan ke langit malam.

Pada series televisi Batman tahun 1966, logo Batman pada series ini memiliki visualisasi yang berbeda dengan logo Batman yang kita tau saat ini. Sekitar tahun 1960 hingga 1970 Era ini sangat dipengaruhi oleh gaya *Pop Art* yang populer di Eropa hingga Amerika. Pop art yang berasal dari kata populer art merupakan sebuah aliran seni yang memanfaatkan unsur-unsur visual yang abadi media massa yang umum seperti koran, majalah, iklan, televisi atau komik yang kemudian dirangkai atau di desain kembali. Dalam Damawi (2017) Pop art berkembang sebagai sebuah reaksi pelawanan terhadap seni abstrak dan pencintanya berasal dari golongan anak muda. Kultur pop menghipnotis semua orang terutama remaja diawal abad 20 dengan tujuan menghapus batas sosial seni saat itu dan reaksi perlawanan pada gaya Ekspresionisme yang ada saat itu. Hal ini membuat logo Batman pada series tahun 1966 terlihat lebih dekoratif dan futuristik dengan warna yang mencolok yaitu menggunakan warna cerah dan mencolok, berbanding terbalik dengan tokoh karakter Batman yang identik dengan kegelapan. Selain logo dalam series televisi ini banyak menggunakan warna mencolok dari kostum dan properti lain nya membuat series Batman tahun 1966 sangat berbeda dengan series atau film lain dari Batman.

Logo Batman yang di pengaruhi oleh gaya *Pop Art* ini tidak bertahan lama, karena pada series selanjutnya logo Batman sendiri berubah dengan mengambil dari karakter Batman sendiri sehingga meninggalkan gaya *Pop Art*. Untuk itu dengan ilmu semiotika dapat digunakan sebagai cara mengetahui makna pada logo Batman series film tahun 1966 yang

menggunakan gaya Pop Art. Penelitian ini lebih berfokus pada pemaknaan visual Logo Batman dengan dengan penggunaan gaya Pop Art dan apakah makna terhubung dengan karakter Batma pada film tahun 1966 dan tujuan dari gaya Pop Art dengan menggunakan teori semiotika oleh Roland Barthes.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah apakah makna pada logo film Batman tahun 1966 tersebut terhubung dan dapat tersampaikan makna nya dengan series film tahun 1966 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis makna dari logo film Batman tahun 1966 bagaimana logo tersebut terhubung dengan film dan karakter Batman pada tahun 1966 karena logo sendiri merupakan gambaran dari sesuatu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berdasarkan hal-hal yang dipaparkan adalah sebagai berikut :

- a. Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini menjadi sumbangan pemikiran dalam analisis semiotika serta dapat digunakan sebagai sumber informasi karna dari sebuah logo dapat menggambarkan apa yang diwakili dari logo tersebut sehingga mempermudah makna atau cerita dan membantu untuk penelitian selanjut nya terkait dengan pemaknaan logo, analisis semiotika dan gaya Pop Art yang dapat digunakan sebagai sumber informasi.

- b. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menjadi wadah pengetahuan baru bagi pembaca dan pengetahuan untuk mempelajari makna logo melalui analisis semiotika bahwa logo sangat berpengaruh dalam sebuah karya atau produk.
- c. Secara akademis, dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian yang akan datang dalam konteks permasalahan yang terkait dengan analisis semiotika logo dalam bidang Pendidikan terkhusus nya desain komunikasi visual.