
KAJIAN SEMIOTIKA LOGO STMIK BUMIGORA MATARAM

Raden Fanny Printi Ardi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Bumigora Mataram
fanny.dlj@gmail.com

Abstrak

Kajian dalam jurnal ini untuk mengetahui makna yang terkandung dalam logo STMIK BUMIGORA MATARAM dalam kajian semiotika. Semiotika adalah ilmu membaca tanda, baik berupa tanda verbal ataupun visual. Logo merupakan representasi visual sebuah lembaga profit, non-profit, atau bahkan sebuah lembaga pendidikan. Logo dipercaya untuk mewakili sebagai symbol yang kuat terhadap citra lembaga yang menggunakan. Untuk hal ini seringkali lembaga seringkali memperbaharui sebuah logo demi untuk bisa terus hadir di dalam masa yang terus berubah. Logo STMIK Bumigora Mataram meminjam beberapa tanda-tanda yang berkaitan dengan ranah keilmuan yang lembaga tersebut. Perancang grafis pada saat itu meminjam beberapa ikon, symbol dan indek sebagai elemen dalam sebuah logo. Sementara seperti yang diketahui teknologi dalam bidang informatika bergerak sangat cepat. Penggunaak tanda dimasa itu tentunya akan berbeda dengan dimasa sekarang ini. Hal ini kemudian yang memberikan makna baru terhadap logo STMIK Bumigora Mataram. Metode Kajian ini menggunakan pendekatan semiotika pierce. Diawali dengan mendefinisikan obyek analisis, mengumpulkan teks, menjelaskan teks, menafsirkan teks, menjelaskan kode kultural, membuat generalisasi, dan diakhiri dengan membuat kesimpulan. Ditemukan tanda berupa ikon, keyboard, ikon CPU, ikon mouse, ikon topi wisudawan. Tanda berupa symbol akademis, symbol teknologi. Elemen visual logo berupa ikon, indeks, simbo suda tidak lagi merepresentasikan lembaga dengan bidang keilmuan informatikan.

Keyword : *Logo, semiotika*

1. PENDAHULUAN

Corporate Identity adalah identitas “brand” perusahaan, terdiri dari identitas visual (nama, merk dagang, tipografi, warna dan sebagainya) dan identitas verbal (slogan, tagline, ucapan salam dan sebagainya). Tujuan dari Corporate Identity adalah sebagai identitas sebuah perusahaan profit, non profit, partai politik, departemen Negara, bahkan institusi pendidikan level perguruan tinggi. Menurut *American Marketing Association (AMA)*, Brand adalah nama, istilah, tanda, symbol, desain atau kombinasi dari semuanya. Tujuan brand adalah membangun differensiasi satu produk dengan produk sejenis lainnya.

Penggunaan Corporate identity sebagai brand sebuah institusi sudah sangat umum di gunakan oleh akademi, sekolah tinggi, institut, dan universitas negeri maupun swasta. Pada dasarnya brand adalah pesan atau symbol yang membedakan dan digunakan untuk mengidentifikasi satu produk atau jasa. Logo yang juga merupakan bagian dari brand memiliki peran penting untuk menyampaikan pesan atau symbol yang secara fisik dapat dilihat sebagai identitas sebuah perusahaan atau institusi pendidikan. Logo adalah lambang atau simbol khusus yang mewakili suatu perusahaan atau organisasi. Sebuah logo bisa berupa nama, lambang atau elemen grafis lain yang ditampilkan secara visual. Sebuah logo diciptakan sebagai identitas agar unik dan

mudah dibedakan dengan perusahaan kompetitor/pesaing.

STMIK Bumigora merupakan kampus dengan basis teknologi terbaik di wilayah kopertis wilayah VIII. Kampus ini memiliki jurusan S1 Teknik Informatika, S1 Desain Komunikasi Visual, D3 Teknik Informatika, dan D3 Manajemen Informatika. STMIK Bumigora memiliki Corporate Identity berupa logo sebagai identitas sebagai kampus yang berbasis IT. Di era perubahan Teknologi Informatika yang sangat pesat ini apakah logo sebagai identitas kampus TI masih layak digunakan?

II. METODOLOGI

Metode penelitian semiotika ini melalui beberapa tahap penelitian yang dapat dilihat secara umum :

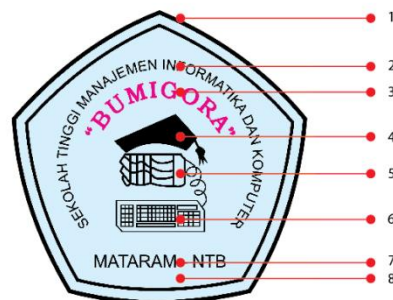
- a. Mendefinisikan Obyek Analisa
Tahap ini mendefinisikan obyek yang akan dianalisa, yang kemudian dikaitkan dengan hipotesa.
- b. Mengumpulkan Teks
Tahap ini penulis memutuskan citra apa yang ingin diamati pada obyek analisa dan kumpulan teks yang berkaitan dengan obyek dari sumber yang berbeda.
- c. Menjelaskan Teks
Tahap ini merupakan tahap analisa pertama yang dilakukan penulis terhadap teks yang dikumpulkan. Mencermati, mengidentifikasi semua unsur atau *seme- seme* citra.
- d. Menafsirkan Teks
Tahap ini penulis mendiskusikan makna dan implikasi masing-masing tanda secara terpisah, kemudian secara kolektif. Penulis menimbang makna konotasi dari teks signifikasi tersebut.
- e. Menjelaskan Kode-kode Kultural
Tahap ini menjelaskan kode kode kultural apa saja yang diutuhkan untuk memahami teks. Menjelaskan bagaimana citra-citra yang diperoleh dari pengetahuan kultural yang

membantu penulis menciptakan makna tertentu.

- f. Membuat Generalisasi
Tahap ini penulis memaparkan bagaimana teks yang dikaji menjadi bermakna.
- g. Membuat Kesimpulan.
Tahap ini penulis menegaskan atau menentang hipotesa yang ditawarkan sebelumnya dengan memperhatikan kode-kode dan konversi-konversi lain yang sebelumnya tidak diantisipasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Diawali dengan menginventarisir elemen visual maupun verbal dalam logo STMIK BUMIGORA MATARAM.



Gambar 1. Logo STMIK Bumigora

(1) Persegi Lima, (2) tipografi melingkar "Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer", (3) tipografi "BUMIGORA", (4) Topi Toga, (5) CPU (Central Processing Unit / Satuan Pusat Pengelola), (6) keyboard, (7) tipografi "MATARAM-NTB" (8) warna biru muda. Semua symbol yang terdapat pada logo STMIK Bumigora memiliki Ikon, Index dan simbolitas masing masing. Dan setiap symbol yang dihadirkan membawa arti tersendiri yang sesuai dengan nilai-nilai ideology yang terdapat pada Kampus ini. Makna dan arti tersebut juga memiliki implementasi masing-masing terhadap proses pendidikan dan pengajaran di STMIK Bumigora Mataram.

Persegi lima merupakan sebuah bidang geometri yang memiliki sudut berjumlah lima. Bidang ini sering digunakan dalam logo pada partai politik yang berkuasa di era orde baru sejak tahun 1973-1998. Dari kiri ke kanan, (1) Partai Persatuan Pembangunan, (2) Partai Golongan Karya, (3) Partai Demokrat Indonesia.



Gambar 2. Logo Partai di era orde baru. Segi lima dalam tiga logo partai besar diatas merupakan representasi jumlah sila yang terdapat pada pancasila, karena konsep pancasila dimana Pancasila digunakan sebagai asas satu-satunya.

Tipografi “Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Komputer” merupakan keterangan jenis sekolah tinggi yang ada pada logo. Tipografi dibuat melengkung dari kiri ke kanan. Tidak membentuk sebuah garis virtual lingkaran yang sempurna.

Tipografi “Bumigora” merupakan sebuah simbol kebanggaan yang dimiliki oleh para petani di Lombok. Bumi yang dalam bahasa Indonesia adalah bumi dan Gora yang artinya tanaman padi di lahan kering atau gaga rancah namun masyarakat Lombok menyebut gogo rancah. Bumi Gora merupakan nama lain dari Lombok.

Ikon topi toga yang dikenakan pada saat acara wisuda mahasiswa. Mahasiswa akan diwisuda pada saat mahasiswa tersebut telah selesai menempuh semua mata kuliah dan ujian akhir. Topi wisuda juga merupakan simbol akademik dan kaum intelektual. Karena topi wisuda hanya dikenakan oleh kalangan akademisi.

Ikon CPU (Central Processing Unit / Satuan Pusat Pengelola) dihadirkan sebagai simbol yang merepresentasikan teknologi yang menjadi basis pendidikan pada Sekolah tinggi ini. Karena CPU merupakan pusat pengelolaan komputer

agar dapat beroperasi secara normal. Tanpa adanya CPU komputer tidak bisa untuk dioperasikan dengan semestinya. Di era saat ini sudah ada teknologi yang lebih maju dalam dunia komputer, tidak menggunakan CPU sebagai perangkat fisik pusat pengelolaan data. Seperti komputer jinjing atau yang lebih dikenal dengan nama laptop.

Ikon Keyboard atau papan ketik. Keyboard merupakan perangkat wajib dalam sebuah satu kesatuan unit komputer. Perangkat ini berfungsi sebagai control pada saat membutuhkan sebuah teks dalam aplikasi komputer. Pada teknologi yang baru-baru ini sangat populer pada telepon genggam pintar dan komputer tablet perangkat ketik sudah tidak lagi menggunakan perangkat keras berupa keyboard.

Tipografi “MATARAM-NTB” merupakan keterangan lokasi dari pada sekolah tinggi tersebut beralamat yaitu di Jl. Ismail Marzuki, kecamatan Cakranegara Mataram. Mataram merupakan kota madya yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). Sedangkan sekolah tinggi ini tepat berada di pusat kota Mataram, yang secara pemerintahan merupakan ibukota dari provinsi NTB.

Warna Biru merupakan warna yang digunakan sebagai corporate color Sekolah tinggi ini. Biru merepresentasikan disimbolkan sebagai kesungguhan tekad untuk mencapai cita-cita. Biru juga mewakili warna langit yang kemudian di representasikan cita-cita setinggi langit.

Melalui Logo ini STMIK BUMIGORA MATARAM ingin menunjukkan jati dirinya sebagai sekolah tinggi TI yang mencetak tenaga ahli di bidang TI yang handal. Logo ini dengan jelas ingin menunjukkan sebagai sekolah tinggi berbasis Hi-Tech melalui ikon CPU dan ikon keyboard. Dua ikon perangkat komputer tersebut diambil sebagai simbol hi-tech pada era tahun berdirinya sekolah tinggi ini. Di era saat ini teknologi sudah sangat berkembang sangat pesat. Teknologi kabel yang kemudian diganti dengan

nirkabel, teknologi fisik yang kemudian digantikan dengan teknologi virtual, dan masih banyak lainnya.

Bentuk geometri persegi lima ini juga yang menjadikan ciri representasi ketaatan Sekolah Tinggi ini pada peraturan pemerintahan. Walaupun secara visual sangat mudah dikaitkan dengan logo-logo partai politik yang berkuasa pada zaman pemerintahan orde baru. Memang secara garis sejarah Sekolah tinggi ini sudah berdiri sejak jaman pemerintahan orde baru, jadi dapat dimaklumi akan memiliki kesamaan visual dengan logo-logo yang tercipta pada era yang sama.

Jenis tipografi yang digunakan merupakan jenis keluarga huruf serif, yang merepresentasikan sifat resmi, formal, dan legal. Jenis huruf serif sangat populer digunakan di era tahun 1990 sebagai font yang dinilai resmi. Namun menurut kajian tipografi huruf dalam keluarga huruf serif secara fungsional lebih cocok digunakan untuk kalimat baca. Dan pada saat ini di dunia TI yang hi-tech jenis keluarga huruf serif tidak banyak atau hampir langka digunakan dalam kebutuhan teknologi.

Elemen elemen visual yang digunakan dalam logo merupakan representasi identitas sekolah tinggi ini yang berbasis teknologi. Teknologi sangat erat dengan perubahan dan ke-kini-an. Perubahan teknologi sangat jauh berubah pada saat logo ini dibuat sampai saat ini. Pada era saat ini elemen visual seperti bentuk geometri segi lima, ikon CPU, ikon keyboard sudah tidak lagi relevan.

Keberadaan elemen visual ini membawa makna-makna tersendiri. Logo ini dengan mudah akan diidentifikasi sebagai lembaga yang berdiri di era orde baru. Sedangkan logo untuk lembaga pendidikan setara universitas dan sekolah tinggi yang berbasis teknologi di era saat ini tidak lagi menggunakan visual geometri segi lima. Dapat dilihat pada logo kampus ITB, ITS, dan Amikom Yogyakarta.



Gambar 3. Logo-logo Lembaga pendidikan berbasis teknologi

Sejatinya sebuah logo mampu bisa bertahan dengan perubahan waktu ataupun perubahan zaman. Identitas yang baik tidak akan lekang oleh waktu. Jadi sangat lah penting memiliki logo yang *everlasting* dan relevan dengan kondisi perkembangan teknologi saat ini.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan data-data dan kajian teks terhadap logo STMIK BUMIGORA telah dianalisa, maka peneliti mengambil kesimpulan dari penelitian secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab hipotesa pada rumusan masalah, apakah Logo STMIK Bumigora masih layak menjadi representasi identitas kampus IT yang mutakhir. Penelitian ini menggunakan analisa semiotika dari Charless Sanders Pierce. Beberapa Hasil penelitian diungkapkan dalam penjelasan sebagai berikut ;

- Visual geometri segi lima sebagai pembentuk utama logo STMIK BUMIGORA MATARAM sangat erat dengan logo partai politik pada era orde baru. Sementara partai politik tersebut menggunakan segi lima sebagai representasi pancasila sebagai basis partainya.
- Ikon CPU dan Ikon Keyboard sudah tidak lagi menjadi simbol dari kemutakhiran teknologi disaat ini.
- Komputer desktop yang coba ingin di hadirkan sebagai simbol teknologi pada logo STMIKBUIGORA MATARAM tidak bisa hadir secara utuh. Karena seluruh elemen komputer cpu, keyboard, monitor, mouse tidak

dihadirkan menjadi ikon didalam logo tersebut.

- d. Index dari logo STMIK BUMIGORA MATARAM adalah sekolah tinggi berbasis teknologi komputer desktop.

Dari beberapa point diatas kemudian penulis menyimpulkan bahwa Logo STMIK BUMIGORA sudah tidak lagi relevan merepresentasikan kampus teknologi yang mutakhir. Perlu di lakukan re-desain logo STMIK BUMIGORA Mataram yang baru. Agar lebih bisa mewakili Perguruan tinggi yang berbasis teknologi mutakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Budiman, Kris .2002. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Jala Sutra.
- [2] Pateda, Mansoer. 1987. *Sosiolinguistik*. Bandung:Ankasa. 2001. *Semanti Leksikal*. Edisi Kedua. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Rustan, Suriyanto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta. Gramedia.
- [4] Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta, Jalasutra
- [5] Zoest, Aart Van. 1991. *Fiksi dan Nonfiksi dalam Kajian Semiotika*. Penerjeman, Manoekmi Sardjoe; Penyunting, Apsanti Ds. Jakarta Intermedia