

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Analisis Semiotika Iklan Layanan Masyarakat Bermain *Games* di Handpone Versi Madulloh Pada Youtube. Iklan ini merupakan untuk membantu masyarakat, menarik perhatian masyarakat akan kondisi dan keadaan di sekitar mereka. Dan dapat menambah pengetahuannya, bertambah kesadaran dan sikapnya, serta berubah perilakunya agar mempunyai pandangan positif dari kehidupan lebih baik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui makna dari setiap simbol-simbol yang ditampilkan dalam iklan Layanan Masyarakat Bermain *Games* di Handphone Versi Masdulloh yang ditayangkan di YouTube. Pada penelitian ini makna yang diuraikan menjadi tiga makna sesuai dengan konsep Semiotikan Charles Sander Pierce yaitu representamen, objek dan interpretan. Selain untuk mengetahui makna yang terkandung dari simbo-simbol yang ditampilkan, pada penelitian ini juga ditujukan untuk mengetahui bagaimana konstruksi realitas soial yang coba dibangun melalui iklan tersebut.

Iklan ini menggunakan pendekatan metode kualitatif, dengan pendekatan teori yang digunakan adalah teori semiotika Charles Sanders Pierce. Penelitian kualitatif memungkinkan penelitian untuk dijelaskan secara terperinci dan detail dengan gaya tulisan naratif. Data dan fakta yang ditemukan selama penelitian dijelaskan secara deskriptif kedalam bentuk paragraf.

Berdasarkan hasil penelitian ini makna yang terkandung menunjukkan bahwa setiap simbol yang ditampilkan memiliki pemaknaan yang mengarah pada pesan sosial. Selain itu realitas sosial yang dibangun dalam iklan tersebut memiliki pengaruh sosial yang dapat merubah perilaku dan pandangan masyarakat. Makna yang tersirat dari iklan tersebut adalah mereka ingin menyampaikan bahwa pada saat ini posisi keadaan di masyarakat memang sudah banyak yang mengalami dampak buruk karna terpengaruhnya menggunakan handphone yang berlebih dan dapat menimbulkan dampak negatif pada diri kita maka dari itu kita sebagai masyarakat yang sudah mengenal teknologi harus menyikapi dengan bijak, dan juga pada saat menggunakan handphone atau bermain *games* harus baik dan benar menggunakannya.

Kata Kunci : Analisis Semiotika, Iklan Layanan Masyarakat, *Games*

ABSTRACT

This research is entitled Semiotic Analysis of Public Service Advertisement Playing Games on the Madulloh Version of Handpone on Youtube. This advertisement is to help the community, attracting people's attention about the conditions and circumstances around them. And can increase his knowledge, increase his awareness and attitude, and change his behavior in order to have a positive outlook from a better life.

The purpose of this study was to determine the meaning of each of the symbols displayed in the Play Community Service Games advertisement on the Masdulloh Mobile Version which was aired on YouTube. In this study the meanings are broken down into three meanings in accordance with the concept of Charles Sander Pierce's Semiotics: representamen, objects and interpretants. In addition to knowing the meaning contained in the symbols that are displayed, this research also aims to find out how social reality construction is trying to be built through the ad.

This ad uses a qualitative method approach, with the theoretical approach used is Charles Sanders Pierce's semiotics theory. Qualitative research allows research to be explained in detail and detail with narrative writing style. Data and facts found during the study are explained descriptively into paragraphs.

Based on the results of this study the meaning contained indicates that each symbol displayed has a meaning that leads to social messages. Besides the social reality that is built in the advertisement has a social influence that can change people's behavior and views. The meaning implied by the advertisement is that they want to convey that at this time the position of the situation in the community indeed has experienced many adverse effects because of being affected using excessive cellphones and can have a negative impact on us and therefore we as people who are familiar with technology must respond wisely, and also when using a cellphone or playing games must be good and right to use it.

Keywords : *Semiotic Analysis, Public Service Advertisement, Games*

RINGKESAN

Panalungtikan ieu judulna Analisis Semiotika Iklan Layanan Masyarakat Ulin Kaulinan dina Ponsel Versi Madulloh dina Youtube. Iklan ieu mangrupikeun ngabantosan komunitas, narik perhatian jalma ngeunaan kaayaan sareng kaayaan di sakurilingna. Sareng tiasa ningkatkeun pangaweruh, ningkatkeun kasadaran sareng sikepna, sareng ngarobih kalakuanana supados gaduh pandangan positif tina kahirupan anu langkung saé.

Tujuan tina kajian ieu nya éta pikeun nangtukeun unggal tiap simbol anu ditampilkeun dina iklan Layanan Masyarakat Ulin Kaulinan dina Ponsel Versi Masdulloh anu ditayangkeun dina YouTube. Dina ulikan ieu hartosna direcah jadi tilu hartos luyu sareng konsep Charles Sander Pierce's Semiotik: representamen, objék sareng interpretan. Salian terang uninga anu dikandung dina simbol anu ditingalikeun, ieu panalungtikan ogé tujuan pikeun milari kumaha konstruksi kanyataanana sosial nyoba diwangun liwat iklan.

Iklan ieu ngagunakeun pendekatan metode kualitatif, kalayan pendekatan teoritis anu dianggo nyaéta téori semiotika Charles Sanders Pierce. Panaliti kualitatif ngamungkinkeun panalungtikan dijelaskeun dina detil sareng detil kalayan gaya tulisan naratif. Data sareng fakta anu dipendakan dina pangajaran dijelaskeun sacara deskriptif kana paragraf.

Dumasar kana hasil panaliti ieu hartos anu dikandung nunjukkeun yén unggal simbol anu ditampilkeun ngagaduhan makna anu ngabalukarkeun pesen sosial. Salian éta kanyataan sosial anu diwangun dina iklan téh boga pangaruh sosial anu tiasa ngarobih paripolah sareng pandangan jalma. Maksud tersirat tina iklanna nyaéta aranjeunna hoyong nyebarkeun yén dina waktos ayeuna posisi kaayaan di masarakat memang parantos ngalaman seueur épék ngarugikeun kusabab dipangaruhan ku ngagunakeun sélél anu kaleuleuwihan sareng tiasa gaduh pangaruh négatip ka urang sareng ku kituna urang salaku jalma anu teu wawuh kana téknologi kedah ngarésponsikeun bijaksana, sareng ogé nalika nganggo ponsel atanapi maén kaulinan kedah saé sareng leres ngagunakeun éta.

Sanggem Konci : Analisis Semiotika, Iklan Layanan Masyarakat, Main