

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Pengertian OVO

OVO adalah sebuah aplikasi *mobile payment* dengan layanan pembayaran dan transaksi secara *online* (*OVO Cash*), yang tiap kali melakukan transaksi pembayaran melalui OVO akan berkesempatan untuk mengumpulkan poin. Secara umum, *OVO Cash* dapat digunakan untuk berbagai macam pembayaran yang telah bekerjasama dengan OVO menjadi lebih cepat. Sedangkan *OVO Points* adalah *loyalty rewards* atau keuntungan yang dapat ditukarkan dengan berbagai penawaran menarik bagi yang melakukan transaksi dengan menggunakan *OVO Cash* di seluruh pedagang rekanan OVO hingga ditukarkan kembali dengan transaksi di *merchant* rekanan OVO.

##### 4.1.1 Fitur OVO

###### A. Fitur Utama

1. Saldo maksimum/limit : Rp. 2.000.000,- (*Unverified*) / Rp. 5.000.000,- (*OVO Premier*)
2. Minimum jumlah *Top-Up* sebesar Rp. 10.000,-
3. Maksimum *Top-Up* per bulan sebesar Rp. 1.000.000,- (*OVO Club*) / Rp. 10.000.000,- (*OVO Premier*)
4. Masa berlaku: Tidak terbatas

###### B. Fitur Umum

1. Poin berlipat

Salah satu fitur utama dari OVO adalah dapat mengumpulkan poin dari setiap belanja yang dilakukan di *merchant* dengan tanda *OVO Zone*. Seperti telah disinggung sebelumnya, OVO tak hanya menawarkan media pembayaran, tapi juga menawarkan *loyalty rewards* yang dapat diperoleh setiap melakukan transaksi di berbagai *merchant* rekanan OVO.

## 2. Promo memikat

Fitur selanjutnya yaitu OVO menawarkan berbagai penawaran menarik bagi anggota OVO yang berbelanja di *merchant* rekanan OVO.

## 3. *Merchant* hebat di banyak tempat

Salah satu kelebihan OVO ialah bisa menggunakan OVO *Points* di berbagai *merchant* yang telah bekerjasama. OVO menawarkan kemudahan dalam bertransaksi serta pembayaran untuk segala kebutuhan di *merchant-merchant* yang telah tersebar di berbagai wilayah di Indonesia.

## 4. Pembayaran lebih cepat

Sama seperti media pembayaran *cashless* lainnya, OVO pun menawarkan pembayaran yang lebih cepat.

## 5. Atur keuangan dengan tepat

Dapat mengelola dan memonitor pengeluaran menggunakan OVO.

## C. Layanan Pembayaran OVO

Dengan menggunakan OVO, bisa melakukan berbagai transaksi pembayaran sambil mengumpulkan OVO *Points*. Jenis transaksi yang bisa dilakukan ialah:

1. Melakukan transaksi *online* ataupun *offline* di *merchant-merchant* yang bekerjasama dengan OVO.
2. Pembayaran parkir di tempat-tempat yang bekerjasama dengan OVO.
3. Pembelian pulsa telepon.
4. Pembayaran di layanan aplikasi GRAB.

## D. Cara Registrasi OVO

Untuk menggunakan layanan OVO, bisa melakukan langkah-langkah pendaftaran sebagai berikut:

1. Unduh dan pasang aplikasi OVO lewat *Google Play Store* di *Smartphone*.
2. Isi data pribadi seperti nama, nomor telepon, dan alamat *e-mail*.
3. Masukkan kode *OTP* lewat SMS dan *e-mail*.
4. Tunggu proses verifikasi dan pilih kode keamanan.
5. Akun OVO akan segera aktif.

#### E. Cara Cek Saldo OVO

Untuk melakukan pengecekan saldo OVO *Cash*, cukup masuk ke dalam aplikasi dan bisa langsung lihat di bagian kiri atas yang sudah tertera jumlah saldo OVO *Cash* yang ada sekarang.

#### F. Cara Isi Ulang (*Top-Up* Saldo)

Untuk melakukan isi ulang/*top-up* saldo OVO bisa melakukannya lewat beberapa cara sesuai dengan kebutuhan. Untuk pengisian saldo OVO memiliki jumlah minimum sebesar Rp. 10.000,- .

### 4.1.2 Perkembangan OVO

OVO sebagai aplikasi pembayaran mandiri yang didukung oleh Lippo *Group* dengan keuntungan yang luar biasa mampu memasuki seluruh anak perusahaan grup Lippo, termasuk *Mall* di seluruh Indonesia, seperti *e-commerce platform* MatahariMall, *Homegrown Chain Coffee Maxx Coffee*, beberapa *Bioskop*, *Department Store* dan lainnya.

Sebuah studi terbaru dari perusahaan riset digital, Snapcart, menunjukkan bahwa layanan pembayaran digital terkemuka di Indonesia yakni OVO, merupakan aplikasi dengan pengguna sehari-hari lebih memilihnya daripada aplikasi serupa berkat keunggulannya diantara pengecer, perusahaan transportasi, platform *e-commerce* dan layanan pembayaran tagihan,

Penelitian tersebut, yang melibatkan 1.800 responden di enam kota besar di Indonesia pada bulan Mei, menunjukkan bahwa 58% dari mereka menjawab OVO sebagai aplikasi pembayaran digital favorit mereka. Yang tertinggal jauh di belakang adalah dompet digital berbasis aplikasi lainnya seperti *Go-Pay* dari Go-

Jek Indonesia (23%), DANA dari Emtek *Group* dan *Ant Financial* (6%) dan LinkAja, aplikasi pemberi pinjaman yang dikendalikan negara (1%). Menggunakan uang elektronik dalam transaksi sehari-hari untuk transportasi, pengiriman makanan cepat saji dan belanja telah menjadi semakin populer di kalangan konsumen Indonesia. Mereka menikmati pengalaman transaksi karena lebih praktis, cepat, aman dan tidak rumit.

Sisanya 12% responden lebih menyukai layanan pembayaran tanpa uang tunai berbasis kartu yang dikeluarkan oleh bank, seperti Flazz dari Bank Central Asia, Brizzi dari Bank Rakyat Indonesia dan *E-money* dari Bank Mandiri.

Studi ini juga menemukan bahwa responden menggunakan uang elektronik paling sering untuk transaksi ritel (28%), pemesanan transportasi *online* (27%) dan memesan makanan secara *online* (20%). *E-money* juga biasa digunakan dalam transaksi *e-commerce* (15%) dan untuk pembayaran tagihan (7%).

Sementara uang digital mendapatkan popularitas awal untuk digunakan pada transportasi umum dan layanan perjalanan *online* yang diterima oleh pengecer di pusat perbelanjaan dan *mall* yang benar-benar mendorong pertumbuhannya ke atas. Studi Snapcart menunjukkan OVO memimpin dalam segmen transaksi ritel dengan 63% responden mengatakan mereka lebih suka OVO daripada layanan pembayaran digital lainnya untuk melakukan pembelian. *Go-Pay* tertinggal jauh di belakang (28%), diikuti oleh DANA (7%) dan LinkAja (1%).

Saat ini, OVO mengklaim layanan pembayarannya diterima di 500.000 pedagang, sementara *Go-Pay* mengatakan itu tersedia di 300.000 pedagang. LinkAja baru-baru ini mengklaim ketersediaannya di 130.000 pedagang, sementara DANA tersedia di lebih dari 13.000 pedagang.

OVO juga dominan dalam segmen layanan perjalanan *online* dan transaksi pengiriman makanan *online*, data Snapcart menunjukkan bahwa layanan dompet digital untuk Grab (untuk transportasi daring) dan *GrabFood* (untuk pengiriman makanan daring) digunakan oleh 71% responden. Sisanya, 29%, memilih untuk menggunakan *Go-Pay* untuk Go-Jek dan transaksi *Go-Food*. LinkAja, yang baru saja bergabung dengan platform Go-Jek, dan DANA tidak ikut andil di segmen transportasi dan layanan pengiriman makanan pada saat penelitian tersebut.

OVO juga muncul sebagai pemimpin di segmen pembayaran transaksi *e-commerce*. Data Snapcart menunjukkan 70% responden menggunakan OVO untuk pembayaran transaksi *e-commerce*, sementara 18% menggunakan Go-Pay dan 11% menggunakan DANA. OVO membuat kesepakatan dengan salah satu platform *e-commerce* terbesar di Indonesia, Tokopedia, pada Oktober tahun 2018 untuk menggantikan pembayaran digital miliknya, Tokocash, yang mengalami kesulitan dalam memenuhi persyaratan peraturan. OVO juga merupakan layanan pembayaran pilihan di *platform e-commerce* RupaRupa dan Sociolla. Sementara itu, Go-Pay diterima, antara lain di JD.id dan Sayurbox, sedangkan DANA dapat digunakan dengan Bukalapak.

Di segmen pembayaran tagihan, OVO kembali memimpin dengan tingkat penggunaan tertinggi. Studi Snapcart menunjukkan 67% responden menggunakan OVO untuk membayar listrik, air, asuransi, pajak, dan tagihan reguler lainnya. Go-Pay lagi tertinggal jauh di belakang (22%), diikuti oleh DANA (10%) dan LinkAja (2%) (JAKARTA GLOBE, 2019).

Jika dilihat alur perkembangannya, terobosan besar pertama untuk OVO adalah kemitraan mereka dengan Grab, dengan *rebranding* dari GrabPay sebagai "GrabPay, powered by OVO". Dengan OVO menjadi *e-wallet* resmi untuk Grab, akhirnya berhasil menjadi bagian dari transaksi penting harian dari banyak orang yaitu transportasi. Integrasi ini diikuti dengan kampanye yang lebih agresif di toko-toko eceran dan batu bata, dengan cara yang mirip dengan Go-Pay yaitu dengan adanya *Cashback*, diskon, dan *voucher*.

Terobosan kedua adalah kemitraan baru mereka dengan Tokopedia, salah satu platform belanja *online* terdepan di Indonesia dan salah satu dari 4 *Unicorn* Indonesia. Tokopedia memutuskan untuk membuang dompet pembayaran mereka sendiri, untuk alasan yang sama dari Grab, dan mengintegrasikan OVO di platform mereka untuk menjadikannya platform pembayaran mereka. Dengan kemitraan baru ini, OVO membuat pergeseran radikal ke posisi baru yaitu mereka tidak lagi menjadi dompet *mobile* tetapi menjadi aplikasi pembayaran di jantung ekosistem termasuk belanja *online*, jasa transportasi panggilan *online*, jasa pengiriman makanan, dan beberapa ritel bangunan terbesar dan perusahaan dengan nama yang menonjol di Indonesia. Posisi ini memungkinkan OVO untuk menyusul

ketertinggalan *Go-Pay* di dua area yang berbeda yaitu *branding* dan penggunaan. Dalam hal *branding*, memiliki logo OVO di Grab dan Tokopedia bernilai besar ‘\$’ untuk setiap merek, karena memberikan visibilitas dan kepercayaan yang luar biasa. Untuk penggunaan, OVO sekarang hanya aplikasi *default* untuk dua platform terbesar di Indonesia.

Dalam siaran pers baru-baru ini, OVO mengaku memimpin dalam perlombaan penyedia aplikasi non-tunai (*cashless*) di Indonesia. Setiap informasi dalam siaran pers seperti yang diketahui selalu menambahkan sedikit bumbu-bumbu informasi, tetapi klaim ini pun bukan tidak berdasar dimana OVO mengklaim sebanyak 60.000.000 pengguna (karena kemitraannya dengan Grab) dan sekarang menambahkan Tokopedia sebanyak 80.000.000 pengguna aktif ke Total pengguna OVO karena OVO adalah pembayaran *default* aplikasi mereka (Lamloum, 2018).

## 4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 4.2.1 Identifikasi dan Klasifikasi Tanda

Identifikasi dan klasifikasi tanda dalam penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi jenis-jenis tanda berdasarkan hubungan objek dengan tanda yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce.

Pada video iklan OVO versi ‘Oma Makin Sakti’ dapat diidentifikasi dan diklasifikasikan beberapa jenis tanda dalam struktur gambar dari berbagai segmen sebagai unit analisa yang diteliti. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.

**Gambar 4.1**

*Scene 1*



*Scene 2*



**Tabel 4.1**Identifikasi Tanda Peirce pada *scene 1 & 2*

Jenis Tanda	Penjelasan	Unit Analisa
<i>Icon</i>	(tanda berhubungan dengan objek karena adanya kesamaan, contoh: foto, peta)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bang Oma</li> <li>• Kuda</li> <li>• Mbok Darmi</li> <li>• Warung</li> <li>• Gitar</li> <li>• Gambar latar belakang</li> </ul>
Indeks	(adanya kedekatan eksistensi antara tanda dengan objek atau adanya hubungan sebab-akibat, contoh: tiang penunjuk jalan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pakaian Mbok Darmi dan aksesorisnya</li> <li>• Pakaian Bang Oma dan aksesorisnya</li> <li>• Arah pandang Bang Oma dan Mbok Darmi</li> <li>• Gitar Bang Oma dan warnanya</li> <li>• Gambar latar belakang</li> </ul>
<i>Symbol</i>	(hubungan yang bersifat konvensional dalam arti adanya persetujuan tertentu antara para pemakai tanda, contoh: bahasa)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks <i>subtitle</i></li> </ul>

Tabel 4.1.1

Makna Tanda-Tanda Tipe Ikon Gambar 4.1

No	Tanda	Objek	Interpretasi
1	Bang Oma	Bang Oma	Satria Bergitar
2	Kuda	Kuda	Hewan peliharaan ikonis secara ekonomis dan historis
3	Gitar	Gitar	Media aplikasi antara senjata dan media pembayaran <i>mobile</i>
4	Mbok Darmi	Mbok Darmi	Eksistensi pemilik Warung Makan Pintar
5	Warung	Warung	Eksistensi penggambaran dari Warung Makan Pintar
6	Gambar latar belakang	Gambar latar belakang	<i>Setting</i> tempat berlangsungnya evolusi pembayaran <i>mobile</i>

Tanda ikon nomer 1 terdapat tanda berupa visual gambar Oma. Berdasarkan hubungan tanda dan objek pada tanda tipe ikon, maka tanda dan objek yang dirujuk itu sama dengan gambar dari tokoh Oma. Dari hubungan itu, dapat ditemukan suatu interpretan yang mengacu pada tokoh Oma sebagai Satria Bergitar.

Ini merupakan manifestasi dari film era tahun 80-an, pada saat itu Rhoma Irama membintangi sebuah film dengan judul ‘Satria Bergitar’ yang disutradarai oleh Nurhadie Irawan pada tahun 1984. Dalam film tersebut, sosok Rhoma berperan menjadi seorang musafir yang selalu menyandang gitar berhasil menunjukkan kesaktiannya berperang dan menyelamatkan putri Tirza dari penculikan yang dilakukan oleh Abu Garin. Dan pada akhir dari kisah Satria Bergitar sama seperti

kebanyakan film di era tahun 80-an, bahwa semua yang baik akan menang dan yang jahat akan kalah (Khumaini, 2012).

Dari film itulah akhirnya Rhoma Irama mendapat julukan ‘Satria Bergitar’ yang diperkuat dengan latar belakang Bang Haji Rhoma Irama sendiri dalam dunia dakwah melalui seni musik dangdut kepada masyarakat. Bung Rhoma menyampaikan materi dakwah yang dikemas dengan lebih memasyarakat, menghibur, namun didalamnya terselip uraian makna yang mendalam, yang pada titik klimaksnya akan disadari sebagai sebuah gagasan yang mencerahkan dalam menjawab problematika kehidupan masyarakat. Pada realitasnya, Bung Rhoma menjadikan musik dangdut sebagai sarana dakwah yang menunjukkan kecerdikan dan kepaiawaian beliau sebagai seorang da’i. Sebab, fakta di lapangan menunjukkan bahwa ruang lingkup penggemar musik dangdut lebih luas dibanding aliran musik lain. Eksistensi lain dangdutnya pun mengikuti perkembangan zaman yang terbukti dari musikalitasnya yang terus bermutakhir dan musiknya yang kritis dan mengandung pesan moral. Dengan kata lain, Rhoma merupakan sosok Raja Dangdut dengan musik yang sarat akan semangat dakwah dan pembaharuan demi menjawab problematika zaman.

Dari latar belakang Bung Rhoma itulah, OVO mengkampanyekan suatu pesan bahwa di zaman yang telah berkembang diikuti dengan cepatnya gerak teknologi dan informasi, pembayaran yang dulunya berupa *cash* dapat berevolusi hingga *cashless* dengan *mobile payment*. OVO mengkomunikasikan bahwa sasaran pengguna bisa berasal dari kalangan tua sampai muda dapat bertransaksi dengan mudah dan cepat dalam pembayaran karena OVO telah bekerjasama dengan berbagai *merchant* yang bertanda *OVO Accepted Here* atau yang bertuliskan *OVO Zone*.

Tanda ikon nomer 2 adalah gambar kuda. Berdasarkan hubungan tanda dan objek pada tanda tipe icon, maka tanda dan objek yang dirujuk itu sama dengan hewan kuda yang merupakan salah satu dari spesies mamalia modern dari genus *Equus*. Hewan ini menjadi hewan peliharaan yang penting secara ekonomis dan historis. Hewan berkaki empat ini dimanfaatkan sebagai hewan tunggangan oleh suku-suku pengembara (nomaden) di padang rumput dan gurun Asia Tengah dan Utara.

Secara ikonis, hewan ini menjadi pelengkap elemen visual dari latar setting tempat pada iklan. Bahkan dalam berbagai kebudayaan, kuda dianggap sebagai simbol perjuangan, kebebasan, kecerdasan, dan kekuatan (Okezone.com, tanpa tanggal). Jika dikaitkan dengan iklan akan menimbulkan interpretasi bahwa OVO adalah aplikasi pintar yang memberikan kebebasan pada penggunanya dari membawa uang/alat pembayaran berlebih menjadi hanya dengan menunjukkan aplikasi OVO yang ada di *smartphone*.

Tanda ikon nomer 3 adalah gitar. Gitar disini merupakan satu kesatuan dengan tokoh Oma dalam iklan. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, iklan ini dilatarbelakangi oleh film Rhoma Irama dengan judul 'Satria Bergitar'. Bagi Rhoma Irama gitar merupakan alat perjuangannya dalam berdakwah yang dituangkan melalui musik dangdut. Gitar sudah seperti pedang baginya (Tempo.co, tanpa tanggal). Jika visual Oma dan gitar disatukan maka akan memiliki makna yang kuat. Interpretasinya seperti sosok Rhoma Irama dengan gitarnya yang menjadi perpaduan yang kuat untuk menyampaikan dakwah amar ma'ruf nahi munkar, OVO berjuang untuk memperkuat eksistensi 'Satria Bergitar' yang *up-to-date* membawa perubahan dalam sistem pembayaran tradisional menjadi *smart mobile payment*.

Tanda ikon nomor 4 adalah Mbok Darmi. Mbok adalah kata sandang (panggilan) bagi seorang ibu atau tante yang berasal dari suku Jawa (terutama daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur) yang berumur lanjut. Mbok memiliki konotasi yang lebih rendah dibandingkan *Bulik* atau *Bukde* (yang berarti tante), atau *Mbah* (yang berarti Nenek). Sebutan Mbok cenderung digunakan untuk sosok wanita berumur kisaran paruh baya sampai lanjut yang mengenakan konde, kebaya dan jarik tradisional dengan profesi antara lain pembantu rumah tangga, wanita penjual jamu, penjaja makanan, tukang pijat dan sebagainya (Kurniawan dan Mahardhika, 2012). Jika elemen visual Mbok Darmi dan Oma dihubungkan akan terikat suatu hubungan antara kalangan atas dan menengah. Hal ini dapat menjadi interpretasi masyarakat yang saling menguntungkan dalam roda perekonomian dan adanya pendekatan yang menargetkan pengguna OVO berasal dari masyarakat dengan taraf ekonomi menengah ke atas.

Tanda ikon nomor 5 adalah warung. Warung adalah usaha kecil milik keluarga yang berbentuk kedai atau restoran sederhana (Wikipedia, 2018). Elemen visual berupa warung mengeksistensi adanya Warung Pintar yang telah menjadi mitra Grab. Saat ini Grab memiliki Grab Hub di *outlet* Warung Pintar yang berperan sebagai *shelter* untuk mitra pengemudi Grab. Dengan terkoneksi pengemudi Grab dengan Hub yang tersebar di berbagai wilayah, memungkinkan pengemudi Grab membantu penjualan warung untuk menawarkan dagangannya. Hal ini menjadi lebih mudah dengan adanya kerjasama antara Grab dan OVO sebagai investornya (Sukandar, 2019).

Tanda ikon nomer 6 adalah latar belakang. Berdasarkan hubungan tanda dan objek pada tanda tipe ikon, maka tanda dan objek yang dirujuk itu sama dengan gambar dari latar belakang berupa bebatuan dan gersang. Dari hubungan itu, dapat ditemukan suatu interpretasi yang mengacu pada *setting* lingkungan gersang tempat Ani disandera. Pada latar belakang terdapat beberapa elemen visual berupa bebatuan dan tanah kering/tandus dengan warna kuning cerah. Benda-benda tersebut secara ikonis menunjukkan adanya suatu eksistensi manusia terhadap penciptaan suatu alat untuk meringankan pekerjaannya. Hal ini tentunya dilandasi dengan adanya zaman batu. Pada zaman batu inilah manusia purba dahulu mulai berpikir untuk menciptakan suatu alat untuk meringankan pekerjaannya dengan membuat alat-alat kerja dari berbagai jenis batu (Geost, 2018).

Terkait dari penjelasan diatas, maka interpretasinya adalah OVO ingin mengkomunikasikan kepada masyarakat bahwa saat ini pembayaran dapat dilakukan hanya dari *smartphone* kita. OVO merupakan aplikasi pintar yang memudahkan penggunaanya untuk bertransaksi secara *cashless* hanya dengan menunjukkan aplikasi OVO yang memiliki saldo maupun OVO *Points* tanpa perlu membawa uang *cash* berlebih.

Tabel 4.1.2

Makna Tanda-Tanda Tipe Indeks Gambar 4.1

No.	Tanda	Objek	Interpretasi
1.	Pakaian Mbok Darmi dan aksesorisnya	Mengacu pada keberadaan status sosial-ekonomi masyarakat kelas menengah ke bawah	Baju daster dan <i>outer</i> yang kusam mengindekskan Mbok Darmi sebagai penjual nasi dari kalangan menengah ke bawah
2.	Pakaian Oma dan aksesorisnya	Mengacu pada keberadaan status sosial-ekonomi masyarakat kelas menengah ke atas	Baju putih dan mengenakan rompi juga selendang berwarna hijau mengindekskan Oma merupakan tokoh satria kebenaran yang sangat berpengaruh yang berasal dari kalangan menengah ke atas
3.	Arah pandang Oma dan Mbok Darmi	Mengacu pada nilai ketergantungan antar dua orang dengan status sosial yang berbeda	Ketergantungan Mbok Darmi pada Oma dan kekuasaan Oma atas Mbok Darmi
4.	Gitar dengan warnanya	Menunjukkan pengakuan keberadaan dan kecanggihan	Warna emas ( <i>gold</i> ) memiliki arti kedudukan yang menunjukkan bahwa OVO ingin diakui sebagai aplikasi <i>mobile payment</i> terbaik
5.	Gambar latar belakang (visual berwarna kuning)	Menunjukkan kesusahan/kekeringan	Keadaan susah/tidak praktis untuk melakukan pembayaran dalam jual beli dapat dimudahkan dengan adanya OVO

Tanda indeks nomor 1 adalah pakaian Mbok Darmi dan aksesorisnya. Pakaian Mbok Darmi digambarkan dengan baju daster selutut dengan *outer* panjang

sebetis berwarna coklat (daster) dan abu-abu (*outer*) yang telah kusam (tidak cerah). Interpretasi yang terbentuk adalah Mbok Darmi adalah penjual nasi dari kelas menengah ke bawah.

Tanda indeks nomor 2 adalah pakaian Oma dan aksesorisnya. Oma digambarkan dengan memakai pakaian dengan kaos putih dan rompi juga selendangnya yang berwarna hijau. Warna putih dan hijau memiliki arti sebagai warna yang bersih, suci, dan segar. Kedua warna ini melambangkan keislaman seperti sosok aslinya Rhoma Irama. Interpretasi yang muncul adalah Oma berasal dari kalangan berpengaruh menengah keatas yang makan di warung Mbok Darmi. Maksud OVO jika mengaitkan tokoh Oma dan Mbok Darmi adalah, aplikasi pembayaran OVO dapat mempermudah pembayaran yang dilakukan oleh seluruh kalangan.

Tanda indeks nomor 3 adalah arah pandang Mbok Darmi dan Oma. Mbok Darmi yang menengadah keatas dan Oma yang menunduk kebawah. Hal ini menginterpretasikan bahwa Mbok Darmi sebagai orang yang status ekonominya lebih rendah bergantung pada Oma yang status ekonominya dipandang jauh diatasnya. Selanjutnya, ekspresi wajah Oma yang melihat Mbok Darmi. Mata Oma memandang kearah kanan dengan ekspresi wajah meyakinkan, OVO ingin mengkomunikasikan pada masyarakat bahwa sekarang kita bisa membayar makanan di warung hanya dengan memindai kode QR dari akun OVO yang dimiliki.

Tanda indeks nomor 4 adalah gitar Oma dan warnanya. Warna gitar yang digunakan adalah warna emas (*gold*). Seperti yang dikutip dari kelasdesain.com, warna emas mencerminkan kedudukan (*prestise*), kesehatan, kegembiraan, kebijakan, tujuan, arti, ilmu pengetahuan, dan konsentrasi (kelasdesain, 2019).

Interpretasi dari gitar emas ini adalah OVO ingin menegaskan bahwa OVO sebagai aplikasi pembayaran *mobile* yang terbaik diantara aplikasi *mobile payment* lainnya. OVO bahkan memberikan keuntungan seperti Poin OVO yang didapatkan dari berbelanja di ratusan ribu *merchant* OVO dan belanja *online* di Tokopedia sekarang bisa digunakan untuk membayar *GrabBike*, *GrabCar*, *GrabExpress* dan *GrabFood*.

Tanda indeks nomor 5 adalah gambar latar belakang. Latar belakang (*background*) visual dengan banyak batu dan didominasi warna kuning yang menggambarkan tanah tandus. Latar belakang ini menunjukkan suatu tempat yang

tandus dan kering. Secara indeksial, tanah tandus dan kering ini menunjukkan suatu keadaan yang sulit dan susah ditangani. Namun, OVO memudahkan pembayaran kita disaat sulit sekalipun.

**Tabel 4.1.3**

Makna Tanda-Tanda Tipe Simbol Gambar 4.1

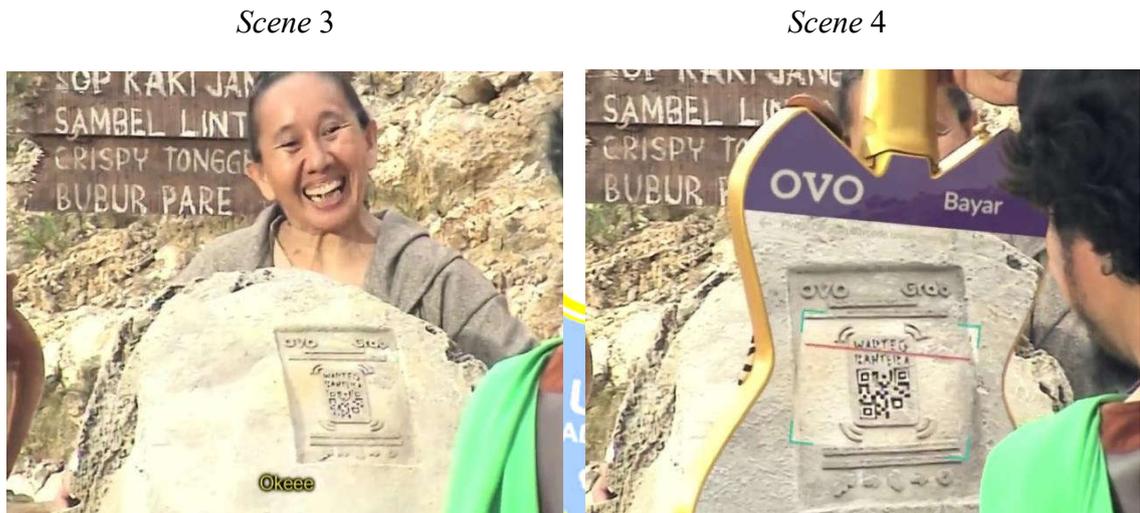
No	Tanda	Objek	Interpretasi
1.	<p>Teks <i>Subtitle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bang bayar dulu nasinya Bang!</li> <li>• Cukup pake OVO saja ya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arti kata-kata pada kamus dalam acuan nyata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan budaya Indonesia akan panggilan abang/bang pada lelaki yang tidak dikenal</li> <li>• Menegaskan bahwa hanya dengan menggunakan OVO yang terisi saldo atau OVO Points dapat membayar makanan di warung dengan mudah dan cepat</li> </ul>

Tanda tipe simbol nomor 1 adalah teks *subtitle* yang berbunyi ‘Bang bayar dulu nasinya Bang!’. Kata ‘Bang’ merupakan kepedekan dari kata Abang yang merupakan sebutan kakak laki-laki yang diadaptasi dari bahasa Melayu (Wikipedia, 2016). Teks ini mengandung arti sebenarnya pada kamus dalam acuan nyata sebagai rasa hormat Mbok Darmi pada pelanggannya. Jadi, OVO ingin mengarahkan pandangan *user*-nya akan berubahnya transaksi dengan aplikasi tidak hanya bisa digunakan untuk belanja *online* dan memesan layanan transportasi *online*, namun kini memasuki ranah warung kecil yang dekat dengan kebutuhan konsumsi harian masyarakat.

Tanda tipe simbol nomor 1 dengan teks *subtitle* yang berbunyi ‘Cukup pake OVO saja ya.’ Berdasarkan pada arti sebenarnya dalam kamus pada acuan nyata,

yang menegaskan bahwa cukup dengan satu aplikasi tanpa direpotkan dengan membawa uang fisik, sudah bisa bertransaksi mudah dan cepat untuk pembelian makanan di warung kecil yang bermitra dengan Grab.

**Gambar 4.2**



**Tabel 4.2**  
Identifikasi Tanda Peirce pada scene 3 & 4

Jenis Tanda	Penjelasan	Unit Analisa
<i>Icon</i>	(tanda berhubungan dengan objek karena adanya kesamaan, contoh: foto, peta)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mbok Darmi</li> <li>• Batu berpahat <i>QR Code</i></li> <li>• Gitar <i>scanner</i></li> <li>• Gambar latar belakang</li> </ul>
Indeks	(adanya kedekatan eksistensi antara tanda dengan objek atau adanya hubungan sebab-akibat, contoh: tiang penunjuk jalan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekspresi Mbok Darmi</li> <li>• Garis merah pada tampilan gitar <i>scanner</i></li> <li>• Warna tampilan <i>header scan</i></li> </ul>

<i>Symbol</i>	(hubungan yang bersifat konvensional dalam arti adanya persetujuan tertentu antara para pemakai tanda, contoh: bahasa)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks <i>subtitle</i></li> <li>• Logo OVO</li> </ul>
---------------	--	--

Tabel 4.2.1

Makna Tanda-Tanda Tipe *Icon* Gambar 4.2

No	Tanda	Objek	Interpretasi
1	Mbok Darmi	Mbok Darmi	Eksistensi pemilik Warung Makan Pintar
2	Batu berpahat <i>QR Code</i>	Batu berpahat <i>QR Code</i>	Rupa fisik yang ada dalam bagian produk OVO
3	Gitar <i>scanner</i>	Gitar <i>scanner</i>	Eksistensi <i>smartphone</i> dengan <i>QR Reader</i>
4	Gambar latar belakang	Gambar latar belakang	Setting tempat terjadinya evolusi pembayaran

Tanda ikon nomor 1 adalah Mbok Darmi. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa ‘Mbok’ adalah kata sandang (panggilan) bagi seorang ibu atau tante yang berasal dari suku Jawa (terutama daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur) yang berumur lanjut. Mbok memiliki konotasi yang lebih rendah dibandingkan *Bulik* atau *Bukde* (yang berarti tante), atau *Mbah* (yang berarti Nenek). Sebutan Mbok cenderung digunakan untuk sosok wanita berumur kisaran paruh baya sampai lanjut yang mengenakan konde, kebaya dan jarik tradisional dengan profesi antara lain pembantu rumah tangga, wanita penjual jamu, penjaja makanan, tukang pijat dan sebagainya (Kurniawan dan Mahardhika, 2012).

Jika elemen visual Mbok Darmi dan Oma dihubungkan akan terikat suatu hubungan antara kalangan atas dan menengah. Hal ini dapat menjadi interpretasi masyarakat yang saling menguntungkan dalam roda perekonomian dan adanya

pendekatan yang menargetkan pengguna OVO berasal dari masyarakat dengan taraf ekonomi menengah ke atas.

Tanda ikon nomer 2 adalah batu berpahat *QR Code*. Batu merupakan benda yang digunakan manusia purba pada zaman prasejarah untuk mempermudah pekerjaannya juga sebagai alat mempertahankan hidup. Sedangkan *QR Code* adalah singkatan dari *Quick Response Code* yang berarti kode matriks atau barcode dua dimensi yang pada akhirnya isi kode tersebut dapat diuraikan dengan cepat dan tepat. *QR Code* ini bekerja dengan cara membaca beberapa komponen pada kotak kode. Tiga kotak besar di setiap sudutnya menggambarkan pembatas kode. Sedangkan, kotak yang lebih kecil berguna untuk mengukur besar kotak. Beberapa komponen yang ada di tengah kode adalah pola waktu, data informasi, dan nomor versi (PRIMA, 2019).

Secara ikonis, batu berpahat *QR Code* ini hadir dengan interpretasi berkaitan dengan produk yang diiklankan. OVO mengkomunikasikan bahwa transaksi saat ini tidak perlu menggunakan uang fisik yang pembawaannya tidak praktis. Sistem pembayaran atau transaksi saat ini telah berevolusi menjadi lebih praktis dan cepat hanya dengan menggunakan *smartphone*.

Tanda ikon nomer 3 adalah gitar *scanner*. Gitar disini merupakan satu kesatuan dengan tokoh Oma dalam iklan. Sedangkan *scanner*, merupakan satu kesatuan dengan gitar pada iklan ini. Jadi, Gitar *scanner* dalam iklan ini seperti halnya tokoh Oma yang selalu membawa gitarnya kemanapun ia pergi, hal ini menggambarkan kebutuhan manusia modern yang selalu membawa *smartphone* dalam kesehariannya. Tak bisa dipungkiri bahwa *smartphone* sudah menjadi kebutuhan prioritas dan kegunaannya membantu keseharian di dunia yang serba canggih (Setyanti, 2017). Sehingga interpretasi dari gitar *scanner* adalah alat yang berfungsi sama dengan *smartphone* di zaman modern yang mempermudah proses komunikasi bahkan transaksi hanya dilakukan dengan aplikasi OVO.

Tanda ikon nomer 4 adalah gambar latar belakang. Berdasarkan hubungan tanda dan objek pada tanda tipe ikon, maka tanda dan objek yang dirujuk itu sama dengan gambar dari latar belakang berupa bebatuan dan gersang. Masih sama dengan penjelasan ikon sebelumnya, bahwa dengan elemen visual bebatuan dan tanah tandus maka interpretasinya adalah OVO merupakan aplikasi pintar yang

memudahkan penggunaanya untuk bertransaksi secara *cashless* hanya dengan menunjukkan aplikasi OVO yang memiliki saldo maupun OVO *Points* tanpa perlu membawa uang *cash* berlebih. Sehingga, OVO membawa evolusi pada pembayaran tradisional ke arah pembayaran modern.

**Tabel 4.2.2**

Makna Tanda-Tanda Tipe Indeks Gambar 4.2

No	Tanda	Objek	Interpretasi
1	Ekspresi Mbok Darmi	Mengacu pada pengakuan keberadaan	Memperkuat pengakuan eksistensi OVO sebagai aplikasi layanan pembayaran yang mudah dan praktis
2	Garis merah pada tampilan gitar scanner	Kecanggihan	Menunjukkan bahwa dapat memindai dengan cepat dan akurat
3	Warna tampilan header scan	Mengacu pada warna identitas OVO	Warna ungu pada header mengindekskan OVO merupakan <i>startup</i> finansial teknologi berpengaruh yang memiliki kekuatan serta kekuasaan penuh dalam memberikan layanan pembayaran digital di Indonesia

Tanda indeks nomor 1 adalah ekspresi wajah Mbok Darmi. Mbok Darmi pada saat berlangsungnya transaksi digambarkan dengan wajah tersenyum lebar sehingga matanya menyipit. Hal ini diartikan sebagai wujud penerimaan positif dari masyarakat akan hadirnya OVO sebagai salah satu aplikasi terbaik yang memudahkan penggunaanya dalam proses transaksi di Indonesia.

Tanda indeks nomer 2 adalah garis merah pada tampilan gitar *scanner*. Warna merah memiliki arti untuk menarik perhatian dan sebagai simbol kekuatan. Jadi dilihat dari sisi iklan maka garis merah yang berjalan pada *QR Code* adalah sebagai bentuk pelayanan cepat dan akurat dari OVO untuk seluruh penggunanya.

Tanda indeks nomer 3 adalah warna tampilan *header scan* pada gitar. Warna ungu merupakan warna identitas resmi dari OVO. Pada dasarnya, warna ungu merupakan perpaduan antara warna merah yang membara dengan biru yang menyegarkan. Hal ini menyampaikan pesan yang menegaskan bahwa OVO merupakan layanan yang multifungsi bukan hanya sebagai dompet digital namun juga sebagai aplikasi pembayaran di jantung ekosistem perekonomian termasuk belanja *online*, jasa transportasi panggilan *online*, jasa pengiriman makanan, dan beberapa ritel bangunan terbesar dan perusahaan dengan nama yang menonjol di Indonesia.

**Tabel 4.2.3**  
Makna Tanda-Tanda Tipe *Symbol* Gambar 4.2

No	Tanda	Objek	Interpretasi
1.	Teks <i>Subtitle</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Okee</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arti kata-kata pada kamus dalam acuan nyata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kata serapan bahasa Inggris '<i>okay</i>' untuk menyatakan pernyataan setuju</li> </ul>
2	Logo	<ul style="list-style-type: none"> <li>OVO</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>OVO adalah sebuah aplikasi pembayaran digital yang telah bekerjasama dengan berbagai <i>merchant</i></li> </ul>

Tanda *symbol* nomer 1 adalah teks subtitle yang berbunyi 'Okee'. Kata 'Okee' disini merupakan kata serapan yang digunakan orang Indonesia dari bahasa Inggris '*okay*' sebagai bentuk persetujuan. Penggunaan kata serapan ini menyimbolkan modernitas dari OVO untuk proses transaksi masyarakat Indonesia.

Tanda *symbol* nomer 2 adalah logo OVO. Warna ungu dan putih yang mendominasi logo, warna ungu merupakan perpaduan antara warna merah yang membara dengan biru yang menyegarkan. Hal ini menyampaikan pesan yang menegaskan bahwa OVO merupakan layanan yang multifungsi bukan hanya sebagai dompet digital namun juga sebagai aplikasi pembayaran di jantung ekosistem perekonomian termasuk belanja *online*, jasa transportasi panggilan *online*, jasa pengiriman makanan, dan beberapa ritel bangunan terbesar dan perusahaan dengan nama yang menonjol di Indonesia.

**Gambar 4.3**



**Tabel 4.3**

Identifikasi Tanda Peirce pada *scene 5 & 6*

Jenis Tanda	Penjelasan	Unit Analisa
<i>Icon</i>	(tanda berhubungan dengan objek karena adanya kesamaan, contoh: foto, peta)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bang Oma</li> <li>• Bang Ojol Grab</li> <li>• Gitar <i>scanner</i></li> <li>• Motor berkepala mouflon</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar latar belakang</li> </ul>
Indeks	(adanya kedekatan eksistensi antara tanda dengan objek atau adanya hubungan sebab-akibat, contoh: tiang penunjuk jalan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arah gitar Oma</li> <li>• Aksesoris Bang Ojol Grab dan warnanya</li> <li>• Ekspresi wajah Oma</li> <li>• Motor berkepala mouflon beserta warna matanya</li> </ul>
<i>Symbol</i>	(hubungan yang bersifat konvensional dalam arti adanya persetujuan tertentu antara para pemakai tanda, contoh: bahasa)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks <i>subtitle</i></li> <li>• Logo Grab</li> <li>• Bendera</li> </ul>

Tabel 4.3.1

Makna Tanda-Tanda Tipe *Icon* Gambar 4.3

No	Tanda	Objek	Interpretasi
1	Bang Oma	Bang Oma	Satria Bergitar
2	Bang Ojol Grab	Bang Ojol Grab	Visualisasi ojek <i>online</i> Grab
3	Gitar <i>scanner</i>	Gitar <i>scanner</i>	Eksistensi <i>smartphone</i> dengan <i>QR Reader</i>

4	Motor berkepala mouflon	Motor berkepala mouflon	Eksistensi cepat dan tanggap dalam pelayanan
5	Gambar latar belakang	Gambar latar belakang	<i>Setting</i> tempat terjadinya evolusi pembayaran

Tanda ikon nomer 1 adalah gambar visual dari Bang Oma. Seperti yang telah dijelaskan pada gambar 4.1 (*scene 1 & 2*), bahwa berdasarkan hubungan tanda dan objek pada tanda tipe icon, maka tanda dan objek yang dirujuk itu sama dengan gambar dari tokoh Oma. Dari hubungan itu, dapat ditemukan suatu interpretan yang mengacu pada tokoh Oma sebagai Satria Bergitar.

Tokoh satria bergitar Oma merupakan manifestasi dari sosok legendaris Raja Dangdut Indonesia, Rhoma Irama. Karena Rhoma Irama pernah membintangi film pada era tahun 80-an dengan judul Satria Bergitar. Melalui sosok ini, OVO mengkomunikasikan bahwa sasaran pengguna bisa berasal dari kalangan tua sampai muda dapat bertransaksi dengan mudah dan cepat dalam pembayaran karena OVO telah bekerjasama dengan berbagai *merchant* yang bertanda OVO *Accepted Here* atau yang bertuliskan OVO Zone.

Tanda ikon nomer 2 adalah gambar visual dari bang ojol (ojek *online*) Grab. Berdasarkan hubungan tanda dan objek pada tanda tipe icon, maka tanda dan objek yang dirujuk itu sama dengan *driver* Grab. Grab merupakan perusahaan yang berdiri selama lima tahun di Indonesia dalam bisnis transportasi *online* (*ride-hailing*) mobil dan motor. Namun di tahun 2020 ini, Grab telah melebarkan sayapnya menjadi *Everyday Everything Super App*, yang berarti masyarakat dapat menikmati berbagai layanan *on demand* selain transportasi dengan berbagai keuntungannya (Budiansyah, 2020).

Dari arti ikonis itulah, jika dikaitkan dengan iklan maka interpretasi yang dikomunikasikan oleh OVO adalah mereka adalah perusahaan yang membuat pergeseran radikal ke posisi baru yaitu mereka bukan hanya sebuah dompet *mobile* tetapi menjadi aplikasi pembayaran di jantung ekosistem termasuk belanja *online*, jasa transportasi panggilan *online*, jasa pengiriman makanan, dan beberapa ritel bangunan terbesar dan perusahaan dengan nama yang menonjol di Indonesia.

Tanda ikon nomer 3 adalah gambar gitar *scanner*. Gitar disini merupakan satu kesatuan dengan tokoh Oma dalam iklan. Sedangkan *scanner*, merupakan satu kesatuan dengan gitar pada iklan ini.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, gitar *scanner* dalam iklan ini seperti halnya tokoh Oma yang selalu membawa gitarnya kemanapun ia pergi, hal ini menggambarkan kebutuhan manusia modern yang selalu membawa *smartphone* dalam kesehariannya. Tak bisa dipungkiri bahwa *smartphone* sudah menjadi kebutuhan prioritas dan kegunaannya membantu keseharian di dunia yang serba canggih (Setyanti, 2017). Sehingga interpretasi dari gitar *scanner* adalah alat yang berfungsi sama dengan *smartphone* di zaman modern yang mempermudah proses komunikasi bahkan transaksi hanya dilakukan dengan aplikasi OVO.

Tanda ikon nomer 4 adalah visual dari kendaraan motor yang memiliki kepala seekor mouflon. Berdasarkan hubungan tanda dan objek pada tanda tipe ikon, maka tanda dan objek yang dirujuk itu sama dengan gambar visual motor berkepala mouflon. Mouflon merupakan hewan dari kelompok subspecies dari domba liar (*Ovis orientalis*). Hewan mamalia ini dianggap sebagai nenek moyang dari spesies domba domestik modern. Populasi hewan dengan ciri khas tanduk panjang melingkar nan gagah ini menghuni Kaukasus, Anatolia, Irak Utara dan Timur, dan sebagian besar Iran dan Armenia. Jangkauan awalnya membentang lebih jauh ke semenanjung Krimea dan Balkan (Wikipedia, 2020b).

Secara ikonis, hewan ini menjadi pelengkap elemen visual dari latar setting tempat pada film Rhoma Irama yang berjudul 'Satria Bergitar'. Setting tempat pada alur cerita film berada di negara Antioch Gaza (Wikipedia, 2019). Antioch sendiri merupakan nama kota di negara Turki sebelum berubah menjadi Antakya (Wikipedia, 2020a). Negara Turki berada di kawasan Eurasia, dan wilayahnya terbentang dari Semenanjung Anatolia di Asia Barat Daya dan daerah Balkan di Eropa Tenggara (Wikipedia, 2020c).

Jika dikaitkan antara visual motor dan mouflon, maka secara ikonis keduanya akan menimbulkan interpretan bahwa OVO adalah aplikasi pintar yang memberikan kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi karena aplikasi ini memberikan kebebasan pada penggunanya dari membawa uang/alat pembayaran

berlebih menjadi hanya dengan menunjukkan aplikasi OVO yang ada di *smartphone*.

Tanda ikon nomer 5 adalah gambar latar belakang. Masih sama dengan penjelasan sebelumnya, bahwa dengan elemen visual bebatuan dan tanah tandus maka interpretasinya adalah OVO membawa evolusi pada pembayaran tradisional ke arah pembayaran modern.

**Tabel 4.3.2**

Makna Tanda-Tanda Tipe Indeks Gambar 4.3

No	Tanda	Objek	Interpretasi
1	Arah gitar Oma	Fungsi menunjuk pada suatu arah atau eksistevnsi	Memperkuat eksistensi <i>user</i> terhadap seluruh layanan yang telah bekerjasama dengan OVO
2	Aksesoris Bang Ojol Grab dan warnanya	Menunjukkan profesi; hubungan antar warna dan OVO	Adanya perubahan baru dalam dunia pembayaran digital
3	Ekspresi wajah Oma	Arah pandang yang mengarah pada penyambutan	Memperkuat eksistensi OVO sebagai dompet digital yang multifungsi; Penyambutan dengan damai akan eksistensi OVO.
4	Motor berkepala mouflon beserta warna matanya	Kecanggihan	OVO adalah aplikasi yang canggih, cepat, dan praktis

Tanda indeks nomer 1 adalah arah gitar Oma. Hal ini menegaskan bahwa secara indeksial *user* OVO adalah prioritas OVO dengan kata lain akan mendapatkan berbagai keuntungan atau *reward* ketika transaksi melalui OVO.

Tanda indeks nomer 2 adalah aksesoris bang ojol Grab dan warnanya. Ini menunjukkan secara jelas mengenai objek seorang *driver* Grab atau profesi seorang *driver online* Grab. Perusahaan Grab memiliki identitas warna hijau cerah dengan aksent warna hitam. Banyak *startup* Indonesia yang menggunakan warna hijau sebagai warna identitas mereka. Namun jika dikaitkan antara warna bang ojol (ojek *online*) dengan iklan OVO, warna hijau yang dalam dunia keuangan berarti kekayaan dan ambisi, sedangkan dilain sisi memiliki arti kehidupan, kesuburan, keamanan, bahkan kesehatan fisik (Radya, 2019). Maka dilihat dari latar settingan tempat iklan berada OVO membawa perubahan baru kearah yang lebih ‘segar’ dalam dunia pembayaran digital.

Tanda indeks nomer 3 adalah ekspresi wajah Oma. Pada *scene* ke-5 menampilkan wajah Oma serius dengan dahi berkerut. Hal ini mengindekskan keseriusan dan ketegasan seseorang. Dikutip dari laman CNN Indonesia, ekspresi wajah dapat meningkatkan kinerja dan kognitif seseorang hingga 20% (CNN Indonesia, 2020). Sedangkan pada *scene* ke-6 wajah Oma nampak begitu bahagia ketika telah bertransaksi menggunakan OVO. Jadi interpretasinya adalah OVO berusaha meyakinkan calon konsumennya bahwa mereka dapat percaya pada OVO sebagai media transaksi *online* dalam berbagai kebutuhan pembayaran sehari-hari.

Tanda indeks nomer 4 adalah motor berkepala mouflon beserta warna matanya. Gambar motor berkepala mouflon dengan mata merah hadir secara tunggal sebagai fungsi indeksial adanya tekad OVO menjadi layanan pembayaran digital yang terbaik. Dalam hal ini kegiatan transportasi secara cepat, praktis dan aman. Selain itu, hubungan antara motor, dan hewan mamalia ini dapat diartikan sebagai kecanggihan/modernitas dari aplikasi OVO, dimana OVO merupakan aplikasi pembayaran digital yang multifungsi, canggih, dan cepat.

Tabel 4.3.3

Makna Tanda-Tanda Tipe *Symbol* Gambar 4.3

No	Tanda	Objek	Interpretasi
1.	<p>Teks <i>Subtitle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesuai titik ya Bang!</li> <li>• Bayar pakai iVO Points ya Bang?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arti kalimat dalam acuan nyata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menegaskan titik penjemputan oleh <i>driver</i> Grab yang di pesan sesuai dengan aplikasi</li> <li>• Menawarkan metode pembayaran OVO</li> </ul>
2	Logo	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grab adalah perusahaan transportasi <i>online (ride-hailing)</i> mobil dan motor Indonesia yang melebarkan sayapnya menjadi <i>Everyday Everything Super App.</i></li> </ul>
3	Bendera	Bendera berbentuk segitiga berwarna merah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tekad untuk berkembang dalam bisnis <i>startup</i> finansial teknologi</li> </ul>

Tanda simbol nomer 1 adalah teks subtitle pertama yang berbunyi 'Sesuai titik ya Bang!' dan yang kedua berbunyi 'Bayar pakai OVO Points ya Bang?'. Kalimat pertama sebagai suatu bentuk perintah karena terdapat tanda seru (!) yang berarti *user* OVO menegaskan mendapatkan layanan transportasi sesuai titik penjemputan yang dilakukan dengan aplikasi. Dalam artian *user* OVO berhak mendapatkan layanan cepat dan akurat. Sedangkan untuk kalimat kedua yang berupa tanda tanya (?), menyimbolkan bahwa *user* OVO diberi kebebasan untuk

bertransaksi baik dengan OVO *Cash* atau OVO *Points* (*GrabBike*, *GrabCar*, *GrabFood* dan *GrabExpress*).

Tanda simbol nomer 2 adalah logo Grab. Sebagaimana yang telah dijelaskan, bahwa OVO menjalin kerjasama bersama Grab dengan *rebranding* dari *GrabPay* sebagai "*GrabPay, powered by OVO*". Dengan OVO menjadi *e-wallet* resmi untuk Grab. Perusahaan transportasi *online* (*ride-hailing*) mobil dan motor Indonesia ini melebarkan sayapnya menjadi *Everyday Everything Super App*.

Tanda simbol nomer 3 adalah bendera. Bentuk segitiga dalam logo dapat digunakan untuk menyampaikan perkembangan, arah dan tujuan, serta stabilitas dan menembus batas (Ubay, 2016). Jika dikaitkan, maka interpretasi bagi OVO adalah adanya tekad untuk berkembang dalam bisnis *startup* finansial teknologi ke arah yang lebih baik lagi untuk Indonesia.

