

PROSES SIGNIFIKASI PADA TANDA VISUAL LOGO APLIKASI DISCORD

***Muhammad Rizky Kaira¹, Mia Rahmawati Yuwita²**

Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
rizky.63718042@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

This research is titled " The Signification Process of the Discord Application Logo's Visual Sign " The study aims to elucidate the signification process by describing various elements of meaning within the Discord social media application logo based on Charles Sanders Peirce's Triadic Theory. The method employed follows a qualitative approach with a descriptive research design. The research outcome focuses on explaining the signification process in recognizing the signs or symbols present in the Discord logo. This study is associated with semiotic analysis using signs of hidden meanings to understand the meanings of icons, indexes, and symbols within the Discord social media application logo. The triadic method involves analyzing the relational process among Representamen/Sign, Interpretant, and Object based on Charles Sanders Peirce's Triadic Theory.

Keywords: *Semiotic, Logo, Discord, Icon, Index, Symbol*

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Proses Signifikasi Pada Tanda Visual Logo Aplikasi Discord". Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses signifikasi dengan mendeskripsikan beberapa unsur makna yang terkandung dalam logo aplikasi sosial media Discord berdasarkan teori Triadic Charles Sanders Peirce. Metode yang digunakan menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, hasil dari penelitian ini adalah menjelaskan tentang proses signifikasi dalam mengenali tanda atau simbol yang terdapat pada logo Discord. Penelitian ini dikaitkan dengan analisis semiotika menggunakan tanda- tanda makna yang tersembunyi untuk mengetahui makna *ikon*, *indeks* dan *simbol* yang ada dalam logo aplikasi sosial media *Discord* dengan metode triadic menggunakan proses relasi antara *Representamen/Sign*, *Interpretant*, dan *Object* dari teori Triadic Charles Sanders Peirce.

Kata kunci: *Semiotik, Logo, Discord, Ikon, Indeks, Simbol*

PENDAHULUAN

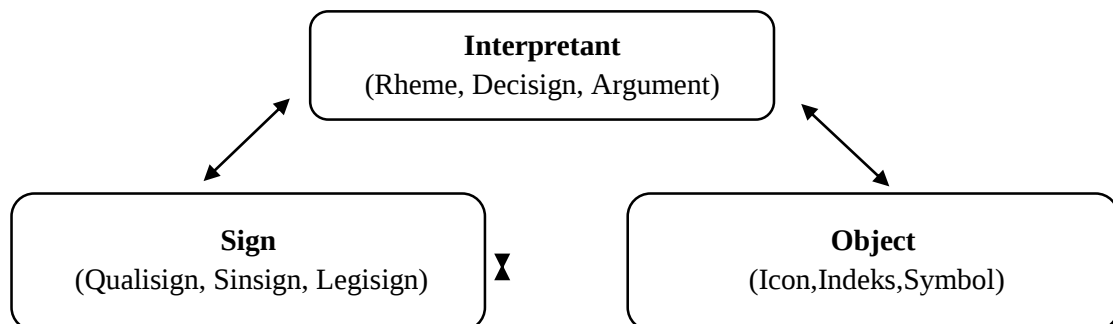
Di era digitalisasi yang terus berkembang perusahaan pengembang aplikasi yang menyajikan beberapa produknya dengan tujuan untuk membantu manusia, salah satunya dalam bentuk aplikasi. Aplikasi berupa layanan telekomunikasi ini menawarkan kelebihan sebagai alat komunikasi digital yang dapat diakses melalui smartphone untuk mengirimkan berbagai informasi secara realtime dari satu pengguna ke pengguna lainnya. Sehingga, para pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang sama dari tempat yang berbeda. Mengutip jurnal bertajuk "ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE PADA SIMBOL RAMBU LALU LINTAS DEAD END" yang

menyatakan bahwa “komunikasi tidak hanya diklasifikasikan ke dalam komunikasi verbal saja, namun komunikasi non verbal juga harus diketahui.” Aryani, S., & Yuwita, M.R. (2023). Dengan demikian Interaksi non verbal berupa Visual menjadi bagian penting sebagai salah satu alat interaksi yang efektif. Seiring dengan berjalannya waktu, para pengembang aplikasi berbentuk layanan telekomunikasi ini berkembang pesat untuk menciptakan beberapa produk dengan berbagai fitur yang disajikan untuk menarik pengguna smartphone untuk menggunakan layanan yang disediakan, dan para pengembang aplikasi ini membuat Logo untuk setiap produk yang ada sebagai bentuk identitas dan juga sebagai pembeda dari satu produk dengan yang lainnya, logo juga berperan sebagai bentuk interaksi dan komunikasi kepada para penggunanya, dengan tujuan para pengguna dapat lebih mudah mengenali produk dengan mudah saat melihat visual logo dari produk itu sendiri.

Logo berasal dari kata Yunani kuno “*logos*” yang bermakna adalah sebuah tanda, lambang atau simbol yang digunakan untuk membantu dan mempermudah indentifikasi dari publik dan mendapatkan pengakuan. dari pernyataan tersebut poin penting yang didapatkan adalah logo diciptakan untuk menjadi pembeda, disini lain Logo bukanlah sesuatu gambar atau sekedar visual tanpa adanya, logo dibuat untuk mewakili sesuatu dan menerapkan unsur makna tersendiri didalamnya. Logo dirancang untuk mewakili suatu arti yang merepresentasikan sebuah tujuan. Tujuan itu dapat berupa kegiatan usaha, perusahaan, produk, Lembaga, dan hal lainnya yang membutuhkan suatu identitas yang singkat dan mudah untuk di ingat sebagai bentuk perwakilan dari nama yang sebenarnya.

Menurut Kusrianto, Adi “*Logo menjadikan sesuatu berupa gambar ataupun sekedar sketsa beserta maksud tertentu dan mewakili sesuatu maksud dari perusahaan, daerah, perhimpunan, produk, Negara atau yang lainnya yang menganggap memerlukan 3 waktu yang cepat dan dimengerti seharusnya ganti dari nama sesungguhnya.*” (2009:2).

Penelitian ini menggunakan Logo Aplikasi *Discord* sebagai bahan penelitian, dimana Logo tersebut akan dilakukan proses signifikasi menggunakan teori Charles Sanders Peirce dengan metode triadic yang berfokus pada proses relasi antara *Representamen/Sign*, *Interpretant*, dan *Object* dari teori Triadic Charles Sanders Peirce.



Gambar 1. Relasi Semiotic Triadic Charles Sanders Peirce

Penelitian ini menggunakan beberapa penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa penulis sebagai bahan sebagai referensi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sukma Niarty dalam tesisnya yang berjudul “*Kajian Semiotika Logo Aplikasi Media Sosial*”. Penelitian ini menggunakan teori dari Charles Sanders Peirce, dengan konsep triadic yang berfokus terhadap objek. Penulis menggunakan penelitian-penelitian dari penulis lain sebagai referensi dan juga perbandingan untuk bisa mengembangkan penelitian semiotik ini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sukma Niarty dalam

skripsinya yang berjudul “*Kajian Semiotika Logo Aplikasi Media Sosial*”. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa dalam logo aplikasi sosial media memperlihatkan ikatan dan relasi antara tanda ikon, indeks, atau simbol sebagai bentuk interaksi komunikasi visual. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh saudari Sukma Niarty. Perbedaannya adalah penelitian ini mendeskripsikan secara lebih rinci melalui proses signifikasi Representamen, Interpretan, dan Objek yang dijelaskan secara deskriptif kualitatif keterkaitannya satu sama lain serta menggabungkan teori makna warna Molly E. Holzschlag, yang menjadi salah satu nilai lainnya. Penelitian ini juga memiliki perbedaan pada sumber penelitiannya.

Lalu, penelitian yang kedua ditulis oleh Rully Khairul Anwar, Irene Alifa Hapsari, dan Dian Sinaga dalam jurnal yang berjudul “*Analisis Semiotik Charles Sanders Peirce mengenai logo baru Perpustakaan Nasional Indonesia*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa unsur semiotik dari sebuah simbol memiliki tujuan makna visual dan verbal dengan menggunakan teori dari Charles Sanders Peirce dengan konsep triadic “*Sign*” berfokus kepada simbol. Selain itu, jurnal yang berjudul “*Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Logo PT Bank Mega Syariah*” yang ditulis oleh Widya Aryani dan Ahmad Toni. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa Bank Mega Syariah adalah salah satu bank yang memiliki tujuan untuk dapat ikut serta mewujudkan Indonesia yang lebih baik. Dengan menyediakan jasa keuangan dan perbankan terbaik, layanan prima, dan profesional kepada seluruh masyarakat Indonesia. Hasil tersebut didapatkan dengan menganalisis tanda visual logo yang diteliti menggunakan teori Charles Sanders Peirce, berfokus pada *Qualisign* dan *Indeks*, dan keduanya memiliki keterkaitan satu sama lain.

Jika dibandingkan dengan pokok permasalahan yang diteliti, pada penelitian ini terdapat kemiripan dalam segi pembahasan. Penelitian tersebut sangat mendukung penelitian ini menjadikan teori Charles Sanders Peirce sebagai dasar teori penelitian. Dan pada penelitian ini, penulis memfokuskan kedalam proses signifikasi teori Semiotik Charles Sanders Peirce kedalam logo aplikasi secara rinci dengan berfokus pada *Object (Icon, Indeks, Symbol)*. Penelitian ini memiliki kelebihan dalam proses signifikasinya. Setiap logo aplikasi akan dibahas secara detail dengan pendeskripsian masing-masing tanda yang ada pada logo tersebut, hal tersebut tidak ditemukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Nilai lebih penelitian ini adalah memiliki perbedaan pada sumber data pada penelitiannya.

METODE

Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Mengacu pada Meleong Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik dan secara kuantifikasi lainnya Meleong, (2012:6). “Metode kualitatif menggunakan jenis deskriptif dilakukan dalam waktu tertentu dan pada objek tertentu dan penjelasan tersebut dikatakan sebagai studi kasus” Penelitian deskriptif ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan, memberikan sebuah gambaran secara sistematis, akurat, serta factual mengenai fakta serta hubungan antar fenomena yang diselidiki, Meleong, (2012:6). Dimana, deskriptif secara umum menggambarkan sifat sesuatu, penelitian deskriptif adalah sebagai “Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui keberadaan nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain”. Sugiyono, (2015:38), dalam penelitian ini relevan dengan subjek yang akan diteliti yang mana menggunakan Logo aplikasi sebagai sumber datanya. Logo Discord akan dilakukan

proses signifikasi. Setiap tanda yang ada dalam logo Discord akan diklasifikasikan kedalam tipe Object (Icon, Indeks, Symbol) dan mendeskripsikan tanda tersebut sesuai dengan teori semiotik Charles Sanders Peirce. Dimana, hasil dari penelitian ini secara jelas melakukan proses signifikasi Charles Sanders Peirce terhadap tanda yang ada di dalam sebuah logo aplikasi serta mendeskripsikannya beserta dikaitkan dengan Unsur-Unsur Visual Desain warna menggunakan penjelasan secara singkat, padat jelas, dan mudah untuk dimengerti, sehingga penulis beranggapan jika menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam penelitian ini dirasa tepat. Metode tersebut direlasikan Tanda yang sudah terpisah dan menghubungkan tanda tersebut menggunakan teori Charles Sanders Peirce dan Unsur-unsur Visual dalam design untuk diteti makna tersembunyi yang terkandung didalamnya dengan cara:

1. Penulis mengunjungi website official branding sebagai bahan referensi untuk dijadikan landasan (*Representamen*, dan *Interpretant*) serta mengunduh sumber data berupa Logo Aplikasi Discord berupa Logo Aplikasi Discord sebagai sumber data (*Object*).
2. Memisahkan setiap bagian tanda yang ada dalam sebuah logo untuk mempermudah proses signifikasi relasi antara (*Representamen*, *Interpretant* dan *Object*).
3. Logo aplikasi dikaitkan dengan teori Semiotik Charles Sanders Peirce (*Representament/Sign*, *Object*, *Interpretant*)
4. Melakukan proses signifikasi dengan mengaitkan setiap tanda dan mengklasifikasikan tanda tersebut sesuai dengan teori semiotik Charles Sanders Peirce *Representamen/Sign*, *Interpretant* dan *object* secara sederhana, dengan berfokus pada *Object (Icon, Indeks, Symbol)* sebagai landasan utama analisis *representamen* yang berujung pada interpretasi.
5. Setelah dilakukan proses signifikasi. Logo tersebut diidentifikasi melalui teori Semiotik Peirce berfokus pada *Object (Icon, Indeks, Symbol)* sesuai dari informasi yang didapat yang dikaitkan dengan referensi sumber data serta layanan Discord.
6. Mendeskripsikan tipe *Representamen Qualisign* (Warna) menggunakan teori warna Molly E.Holzschlag serta mendeskripsikan relasi *Representamen* dengan layanan Aplikasi Discord.
7. Mendeskripsikan Interpretasi (Rheme) sesuai dengan informasi yang di dapat dengan mengaitkan relasi objek dengan *representamen* serta referensi branding discord sebagai landasan utama Interpretasi.
8. Mengidentifikasi tipe Objek dan mendeskripsikan tipe objek untuk memberikan gambaran informasi makna yang tersirat didalam tipe objek tersebut.
9. Pengambilan kesimpulan mengacu pada hasil analisis dari pendeskripsian setiap informasi tanda yang tersirat yang di dapat dari hasil analisis *Representamen*, *Interpretant* dan *Objek* atau sesuai.

HASIL



<https://discord.com/branding>

Gambar 2. Logo Discord

Hasil yang didapatkan pada penelitian ini berdasarkan dengan beberapa kategori, disimpulkan jika setiap data memiliki kesamaan dalam segi bentuk namun dengan karakteristik yang berbeda dari segi warna dan juga unsur bentuk yang tersirat.

Logo Discord yang diwakilkan oleh Dua bagian utama dimana bagian pertama adalah sebuah maskot dengan karakter wajah yang berbeda beda berwarna putih bernama Clyde, bagian kedua adalah, Perpaduan warna unik Biru dan Ungu pada background yang disebut dengan nama lain Blurple. Secara keseluruhan Dua unsur utama ini menjadi bagian utama dari Logo Aplikasi Social Media Discord. Berikut pembahasan analisis semiotika menggunakan tanda- tanda makna yang tersembunyi untuk mengetahui makna *ikon*, *indeks* dan *simbol* yang ada dalam sebuah logo aplikasi sosial media dengan metode triadic menggunakan proses relasi antara *Representamen/Sign*, *Interpretant*, dan *Object* dari teori Triadic Charles Sanders Peirce.

PEMBAHASAN

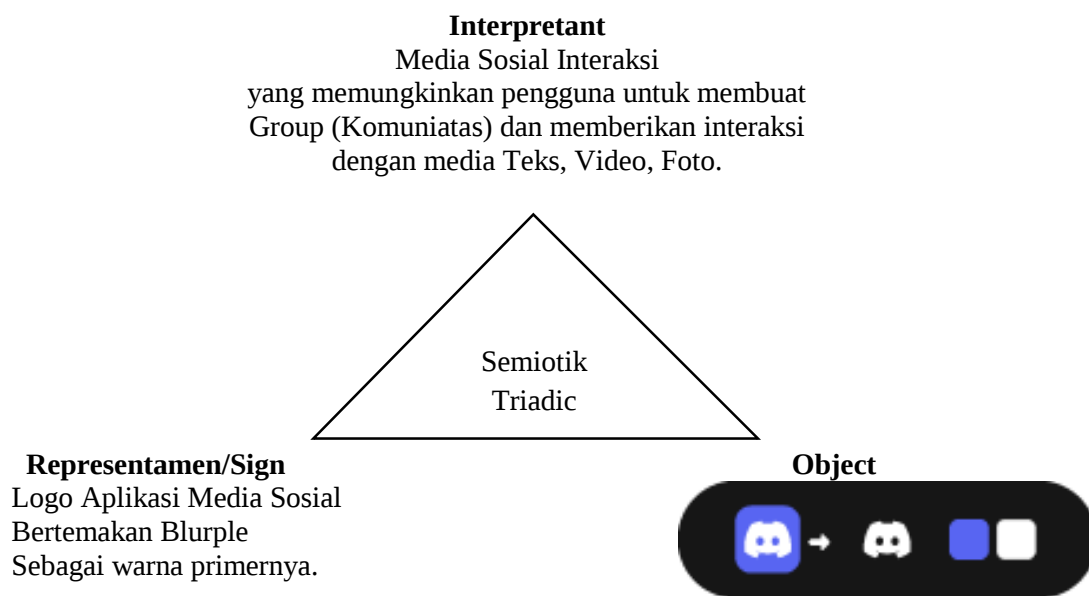
Dalam tabel berikut merupakan hasil temuan berupa masing-masing tanda yang ada dalam Logo Aplikasi Discord, lalu masing-masing tanda tersebut di implementasikan kedalam teori semiotik triadik Charles Sanders Peirce dan penulis merelasikan konsep warna dari Molly E.Holzschlag untuk mendukung proses signifikasi visual pada masing masing logo.

Data 1. Proses Signifikasi Pada Tanda Visual Logo Aplikasi Discord

Discord diluncurkan pada Mei 2015 sebagai platform komunikasi Berbeda dengan pesaingnya seperti Slack, Microsoft Teams, dan Telegram, Discord menonjol karena difokuskan pada komunitas gamer. Fitur-fitur seperti obrolan suara berkualitas tinggi dan integrasi dengan platform game terkenal seperti Steam menjadi daya tarik utama bagi para pengguna. Kualitas obrolan suara yang superior menjadi keunggulan utama Discord, menjadikannya pilihan utama bagi gamer yang mengutamakan komunikasi yang efisien dan berkualitas selama sesi permainan mereka. Antarmuka pengguna Discord didesain dengan simpel dan mudah digunakan, memungkinkan pengguna dari berbagai latar belakang untuk dengan lancar menavigasi server, kanal, dan fitur-fitur lainnya. Kemudahan akses dan pilihan untuk meningkatkan ke versi premium (Discord Nitro) menambah nilai tambah bagi pengguna yang ingin berkomunikasi dengan teman atau rekan kerja mereka tanpa biaya tambahan yang besar. Fleksibilitas Discord dalam menyesuaikan pengaturan server, integrasi dengan bot, dan kemampuan untuk

mengubah tema antarmuka memberikan pengalaman yang disesuaikan sesuai dengan preferensi pengguna. Selain digunakan untuk komunitas gaming, Discord juga populer di kalangan kelompok studi, keluarga, dan organisasi nirlaba, menunjukkan fleksibilitasnya dalam berbagai konteks penggunaan.

Integrasi Discord dengan berbagai platform dan layanan lainnya seperti Twitch, YouTube, dan Spotify memungkinkan pengguna untuk tetap terhubung dengan konten favorit mereka dengan mudah. Dengan kombinasi ciri khasnya yang unik, Discord berhasil membedakan dirinya dari pesaingnya dan menjadi pilihan utama bagi berbagai jenis komunitas online. Tercatat, Discord memiliki 100 juta lebih unduhan di google play pada 06 Januari 2024, dan memiliki kurang lebih 5,62 juta ulasan pengguna aktif. Berikut adalah proses signifikasi pada tanda visual logo aplikasi Discord:



Gambar 3. Relasi Proses Signifikasi Sederhana Pada Logo Discord

Tabel 1. Kumpulan Temuan Data

Jenis	Sumber Data	Representamen	Interpretant	Objek
Website	www.discord.com		Rheme	
Logo Aplikasi	https://discord.com/branding	Qualisign (warna) Blurple (Biru, Ungu) Putih	Penggunaan karakter.	

Tabel 2. Proses Signifikasi Logo Discord (Representamen)

Representamen

Teori Warna Molly E.Holzschlag :

- **Putih**

Kemurnian, Bersih, Kecermatan.

(Blurple)

- **Biru**

Kepercayaan, Keamanan, Teknologi.

- **Ungu**

Spiritual, Misteri, Arogan

Qualisign (warna)

Discord adalah platform komunikasi yang menyediakan layanan obrolan suara, teks, dan video. Pengguna dapat membuat server untuk mengorganisir percakapan, menggunakan berbagai kanal untuk topik khusus, dan berkomunikasi melalui pesan teks atau obrolan suara. Discord juga mendukung peran dan izin untuk mengatur akses pengguna, integrasi dengan bot, dan menyediakan tingkat keamanan dan privasi yang tinggi. Platform ini digunakan oleh berbagai komunitas, terutama di kalangan para gamer, untuk berinteraksi secara efektif dan menyenangkan sehingga penggunaan warna sangat berpengaruh dalam membangun nuansa yang ingin Discord sampaikan kepada penggunanya. Berikut adalah relasi terkait dengan penggunaan warna yang terdapat pada Logo Aplikasi Discord Dengan aspek terkait dengan layanan, dan impresi yang ingin disampaikan kepada penggunanya:

1. Penggunaan warna putih memberikan kesan kemurnianm kebersihan dan kecermatan serta memberikan profesionalisme sesuai dengan teori warna Molly E.Holzschlag warna putih ini menciptakan daya tarik visual yang bersih dan jelas, mempertegas kualitas dan keandalan layanan Discord. Disisi lain Penggunaan warna Blurple yang merupakan warna campuran antara Bidru dan Ungu digunakan dalam materi pemasaran Discord untuk menciptakan identitas merek yang kuat serta memberikan nilai lebih sebagai warna ciri khasnya Discord. Warna ini memberikan kesan Kepercayaan, Keamanan, yang direlasikan dengan kemajuan Teknologi serta menyelipkan elemen spiritual atau misterius untuk daya tarik tambahan.

2. Desain Antarmuka Discord Blurple digunakan sebagai aksen elemen penting dalam desain antarmuka, menekankan tombol atau ikon yang perlu mendapatkan perhatian. Ini menciptakan fokus pada keamanan, teknologi, spiritual dan menekankan sisi misterius kepada para penggunanya. sedangkan warna putih dimanfaatkan untuk unsur unsur penting dalam memberikan titik fokus pada keterbacaan dan navigasi yang efisien. Sebagai kombinasi biru dan ungu, Blurple menciptakan nuansa yang memberikan rasa nyaman dan keyakinan kepada pengguna. Selain itu, kombinasi warna ini juga telah menciptakan atmosfer yang menenangkan, tetapi juga memberikan kesan keandalan yang dapat diandalkan dalam penggunaan platform sekaligus memberikan sentuhan teknologi yang modern.

Warna biru, yang sering dikaitkan dengan kepercayaan, keamanan menciptakan kesan bahwa Discord adalah platform yang tidak hanya aman, tetapi juga selalu berada di garis depan perkembangan teknologi. Pengguna Discord dapat merasakan kenyamanan dan kepercayaan dalam menggunakan platform ini. dan teknologi digabungkan dengan nuansa ungu yang memberikan sentuhan Spiritual, Misteri, Arogan kedua warna tersebut bekerja sama dalam membangun warna ciri khas Blurple. Blurple tidak hanya menjadi palet warna yang estetik, tetapi juga menjadi elemen desain yang berperan penting dalam membangun gabungan makna antara warna biru dan juga ungu kedalam Logo aplikasi Discord. Secara Keseluruhan Logo

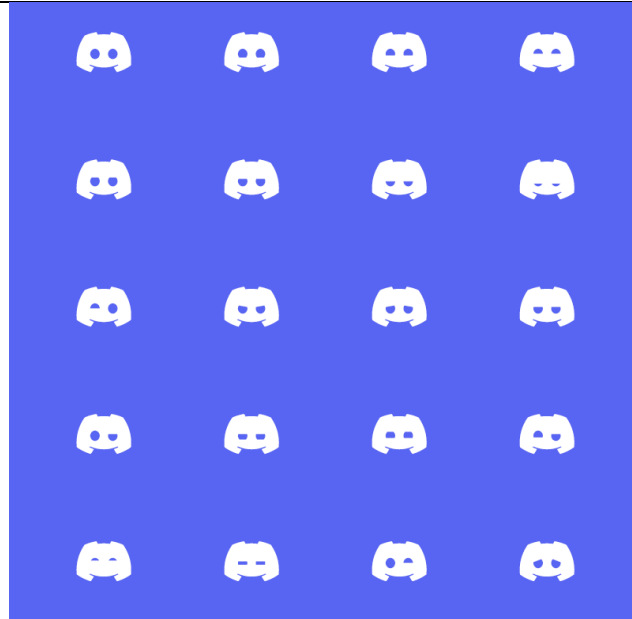
Aplikasi Sosial Media Discord berhasil memanfaatkan penggunaan warna yang memiliki ciri khas tersendiri untuk bagi berbagai komunitas.

Tabel 3. Proses Signifikasi Logo Discord (Interpretant)

Interpretant
Rheme Penulis Interpretasikan jika Logo Aplikasi Sosial Media Discord, menggunakan ikon ekspresi wajah variatif melalui karakter ekspresi bernama Clyde dalam Logo Aplikasi Sosial Medianya sesuai dengan apa yang terdapat pada signifikasi (Object), Icon ekspresi wajah tersebut menciptakan gambaran visual yang kuat terhadap keberagaman, keceriaan, dan modernitas platform. Keterkaitan erat antara Discord dan karakter ekspresi wajah dalam logo membangun hubungan yang bermakna dengan keberagaman pengguna. Berbagai ekspresi wajah pada ikon single logo menonjolkan keberagaman pengalaman pengguna, Logo merepresentasikan sebuah pengelihan yang ditandai dengan mata sebagai bentuk media yang menawarkan sebuah interaksi secara visual yang keseluruhannya dikemas menjadi satu karakter bernuansa futuristik untuk mencerminkan dan menggambarkan identitas kuat dan inklusif untuk komunitas dan keberagaman penggunanya. Logo ini tidak hanya memvisualisasikan keunikan untuk memberikan cirikhasnya, tetapi juga menunjukkan bahwa Discord adalah tempat yang selalu mengikuti tren dan terus berevolusi sebagai sarana berupa media interaksi komunikasi terkini hal tersebut sesuai dengan penggunaan warna Blurple yang memiliki makna sesuai dengan makna teori warna Molly E.Holzschlag Kepercayaan, Keamanan, Teknologi Spiritual, Misteri, Arogan, serta penggunaan warna Putih untuk merepresentasikan Kemurnian, Bersih, Kecermatan. Secara keseluruhan, Logo aplikasi sosial media Discord berhasil memberikan ciri khas sebuah karakter tunggal yang merepresentasikan mimik muka yang beragam menjadikan sebuah nilai lebih dari segi keunikan untuk menarik perhatian para penggunanya.

Tabel 3. Proses Signifikasi Logo Discord (Object)

Object
(Icon) Penggunaan Character Ekspresi Wajah (Clyde) Logo Aplikasi Sosial Media Discord Menggunakan sebuah single Icon yang menggambarkan sebuah Ekspresi wajah yang berbeda beda yang direpresentasikan sebuah keberagaman pengguna dan memiliki kesan misterius dikemas kedalam bentuk Icon bertemakan modern dan futuristik. Discord dan karakter ekspresi wajah dalam logo menciptakan ikatan yang erat dalam menggambarkan keberagaman, keceriaan, dan modernitas platform tersebut. Keterkaitan ini melibatkan keberagaman ekspresi wajah Clyde yang mencerminkan keberagaman pengguna, menambahkan elemen keceriaan dan mengundang di dalam komunitas Discord. Ikon single dalam logo menyajikan ekspresi wajah yang berbeda-beda, menonjolkan keberagaman pengalaman pengguna dan menciptakan identitas visual yang kuat untuk komunitas Discord yang inklusif. Jika digali lebih dalam logo discord memiliki sangat banyak sekali ekspresi yang direpresentasikan dalam logonya. Namun logo utama direpresentasikan dalam satu bentuk utama yang memiliki ciri khas untuk mencakup semua ekspresi.



Gambar 3. Tipe Karakter Clyde

Merujuk pada halaman official bagian penjelasan brand Discord, dimana dikatakan jika maskot Clyde dapat mengekspresikan berbagai macam emosi hanya dengan perubahan pada bentuk matanya. Namun tidak dijelaskan secara jelas apa karakter clyde ini. Sehingga menarik untuk di interpretasikan. Dalam kasus ini kita dapat melihat jika Clyde hanya bermain dengan mata untuk mengubah karakteristik emosi.

Desain ikon yang misterius, modern, dan futuristik dan memberi kesan teknologi pada logo platform Discord yang direpresentasikan dari karakter makna warna biru dan ungu (Blurple). memberikan kesan bahwa Discord adalah tempat yang selalu mengikuti tren dan terus berevolusi dalam hal teknologi. Secara keseluruhan, penggunaan karakter ekspresi wajah menggunakan icon karakter Clyde dalam logonya, Discord berhasil memberikan gambaran jika keberagaman dapat menciptakan identitas yang kuat dan inklusif serta memberikan sentuhan dan ciri khas untuk komunitas pengguna Discord.

Dari hasil proses signifikasi yang telah dijelaskan di atas maka Logo Aplikasi Sosial Media Discord memiliki 1 buah Icons yang dapat ditarik kesimpulan jika keterkaitan erat antara Discord dan karakter ekspresi wajah dalam logo membangun hubungan yang berarti dengan keberagaman pengguna. Berbagai ekspresi wajah pada ikon logo menonjolkan keberagaman pengalaman pengguna, sementara kesan misterius, modern, dan futuristik mencerminkan atmosfer identitas kuat dan inklusif untuk komunitas Discord. Logo ini tidak hanya memvisualisasikan keceriaan pengguna, tetapi juga menunjukkan bahwa Discord adalah tempat yang selalu mengikuti tren dan terus berevolusi. Secara keseluruhan, Logo Discord berhasil memberikan kesan modern dan misterius menggunakan icon tunggal yang merepresentasikan beragam ekspresi wajah, menjadikan nilai tambah dari segi keunikan untuk menarik perhatian pengguna dalam melakukan interaksi satu sama lain.

SIMPULAN

Setelah menganalisis proses semiotika dengan melakukan signifikasi menggunakan teori Semiotika Triadic Charles Sanders Peirce dalam 5 logo aplikasi sosial

media, Berikut adalah beberapa temuan penting dari rumusan masalah sesuai dengan hasil proses signifikasi yang telah dilakukan:

1. Penggunaan Warna

Penggunaan Logo Discord menggunakan warna sebagai bagian dari representamen. Warna-warna ini memiliki konotasi dan asosiasi tertentu yang memberikan makna tambahan kepada logo sebagai ciri khas dengan kombinasi perpaduan warna biru dan ungu yang menghasilkan warna yang mereka sebut Blurple dimana memberikan kesan perbedaan dengan aplikasi aplikasi sejenis lainnya serta mengkombinasikan Kemurnian, Bersih, Kecermatan dari makna warna putih, Kepercayaan, Keamanan, Teknologi yang terdapat dalam warna biru.

2. Penggunaan Symbol dan Icon

Penggunaan Symbol dan Icon: Symbol dan ikon dalam logo Discord mengandung nilai-nilai dan pesan yang disampaikan oleh perusahaan kepada pengguna. Maskot yang digunakan merepresentasikan beragam ekspresi pengguna, menunjukkan keberagaman dalam penggunaan platform ini.

3. Analisis Objek

Pada level objek, logo Discord menggunakan maskot sebagai elemen kunci untuk merepresentasikan ekspresi pengguna. Hal ini menunjukkan kesadaran perusahaan terhadap kebutuhan pengguna untuk dapat mengekspresikan diri dalam berbagai konteks yang tertuang dalam layanannya.

4. Makna Terselubung

Penulis mengungkapkan makna terselubung yang diimplementasikan pada objek logo aplikasi sosial media. Logo Discord tidak hanya sekadar representasi visual, tetapi juga mengandung makna terselubung yang menyoroti keberagaman dan inklusi. Icon Clyde mewakili beragam pengguna yang terkemas dalam bentuk modern dan futuristik, menegaskan identitas Discord sebagai platform yang menghargai keberagaman budaya, negara, dan ras. Dengan demikian, melalui proses semiotika yang mendalam, logo Discord tidak hanya menjadi simbol identitas visual, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan yang kompleks dan mendalam kepada penggunanya.

Dari Hasil proses signifikasi yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa logo aplikasi sosial media Discord memiliki karakteristik yang unik dengan ikon tunggal yang mewakili beragam ekspresi wajah untuk merepresentasikan sisi pembeda dari platform lainnya. Hal ini memperkuat hubungan yang berarti antara Discord dan keberagaman pengguna, serta menciptakan kesan modern dan misterius yang menarik bagi beragam komunitas. Logo dan layanan Discord berhasil menarik perhatian pengguna di luar komunitas gamer, ini merupakan sebuah bukti jika selain platform dengan Fitur-fiturnya dari segi sisi Logo Aplikasi dan ciri khas warna uniknya menjadikan Discord sebagai pilihan menarik untuk memiliki potensi menjadi alat komunikasi yang universal bagi pengguna internet secara keseluruhan

REFERENSI

- Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 54
- Anwar, R. K., Hapsari, I. A., & Sinaga, D. (2018). Analisis semiotik Charles Sanders Pierce mengenai logo baru Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 6(2), 123-138.
- Aryani, Widya, and Ahmad Toni. "Analisis Semiotika Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Logo PT Bank Mega Syariah." *Syntax Idea* 2.11 (2020): 962-973.
- Aryani, S., & Yuwita, M. R. (2023). ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE PADA SIMBOL RAMBU LALU LINTAS DEAD END. *MAHADAYA Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 3(1), 65-72. DOI: <https://doi.org/10.34010/mhd.v3i1.7886>
- Bellucci, F. (Ed.). (2020). Charles S. Peirce. *Selected Writings on Semiotics, 1894–1912* (Vol. 21). Walter de Gruyter GmbH & Co KG.
- Bunga, Novira Utami. *Analisis Semiotika Pada Logo Hoka Hoka Bento*. Diss. Universitas Andalas, 2016.
- Carter, David. E. (2005). *Logo Redesign: How 200 Companies Successfully Changed Their Image*. New York: Harper Collins. <https://id.scribd.com/document/347714327/Logos-Redesigned-How-200-Companies-Successfully-Changed-Their-Image-pdf>
- Chandler, D. (2007). *The Basic, Semiotics*. UK: Routledge <http://www.wayanswardhani.lecture.ub.ac.id/files/2013/09/Semiotics-the-Basics.pdf>
- Dijk, V. 2013. Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif pada Siswa Kelas XI Jasa Boga di SMK N 3 Klaten. Dalam Yuzi Akbari Vindita Riyanti (2016). <https://eprints.uny.ac.id/41740/1/Yuzi%20Akbari%20Vindita%20Riyanti%2012511241021.pdf>
- Dewi Paramitha Kurnia, *Desain Komunikasi Visual Sebagai Strategi Perancangan Promosi Kedai Kopi Espresso Bar Di Surakarta*, Diss. Universitas Sebelas Maret. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/21695/Desain-Komunikasi-Visual-Sebagai-Strategi-Perancangan-Promosi-Kedai-Kopi-Espresso-Bar-Di-Surakarta>
- Kaelan. (2017). *Filsafat Bahasa Semiotika dan Hermeneutika*. Yogyakarta: Paradigma. <https://library.unismuh.ac.id/opac/detail-opac?id=9450>.
- Kaplan, Andreas M., and Michael Haenlein. "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media." *Business horizons* 53.1 (2010): 59-68.
- Kendall, D.G. (1984). "Shape Manifolds, Procrustean Metrics, and Complex Projective Spaces".
- Kotler, Philip.. *Manajemen Pemasaran : Analisis, Perencanaan, Implementasi, Dan Kontrol*. Jakarta : Pt. Prehallindo. 1991.
- Littlejohn, Stephen. (2005). *Theories of Human Communication*, 8th edition.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage.
- Murphy, J. (1991). *How To Design Trademarks & Logos* (Graphic Designers Library). North Light Books.

- Nurgiyantoro, Burhan. 2000. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rachmana, A. E. (2016). Makna Logo Baru XL AXIATA (Analisis Semiotik Pada Perubahan Logo Baru Kartu Seluler XL) (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Rustan, Surianto. Mendesain Logo. Jakarta: Pt Gramedia Pustaka Utama. (2009).
- Roland Barthes, Elemen – Elemen Semiologi : Sistem Tanda Bahasa, Hermeutika, dan Strukturalis,”terj”. M Ardiansyah, (Jogjakarta : IRCiSoD, 2012), 13.
- Scheder Georg, 1993, Perihal Cetak Mencetak, Pt Gramedia, Bandung
- Sugiyono. Media Prestasi Jurnal Ilmiah STKIP PGRI Ngawi. Volume 13. Nomor 1 (2014) p58-p64 Pendidikan.
- Niarty, S. (2019). Kajian Semiotika Logo Aplikasi Media Sosial (Doctoral dissertation).
- Taufil, Imam Rahmat. Analisis Semiotika Logo Fedex. Diss. PERPUSTAKAN, 2017 Institut Hindu.
- Wicaksono, L. D., & Heriyati, N. (2023). Semiotic Analysis of the Little Mermaid Movie Poster Using Peirce (1996). *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 3(2), 167-174. DOI: <https://doi.org/10.34010/mhd.v3i2.10567>
- Pamungkas, B. A., & Indrawan, A. A. G. A. (2021). Logo sebagai Media Komunikasi Teknologi Analisis Semiotika pada Logo Meta. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 3(2), 67-74.
- Peirce, C. S. (1991). Peirce on signs: Writings on semiotic. UNC Press Books.
- Peirce, C.S. (1902), "Logic, Considered as Semeiotic", Manuscript L75, Eprint <http://www.cspeirce.com/menu/library/bycsp/175/175.htm>, and, in particular, its "On the Definition of Logic" (Memoir 12). Eprint <http://www.cspeirce.com/menu/library/bycsp/175/ver1/175v1-05.htm#m12>.