
ANALISIS SEMIOTIKA JUDITH WILLIAMSON PADA FEED INSTAGRAM @DISKOMINFOSIDOARJO “ANCAMAN WEB DEFAACEMENT: JUDI ONLINE”

Zahranie Suga Eka Putri Biantoro*

*Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

e-mail: 21052010009@student.upnjatim.ac.id

KATA KUNCI

Diskominfo, *Feed*,
Judith Williamson,
Semiotika, *Web
Defacement*

ABSTRAK

Dalam era digital dan media sosial yang semakin dominan, pemahaman tentang bagaimana makna dibentuk dan disampaikan melalui media visual menjadi semakin penting. Penelitian ini berusaha mengeksplorasi penggunaan semiotika pada desain feed @diskominfosidoarjo bertemakan “ANCAMAN WEB DEFAACEMENT: JUDI ONLINE”. Dengan tujuan untuk mengetahui pesan dan makna yang direpresentasikan melalui elemen visual dalam desain pada feed Instagram @diskominfosidoarjo yang diunggah pada tanggal 21 September 2023. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah kualitatif. Proses analisis menggunakan empat pisau bedah semiotika iklan yang digagas oleh Judith Williamson yaitu *product as signified*, *product as signifier*, *product as generator* dan *product as currency*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa feed Instagram menciptakan semiotika visual yang kompleks, dimana makna denotatif dan konotatif saling berinteraksi. Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan adanya perubahan dalam makna yang terkandung dalam feed Instagram seiring waktu dan perubahan konteks.

KEYWORD

Diskominfo, *Feed*,
Judith Williamson,
Semiotics, *Web
Defacement*

ABSTRACT

In the increasingly dominant digital era and social media, understanding how meaning is formed and conveyed through visual media is becoming increasingly important. This research seeks to explore the use of semiotics in the design of the @diskominfosidoarjo feed with the theme "ANCAMAN WEB

DEFACEMENT: JUDI ONLINE". With the aim of finding out the messages and meanings represented through visual elements in the design on the Instagram feed @diskominfosidoarjo which was uploaded on September 21 2023. The method used in this research is qualitative. The analysis process uses four advertising semiotic scalpels initiated by Judith Williamson, namely product as signified, product as signifier, product as generator and product as currency. The research results show that Instagram feeds create complex visual semiotics, where denotative and connotative meanings interact with each other. In addition, this research also reveals changes in the meaning contained in Instagram feeds over time and changes in context.

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju dan era media sosial yang mendominasi, komunikasi visual telah menjadi bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia. Media sosial, sebagai salah satu platform perubahan signifikan dalam cara pesan dan makna disampaikan kepada audiens. *Feed* Instagram, sebagai salah satu platform media sosial paling populer, memberikan wadah bagi individu, merek, dan entitas lainnya untuk memberikan pesan mereka kepada audiens melalui gambar-gambar dan elemen visual lainnya. Dalam konteks ini, pemahaman tentang bagaimana makna dibentuk dan disampaikan dalam *feed* Instagram menjadi esensial.

Analisis semiotika yang diperkenalkan oleh Judith Williamson merupakan kerangka kerja teoritis yang telah lama digunakan untuk memahami cara tanda-tanda dan simbol-

simbol menciptakan makna dalam media visual. Konsep semiotika ini telah digunakan dalam berbagai konteks, termasuk analisis iklan, seni visual, dan juga budaya populer. Selain itu semiotika sendiri mempelajari bagaimana persepsi kita sebagai manusia untuk menerima pesan dari suatu objek visual. Yang mana manusia dari berbagai budaya yang berbeda bagaimana persepsi dan pesan yang mungkin berbeda meskipun dari objek visual yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan pendekatan semiotika yang dikembangkan oleh Judith Williamson dalam menganalisis *feed* Instagram @diskominfosidoarjo yang bertepatan "ANCAMAN WEB DEFACEMENT: JUDI ONLINE". Peneliti akan mengeksplorasi bagaimana tanda-tanda dan simbol-simbol yang digunakan dalam *feed* tersebut untuk menciptakan makna denotatif dan konotatif, serta bagaimana *feed* Instagram tersebut

menciptakan semiotika visual yang kompleks, di mana pesan dan makna tidak hanya terletak pada apa yang terlihat secara literal, namun juga terkait dengan konversi budaya, sosial, dan ideologis.

Beberapa elemen visual seperti warna, garis, bentuk, tipografi maupun gambar tentu memiliki pemaknaan tertentu yang umum digunakan saat mendesain sebuah iklan. Maka peneliti melihat bahwa metode Analisis Semiotika dengan proses analisis menggunakan empat pisau bedah semiotika iklan yang digagas oleh Judith Williamson yaitu *product as signified*, *product as signifier*, *product as generator* dan *product as currency* yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi makna dan pesan yang terkandung di dalam elemen visual *feed* Instagram @diskominfoarjo yang bertemakan “ANCAMAN WEB DEFACEMENT: JUDI ONLINE”.

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Metode Penelitian Kualitatif Deskriptif. Metode Penelitian Kualitatif dikenal sebagai metode ilmiah yang sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu sosial, termasuk juga ilmu pendidikan. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan

perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Menurut (Moleong, 2014:7), penelitian kualitatif seringkali dimanfaatkan oleh peneliti untuk melihat sesuatu dari tahapan atau prosesnya. Yang dimana akan sejalan dengan penelitian ini mengenai analisis elemen visual dari postingan “ANCAMAN WEB DEFACEMENT: JUDI ONLINE”.

Pada proses identifikasi dan penafsiran makna serta pesan dari elemen-elemen visual yang ada pada desain *feed* Instagram @diskominfoarjo yang bertemakan “ANCAMAN WEB DEFACEMENT: JUDI ONLINE”, penulis menggunakan Metode Analisis Semiotika *currency of signs* yang telah digagas oleh Judith Williamson, yang mana terbagi menjadi 4 bagian, yaitu *Product as Signified* (Produk sebagai Penanda Konsep atau Makna), *product as signifier* (Produk sebagai Penanda Bentuk), *product as generator* (Produk sebagai Generator Makna) dan *product as currency* (Produk sebagai Nilai Tukar). Keempat bagian tersebut akan dijadikan sebagai pisau bedah oleh peneliti untuk menganalisis makna serta pesan yang ada di dalam elemen visual desain *feed* Instagram @diskominfoarjo yang bertemakan “ANCAMAN WEB DEFACEMENT: JUDI ONLINE”.

B. Tinjauan Pustaka

Semiotika secara terminologis adalah kajian mengenai tanda-tanda dan tidak hanya sebatas mempelajari simbol dan makna. Konsep

penanda dan petanda adalah kunci penting untuk memahami semiotika dan ini turut digunakan Judith Williamson dalam membedah cara iklan bekerja. Dalam Buku *Decoding Advertisement*, Judith Williamson menjelaskan bahwa iklan tidak hanya berfungsi untuk menjual komoditas, namun juga mempunyai fungsi yang lain, yaitu menggantikan fungsi seni dan agama, yaitu menciptakan struktur-struktur makna (Williamson, 1978: 11-12).

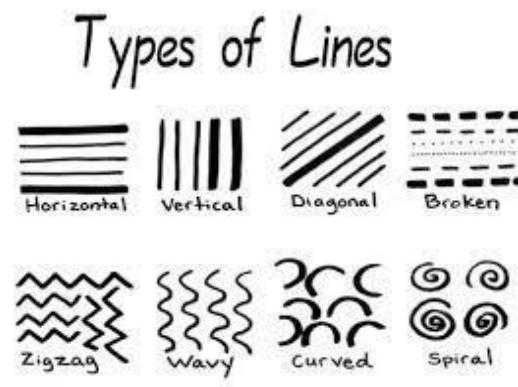
Terdapat tiga poin penting dalam pembentukan makna dalam iklan menurut Judith Williamson, diantaranya adalah pertama, makna dari penanda yang melibatkan korelasi dari dua benda. Kedua, perpindahan makna tidak sepenuhnya hadir dalam teks melainkan ada keterlibatan dari kita dalam menghubungkannya. Terakhir, perpindahan makna itu didasarkan oleh kenyataan bahwa penanda sudah memiliki makna tersendiri. Proses pemberian makna kepada petanda itu disebut oleh Judith Williamson sebagai Sistem Referen. Sistem ini melibatkan *Currency of Sign* yang terbagi menjadi empat bagian antara lain sebagai berikut.

1. *Product as Signified*: Yaitu produk yang tidak memiliki makna kemudian mendapatkan makna dari orang maupun objek yang telah memiliki makna.
2. *Product as Signifier*: Yaitu mendapatkan makna yang didapatkan dari objek lain. Bisa jadi itu sebuah

pantulan dari sesuatu diluar objek, yang kemudian ada untuk direpresentasikan.

3. *Product as Generator*: Yaitu dimana suatu produk menghadirkan makna-makna untuk produk itu sendiri.
4. *Product as Currency*: Yaitu dimana produk yang memiliki nilai tukar dengan perasaan yang seimbang.

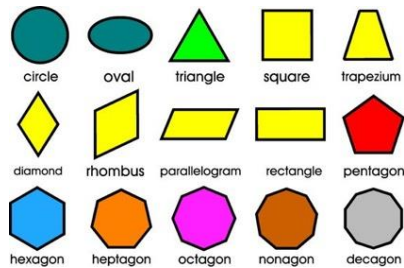
Unsur-unsur visual yang menempati kategorinya diakhiri dengan deskripsi makna dan pesan yang ada di dalam unsur elemen visual tersebut. Selain itu, terdapat beberapa elemen visual desain yang mempengaruhi makna dan pesan dalam sebuah desain. Garis dibentuk dari banyak titik, atau dapat juga dilihat sebagai titik yang memanjang. Wujud garis sangat bervariasi, tipe garis merujuk pada gerakan garis awal hingga akhir.



Gambar 1. Jenis-jenis Garis

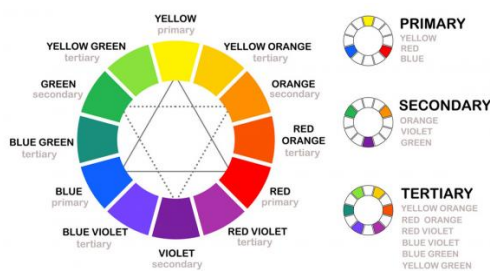
Bentuk merupakan gambar/bangun dasar dua dimensi yang dibuat secara sebagian atau keseluruhan dengan garis, warna, maupun tekstur. Dalam desain dua dimensi, bentuk memiliki lebar dan panjang. Bentuk juga dapat memiliki kedalaman tiga dimensi yang

digambarkan sebagai massa. Di kedua dimensi, konfigurasi bentuk menentukan maknanya. Misalnya, bentuk terbuat dari garis lengkung bisa digambarkan sebagai sensual, sedangkan bentuk dari tepi dan titik sudut bisa dianggap kasar (Evan & Thomas, 2012).



Gambar 2. Jenis-jenis Bentuk

Warna merupakan elemen visual desain yang sangat kuat dan provokatif. Setiap warna memiliki makna masing-masing yang secara langsung berkomunikasi dengan audiens tanpa bantuan tulisan maupun gambar. Warna mampu mempengaruhi komposisi ruang dalam sebuah desain dengan kontras. Dalam penggunaan warna perlu memperhatikan komposisinya agar tidak merusak citra dari desain tersebut. Disamping itu, warna juga memiliki peran dalam mendukung keseluruhan prinsip desain yang bisa diaplikasikan pada elemen visual lain (Evan & Thomas, 2012).



Gambar 3. Jenis-jenis Warna

Tipografi adalah ilmu tentang huruf yang termasuk salah satu elemen penting dalam sebuah iklan ataupun desain sebagai fungsi bercerita kepada pembaca mengenai apa yang sedang mereka baca dan mengapa itu penting untuk mereka. Tipografi mempengaruhi bagaimana pembaca memproses informasi dan tipografi yang baik adalah yang mampu menarik perhatian konsumen (Evan & Thomas, 2012). Tipografi harus mampu untuk mengkomunikasikan pesan verbal yang berfungsi secara efektif sebagai elemen grafis dalam komposisi desain (Evan & Thomas, 2012). Sedangkan sebuah gambar, merupakan kebalikan dari teks yang menawarkan hubungan yang dalam kepada pengalaman yang digambarkan melalui tulisan. Selain itu, gambar mampu memperjelas informasi rumit dalam sekejap (Samara, 2020).

Untuk memahami apa yang iklan maksud, kita harus mencari tahu bagaimana iklan tersebut membangun sebuah makna. Istilah yang digunakan untuk memahami pesan dalam iklan ialah *signifier* yang berupa benda dan *signified* sebagai makna dimana keduanya terikat erat dengan tanda. Istilah selanjutnya yaitu *currency* yaitu sesuatu yang merepresentasikan ‘nilai’ dan nilai itu bisa dipertukarkan dengan benda lain yang setara (Williamson, 1978).

Disamping itu, *Web Defacement* merupakan suatu serangan pada *website* yang mengubah tampilan asli atau konten dari sebuah *website*. Pelaku serangan *Web Defacement* seringkali

dianggap sebagai tindakan vandalisme elektronik. *Web Defacement* dilakukan dengan memanfaatkan sebuah kelemahan dari sistem sehingga memungkinkan pelaku memiliki akses masuk hingga ke server dan memiliki kewenangan untuk mengganti atau menghapus konten di suatu *website*. Dampak dari iklan halaman Judi *Online* tersebut menampilkan kesan negatif karena situs yang tidak pantas, masyarakat akan meragukan keamanan dan keandalan situs *website* tersebut, dan dapat menyebabkan gangguan layanan serta ketidaknyamanan saat membuka *website*. Selain itu, data pada *website* dapat hilang karena adanya iklan halaman tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 4. Desain *feed* Instagram “ANCAMAN WEB DEFACEMENT: JUDI ONLINE”

Pada desain *feed* Instagram @diskominfoarjo yang bertemakan “ANCAMAN WEB DEFACEMENT: JUDI ONLINE” di atas, peneliti akan mengidentifikasi dan menguraikan satu per satu dari 17 elemen visual yang ada pada desain tersebut.

1. Tipografi yang digunakan dalam desain di atas adalah menggunakan

jenis *font* Sans Serif, yaitu Futura *Bold* dan Futura *Medium* BT.

2. Bentuk persegi kecil yang menyebar di seluruh bagian desain di atas.
3. Bentuk persegi kecil yang runtut menjadi sebuah titik-titik alur.
4. Rangkaian bentuk yang menjadi sebuah gambar koin.
5. Bentuk lengkungan yang berada di bagian bawah background desain.
6. Kata “Ancaman” yang berukuran lebih besar daripada “*Web Defacement: Judi Online*”.
7. Foto dari topik yang diangkat, yaitu iklan Judi *Online* yang tersebar di berbagai *website*.
8. Background biru gelap dengan gradasi putih transparan.
9. Gambar *Coding* yang biasa terlihat dalam dunia peretasan.
10. Rangkaian bentuk yang menjadi satu kesatuan gambar sebuah manusia yang direpresentasikan menjadi seorang *Hacker* (Peretas).
11. Bentuk persegi panjang yang runtut menyerupai *File* yang terbuka dengan ikon silang di pojok kiri atasnya.
12. Gambar beberapa *Folder* yang eror ketika dibuka.
13. Gambar Kartu Identitas yang disandingkan dengan gambar kunci dan *password*.
14. Gambar gembok terbuka yang diberi bentuk persegi kecil yang tersambung dengan gambar manusia

15. Gambar gembok terkunci dengan perisai dan bentuk persegi mengitarinya.
16. Bentuk trapesium transparan yang melebar ke atas seperti bentuk sorot lampu.
17. Warna yang digunakan menggunakan tone warna dingin dan gelap yang merepresentasikan ancaman yang berbahaya dan mewakili warna dari Diskominfo Sidoarjo.

Apabila melihat dari kaca mata *Product as Signifier*, dapat diketahui bahwa elemen visual dari identifikasi nomor 1 Font berjenis *Sans Serif Futura* yang berperan sebagai *Signifier*. Seperti yang telah diuraikan pada bab sebelumnya bahwa *Signifier* beraeri suatu produk merepresentasikan makna tertentu. Untuk mengidentifikasi *Product as Signified*, bisa diartikan bahwa huruf berjenis *Sans Serif* pada elemen visual nomor 1 merepresentasikan kesan yang simpel dan canggih serta mempertegas bahwa topik yang diangkat ini merupakan isu-isu yang berkaitan dengan teknologi masa kini. Font *Sans Serif* mempunyai karakter garis huruf sama tebal dan tidak berkaki ataupun berkait. Sangat mudah dibaca sehingga target audiens mudah menangkap pesan yang ada didalamnya (Peate, 2013).

Karakter *Sans Serif* banyak diterapkan di berbagai penerapan karena kesannya yang netral dan formal. Karena karakter netral nya tersebut, mudah sekali dikombinasikan

dengan jenis huruf lain dan sangat umum diterapkan karena memiliki unsur keterbacaan yang paling ideal (Hagen & Golombisky, 2017). Terlebih lagi dengan *Sans Serif* Font Futura Medium BT dan Futura Bold yang dikenal dengan kemudahan pembacaannya serta memiliki daya tarik desain modernnya sehingga cocok digunakan dalam berbagai konteks desain.



Gambar 5. Font Futura Medium BT dan Futura Bold serta penerapannya

Berdasarkan buku “*Decoding Advertisements*” karya Judith Williamson bahwa *Product as Generator* berarti bahwa suatu produk tak lagi hanya merefleksikan nilai atau pesan tertentu tapi juga menjadi simbol ataupun referensi dari nilai itu sendiri, peneliti mendapati bahwa elemen visual nomor 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, dan 17 memiliki peran sebagai *Product as Generator*, yang mana elemen visual nomor 2 berupa bentuk persegi kecil yang menyebar di seluruh bagian desain yang menjadi referensi dari akibat *Web Defacement: Iklan Judi Online*, yang mana membuat alat teknologi dan data yang dipunya menjadi *error*. Kemudian pada elemen visual nomor 3 yang berupa bentuk persegi kecil yang runtut menjadi sebuah titik-titik alur, memiliki peran

sebagai petunjuk arah kepada pembaca agar membaca informasi dengan runtut sesuai arah yang ditentukan.

Elemen visual nomor 4 yang berisikan rangkaian bentuk yang menjadi sebuah gambar koin. Bentuk gambar tersebut menjadi referensi dari Uang Judi *Online* yang memiliki poin penting yang dibutuhkan saat judi, yaitu uang. Dengan bentuk lengkungan yang berada di bagian bawah background desain, elemen visual nomor 5, menggambarkan kesatuan dan kelanjutan dalam menangani serta mewaspadai adanya Ancaman *Web Defacement Judi Online*. Penggunaan bentuk lengkung dapat memberikan kesan damai, dan ini dapat menciptakan atmosfer yang menggambarkan kesatuan dan keseimbangan.

Background biru gelap dengan gradasi putih transparan seperti yang disebutkan pada elemen visual nomor 8, warna biru gelap bersifat misterius, kerahasiaan dan mengundang para pembaca dengan keingintahuannya. Warna Biru sebagai *color identity* yang sering dianggap warna yang terkait dengan teknologi dan futuristik yang digunakan untuk menciptakan atmosfer yang terkait dengan kecanggihan dan inovasi teknologi. Dengan gradasi berwarna putih yang memberikan tampilan bersih, ketenangan, dan keheningan. Dimana artinya kita tidak perlu khawatir lagi, karena terkait dengan adanya ancaman, masih terdapat solusi yang dapat kita lakukan.

Rangkaian bentuk yang menjadi satu kesatuan gambar sebuah manusia yang direpresentasikan menjadi seorang *Hacker* (Peretas), seperti yang disebutkan pada elemen visual nomor 10. Gambar tersebut sebagai referensi dari kejahatan yang dilakukan oleh seorang peretas dengan sebuah komputer dan kecanggihan ilmu teknologi. Selain itu, gambar ilustrasi tersebut diasosiasikan sebagai aksi kejahatan siber, mulai dari pencurian data, peretasan, maupun serangan siber lainnya. Pemilihan elemen visual seperti kaca mata dengan mimik wajah yang sedikit licik, dapat menunjukkan unsur kejahatan atau kerahasiaan. Ekspresi senyum licik menggambarkan bagian mulut tersenyum tipis yang menimbulkan kesan misterius dan menakutkan.

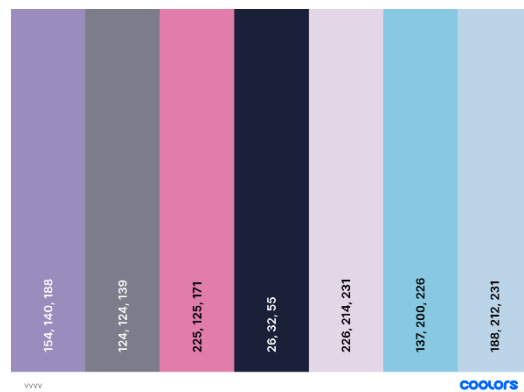
Pada elemen visual nomor 11 dan 12, disebutkan bahwa terdapat bentuk persegi panjang yang runtut menyerupai *File* yang terbuka dengan ikon silang di pojok kiri atasnya juga dengan *Folder* dengan tulisan error. Dari sebuah gambar tersebut mencerminkan adanya masalah atau kesalahan pada sistem penyimpanan data dan menjadi simbol dari *folder* ataupun file yang mengalami kerusakan dan tidak dapat di akses. Berhubungan dengan Ancaman *Web Defacement Judi Online*, yang apabila kita terjebak dalam hal tersebut dapat mengakibatkan seluruh data kita hilang atau diretas dengan para pelaku pembuat iklan halaman Judi *Online* yang berbahaya tersebut. Kedudukan gambar tersebut sama dengan

gambar Kartu Identitas yang disandingkan dengan gambar kunci dan *password* dan gambar gembok terbuka yang diberi bentuk persegi kecil yang tersambung dengan gambar manusia, serta gambar gembok terkunci dengan perisai dan bentuk persegi mengitarinya pada elemen visual nomor 13, 14, dan 15 yang merujuk pada topik yang dibahas, menekankan perlunya melindungi data pribadi dan melibatkan kebijakan keamanan yang ketat untuk menjaga kerahasiaan website maupun informasi pribadi. Penggunaan *password* sebagai tambahan yang melibatkan prosedur keamanan yang dirancang untuk melindungi integritas dan kerahasiaan data, serta mencerminkan praktik keamanan untuk mengurangi risiko dari hilangnya data pribadi maupun website.

Elemen visual nomor 16 menyebutkan bahwa terdapat bentuk trapesium seperti bentuk lampu sorot yang mengarah kepada gambar ilustrasi *Hacker* (peretas). Bentuk trapesium dengan transparansi 40% tersebut menambahkan kesan misterius dengan fokus kepada Pelaku Kejahatan Siber. Merefereasikan kepada seluruh pembaca bahwa harus berhati-hati dalam penggunaan teknologi. Data apapun harus disimpan dengan baik karena maraknya kejahatan siber yang mungkin dianggap tidak berbahaya, seperti iklan halaman Judi *Online* tersebut. Terakhir adalah foto dan judul “ANCAMAN *WEB DEFAACEMENT: JUDI ONLINE*” pada elemen nomor 6, 7, dan 9, yang menempati

posisi *Product as Currency* atau produk sebagai nilai tukar. Melaluinya pembaca dibuat berasumsi bahwa edukasi mengenai ancaman ini sangatlah mengganggu dan merugikan sehingga kita perlu waspada. Kesan waspada yang dimaksud tak lebih dari kesan yang timbul dari elemen visual yang digunakan dalam desain. Tulisan “ANCAMAN” pada judul menggunakan ukuran paling besar dibanding kata lainnya untuk menunjukkan penekanan agar mendapatkan perhatian lebih akan Ancaman *Web Defacement Judi Online*. Selain itu, terdapat gambar simbol *coding* di bagian background yang sangat berkaitan dengan teknologi dan hacker.

Sebagai tambahan, desain yang telah dibahas menggunakan skema warna sebagai berikut.



Gambar 6. Palet Warna pada desain *feed* “ANCAMAN *WEB DEFAACEMENT: JUDI ONLINE*”

Teori warna pertama yang dikemukakan oleh Sir Isaac Newton. Beliau telah melakukan percobaan serta mendapatkan sebuah kesimpulan dimana apabila dilakukan pemecahan pada warna spektrum yang dihasilkan dari sinar matahari, maka akan ditemukan berbagai warna yang beragam.

Skema kombinasi warna yang digunakan yaitu monokrom, yang secara umum skema ini menggunakan variasi rona yang sama. Skema monokrom ini sangatlah sederhana dan dapat menghasilkan tampilan yang memberikan kesan elegan. Warna monochromatic merupakan kombinasi warna yang berasal dari satu warna tunggal kemudian dimodifikasi dengan penambahan gelap (*shade*) dan terang (*tint*) sehingga muncul varian warna baru dengan tampilan dan nuansa yang konsisten (Cartwright, 2021). Karena palet warna ini berasal dari satu warna dasar maka terciptalah harmonisasi yang baik karena antara satu warna yang lainnya memiliki kedekatan. Kedekatan inilah yang direpresentasikan dari palet warna yang digunakan dalam desain feed ini.

Pada akhirnya, kedekatan juga direpresentasikan melalui tata letak desain yang mana elemen visual diletakkan berdekatan dan berurutan dari atas ke bawah atau dengan kata lain rata tengah, hal ini bertujuan untuk mengontrol gerakan mata dan juga menyesuaikan cara kerja aplikasi Instagram yaitu menggulir konten dari bawah ke atas. Inilah pesan utama yang ditunjukkan dari kombinasi berbagai elemen visual mulai dari font, garis, bentuk, maupun warna yang ada dalam desain feed ini. Sebagaimana bisa kita lihat bahwa elemen visual yang satu dengan yang lain sangatlah identik atau memiliki kedekatan dan saling bekerja sama membentuk kesatuan pesan dan makna juga menciptakan harmonisasi dalam desain.

SIMPULAN

Melalui penelitian ini penulis telah mengeksplorasi nilai dan pesan yang terdapat pada desain *feed* instagram @diskominfosidoarjo dengan tema “ANCAMAN WEB DEFACEMENT: JUDI ONLINE” yang diunggah pada tanggal 21 September 2023. Dengan empat pisau bedah semiotika iklan yang digagas oleh Judith Williamson maka bisa disimpulkan bahwa melalui kaca mata *product as signifier* dan *signified*, @diskominfosidoarjo menggunakan font *Sans Serif* yang merepresentasikan kesan yang simpel dan canggih serta mempertegas bahwa topik yang diangkat ini merupakan isu-isu yang berkaitan dengan teknologi masa kini.

Kemudian, sebagai *Product as Generator* beberapa elemen visual seperti bentuk yang menjadi satu kesatuan gambar sebuah manusia yang direpresentasikan menjadi seorang *Hacker* (Peretas) yang merupakan gambar ilustrasi tersebut yang diasosiasikan sebagai aksi kejahatan siber, mulai dari pencurian data, peretasan, maupun serangan siber lainnya. Warna Biru sebagai *color identity* yang sering dianggap warna yang terkait dengan teknologi dan futuristik yang digunakan untuk menciptakan atmosfer yang terkait dengan kecanggihan dan inovasi teknologi. Dengan gradasi berwarna putih yang memberikan tampilan bersih, ketenangan, dan keheningan. Lalu, foto dari iklan halaman Judi Online yang diletakkan di tengah-tengah bagian Alur Penyerangan dan

juga keterangan ancaman yang ditekankan menghadirkan kesan akan bahayanya hal tersebut dan penekanan agar mendapatkan perhatian lebih akan Ancaman *Web Defacement Judi Online*.

Dengan demikian, terdapat hubungan antara setiap elemen visual yang saling mendukung satu sama lain serta terjalin sangat erat. Tipografi, gambar, bentuk, garis dan warna bekerja sama menampilkan makna bahwa desain *feed* instagram @diskominfosidoarjo dengan tema “ANCAMAN *WEB DEFACEMENT: JUDI ONLINE*” yang mengancam dan berbahaya bagi data-data pribadi kita.

DAFTAR PUSTAKA

1. Badan Siber dan Sandi Negara. Direktorat Operasi Keamanan Siber Indonesia. 2023. *WEB DEFACEMENT : JUDI ONLINE*.
2. Ardiansyah. ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI EKSISTENSI DIRI DALAM IKLAN ROKOK SAMPOERNA AMILD GO AHEAD VERSI “PRIA BURAM. eJournal Ilmu Komunikasi. 2014;2(3):244–57.
3. Zuhriah, Muhammad H. MAKNA WARNA DALAM TRADISI BUDAYA; STUDI KONTRASTIF ANTARA BUDAYA INDONESIA DAN BUDAYA ASING. ResearchGate. 27 Mei 2018;
4. Utomo S, Mukhtar Z. ANALISIS SEMIOTIKA IKLAN JUDITH WILLIAMSON PADA FEED IG @JCOINDONESIA “COUNTING DAYS TO I LOVE JCO 2022. Jurnal Dasarrupa. Desember 2022;4(3):30–9.
5. Utomo S. ANALISIS SEMIOTIKA JUDITH WILLIAMSON PADA IKLAN KONDOM SUTRA OK VERSI MOTOR FREESTYLE (2016). Jurnal Dasarrupa. 2021;3(1):31–42.
6. Tansel S, Waluyanto H, Cahyono S. Analisis Warna pada Luaran Karya Internship Feeds Instagram Oeste Terhadap Engagements Pengunjung Instagram. Jurnal DKV Adiwarna. 2022;1.
7. Hasian I, Utami A. Tinjauan Desain Karakter Komik Mice terhadap Kesesuaian Karakter Indonesia. Jurnal Magenta. Januari 2018;2(1).
8. Giaji K. TOTEMISME DALAM IKLAN NETFLIX-NYA ASIX:ANALISIS SEMIOTIKA IKLAN PERSPEKTIF JUDITH WILLIAMSON. Jurnal Dasarupa. 2021;3(3):14–20.
9. FSR ISI YOGYAKARTA. Jurnal Seni Rupa & Desain . Vol. XIV. Yogyakarta: FSR ISI YOGYAKARTA; 2011.
10. Djamereng A. ANALISIS SEMIOTIKA PADA IKLAN DI TELEVISI (Iklan Wardah dan Iklan Total Almeera). Jurnal Al-Khitabah . April 2018;IV(1):1–16.