

Analisis Makna Dan Tanda Pada Desain Logo Galeri Sulaman *Pinjaik Patah*

Eti Fitri Nurhandayani¹, Dian Fitriani²

^{1,2}*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI Silampari
Jl. Mayor Toha, Kel. Air Kuti, Kec. Lubuklinggau Timur I, Kota Lubuklinggau, Provinsi Sumatera Selatan, 31625
Email Korespondensi : etifitrinurhandayani@gmail.com*

ABSTRACT

This study reviews the in-depth deconstruction of the Pinjaik Patah Embroidery Gallery logo to identify and interpret the semiotic meaning contained therein. As a visual icon, this logo is considered a representation of the values and cultural identity inherent in the handicraft business from Nagari Panampuang, West Sumatra. This study adopts a qualitative paradigm and uses Peirce's semiotic analysis. Through this approach, the study aims to analyze and interpret the meaning and signs contained in the logo design. Data collection techniques were carried out through observation and literature study. The results of this study found that the analyzed logo consists of two main elements, namely a logogram in the form of a broken needle stylization that functions as the main icon by directing to the source of life and unifying and a logotype that adopts organic motifs typical of Minangkabau so as to give a soft and natural impression. Through a semiotic approach, this study seeks to provide theoretical contributions to visual communication design practitioners in systematically identifying the various semiotic elements used in certain design works.

Keywords: Charles Sanders Pierce, Pinjaik Patah Embroidery Gallery, Logo, Semiotics

ABSTRAK

Penelitian ini mengulas dekonstruksi mendalam terhadap logo Galeri Sulaman *Pinjaik Patah* untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan makna semiotik yang terkandung di dalamnya. Sebagai sebuah ikon visual, logo ini dianggap sebagai representasi dari nilai-nilai dan identitas budaya yang melekat pada usaha kerajinan tangan asal Nagari Panampuang, Sumatera Barat. Penelitian ini mengadopsi paradigma kualitatif dan menggunakan analisis semiotika Peirce. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mengurai serta menginterpretasikan makna dan tanda yang terdapat pada desain logo tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan studi pustaka. Hasil studi ini menemukan bahwa logo yang dianalisis terdiri dari dua elemen utama, yaitu logogram berupa stilisasi jarum patah yang berfungsi sebagai ikon utama dengan mengarahkan pada sumber kehidupan serta pemersatu dan logotype yang mengadopsi motif-motif organik khas Minangkabau sehingga memberikan kesan lembut dan alami. Melalui pendekatan semiotika, penelitian ini berupaya untuk memberikan kontribusi teoretis bagi praktisi desain komunikasi visual dalam mengidentifikasi secara sistematis berbagai elemen semiotik yang digunakan dalam karya desain tertentu.

Kata Kunci: Charles Sanders Pierce, Galeri Sulaman Pinjaik Patah, Logo, Semiotika

PENDAHULUAN

Nagari Panampuang di Sumatera Barat terkenal dengan keterampilan unik warganya dalam menyulam. Sebagian besar perempuan di desa tersebut mahir dalam menyulam. Proses penyulaman tersebut sedikit berbeda dengan proses menyulam pada umumnya, yang mana pengrajin perempuan di desa tersebut mematahkan jarum jahit menjadi dua bagian untuk memudahkan proses pembuatan sulaman tradisional. Teknik tersebut memungkinkan para pengrajin untuk dapat menciptakan motif sulaman yang lebih detail dan rumit. Teknik inilah yang membuat sulaman khas Nagari Panampuang dikenal sebagai 'Sulaman *Pinjaik* Patah' (Masdupi et al. 2021).

Kegiatan menyulam yang awalnya dilakukan perorangan oleh warga, kini telah berevolusi menjadi usaha kolektif melalui Galeri Sulam *Pinjaik* Patah. Di bawah naungan BUMNag (Badan Usaha Milik Nagari), galeri tersebut tidak hanya menjadi pusat produksi, tetapi juga representasi dari kekayaan budaya Nagari Panampuang. Identitas visual khususnya logo, menjadi kunci untuk mengenalkan sulam *Pinjaik* Patah pada khalayak yang lebih luas. Hal ini dikarenakan logo sebagai elemen penting berperan krusial dalam mengkomunikasikan visi dan misi suatu perusahaan. Dengan menciptakan identitas visual yang kuat melalui logo, perusahaan dapat membangun citra yang mencerminkan nilai-nilai dan tujuan yang ingin dicapai (Everlin and Erlyana 2020).

Logo menjadi salah satu desain visual yang memiliki peran krusial dalam mengomunikasikan pesan suatu *brand* kepada targetnya. Efektivitas komunikasi visual tersebut secara langsung berkontribusi dalam pembentukan perspektif dan kesadaran masyarakat terhadap suatu *brand* (Nurhandayani, Asril, and Zam 2024). Tidak hanya sebatas simbol, logo yang dirancang dengan baik menjadi representasi dari nilai dan efektif dalam menumbuhkan kepercayaan serta loyalitas pelanggan sekaligus menciptakan rasa memiliki terhadap merek sehingga mampu untuk membentuk persepsi publik. Seperti halnya logo pada Galeri Sulam *Pinjaik* Patah yang dirancang untuk merepresentasikan nilai-nilai dalam galeri tersebut.

Ketertarikan penelitian ini berawal dari fenomena unik masyarakat Nagari Panampuang dalam keterampilan menyulamnya yang khas. Urgensi masalah terletak pada peran logo sebagai representasi visual galeri dalam mengenalkan kekayaan budaya kepada khalayak luas serta membangun identitas yang kuat. Hal ini dikarenakan logo sebagai elemen komunikasi visual pertama yang memiliki potensi besar dalam membangun persepsi. Maka dari itu, penelitian ini menelusuri bagaimana makna dan simbol yang terkandung dalam desain logo Galeri Sulam *Pinjaik* Patah berkontribusi dalam membangun identitas visual galeri tersebut. Logo ini dipilih sebagai fokus kajian karena merupakan representasi penting dari seni sulam di Kabupaten Agam dan Sumatera Barat. Penelusuran tersebut dilakukan melalui analisis semiotika terhadap elemen-elemen visual logo. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menelaah dan mengungkapkan secara mendalam makna di balik desain logo tersebut sebagai

representasi seni sulam di Nagari Panampuang. Pembatasan waktu dan sumber daya mendorong penulis untuk membatasi kajian hanya pada logo ini. Analisis yang dilakukan bersifat kualitatif dan mengacu pada teori semiotika.

Melalui pendekatan semiotika, penelitian ini berupaya untuk memberikan wawasan dan kontribusi teoritis bagi kaum akademik dan praktisi desain komunikasi visual mengenai implementasi semiotika dalam perancangan logo yang efektif. Selain itu, juga dapat memberikan perspektif baru dalam memahami bagaimana identitas budaya diartikulasikan melalui elemen desain. Penelitian ini menunjukkan bagaimana desain logo dapat menjadi alat yang kuat dalam membangun identitas visual suatu perusahaan. Pendekatan semiotika sebagai metode pengkajian diharapkan mampu memberikan edukasi dan pengetahuan dalam merancang desain logo agar lebih efektif membangun citra perusahaan dan mempersuasi masyarakat luas. Berkaitan dengan Galeri Sulam *Pinjaik* Patah, terdapat beberapa penelitian yang membahas objek serupa seperti penelitian yang dilakukan oleh Masdupi et al. (2021) mengenai perancangan desain identitas visual dari Galeri Sulam *Pinjaik* Patah dan memberikan pemahaman mendalam tentang kekhasan produk yang direpresentasikan dalam galeri tersebut. Selain itu, dilakukan juga penelitian mengenai desain motif dalam Galeri Sulam *Pinjaik* Patah sebagai strategi merek untuk pengembangan galeri tersebut (Masdupi et al. 2022).

METODE

Penelitian ini menerapkan paradigma kualitatif, yang memungkinkan peneliti untuk menggali makna yang lebih kaya dan kompleks dari logo Galeri Sulam *Pinjaik* Patah. Menurut Patriansah dan Gion (2023) bahwa metode kualitatif yang lebih menitik beratkan kepada analisis terhadap kualitas data. Selanjutnya, Patriansah juga menjelaskan bahwa metode kualitatif dalam prosesnya hanya sekedar menguraikan secara kualitas dari data yang dianalisis (Patriansah, 2023). Kedua pendapat di atas meneruskan pendapat dari Moleong di dalam bukunya bahwa penelitian yang bersifat kualitatif penekanannya lebih kepada analisa data berdasarkan kualitas data yang dikumpulkan melalui kata-kata, gambar dan bukan angka-angka (Moleong, 2017).

Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti fenomena sosial secara alami, dengan peneliti sebagai instrumen yang paling penting dalam proses pengumpulan dan analisis data serta berfokus pada pemahaman makna yang terkandung dalam pengalaman subjek penelitian (Sugiyono, 2018; Ahmad et al., 2023). Penggunaan metode kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan makna mendalam dan interpretasi yang terkandung dalam elemen-elemen visual pada logo Galeri Sulam *Pinjaik* Patah. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan studi literatur atau studi pustaka. Observasi merujuk pada pengamatan langsung terhadap objek penelitian, yaitu Galeri Sulam *Pinjaik* Patah. Sedangkan studi pustaka merujuk pada berbagai sumber informasi yang relevan dengan galeri tersebut. Melalui kajian mendalam terhadap literatur terkait, peneliti ingin menggambarkan secara rinci bagaimana setiap elemen visual dalam logo Galeri Sulam *Pinjaik* Patah

merepresentasikan makna tertentu.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teori analisis semiotika Peirce. Teori semiotika Peirce yang terdiri dari representamen, interpretan, dan objek menjadi landasan analisis dalam penelitian ini. Analisis semiotika Peirce dalam segitiga makna, yang menggambarkan relasi antara representamen, objek, dan interpretan. Konsep representamen (*sign*) dalam semiotika dibagi dalam tiga kategori dasar, yaitu *qualisign*, *sinisign*, dan *legisign*. Objek dalam semiotika mencakup ikon, simbol, dan indeks. Sedangkan konsep Interpretan membagi tanda menjadi tiga kategori, yaitu *rhyme*, *decisign*, dan *argument* (Friedman & Thellefsen, 2011; Wijaya & Zein, 2020; Suherdiana, 2015; Fitria, 2017).

Pada penelitian ini, analisis dilakukan terbatas pada tanda sebagai objek yang terdiri dari ikon, simbol, dan indeks. Hal ini bertujuan untuk memungkinkan analisis yang terstruktur dan mendalam terhadap desain logo Galeri Sulam *Pinjaik* Patah dalam mengomunikasikan identitas serta nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya. Ikon membahas tanda yang memiliki kemiripan dengan objek aslinya, seperti foto atau peta. Mengidentifikasi elemen ikonik dalam logo yang secara visual menyerupai alat atau proses pembuatan sulaman sehingga memberikan pemahaman intuitif tentang aktivitas dalam galeri tersebut. Indeks yaitu tanda yang berkaitan dengan objeknya dengan didasari oleh hubungan sebab-akibat atau kontinuitas. Hal ini memungkinkan untuk mengidentifikasi hubungan sebab akibat atau keterkaitan dengan identitas Nagari Panampuang. Sedangkan Simbol mencakup tanda yang hubungannya dengan objeknya bersifat konvensional atau berdasarkan kesepakatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Logo

Usaha sulaman telah mengakar kuat dalam kehidupan masyarakat Panampuang sejak dahulu kala. Keterampilan menyulam telah diwariskan dari generasi ke generasi. Kegiatan menyulam di Panampuang dulunya dilakukan secara individual oleh anggota keluarga. Untuk meningkatkan nilai ekonomisnya, pada tahun 2018, mereka berinisiatif membentuk badan usaha kolektif bernama Galeri Sulam di bawah naungan BUMNag Panampuang. Sulaman *pinjaik* patah telah terintegrasi secara mendalam dalam kehidupan sosial budaya masyarakat Nagari Panampuang, sehingga nama ini telah menjadi representasi identitas kolektif mereka. Penamaan *Pinjaik* Patah didasarkan pada teknik sulaman yang menjadi kekhasan dari Nagari Panampuang. Istilah '*pinjaik* patah' merujuk pada jarum jahit yang digunakan untuk menyulam namun dipatahkan menjadi 2 bagian. Awalnya, teknik dan alat ini diciptakan untuk meningkatkan produktivitas para penyulam sehingga proses menyulam kainnya menjadi efektif dan efisien. Seiring waktu, teknik tersebut menjadi kearifan lokal dan ciri khas yang membedakan hasil karya masyarakat Nagari Panampuang.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5394 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Desain logo yang menjadi identitas dari Galeri Sulam *Pinjaik* Patah telah mengalami perubahan tampilan. Perubahan tersebut dikarenakan logo lama dari Galeri Sulam *Pinjaik* Patah belum menggambarkan identitas galeri sebagai sebuah usaha yang telah ada dari beberapa generasi dan memiliki nilai-nilai budaya yang mendalam (Masdupi et al. 2021). Secara visual logo lama pada Galeri Sulaman *Pinjaik* Patah mempunyai kelemahan, dimana penerapan logo yang menggabungkan gambar dan tulisan menjadi satu kesatuan tidak mampu merefleksikan dinamika dari seni sulaman *pinjaik* patah. Bentuk logo gambar atau logogram berupa elemen jarum yang digunakan untuk merepresentasikan huruf 'J' dalam logo '*Pinjaik* Patah' tampak tidak seimbang dengan elemen lainnya dan kurang menyatu secara visual.

Dibandingkan logo sebelumnya, logo baru galeri ini memiliki elemen-elemen yang lebih dinamis dan dapat disesuaikan dengan berbagai media. Hal ini menciptakan ruang yang lebih besar bagi galeri untuk mengembangkan identitas visualnya secara keseluruhan. Dalam logo baru tersebut terdiri dari gabungan gambar (logogram) dan tulisan (*logotype*). Penggunaan kombinasi gambar dan tulisan dalam logo ini bertujuan untuk membangun citra visual yang lebih menarik dan mudah diingat, sekaligus memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya, baik secara keseluruhan maupun dalam bentuk elemen-elemen terpisah. Logogram dan *logotype* dapat berdiri sendiri sebagai identitas visual atau saling melengkapi dalam satu desain. Dengan ini, identitas visual dapat dibangun melalui pengenalan elemen-elemen desainnya. Untuk logogram dalam logo Galeri Sulaman *Pinjaik* Patah dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Logogram Galeri Sulam *Pinjaik* Patah
(Sumber Foto: Masdupi, et.al, 2021)

Logogram tersebut direduksi menjadi *piktogram* minimalis dengan ciri khas bentuk geometris delapan arah. Desain ini merupakan pengembangan dari bentuk dasar jarum jahit yang disederhanakan. Delapan garis ini memiliki makna mendalam dan spiritual. Tujuh garis menggambarkan tujuh wilayah yang ada di desa tersebut. Sementara garis kedelapan yang berbentuk seperti jarum dan berwarna berbeda melambangkan *pinjaik* patah. Simbol tersebut mengandung filosofi tentang asal-usul dan kekuatan yang menyatukan masyarakat Panampuang. Bentuknya yang terpusat

melambangkan persatuan masyarakat Nagari Panampuang dalam melestarikan dan mengembangkan sulam *Pinjaik* Patah sebagai warisan budaya yang bernilai ekonomis. Pada logogram terlihat 4 segmen menyerupai stilasi patahan jarum jahit dan segmen lainnya dibuat lebih kecil dan polos serta tanpa lubang untuk memberikan kesan yang lebih menarik. Selain logogram, terdapat juga *logotype* seperti berikut.

PINJAIK
PATAH

Gambar 2. *Logotype* Galeri Sulam *Pinjaik* Patah
(Sumber Foto: Masdupi, et.al, 2021)

Logotype pada gambar 2 di atas menggunakan *font* *Raleway Semibold* sebagai dasar, lalu dimodifikasi agar terlihat unik dan menyatu dengan gambar utama logo atau logogram. Melalui eksplorasi tersebut, desainer menciptakan *logotype* yang tidak hanya unik, tetapi juga memiliki kesamaan bentuk bidang dengan elemen logogram. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan logo yang terintegrasi secara visual. Huruf A, J, K dan N dalam tulisan '*Pinjaik* Patah' mengalami modifikasi bentuk berdasarkan lengkungan pada logogram. Tujuannya untuk menciptakan kesatuan visual antara kedua elemen desain. Perubahan desain huruf menjadi lebih dinamis dengan penambahan lengkungan, memberikan kesan budaya lokal yang kuat. Identitas visual Galeri Sulam *Pinjaik* Patah dapat digunakan sebagai alternatif motif pada galeri tersebut. Salah satu motif sulaman pada Galeri Sulam *Pinjaik* Patah dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Motif Sulaman pada Galeri Sulam *Pinjaik* Patah
(Sumber Foto: Masdupi, et.al, 2022)

Analisis Makna dan Tanda

Menyingkap sebuah tanda dan menginterpretasikan makna yang ada di baliknya tidak terlepas dari latar belakang di mana karya tersebut dilahirkan, ditempatkan dan digunakan oleh masyarakat pendukungnya (Patriansah, 2022). Upaya untuk menganalisis lebih lanjut desain logo Galeri Sulam *Pinjaik* Patah, maka penulis menggunakan teori semiotika Peirce. Teori tersebut memberikan kerangka kerja yang berguna untuk mengungkap makna tanda. Dengan menganalisis tanda sebagai objek, kita dapat memahami makna secara lebih dalam. Sebelum membahas lebih lanjut mengenai logo, perlu dipahami dasar-dasar pemikiran semiotika Peirce. Peirce mengungkapkan tanda dalam 3 kategori yaitu representamen, objek, dan interpretant. Representamen merupakan representasi dari sesuatu yang diwakilinya. Hubungan representamen terdiri dari *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Qualisign*, membahas mengenai kualitas dari suatu tanda, seperti warna, suara, atau perasaan. *Sinsign*, yaitu keberadaan aktual dari suatu tanda. Sedangkan *legisign* mencakup makna atau norma yang dikandung dari suatu tanda, seperti kata-kata atau hukum.

Objek merupakan sesuatu yang diwakili oleh representamen atau sesuatu yang ingin direpresentamenkan. Hubungan objek terdiri dari *icon*, *index*, dan *symbol*. Ikon membahas tanda yang memiliki kemiripan dengan objek aslinya. Indeks yaitu tanda yang berkaitan dengan objeknya dengan didasari oleh hubungan sebab-akibat atau kontinuitas. Sedangkan Simbol mencakup tanda yang hubungannya dengan objeknya bersifat konvensional atau berdasarkan kesepakatan. Interpretant merupakan makna yang dihasilkan ketika seseorang melihat representamen dan menghubungkannya dengan objek. Interpretant terdiri dari *rheme*, *decisign*, dan *argument*. *Rheme* yaitu tanda yang berfungsi sebagai proposisi atau pernyataan. *Dicisign* yaitu tanda yang menyatakan hubungan antara dua hal. Sedangkan *argument* yaitu tanda yang berupa inferensi atau penarikan kesimpulan. Namun, dalam penelitian ini analisis dibatasi pada tanda sebagai objek yang mana elemen-elemen pada logo Galeri Sulam *Pinjaik* Patah dianalisis berdasarkan tiga kategori utama, yaitu ikon, indeks, dan simbol.

1. *Icon* (Ikon)

Desain logogram pada logo Galeri Sulam *Pinjaik* Patah merepresentasikan bentuk geometris yang terinspirasi dari bentuk jarum jahit dengan 8 arah. Objeknya adalah jarum jahit yang dipatahkan sebagai alat utama dalam pembuatan sulaman di galeri tersebut serta konsep visual yang menyerupai bentuk geometris motif Minangkabau. Oleh karena itu, menghasilkan interpretant berupa kemiripan visual dengan jarum jahit yang dipatahkan, merepresentasikan teknik dan alat sulaman yang khas dari Nagari Panampuang, serta kemiripan bentuk dengan motif Minangkabau. Dalam hal ini, logogram menggabungkan bentuk yang menyerupai jarum jahit dan motif Minangkabau.

Sedangkan desain *logotype* pada logo Galeri Sulam *Pinjaik* Patah, eksplorasi

bentuk pada nama "*Pinjaik Patah*" terinspirasi dari lengkungan pada logogram. Objeknya yaitu bentuk visual huruf yang menyerupai bentuk organik motif Minangkabau, sehingga menghasilkan interpretant berupa kemiripan visual antara *logotype* dan logogram untuk menciptakan kesatuan. Selain itu, memberikan kesan budaya atau kearifan lokal melalui bentuk huruf yang menyerupai motif Minangkabau.

2. **Index (Indeks)**

Logogram memiliki delapan arah yang terdiri dari 7 garis dengan warna merah dan 1 garis yang menjulang ke atas dengan warna hijau. Tujuh garis mewakili 7 tempat atau kampung yang ada di Nagari Panampuang. Sedangkan satu garis dengan warna berbeda sebagai wujud pemersatu. Objeknya adalah hubungan antara logogram dengan wilayah geografis di Nagari Panampuang dan hubungan logogram dengan konsep pemersatu, sehingga menghasilkan interpretant berupa garis-garis pada logogram secara indeksial mewakili 7 tempat dan konsep pemersatu masyarakat di Nagari Panampuang.

Warna yang digunakan pada desain logo yaitu merah dan hijau. Warna merah diasosiasikan sebagai perayaan, kekuatan, serta menjadi warna yang sering digunakan oleh pengrajin di galeri tersebut. Warna hijau diasosiasikan sebagai sumber kehidupan dan pemersatu. Warna-warna tersebut secara indeksial mewakili konsep-konsep yang relevan dengan Galeri Sulam *Pinjaik Patah* dan para pengrajinnya.

3. **Symbol (Simbol)**

Nama usaha sulaman terinspirasi dari salah satu alat yang digunakan dalam menyulam, yaitu "*Pinjaik Patah*". Objeknya adalah teknik menyulam yang khas dari Nagari Panampuang menggunakan jarum jahit yang dipatahkan. Nama tersebut secara simbolik merujuk pada identitas dan keunikan dalam teknik menyulam di galeri tersebut.

Desain logogram secara keseluruhan membentuk geometris. Bentuk tersebut mewakili nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh Galeri Sulam *Pinjaik Patah*. Bentuk geometris secara simbolik menyampaikan nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh galeri tersebut. Sedangkan desain *logotype* menggunakan *font* yang dimodifikasi. Hal tersebut mewakili karakteristik galeri yang dinamis, rapi, proporsional, serta memiliki sentuhan budaya lokal. Gaya tipografi ini secara simbolik memrepresentasikan identitas galeri yang modern dan berbudaya.

Warna merah dan hijau menjadi warna yang digunakan dalam logo Galeri Sulam *Pinjaik Patah*. Warna tersebut mewakili entitas yang unik, dinamis, dan segar. Warna merah mewakili energi, kekuatan, dan perayaan. Sedangkan warna hijau mewakili kehidupan, pemersatu, dan alam. Pemilihan warna tersebut secara simbolik menyampaikan pesan dan nilai-nilai yang ingin diasosiasikan dalam Galeri Sulam *Pinjaik Patah*.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5394 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Berdasarkan penjelasan di atas, desain logo Galeri Sulaman *Pinjaik* Patah dirancang dengan cermat untuk merefleksikan identitas dan nilai-nilai yang terkandung dalam seni sulaman khas Nagari Panampuang. Desain logo yang memadukan logogram dan *logotype* berhasil menciptakan visual yang kuat dan bermakna. Logogram terinspirasi dari alat dan teknik pembuatan sulaman, logogram berbentuk dari stilasi jarum jahit yang diekplorasi menjadi bentuk geometris dengan delapan arah yang melambangkan kesatuan, keseimbangan, dan keselarasan masyarakat Minangkabau. Tujuh garis (arah) merepresentasikan tujuh wilayah atau tempat di Nagari Panampuang, dengan warna merah yang melambangkan semangat pengrajin. Satu garis sisanya menjulang ke atas dengan maksud memberikan makna sebagai wujud pemersatu, dengan warna hijau yang melambangkan keberlangsungan hidup masyarakat tersebut. Logo tidak hanya sekadar hiasan, tetapi mengandung makna filosofis yang mendalam tentang adat, budaya, dan semangat kebersamaan masyarakat Nagari Panampuang.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis desain logo Galeri Sulam *Pinjaik* Patah, dapat disimpulkan bahwa logo tersebut secara efektif berfungsi sebagai representasi visual yang kaya makna dari identitas dan nilai-nilai sulaman khas Nagari Panampuang. Desain yang menggabungkan elemen visual terinspirasi dari proses pembuatan sulaman dengan simbol-simbol budaya Minangkabau berhasil mengomunikasikan pesan tentang kesatuan, keseimbangan, dan semangat masyarakat setempat. Selain itu, logo tidak sebatas sebagai identitas visual saja, melainkan juga simbol filosofis yang merefleksikan adat, budaya, dan kebersamaan masyarakat tersebut.

Keterbatasan waktu dan sumber daya menyebabkan data hanya dapat dikumpulkan dalam waktu singkat, sehingga mendorong penulis untuk membatasi kajian hanya pada logo ini. Melalui pendekatan semiotika, penelitian ini berupaya untuk memberikan wawasan dan kontribusi teoretis bagi praktisi desain komunikasi visual mengenai implementasi semiotika dalam perancangan logo yang efektif. Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk melakukan studi kasus lebih mendalam sehingga pengumpulan data menjadi lebih maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Universitas PGRI Silampari atas dukungan yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Galeri Sulaman *Pinjaik* Patah, tim desainer logo Galeri Sulaman *Pinjaik* Patah, dan seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Dukungan dan bimbingan yang diberikan tersebut sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian dengan baik.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5394 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Asrullah, Aldo Susanto, and Erwin Candrawira. 2023. "Iklan Layanan Masyarakat Terkait Pentingnya Investasi Digital." *Jurnal Desain* 10(3):493–512. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v10i3.14704>.
- Everlin, Shierly, and Yana Erlyana. 2020. "Analisis Perubahan Desain Logo Gojek Tahun 2019." *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa Dan Media* 1(1):72–88. doi: 10.38010/dkv.v1i1.11.
- Fitria, Rini. 2017. "Analisis Charles Sanders Peirce Dalam Iklan Kampanye Pasangan Calon Gubernur Dan Wakil Gubernur Provinsi Bengkulu Tahun 2015." *Jurnal Manhaj* 1(1):44–50. doi: <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/manhaj/article/view/698>.
- Friedman, Alon, and Martin Thellefsen. 2011. "Concept Theory and Semiotics in Knowledge Organization." *Journal of Documentation* 67(4):644–74. doi: 10.1108/00220411111145034.
- Masdupi, Erni, Tri Kurniawati, Halkadri Fitra, and Dini Faisal. 2021. "Kedinamisan Dalam Kearifan Lokal: Perancangan Identitas Visual Galeri Sulam Pinjaik Patah." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 07(02):224–39.
- Masdupi, Erni, Tri Kurniawati, Halkadri Fitra, and Dini Faisal. 2022. "DESAIN MOTIF SEBAGAI BRAND STRATEGY PENGEMBANGAN GALERI SULAM PINJAIK PATAH KABUPATEN AGAM SUMATRA BARAT." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 08(02):246–56.
- Moleong, L. J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Kualitalif Sasial (37th Ed.)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhandayani, Eti Fitri, Asril, and Rizwel Zam. 2024. "Perancangan Logo 'Batar Fun' Sebagai Identitas Visual Dalam Board Game Matematika." *Gorga: Jurnal Seni Rupa* Volume 13(01):193–200. doi: <https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.58802>.
- Patriansah, Mukhsin et al. 2022. "Tanda Dalam Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat: Analisis Semiotika Peirce." *Jurnal Demandia: Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan* 07(01):101–20. doi: <https://doi.org/10.25124/demandia.v7i1.3654>.
- Patriansah, Mukhsin et al. 2023. "Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Layanan Masyarakat 'Stop Hoax' Indosiar." *Artchive, Indonesia Journal of Visual Art and Design* Volume 04(01):92–111. doi: 10.53666/artchive.v4i1.3767.
- Patriansah, Mukhsin, and Keni Gion. 2023. "Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital." *SASAK: DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI* 5(2):93–102. doi: <https://doi.org/10.30812/sasak.v5i2.3435>.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5394 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suherdiana, Dadan. 2015. "Konsep Dasar Semiotika Dalam Komunikasi Massa Menurut Charles Sanders Pierce." *Jurnal Ilmu Dakwah* 4(12):371–407. doi: 10.15575/jid.v4i12.399.

Wijaya, Venice, and Tengku Thyrhaya Zein. 2020. "Visual and Verbal in Line Messenger Application: A Semiotic Study." *JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)* 5(2):213–22. doi: 10.33369/joall.v5i2.10268.