

Upaya Peningkatan Status Rekognisi Mindseeds.id Melalui Perancangan Identitas Visual

Andrea Gabriella

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
andreagabriella@gmail.com

Arthur Inata Wisly

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
wislyarthur@gmail.com

Fenny Wahyuni

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
fenboard2000@yahoo.com

Giovanno Amin

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
geovanno26@gmail.com

Helvinsky Christian

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
skyhelvin@gmail.com

Kevin Nathanael

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
kevinnathanael20@gmail.com

Juliana Suhindro Putra

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
juliana.putra@uph.edu

ABSTRAK

Manusia memiliki hubungan erat dengan istilah keberagaman. Hal ini tercermin baik secara fisik maupun secara kerja otak tiap individu. Ragam cara kerja otak manusia dinamakan *neurodiversity*. Istilah tersebut mengacu pada pemahaman tentang kondisi keberagaman neurologis dan pengaruhnya terhadap tingkah laku seseorang. ADHD, ASD (Autisme), dan Disleksia termasuk beberapa kondisi *neurodiverse* yang umum dijumpai. Minimnya tingkat pemahaman mengenai *neurodiversity* masih terlihat jelas di Indonesia. Alhasil, masih cukup tinggi tingkat diskriminasi terhadap mereka yang memiliki perbedaan cara pandang dalam hidupnya. Terkait hal ini, tim peneliti bekerja sama dengan Mindseeds.id, sebuah organisasi di Indonesia yang ingin memberikan edukasi tentang *neurodiversity* pada masyarakat. Sebagai organisasi baru, Mindseeds.id masih membuka lebar ruang untuk berbagai peningkatan dan pengembangan, terutama bagi yang berpotensi membantu pencapaian visi misinya. Dalam makalah ini, tim peneliti akan berupaya meningkatkan status rekognisi Mindseeds.id di publik dengan

merancang konsep identitas visual yang mampu membedakan Mindseeds.id dari organisasi lain. Sebagai bagian dari mata kuliah Desain untuk Masyarakat, jalan proyek dan proses penulisan makalah akan menggunakan metode penelitian kolaboratif, yaitu kualitatif berbasis model *design thinking*.

Kata Kunci: *neurodiversity*, Mindseeds.id, identitas visual, rekognisi (publisitas)

PENDAHULUAN

Neurodiversity merupakan istilah yang mengacu pada kelainan neurologis sebagai hasil dari variasi natural genom manusia. Gerakan ini ditemukan pada tahun 1990 oleh Judy Singer, seorang *neurodiverse*. Gagasan yang ingin disampaikan adalah bahwa setiap individu diciptakan dengan berbeda baik kepribadian maupun cara pandangnya. Sebagian faktor yang mempengaruhi kedua aspek tersebut memang berasal dari pengalaman dan lingkungan tempat individu terkait tumbuh. Namun, bagaimana seseorang mampu memproses sesuatu sepanjang hidupnya bergantung pada susunan neuron kompleks yang dikenal dengan otak. Susunan neuron otak masing-masing individu manusia dapat disandingkan dengan struktur dedaunan sebuah pohon yang distingtif satu dengan yang lain. Jika dicermati dengan baik, tidak akan ada wujud dan corak daun yang identik. Bahkan, terkadang dapat ditemukan daun dengan struktur dan corak yang unik dibandingkan dedaunan lainnya. Daun tersebut serupa dengan individu manusia yang *neurodiverse*. Variasi unik ini memberikan seorang individu kemampuan yang melebihi individu *neurotypical* dalam bidang tertentu — tentu dengan konsekuensi bahwa kemampuan mereka di beberapa bidang lainnya menurun. ADHD, ASD, dan Disleksia merupakan tiga dari banyak kondisi *neurodiverse* yang seringkali dijumpai di era modern ini.

Sayangnya istilah *Neurodiversity* kurang terdengar oleh masyarakat global saat ini. Sebagian besar penduduk dunia masih melihat para *neurodiverse* sebagai kecacatan yang perlu disembuhkan. Pandangan seperti ini dikenal sebagai pendekatan model medis. Negara Indonesia termasuk masih memegang erat pandangan jenis ini. Sebagai bukti, seorang dokter spesialis kedokteran jiwa pernah menyatakan bahwa walau para *neurodiverse* memiliki IQ dan kemampuan yang superior, perlu adanya pengobatan farmakoterapi untuk menunjang karir dan cita-cita mereka masing-masing.

Mindseeds.id merupakan sebuah organisasi di Indonesia yang berusaha menyorot kurangnya tingkat kesadaran dan pengetahuan rakyat Indonesia terhadap *neurodiversity*. Di bawah seorang Dina Djunaedi, Mindseeds telah menggelar banyak sesi tayang bincang terkait *neurodiversity* — terkadang mengundang para ahli psikologis dan juga ahli *neurodiversity*. Sebagai organisasi baru, jangkauan Mindseeds.id masih tertutupi dengan berbagai institusi besar lainnya. Dalam rangka meningkatkan pengakuan publik terhadap Mindseeds.id, terlebih dahulu diperlukan sebuah identitas visual yang jelas dan unik. Atas dasar ini, kelompok penulis memutuskan untuk menyusun sebuah ciri khas visual yang dapat digunakan Mindseeds sebagai identitasnya.

KAJIAN TEORI

Semiotika

Semiotika atau semiologi, merupakan studi yang mempelajari tanda dan penggunaannya. Semiotika berkaitan erat dengan bidang linguistik, yang mempelajari struktur dan makna bahasa secara spesifik. Semiotika terbagi menjadi tiga cabang; semantik, pragmatik, dan sintaksis. Semantik mempelajari makna dari sebuah tanda, pragmatik mempelajari transmisi suatu makna, dan sintaksis mempelajari hubungan tanda dalam struktur formalnya.

Semiotika Menurut Ferdinand de Saussure

Secara terminologi, Saussure lebih sering menggunakan istilah semiologi dalam membahas semiotika. Secara konseptual, konsep pokok teori Saussure berawal dari pemikiran tentang dasar dikotomi atau dualitas yang menurutnya suatu tanda terdiri dari dua komponen utama, yaitu *signifier* (bentuk sebuah tanda atau gambar) dan *signified* (interpretasi makna dari tanda tersebut). *Signifier* mengacu pada sesuatu yang berwujud material (fisik), secara eksplisit ada dan dapat ditandai oleh indera manusia. Di sisi lain, *signified* menunjukkan sesuatu yang secara harfiah tidak nyata, tidak bisa ditandai oleh indera manusia, dan berbasis abstrak. Sedangkan hubungan antara *signifier* dan *signified* disebut sebagai sistem pemaknaan. Saussure menegaskan bahwa kedua konsep tersebut memiliki hubungan yang sangat erat dan saling membutuhkan, serta saling melengkapi. Artinya, keduanya tidak dapat dipisahkan. Satu aspek tidak akan ada tanpa adanya aspek yang lain.

Semiotika Menurut Charles Sanders Peirce

Teori tanda Peirce berfokus pada sistem trikotomi. Peirce mengklasifikasikan tanda menjadi tiga aspek, yaitu i) *sign*, ii) *object*, iii) *interpretant*. Aspek pertama identik dengan konsep Saussure yang diistilahkan sebagai *signifier* yang berarti tanda-tanda yang berwujud fisik. Sebaliknya, konsep Saussure tentang *signifier*, dibagi oleh Peirce menjadi dua komponen, yaitu *object* dan *interpretant*. *Object* mengacu pada sesuatu yang diwakili atau dicontohkan oleh tanda. Sedangkan *interpretant* adalah makna yang disampaikan oleh *sign* tentang *object* yang sebelumnya tidak diketahui, dan bersifat abstrak (ada secara implisit). Hubungan antara ketiga konsep tersebut dilambangkan oleh Peirce sebagai semiosis.

Identitas Visual

Dalam membangun suatu representasi sebagai suatu merek, penyampaian nilai dan kepribadian harus dapat tersampaikan kepada konsumen melalui identitas visual — sebuah sistem untuk mengkomunikasikan tentang siapa ‘kita’ dengan menggunakan elemen desain dan grafis. Identitas visual dapat berupa palet warna, tipografi, gambar, desain kreatif, dll. Tidak hanya melalui identitas visual seseorang dapat mendapatkan pesan dari suatu merek, tetapi juga dapat membuatnya ingin mempelajari lebih lanjut dan ingin mengikuti cerita di balik visual yang sudah dirancang.

Harmoni

Keselarasan atau harmoni merupakan prinsip desain yang dapat diartikan sebagai

keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya. Keselarasan dalam desain merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan, dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi dan menimbang. Keselarasan (harmoni) bertindak sebagai faktor pengaman untuk mencapai keserasian seluruh rancangan penyajian.

Bentuk Dasar

Dalam seni dan animasi, digunakan konsep bentuk dasar untuk mengkomunikasikan makna tertentu berdasarkan bentuk-bentuk yang pada dasarnya adalah kotak, segitiga, dan lingkaran. Ketika digunakan dalam desain karakter, objek, ataupun latar belakang, bentuk dapat mengemas sebuah cerita, menunjukkan kepribadian, dan menyentuh pengamat secara emosional tanpa menggunakan kata apa pun.

Warna

Menurut KBBI, warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Pada tahun 1666, Sir Isaac Newton merumuskan teori warna. Ia memahami warna sebagai persepsi manusia, bukan dari persepsi fisika yaitu sebagai panjang gelombang cahaya. Newton mengategorikan warna menjadi tiga kelompok: primer (merah, kuning, biru), sekunder (campuran warna primer), tersier (campuran warna primer dan sekunder). Adanya aturan dan pedoman yang digunakan oleh para seniman, artis, atau desainer untuk berkomunikasi melalui skema warna yang menarik dalam antarmuka visual.

METODOLOGI

Proyek penelitian dan penulisan jurnal ini menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah metode yang digunakan untuk memecahkan masalah secara praktis dan kreatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman dengan fokus utama pada pengguna. Pada saat yang bersamaan, *Design Thinking* menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. *Design Thinking* berputar di sekitar minat yang komprehensif dalam mengembangkan pemahaman dari orang-orang yang merupakan tujuan dari perancangan produk atau layanan. Hal ini membantu kelompok penulis dalam mengamati dan mengembangkan empati dengan target pengguna.

Dalam *Design Thinking*, terdapat tiga tahapan yang harus diikuti. Pertama adalah tahap *Discover* (temukan) yang berisi tentang pentingnya mendengarkan, memperhatikan, dan selalu terbuka dengan hal-hal yang tak diduga. Lalu, kedua adalah tahap *Ideate* (bedakan), yang mana data mulai diubah menjadi konsep yang bermakna dan dapat dilakukan. Konsep ini akan menjadi dasar dari desain yang akan dibuat. Terakhir adalah tahap *Prototype* (jadikan), tentang bagaimana membuat ide sebelumnya menjadi nyata. *Prototype* dibuat untuk menguji cepat ide, agar dapat diperbaiki kemudian.

PEMBAHASAN

Bagian ini akan menjabarkan segala informasi terkait paket identitas visual

Mindseeds.id yang dirancang kelompok penulis. Sesuai dengan definisi identitas visual yang diuraikan pada kajian teori, identitas visual dapat mengambil bentuk apapun selama masih di lingkup grafis. Untuk proyek kali ini, identitas visual yang direncanakan berupa sepaket aset ilustratif yang mampu merepresentasikan dunia *neurodiversity* secara ramah dan positif. Pendekatan visual seperti ini berakar dari pertimbangan bahwa ilustrasi tergolong sebagai bentuk identitas visual yang efektif dan *adaptable*. Hal ini karena ilustrasi memperkenalkan elemen naratif dalam konten visual, sehingga secara tidak langsung mampu menyampaikan emosi secara halus dan situasi yang kompleks (Liu, 2019). Dengan demikian, ilustrasi menjadi pilihan yang cocok untuk sebuah organisasi yang menargetkan kalangan ibu dan anak-anak.

KARAKTER

Visualisasi wujud sebuah karakter sebagai identitas visual telah menjadi sesuatu yang sudah tidak asing di industri profesional. Umumnya mereka dikenal dengan istilah maskot — personifikasi dari sesuatu yang digunakan sebagai wujud simbolik dalam merepresentasikan figur publik, *brand*, ataupun perusahaan. Kehadiran mereka dalam sebuah *brand* terbukti telah meningkatkan ketertarikan publik terhadap *brand* tersebut. Hal ini karena maskot atau karakter dapat dianggap sebagai sebuah kehidupan tersendiri. Mereka memiliki desain yang unik, karakteristik yang *relatable*, serta fleksibilitas yang tinggi dalam pengaplikasiannya. Alhasil, hubungan emosional dengan pengunjung *brand* akan mudah tercapai, dan peluang viralitas pun tidak nihil. Atas dasar ini, kelompok penulis mencoba merancang sejumlah karakter yang mampu menjadi komunikator *neurodiversity* kepada publik, mewakili Mindseeds.id.

Berikut merupakan visualisasi final dari keenam desain karakter yang telah melalui berbagai pertimbangan semiotik:



Gambar 1. Karakter Edi. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Edi (ADHD)

Edi merupakan karakter yang berani, *sociable*, dan *sporty*. Pemilihan bentuk bintang digunakan untuk merepresentasikan sifatnya yg *sociable*. Diibaratkan sebagai sang 'bintang', karakter edi juga divisualisasikan dengan warna kuning yang mewakilkan sifat semangat dan aktif. Basic shape Edi yang cenderung *edgy* mewakilkan sifatnya yang sangat dinamis dalam bergerak.



Gambar 2. Karakter Rafi. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Rafi (Dysgrafia)

Seekor burung hantu seringkali ditemukan sebagai tanda yang mewakili kepandaian. Sejalan dengan hobinya yang gemar membaca, Rafi juga hadir dengan kacamata sebagai penanda yang memperkuat hal tersebut. Memiliki *basic shape* yang bundar juga memperkuat sifat altruistiknya.



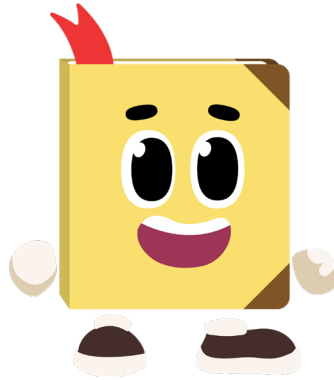
Gambar 3. Karakter Tim. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Tim (ASD)

Sebagai karakter yang inovatif, Tim dihadirkan dalam wujud kaca pembesar. Kaca juga melambangkan kerapuhan yang dialami para penderita ASD.



Gambar 4. Karakter Alex. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 5. Karakter Rex. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Rex (Dyspraxia)

Sebagai karakter yang berintelektual, Rex hadir dalam visual buku. Jika diperhatikan, Rex adalah satu-satunya karakter yang memiliki tangan dan kaki yang tidak langsung terhubung ke tubuhnya. Hal ini diwujudkan sebagai konsep dyspraxia yang merupakan gangguan saraf motorik, sehingga menyebabkan keterbatasan pergerakan seseorang.



Gambar 6. Karakter Lia. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Lia (Dyscalculia)

Karakteristik imajinatif yang dimiliki oleh Dyscalculia dapat diasosiasikan dengan ungkapan *'head in the clouds'*, yang mengacu pada seseorang yang sering bermimpi atau berkelana dalam pikiran mereka sendiri. Bentuk awan sebagai kepalanya didasari dari ungkapan tersebut. Lalu, dikarenakan sifat artistik merupakan karakteristik lainnya, maka Lia dirancang memakai celemek serta sedang memegang kuas sebagai suatu kesamaan dengan seniman.

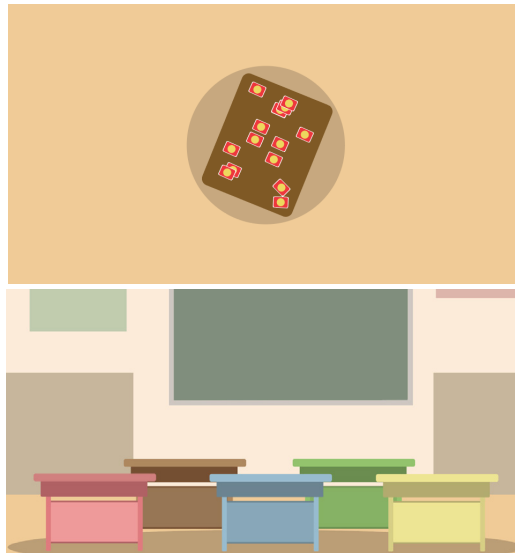
Sesuai dengan permintaan dari Mindseeds.id, desain karakter disesuaikan agar tidak tergolong terlalu *stereotypical* terhadap masing-masing jenis *neurodiversity* yang direpresentasikan.

ENVIRONMENT & PROPERTY

Dalam rangka mendukung keotentikan keenam karakter di atas, perlu adanya sebuah dunia yang dapat menjadi tempat mereka memperoleh dan menciptakan

cerita. Oleh sebab itu, kelompok penulis memutuskan untuk merancang beberapa set latar dan properti yang mampu diasosiasikan dengan para karakter. Sebagai pengenalan awal, *setting* yang dirancang berupa sebuah sekolah. Alasan di baliknya adalah untuk menciptakan sebuah ikatan yang *relatable* terlebih dahulu bagi para ibu dan anaknya. Untuk sekaligus memperkenalkan karakter dan dunianya, kelompok penulis berkolaborasi dengan rekan tim animasi untuk membuat sebuah klip animasi singkat terkait *neurodiversity* menggunakan aset-aset yang dirancang.

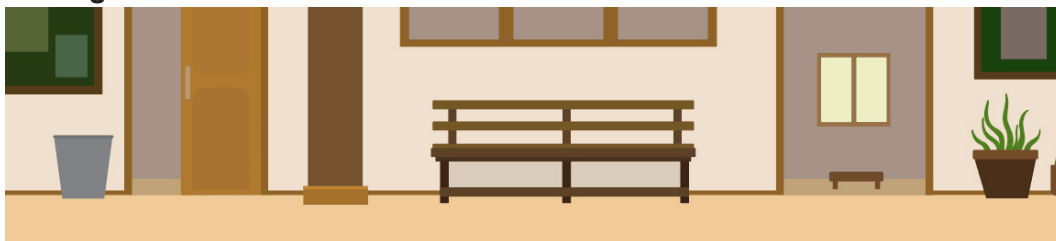
Ruang kelas



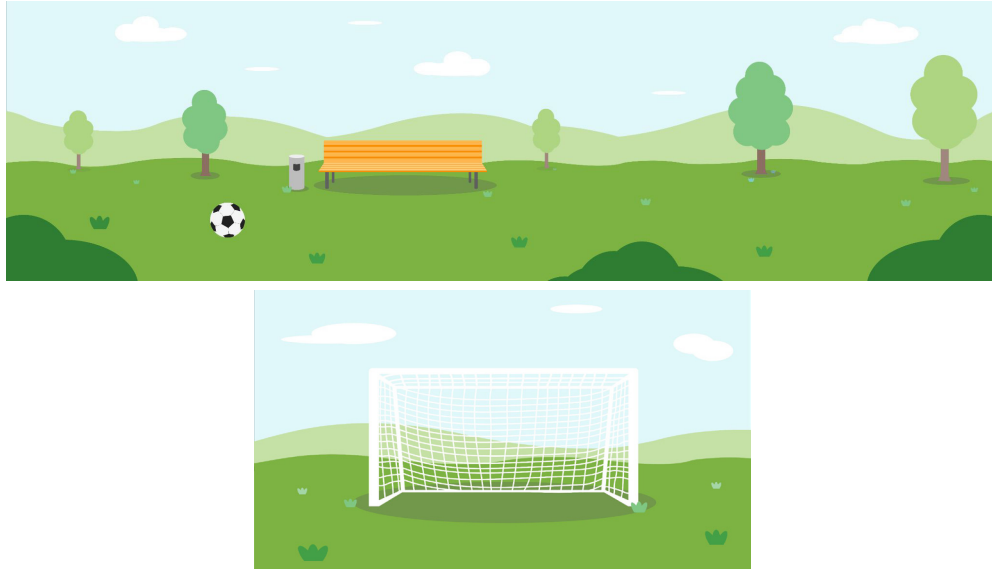
Gambar 7. Visual ruang kelas. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Gambar di atas merupakan konsep ilustrasi lingkungan berupa ruang kelas yang ditampilkan pada adegan pertama dalam proyek video pembuka untuk Mindseeds.id. Dalam proses pembuatannya, konsep tersebut terinspirasi dari suasana ruangan kelas yang ada di sekolah-sekolah Indonesia pada umumnya. Kemudian dengan berpatok terhadap konsep lingkungan yang ada pada permainan *dumb ways to die*, di sini kelompok penulis mengambil referensi berupa ide atau gaya minimalis dan sederhana yang diterapkan pada *video game* tersebut. Sehingga terbentuklah sebuah konsep ilustrasi lingkungan seperti demikian. Pemilihan warna meja yang “warna-warni” ingin memberi kesan kanak-kanak sebagai ruang kelas tingkat sekolah dasar.

Lorong Kelas



Gambar 8. Visual lorong kelas. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 9. Visual area lapangan sekolah. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Kedua gambar di atas merupakan salah satu konsep ilustrasi lingkungan yang dikerjakan oleh divisi ilustrasi dalam proyek video introduksi untuk Mindseeds.id. Di dalam pembuatan, konsep ini terinspirasi dari lapangan sekolah yang terdapat pada sekolah-sekolah di Indonesia pada umumnya. Seperti terdapat gawang tempat bermain sepak bola, tempat duduk, tong sampah dan juga bola. Dengan berpatok terhadap gaya visual lingkungan dalam permainan *dumb ways to die*, pembuatan konsep ilustrasi ini pun juga dibuat minimalis dan sederhana, guna mendukung karakter-karakter yang ada di dalamnya.

Kantin



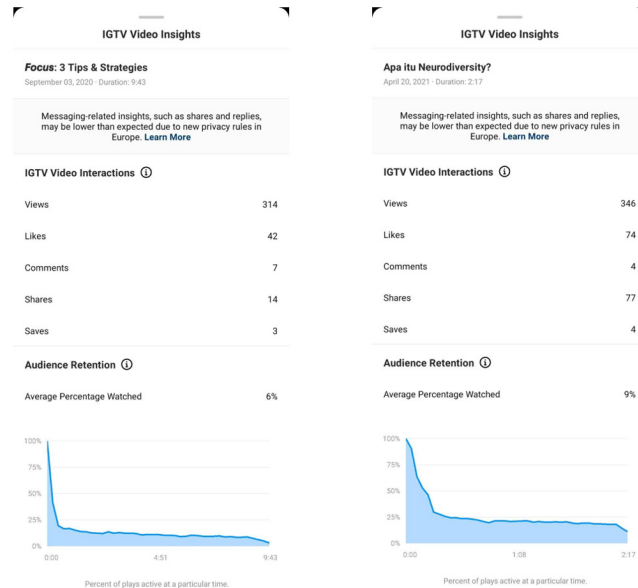
Gambar 10. Visual kantin sekolah. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Gambar diatas merupakan konsep ilustrasi lingkungan berupa kantin yang kelompok penulis rancang. Dengan berbasis kan gaya visual yang terdapat pada konsep lingkungan yang minimalis dan sederhana seperti *dumb ways to die*, pembuatan konsep ilustrasi kantin ini pun juga dibuat demikian. Guna mencapai keseragaman gaya visual.

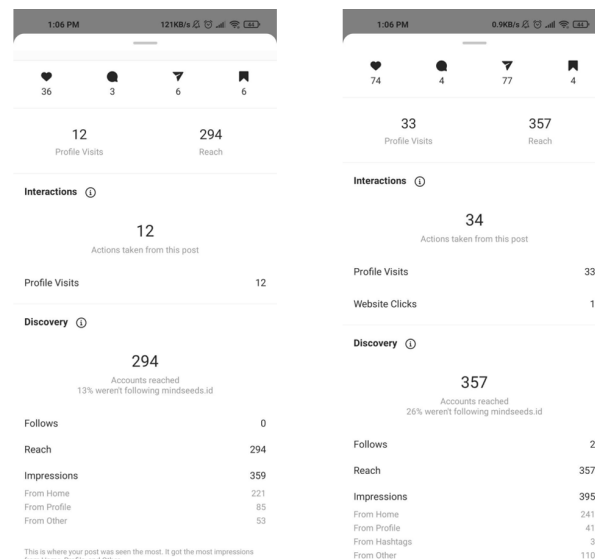
HASIL DAN PEMBAHASAN

Atas kesempatan yang diberikan oleh Mindseeds.id, kelompok penulis sempat melakukan sebuah uji coba *prototype* melalui akun instagram Mindseeds.id.

Dalam proses tersebut, klip animasi yang menggunakan aset rancangan kelompok penulis dipublikasikan selama 1x24 jam. Sebagai perbandingan, akan dipaparkan dua statistika yang berbeda di bawah — sebelah kiri merupakan statistika video *neurodiversity* oleh Mindseeds.id sendiri, sedangkan sebelah kanan merupakan hasil statistika klip animasi yang memanfaatkan aset terbaru Mindseeds.id.



Gambar 11. Perbedaan statistika tingkat atensi pengunjung terhadap video umum Mindseeds.id (kiri) dan klip animasi baru Mindseeds.id dengan aset tim animasi UPH (kanan) (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 12. Perbedaan statistika jumlah pengunjung antara video lama Mindseeds.id (kiri) dan klip animasi dengan aset tim animasi UPH (kanan). (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Kedua statistika tersebut menyatakan adanya perbedaan yang signifikan antara video Mindseeds.id dengan klip animasi yang menggunakan aset terbaru

Mindseeds.id. Jumlah pengunjung dan tingkat atensi penonton yang lebih tinggi dalam klip animasi membuktikan tingkat ketertarikan lebih dari publik terhadap Mindseeds.id yang menghadirkan sebuah identitas visual mencolok.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Merancang sebuah identitas visual memang bukan suatu kegiatan yang mudah dan cepat untuk dilakukan. Akan tetapi, kekuatan yang dimiliki oleh sebuah identitas visual diperlukan untuk menanamkan sebuah eksistensi di dunia ini — sama prinsipnya dengan nama yang diberikan kepada setiap benda hidup maupun benda mati. Dalam konteks proyek ini, identitas visual yang dirancang dapat dikatakan berhasil menarik perhatian publik terhadap Mindseeds.id. Kesimpulan ini diambil berdasarkan statistika yang tampil pada *platform* instagram Mindseeds.id, tempat paket identitas visual rancangan kelompok penulis dipublikasikan. Hasil ini menjadi bukti konkret bahwa kehadiran identitas visual yang cocok dan representatif akan meningkatkan ketertarikan, serta kemauan masyarakat untuk meletakkan perhatiannya kepada seseorang atau sesuatu yang bersangkutan.

Adapun harapan kelompok penulis bagi Mindseeds.id untuk terus berkembang dan mudah menjalin koneksi dengan para audiens menggunakan paket identitas visual baru yang telah dirancang. Selain itu, diharapkan pula bahwa segala proses kreatif dan ide perancangan identitas visual dalam jurnal ini dapat menjadi inspirasi bagi orang lain. Dengan demikian, penulisan jurnal ini dinyatakan selesai bersamaan dengan proyek terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- 123dok. (n.d.). A. Keselarasan (Harmoni) - DESAIN. Retrieved April 28, 2021, from <https://text-id.123dok.com/document/yeolgr4q-a-keselarasan-harmoni-desain.html>
- Armstrong, T. (2015). The Myth of the Normal Brain: Embracing Neurodiversity. *AMA Journal of Ethics*, 17(4), 348-352. doi:10.1001/journalofethics.2015.17.4.msoc1-1504
- Austin, R. D., & Pisano, G. P. (2017, July 18). Neurodiversity Is a Competitive Advantage. Retrieved April 28, 2021, from <https://hbr.org/2017/05/neurodiversity-as-a-competitive-advantage>
- Bell, J. (2020, October 06). What is the difference between neurodiversity and the medical model approach? Retrieved April 28, 2021, from <https://bigthink.com/mind-brain/neurodiversity-definition-misconceptions?rebellitem=1#rebellitem1>
- Interaction Design Foundation. (n.d.). What is Color Theory? Retrieved April 28, 2021, from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>
- Liu, Y. (2019, December 09). Brand Illustration Systems: Drawing A Strong Visual Identity. Retrieved April 28, 2021, from <https://www.smashingmagazine.com/2019/12/brand-illustration-systems-visual-identity/>

- GFC Global (n.d.). Beginning Graphic Design: Branding and Identity. Retrieved April 28, 2021, from <https://edu.gcfglobal.org/en/beginning-graphic-design/branding-and-identity/1/>
- Salsabila, P. (2018, December 11). Gerakan Neurodiversity di Indonesia Dinilai Masih Rendah: Lifestyle. Retrieved April 28, 2021, from <https://lifestyle.bisnis.com/read/20181211/106/868648/gerakan-neurodiversity-di-indonesia-dinilai-masih-rendah>
- The Walt Disney Family Museum. (n.d.). Education Resources. Retrieved April 28, 2021, from <https://www.waltdisney.org/education/education-resources>
- Yakin, H. S., & Totu, A. (2014). The Semiotic Perspectives of Peirce and Saussure: A Brief Comparative Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 155, 4-8. doi:10.1016/j.sbspro.2014.10.247