

**REPRESENTASI INDONESIA
DALAM SERIAL TV *THE LAST OF US*
(KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**



PENGKAJIAN

Oleh

Wafiq Marzuqi Mubarok

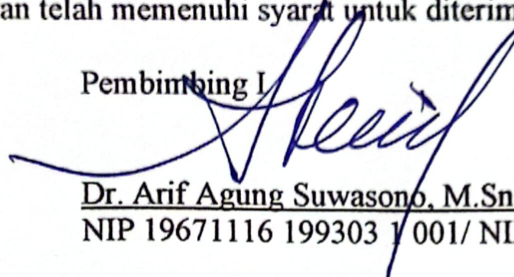
NIM: 1812481024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

Tugas Akhir Pengkajian yang berjudul:

REPRESENTASI INDONESIA DALAM SERIAL TV *THE LAST OF US* (KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES) diajukan oleh WAFIQ MARZUQI MUBAROK, NIM 1812481024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 12 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Dr. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

NIP 19671116 199303 1 001/ NIDN 0016116701

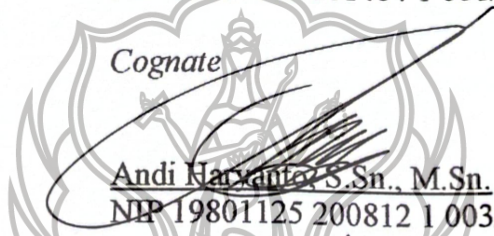
Pembimbing II



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 19821113 201404 1 001/ NIDN 0013118201

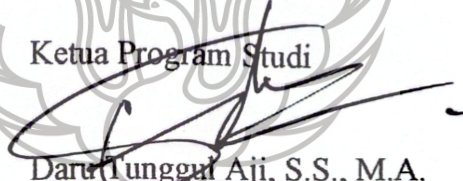
Cognate



Andi Harxanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003/ NIDN 0025118007

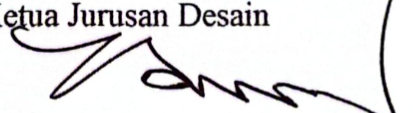
Ketua Program Studi



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706


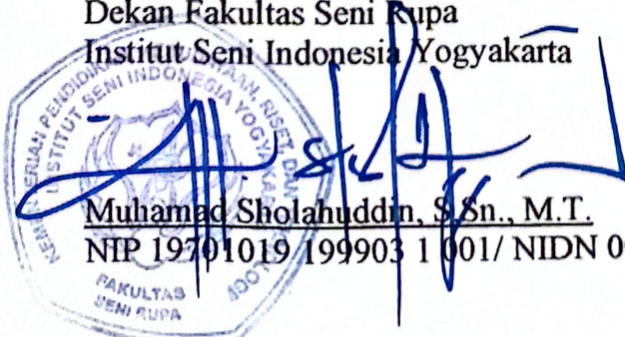
Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wafiq Marzuqi Mubarak

NIM : 1812481024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir pengkajian yang berjudul REPRESENTASI INDONESIA DALAM SERIAL TV THE LAST OF US (KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES) yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain, kecuali bagian sumber informasi tercantum sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 12 Juni 2024

Wafiq Marzuqi Mubarak

NIM 1812481024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wafiq Marzuqi Mubarak

NIM : 1812481024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya pengkajian saya yang berjudul REPRESENTASI INDONESIA DALAM SERIAL TV THE LAST OF US (KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES) kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, didistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 12 Juni 2024

Wafiq Marzuqi Mubarak

NIM 1812481024



“when you're lost in the darkness, look for the light”

-Fireflies

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur senantiasa dipanjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Tuhan semesta alam yang dengan limpahan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Karya tulis ini disusun sebagai tugas akhir untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan penelitian ini, penulis telah berupaya sebaik mungkin untuk menghadirkan sebuah karya ilmiah yang tidak hanya memenuhi syarat akademik, tetapi juga diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dan manfaat yang berguna bagi peneliti selanjutnya serta memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan tentunya memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Penulis juga berharap agar hasil penelitian ini dapat menjadi pemicu semangat bagi mahasiswa lain dalam menyelesaikan tugas akhir mereka.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Proses penyusunan ini juga memberikan pelajaran berharga bagi penulis, juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kerja keras, disiplin, dan ketekunan dalam meraih tujuan yang diinginkan. Semoga pengkajian ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 29 Mei 2024

Wafiq Marzuqi Mubarak

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, puja dan puji tetap dipanjatkan ke hadirat Allah, Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini, sebuah pengkajian berjudul “Representasi Indonesia dalam Serial TV *The last of Us* (Kajian Semiotika Roland Barthes)”. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang dengan kewenangannya, turut berkontribusi dalam menyediakan waktu, tenaga, ilmu, dan dukungan emosional dalam proses penulisan ini. Maka dengan rendah hati, ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Bapak Dr. Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu, menuntun dan memberi pencerahan terkait pengetahuan semiotika dan memperkaya sudut pandang lain dalam pengerjaan.
2. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing II yang membantu mengarahkan penelitian dan memberikan banyak referensi terkait.
3. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali yang memandu selama proses perkuliahan.
4. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. serta Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua dan Wakil Program Studi Desain Komunikasi Visual yang membantu mengingatkan dan memandu secara umum proses tugas akhir.
5. Seluruh staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah.
6. Kedua orang tua, Ibu dan Ayah penulis yang banyak membantu dalam hal materi dan memberi semangat dalam proses pengerjaan.
7. Kedua saudara kandung, adik dan kakak penulis yang senantiasa memberi warna dalam hidup penulis.
8. Kawan-kawan Prau Layar, angkatan 2018 Program Studi Desain Komunikasi Visual yang membuat suasana kelas menjadi berwarna selama masa kuliah di ISI Yogyakarta.
9. Diri saya sendiri, Wafiq Marzuqi Mubarak yang telah berjuang selama kuliah, bersedia melawan rasa lelah, kejenuhan, dan rasa tidak nyaman hingga sampai di titik ini.

ABSTRAK

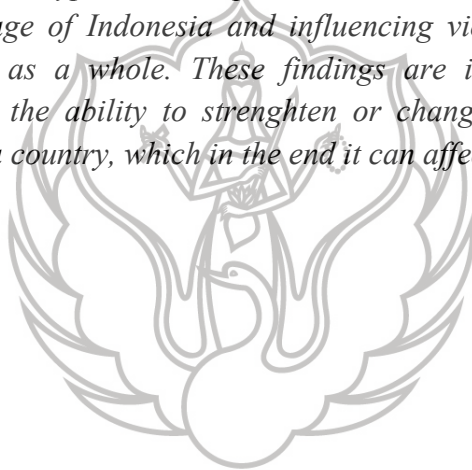
Film merupakan salah satu bentuk seni audio visual. Selain sebagai media hiburan dan sarana efektif untuk menyampaikan pesan, film dapat merepresentasikan suatu hal yang dapat membantu memperkuat identitas suatu budaya, menginspirasi orang-orang untuk belajar lebih banyak tentang sosial budaya atau tradisi tertentu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap representasi Indonesia sebagai sebuah negara dalam serial TV *"The Last of Us"* melalui analisis semiotika Roland Barthes yang mencakup 2 tingkat pemaknaan, yaitu denotasi dan konotasi yang kemudian akan dilanjut kepada mitos. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif interpretatif, penelitian ini berfokus pada beberapa adegan spesifik yang berlatar Indonesia dalam serial tersebut. Melalui analisis mendalam, penelitian ini berusaha memahami bagaimana elemen-elemen visual dan naratif dalam serial ini membentuk makna denotatif (makna literal), konotatif (makna tersirat), dan mitos (makna lebih dalam yang terkait dengan ideologi dan budaya). Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi Indonesia dalam *"The Last of Us"* mengandung berbagai stereotip dan pandangan yang kompleks, yang pada akhirnya dapat berperan dalam pembentukan citra Indonesia dan mempengaruhi persepsi penonton mengenai bangsa Indonesia secara keseluruhan. Temuan ini penting karena representasi media memiliki kemampuan untuk memperkuat atau mengubah stereotip dan persepsi masyarakat luas tentang suatu negara, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi persepsi yang lebih luas.

ABSTRACT

Film is a kind of an audiovisual arts. In addition to being a medium of entertainment and an effective tool for conveying messages, films can represent something that helps strengthen cultural identity, inspiring people to learn more about specific social cultures or traditions.

This research aims to uncover the representation of Indonesia as a country in the TV series "The Last of Us" through Roland Barthes' semiotic analysis, which includes two levels of signification: denotation and connotation, which will then be extended to myth. Using a qualitative approach with descriptive interpretive methods, this research focuses on several specific scenes set in Indonesia within the series. Through in-depth analysis, this study seeks to understand how visual and narrative elements in the series shape denotative (literal meaning), connotative (implied meaning), and myth (deeper meaning related to ideology and culture). The results of the study show that the representation of Indonesia in "The Last of Us" contains various stereotypes and complex views, which ultimately can take a part in framing the image of Indonesia and influencing viewers' perceptions of the Indonesian nation as a whole. These findings are important because media representation has the ability to strengthen or change stereotypes and public perceptions about a country, which in the end it can affect broader perceptions.



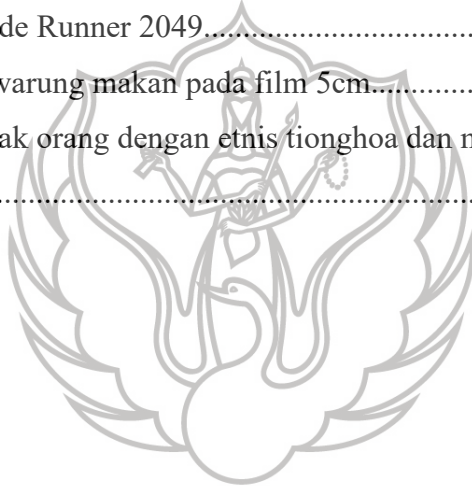
DAFTAR ISI

COVER	i
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Batasan Masalah	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Teori Representasi	6
2. Indonesia	9
3. Semiotika	14
4. Desain Komunikasi Visual	19
5. Tentang <i>The Last of Us</i>	23
B. Kajian Hasil Penelitian.....	26
C. Kerangka Pemikiran.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Metode Penelitian	29

B. Populasi dan Sampel	29
C. Metode Pengumpulan Data	30
D. Instrumen Penelitian	31
E. Teknik Analisis Data.....	31
F. Definisi Operasional	33
G. Prosedur Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Seputar serial TV <i>The Last of Us</i>	36
2. Kemunculan Indonesia pada episode pertama dan kedua	39
B. Pembahasan.....	44
1. Analisis <i>Scene 1</i>	44
2. Analisis <i>Scene 2</i>	50
3. Analisis <i>Scene 3</i>	56
4. Analisis <i>Scene 4</i>	61
5. Analisis mitos terkait negara Indonesia pada serial <i>TV The Last of Us</i> .	66
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Respon salah satu akun di sosial media dengan 1,5 juta impresi.....	3
Gambar 2.1 Poster game The Last of Us 1.....	23
Gambar 2.2 Poster game The Last of Us Part II.....	24
Gambar 4.1 Poster Serial TV The Last of Us.....	37
Gambar 4.2 Infected atau orang yang terinfeksi Cordyseps.....	38
Gambar 4.3 Joel dan Sarah sedang sarapan sambil mengobrol.....	39
Gambar 4.4 Profesor Ratna memberikan pendapatnya terkait temuan lab.....	40
Gambar 4.5 Perbandingan ekspresi dan bahasa tubuh ketiga tokoh.....	48
Gambar 4.7 Perbedaan kesan pada warna yang sama di film yang berbeda.....	52
Gambar 4.8 Respon pengguna sosial media terhadap scene Indonesia.....	53
Gambar 4.9 Penggunaan tone warna kuning dan oranye di film Hotel Mumbai dan Blade Runner 2049.....	53
Gambar 4.10 <i>Shot</i> warung makan pada film 5cm.....	58
Gambar 4.11 Tampak orang dengan etnis tionghoa dan mengenakan kemeja batik.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Struktur penandaan versi Roland Barthes.....	16
Tabel 4.1 Sejumlah <i>screenhot scene</i> pada serial TV <i>The Last of Us</i>	41
Tabel 4.2 Shot dari <i>scene</i> episode pertama serial TV <i>The Last of Us</i>	44
Tabel 4.3 Shot dari <i>scene</i> episode kedua serial TV <i>The Last of Us</i>	50
Tabel 4.4 Shot dari <i>scene</i> episode kedua serial TV <i>The Last of Us</i>	56
Tabel 4.5 Shot dari <i>scene</i> episode kedua serial TV <i>The Last of Us</i>	61



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan salah satu bentuk seni dan media audiovisual yang memiliki kekuatan untuk mengkomunikasikan pesan secara efektif kepada khalayak di zaman modern seperti sekarang. Selain sebagai hiburan untuk menghilangkan penat, melalui film, seseorang bisa memperoleh pengetahuan baru. Terlepas dari genre apapun, tidak jarang para kreator menjadikan suatu fakta, teori, atau pengetahuan lain sebagai dasar untuk membangun plot cerita yang akhirnya dapat membuka pikiran penonton lebih luas lagi. Film dapat dijadikan sebagai sarana pengajaran yang bagus untuk memperkenalkan budaya dan nilai-nilai yang berbeda kepada orang-orang di seluruh dunia. Film yang merepresentasikan suatu hal dapat membantu memperkuat identitas suatu budaya, menginspirasi orang-orang untuk belajar lebih banyak tentang budaya atau tradisi tertentu, serta mempromosikan pengertian yang lebih baik di antara masyarakat yang berbeda.

Di dalam film, tanda denotasi dan konotasi adalah dua konsep penting yang sering muncul. Selain sebagai penyusun unsur visual sebuah film, karena dua hal tersebut itulah penonton dapat menangkap pesan dari film. Tanda adalah sesuatu yang mewakili atau menggambarkan suatu hal yang lebih kompleks, sedangkan mitos adalah cerita atau narasi yang berfungsi untuk memberikan arti kepada suatu fenomena atau kejadian. Dalam film, tanda dapat muncul dalam bentuk simbol maupun metafora yang menggambarkan suatu konsep atau ide yang lebih abstrak. Contohnya, bendera suatu negara sering digunakan sebagai tanda untuk menyatakan nasionalisme dalam film. Sedangkan dari mitos dapat muncul dalam bentuk cerita atau motif tertentu, contohnya bendera suatu negara tersebut dapat memberikan mitos tentang kejayaan dan superioritas suatu bangsa, atau sebagai representasi dari identitas dan warisan budaya yang perlu dijaga dan dihormati.

Tanda-tanda di dalam film dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengangkat isu-isu sosial dan budaya di dalam masyarakat. Mitos dan tanda

dalam film dapat memberikan wawasan tentang nilai-nilai, kepercayaan, dan stereotip yang dimiliki oleh suatu golongan masyarakat. Salah satu contohnya seperti dalam film *Eat, Pray, Love*. Film ini bercerita tentang perjalanan seorang wanita dalam mencari makna hidup dan kebahagiaan setelah bercerai dari suaminya. Film yang rilis tahun 2010 ini sempat ramai di Indonesia karena mengambil latar di Bali, Indonesia. Namun film tersebut juga ramai dikritik karena mengandung pesan bagaimana dunia timur digambarkan melalui kacamata barat. Melalui film tersebut, terungkap tanda-tanda konotasi yang berujung pada pesan tersirat berupa mitos bahwa dunia timur digambarkan sebagai negara *dependent* atau dunia yang kesejahteraannya bergantung pada dunia barat (Yusriana, 2014).

Salah satu serial TV populer di awal tahun ini yang tayang di platform HBO adalah serial berjudul *The Last of Us*. Serial ini merupakan adaptasi dari *game* dengan judul yang sama dan rilis pada tahun 2013. Serial ini bercerita tentang dunia setelah apokaliptik, yakni saat populasi manusia berkurang akibat infeksi jamur yang mengubah manusia menjadi sejenis zombi, yang mana diceritakan bahwa jamur yang mengakibatkan infeksi tersebut berasal dari Indonesia. Plot cerita berfokus pada dua tokoh utama, yaitu Joel yang merupakan seorang pria paruh baya yang kehilangan anaknya, dan Ellie, anak perempuan yang ditemui Joel di tengah perjalanannya. Joel diberi tugas untuk mengantarkan Ellie ke kelompok milisi *Fireflies*, yang percaya bahwa kekebalan Ellie terhadap jamur bisa menjadi kunci untuk menyelamatkan umat manusia.

Serial ini sempat menarik perhatian masyarakat Indonesia dan ramai diperbincangkan di berbagai sosial media ketika episode kedua rilis, karena di dalamnya menampilkan latar kejadian di Indonesia, serta melibatkan aktor dan aktris Indonesia, yaitu Christine Hakim dan Yuyu Unru. Faktanya, proses syuting *scene* tersebut tidak dilakukan di Indonesia, tetapi di Kanada. Namun walaupun begitu, *scene* yang berdurasi sekitar sembilan menit tersebut berhasil menarik perhatian masyarakat Indonesia. Seperti yang sudah diketahui pada umumnya, terdapat fenomena di mana setiap penyebutan atau penampilan Indonesia dalam film internasional dianggap sebagai momen langka yang patut dirayakan oleh sebagian orang. Hal ini bahkan membuat terciptanya *tagline*

populer dalam bentuk meme bertuliskan “ada Indonesia coy”. Hal ini menarik untuk diteliti bagaimana representasi Indonesia dalam *The Last of Us* terutama dalam episode pertama dan kedua, berdasar aspek visual maupun cerita dalam *scene* tersebut.



Gambar 1.1. Respon salah satu akun di sosial media dengan 1,5 juta impresi (sumber: x.com/ moviemenfes – diakses pada 31 Mei 2023)

Representasi secara singkat adalah salah satu cara untuk memproduksi makna. Makna diproduksi melalui bahasa yang peristiwanya tidak hanya terjadi secara lisan, tetapi juga visual. Representasi berkaitan dengan penggambaran objek tertentu yang memiliki makna kepada suatu hal yang lain. Representasi dapat berwujud gambar, film, animasi, dan lain sebagainya. Menurut (Nurhidayat, 2016) pemaknaan terhadap suatu objek yang dipresentasikan dapat berbeda antara satu budaya atau kelompok dengan budaya atau kelompok lain. Hal ini disebabkan adanya aturan dan cara tersendiri bagi mereka dalam memaknai sesuatu.

Berdasar fakta dari serial TV *The Last of Us* tersebut, menarik untuk dijabarkan tanda-tanda yang terdapat dalam *scene* tersebut sehingga dapat diungkap gambaran terkait Indonesia yang ada di dalamnya, tentang bagaimana Indonesia direpresentasikan menurut dunia barat dalam serial TV *The Last of Us*, mengingat serial tersebut ramai dibicarakan di sosial media Indonesia serta banyak artikel yang memuatnya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dipahami bagaimana tanda-tanda dan mitos dalam media dapat berkontribusi dalam membentuk, mereproduksi, atau menentang persepsi masyarakat terhadap suatu hal yang sudah ada, contohnya seperti sosial dan budaya.

Hal tersebut dapat diketahui lebih dalam melalui analisis semiotika dari Roland Barthes. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda dan bagaimana tanda tersebut berfungsi dan menghasilkan suatu makna. Dalam semiotika, tanda-tanda merepresentasikan suatu peristiwa sosial dan kebudayaan, sedangkan film merupakan sekumpulan tanda verbal dan tanda visual yang ditampilkan secara denotatif maupun konotatif. Tanda-tanda denotatif memberikan informasi dasar yang ditampilkan secara literal dalam adegan atau cerita, sementara tanda-tanda konotatif memberikan makna tambahan atau bukan arti sebenarnya yang memberikan interpretasi dan pengalaman tambahan kepada penonton. Penggunaan tanda-tanda konotatif dalam film memungkinkan pembuat film untuk menyampaikan pesan-pesan tersembunyi, membangun atmosfer, menggambarkan karakter dengan lebih mendalam, atau menyampaikan komentar suatu keadaan sosial dan budaya. Analisa ini digunakan agar dapat melihat bagaimana film tersebut merepresentasikan suatu ide, situasi, atau peristiwa terkait Indonesia melalui tanda verbal maupun visual.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Indonesia direpresentasikan dalam serial TV *The Last of Us*?

C. Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi tanda-tanda denotasi, konotasi, dan mitos menurut teori semiotika Roland Barthes dalam serial TV *The Last of Us*.

D. Batasan Masalah

1. Objek kajian yang diteliti adalah episode 1 dan 2 serial TV *The Last of Us*.
2. Pembahasan dalam penelitian ini dibatasi pada penginterpretasian tanda dan mitos terhadap aspek visual dan verbal yang terkandung dalam hanya pada adegan yang membahas dan berlatar di Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi atau bahan referensi penelitian terkait analisis semiotika karya seni visual yang berdasar atas teori semiotika Roland Barthes dan desain komunikasi visual pada media film maupun serial TV.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara Indonesia direpresentasikan dalam media, khususnya dalam Serial TV *The Last of Us*.
- b. Menambah pengetahuan tentang bagaimana tanda-tanda dan mitos dalam film dapat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap suatu hal.
- c. Menambah wawasan masyarakat dan memperkuat keterampilan kritis yang diperlukan untuk menginterpretasikan pesan-pesan yang disampaikan melalui media film.
- d. Memberikan pengalaman, pemikiran, serta sudut pandang yang berbeda / baru dalam mengkaji sebuah karya seni film terkait representasi Indonesia di film barat.
- e. Sebagai bahan referensi pengetahuan serta penerapan ilmu dalam mengatasi kasus terkait bidang desain komunikasi visual sehingga menambah wawasan informasi bahwa desain tidak hanya membahas soal nilai estetika semata.