

# SEMIOTIKA LOGO *VIDEO GAME THE LAST STORY*



Tugas Akhir Pengkajian  
Oleh:  
Ryan Aditya Pratama Wardana

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

2015

# SEMIOTIKA LOGO *VIDEO GAME* THE LAST STORY



Tugas Akhir Pengkajian  
Oleh:  
Ryan Aditya Pratama Wardana  
NIM. 081 1677 024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat utama memperoleh gelar sarjana S-1  
dalam bidang Desain Komunikasi Visual  
2015

Tugas Akhir Pengkajian Desain berjudul:

**SEMIOTIKA LOGO *VIDEO GAME* THE LAST STORY**

Diajukan oleh Ryan Aditya Pratama Wardana, NIM 081 1677 024, Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal ... Juli 2015 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.  
NIP. 19660404 199203 1 002

Pembimbing II/Anggota

Hesti Rahayu, S.Sn, MA.  
NIP. 19740730 199802 2 001

Cognate/Anggota

Dr. Prayanto WH, M.Sn  
NIP. 19630211 199903 1 001

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual/  
Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn.  
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002



*Jika dunia dapat dilihat dari berbagai sudut pandang*

*Kenapa kita harus terpaksa melihat dari satu sisi saja*

*Karena itu manusia hidup tanpa peta*

*Menuju alam kebijaksanaan*

*~AR-3~*

## PERSEMBAHAN



*Tugas akhir pengkajian ini,  
penulis persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, science,  
keluarga, kawan-kawan, almamater yang mengantarkan penulis,  
serta Hironobu Sakaguchi.*

## KATA PENGANTAR

Syukur puji dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya penelitian ini. Pengkajian ini dilatar belakangi keingintahuan penulis terhadap logo *video game* The Last Story yang memiliki ilustrasi sebagai penyerta logo, dan membuatnya tampak lebih rumit dari logo pada umumnya. Logo ini sangat menarik, dan dapat memunculkan intepretasi yang berbeda bagi tiap-tiap orang dalam memaknai tanda-tanda visual maupun verbal yang muncul pada logo ini, disamping itu, sekalipun logo ini tergolong tidak cocok untuk tujuan komersil jika mengacu pada standar logo yang umum berlaku di era 2000an, hasil penjualan *video game* dan tingkat popularitas game itu sendiri cukup tinggi. Hironobu Sakaguchi, yang menjadi pemimpin dalam pengembangan *video game* The Last Story ini merupakan seorang yang legendaris di dunia *entertainment* yang berkaitan dengan *video game*, ia dikenal sebagai bapak Final Fantasy, salah satu *video game* yang melegenda buatan Squaresoft (kini Square-Enix). Logo *video game* The Last Story ini sering dibicarakan di *internet* pada forum/media sosial, dan tidak sedikit yang membuat mereka yang melihat logo *video game* The Last Story ini teringat kembali pada *video game* Final Fantasy.

Penulis memahami bahwa pengkajian ini belumlah sempurna, penelitian yang dilakukan masih memiliki banyak keterbatasan yang ada baik teknis maupun non teknis. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dan banyak memberi dukungan, baik support moral maupun material sehingga penulisan tugas akhir ini berjalan lancar. Pihak tersebut di antaranya adalah:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Agus Burhan, M. Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Suastiwi, M.Des.
3. Pembantu Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Drs. H.M. Umar Hadi, M.S. Dalam dunia desain, beliau selalu mengatakan bahwa desainer menggunakan kedua otak kanan dan kiri, hal ini tertanam dalam benak saya dan menuntun saya menjadi manusia yang lebih bijaksana. Saya juga berterima kasih atas bantuannya selama ini dalam mempermudah jenjang studi saya apabila saya mengalami masalah pada administrasi dan juga menyemangati saya dengan kata-kata, “anda mampu”.
4. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn. Beliau memberikan pengetahuan mendalam mengenai HAKI, memberikan pemahaman betapa pentingnya menghargai karya orang lain, serta menyadarkan betapa pentingnya sejarah kebudayaan selama masa perkuliahan.
5. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. Beliau merupakan dosen yang selalu mengajari tata krama kepada mahasiswanya termasuk saya, berkatnya saya menjadi mahasiswa yang lebih santun dalam berperilaku di lingkungan yang formal.

6. Dosen Pembimbing I, Drs. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. Beliau adalah sosok dosen yang cukup berbeda dengan dosen lainnya di jurusan DKV, beliau mengajari para mahasiswanya untuk bersikap menghargai waktu, bersikap adil, menepati janji serta melihat permasalahan menggunakan pandangan yang tidak sempit. Beliau merupakan salah satu dosen idola saya, karena dalam mengajar tidak pernah membawa buku, memberikan nilai dengan adil dalam tugas kelompok, serta peduli terhadap detail pada tugas-tugas yang ada.
7. Dosen Pembimbing II, Hesti Rahayu, S.Sn., MA. Beliau adalah dosen yang sangat ramah terhadap mahasiswanya, dan sangat menghargai karya tulis, dengan membacanya dengan cermat.
8. Cognate, Drs. Prayanto WH, M.Sn. Beliau adalah dosen yang sangat saya akui keunggulannya dalam fotografi, karya-karya beliau cenderung memiliki keunikan serta makna tertentu. Banyak pelajaran mengenai alat-alat fotografi yang diajarkan oleh beliau tidak saya lupakan sampai sekarang.
9. Dosen Wali, P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. Beliau adalah dosen wali keberuntungan bagi saya, karena beliau tidak pernah mempersulit mahasiswanya yang mengalami permasalahan pada perkuliahan bahkan dengan senang hati selalu berusaha membantu dan mencarikan solusi seolah-olah seperti sosok seorang Ayah yang menuntun anaknya.
10. Dosen Legendaris, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto. Beliau adalah dosen yang mengajari saya ilmu Nirmana yang merupakan pengetahuan yang sangat penting mengenai seni dan desain. Nirmana yang saya selami, ternyata dapat diaplikasikan pada berbagai hal, tidak hanya pada *art* tapi juga *science*.
11. Para dosen pengajar Institut Seni Indonesia Yogyakarta, termasuk Almarhum Bapak Lasiman, Bapak nurhadi, Ibu Novi Mayasari, Bapak Arief Agung, Bapak Endro Tri Susanto, Bapak Fx. Widyatmoko, Ibu Heningtyas Widowati, Bapak. Faizal Rochman, Bapak Indiria Mahasari, Bapak Aznar Zacky, Bapak Terra Bajraghosa, Bapak Andi Haryanto, Bapak Wibowo, serta dosen-dosen lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
12. Hironobu Sakaguchi, Squaresoft & Mist Walker. Final Fantasy VIII dulu telah menjauhkan saya dari kenakalan remaja dan kini The Last Story membantu saya menyelesaikan tugas akhir.
13. Kedua orang tua saya, Darwin & Monaliza. Ayah dan Ibu saya yang membesarkan saya dengan biaya dan perjuangan yang tidak sedikit dan menuntun saya menjadi manusia yang lebih baik.
14. Teman-teman almamater Langit Biru yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Serta teman sekontrakan Pungky, Jeffry dan Ayis.
15. Komunitas E.D (Element.Destiny), Titik Api, Yojico, KRY (Komunitas Reptil Yogyakarta), PAY (Paguyuban Aquascape Yogyakarta), Hiryu no Kenjutsu, FOSIBA (Forum Studi Islam Bali).
16. Serta semua pihak lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata, tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga apa yang penulis berikan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Harapan berserta segala kebaikan dipanjatkan untuk semua. Terima Kasih.



Yogyakarta, 19 Juni 2015  
Penulis,

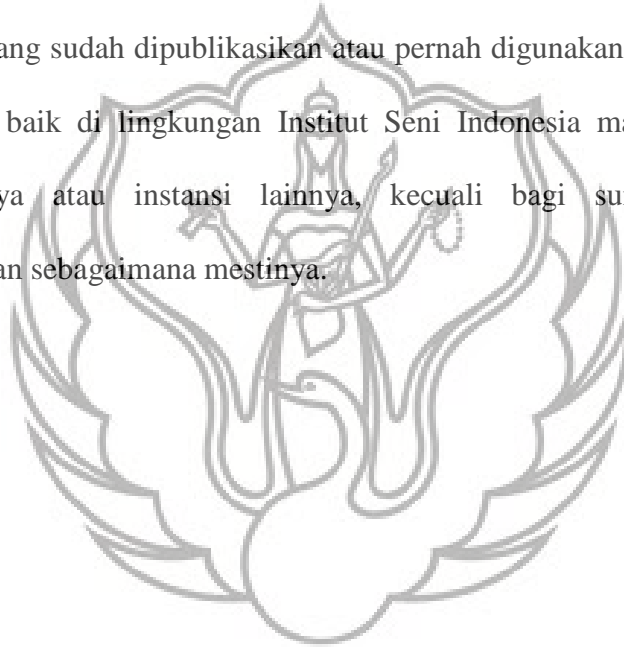
Ryan Aditya Pratama Wardana



## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Pengkajian dengan judul: SEMIOTIKA LOGO *VIDEO GAME* THE LAST STORY.

Saya ciptakan guna melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau pernah digunakan untuk mendapatkan gelar serupa baik di lingkungan Institut Seni Indonesia maupun di perguruan tinggi lainnya atau instansi lainnya, kecuali bagi sumber informasinya mencantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 26 Juli 2015

Ryan Aditya Pratama Wardana  
NIM. 081 1677 024

# SEMIOTIKA LOGO *VIDEO GAME* THE LAST STORY

Oleh : Ryan Aditya Pratama Wardana

## ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian demi memahami logo *video game* The Last Story dalam perspektif semiotika dan desain komunikasi visual. Logo *video game* The Last Story memiliki tanda-tanda visual dan verbal yang mengkomunikasikan pesan sehubungan dengan konsep, akar pemikiran dan filosofi pada *game*, baik dari cerita pada *game* itu sendiri maupun dari sisi *developer game* Mist Walker. Metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan melakukan analisis menggunakan Triadik Sumbo Tinarbuko sebagai teknik analisis.

Teori petanda-penanda milik Ferdinand de Saussure, trikonomi ikon, indeks, simbol milik Charles Sanders Peirce, serta kode-kode semiotika milik Roland Barthes merupakan teori-teori dasar yang membantu analisis pada penelitian ini. Hasil penelitian yang dihasilkan, menemukan adanya komunikasi yang ada melalui logo *video game* The Last Story memiliki sifat subjektif tergantung dari perspektif dan kedalaman *audience* dalam memahami logo, selain itu suatu logo tidak selalu harus mengacu pada standar kesederhanaan logo komersial yang ada.

Keyword : Semiotika, Logo, *Video Game*, The Last Story, Nintendo Wii, Desain Komunikasi Visual.

# ***SEMIOTIC OF VIDEO GAME THE LAST STORY LOGO***

*By : Ryan Aditya Pratama Wardana*

## ***ABSTRACT***

*This research has a purpose to understanding The Last Story video game logo within perspective of semiotics and design of visual communication. The Last Story video game logo has a visual and verbal signs to communicate message about concept, root of thinking and philosophy of the game, whether it is game's storyline or Mist Walker as the game developer. Method that has been used is a qualitative descriptive method with Triadic Sumbo Tinarbuko as a frame of analytics technique.*

*There are signed-signifier by Ferdinand de Saussure, trichotomy of icon, index, symbol by Charles Sanders Pierce, and semiotic codes by Roland Barthes as a base theory to help to analyzing in this research. This research resulting in found of communication within the Last Story video game's logo has a subjective view, depend on the perspective and deep understanding of the audience, also the logo isn't always have to follow simplicity of commercial logo standarization.*

*Keyword : Semiotic, Logo, Video Game, The Last Story, Nitendo Wii, Visual Communication Design.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Batasan Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	
2.1 Kajian Pustaka	6
2.2. Landasan Teori	10
2.2.1. Semiotika	10
2.2.2. Logo	18
2.2.3. Video game	22
2.2.4. Game The Last Story	30
2.2.5. Desain Komunikasi Visual	38
BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1. Objek Penelitian	44
3.2. Metode Penelitian	45
3.3. Populasi dan Sampel	46

3.4. Teknik Pengumpulan Data	53
3.5. Teknik Analisa Data	53
3.6. Instrumen Penelitian	56

#### BAB IV. LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

4.1. Logo Publikasi Mist Walker	58
4.2. Logo Publikasi Mist Walker Versi Jepang	75
4.3. Logo Cover	78
4.4. Intepretasi	80

#### BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	109
5.2. Saran	112

DAFTAR PUSTAKA	114
----------------	-----

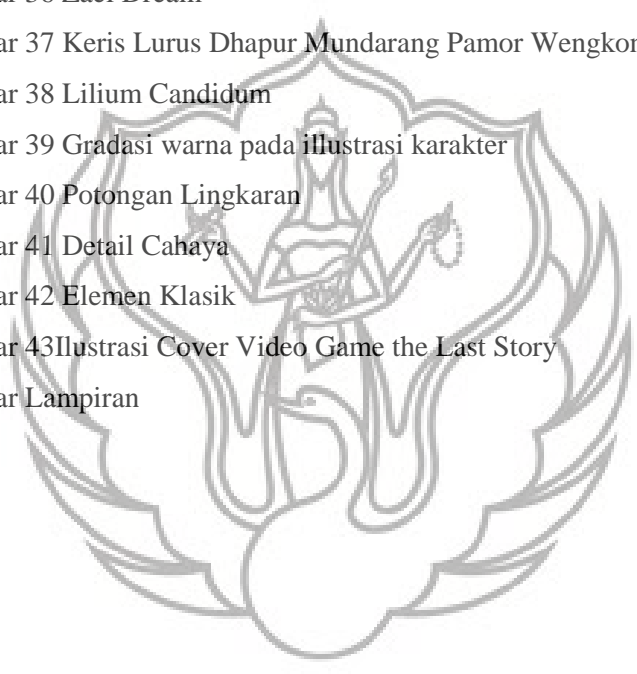
LAMPIRAN	117
----------	-----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo game The Last Story yang dipublikasikan oleh Mist Walker	3
Gambar 2 Potrait Ferdinand de Saussure	12
Gambar 3 Potrait Charles Sanders Pierce	14
Gambar 4 Potrait Roland Barthes	15
Gambar 5 Video game Bertie The Brain	20
Gambar 6 Logo-logo yang terkenal	21
Gambar 7 Timeline konsol video game generasi pertama	25
Gambar 8 Screenshot logo dalam debut trailer game	47
Gambar 9 Screenshot halaman website NintendoEropa	48
Gambar 10 Foto buku ilustrasi (kiri) dan dvd box game (kanan)	49
Gambar 11 Foto media koleksi Bundle	50
Gambar 12 Foto media koleksi Elements of The Last Story	50
Gambar 13 Screenshot logo dalam start menu pada game	51
Gambar 14 Triadik Sumbo Tinarbuko (2006)	53
Gambar 15 Logo publikasi video game The Last Story oleh perusahaan Mist Walker	58
Gambar 16 Tipografi	59
Gambar 17 Karakter	59
Gambar 18 Background	60
Gambar 19 Tipografi	60
Gambar 20 Garis Tipografi	61
Gambar 21 Detail Warna	63
Gambar 22 Detail Serif	63
Gambar 23 Detail Custom	64
Gambar 24 Karakter	65
Gambar 25 Detail Karakter	66
Gambar 26 Background	72

Gambar 27 Diameter Cakram	73
Gambar 28 Logo publikasi video game The Last Story Versi Jepang	76
Gambar 29 Relayout Logo Publikasi Versi Jepang	76
Gambar 30 Detail Katakana	77
Gambar 31 Logo Cover	79
Gambar 32 Detail Logo Cover	79
Gambar 33 Wawancara terhadap Hironobu Sakaguchi	86
Gambar 34 Karakter Calista	88
Gambar 35 Arganan & Jirall	90
Gambar 36 Zael Dream	92
Gambar 37 Keris Lurus Dhapur Mundarang Pamor Wengkon	93
Gambar 38 Lilium Candidum	94
Gambar 39 Gradasi warna pada ilustrasi karakter	96
Gambar 40 Potongan Lingkaran	97
Gambar 41 Detail Cahaya	100
Gambar 42 Elemen Klasik	101
Gambar 43 Ilustrasi Cover Video Game the Last Story	103
Gambar Lampiran	123



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

*Video game* merupakan salah satu mesin listrik yang ditujukan untuk kebutuhan hiburan (*entertainment*) yang menggabungkan beberapa jenis hardware untuk dinikmati secara visual dan dioperasikan melalui tombol-tombol, sentuhan, atau lainnya. Kepopuleran *video game* pada kalangan anak-anak bahkan dewasa pada era 80'an menjadikan industri *video game* berkembang pesat.<sup>1</sup>

Dalam perkembangannya *video game* memiliki beberapa tipe hardware, yang dikenal dengan istilah platform merujuk pada tipe hardware apa yang digunakan. Salah satunya adalah *Console Game*, yaitu adanya mesin *game* yang kemudian di koneksikan ke layar monitor seperti TV, dan cenderung memiliki kaset/software tersendiri yang memuat isi *game*. Jenis platform *game* konsol ini biasanya dimainkan menggunakan *joystick controller*, yaitu semacam pengendali jarak jauh (*remote*), yang digunakan untuk memainkan *game*.

Pada *video game* sendiri, logo yang pertama kali digunakan adalah logo Bertie The Brain yang digunakan untuk *game arcade* pertama pada Pameran Nasional Kanada tahun 1950 dengan *game*-nya tic-tac-toe. Logo ini menjadi representasi untuk mesin *game arcade* yang ditampilkan. Sedangkan logo tertua paling populer yang digunakan pada *video game* adalah logo Atari perusahaan *video game* yang terkenal dengan *game* Pong pada tahun 1972. Logo tersebut didesain oleh George Opperman dan merepresentasikan huruf "A" yang di *stylish* (gaya), dengan dua garis yang

---

<sup>1</sup>[http://web.archive.org/web/20090226064943/http://time.com/time/covers/1101050523/console\\_timeline](http://web.archive.org/web/20090226064943/http://time.com/time/covers/1101050523/console_timeline). Diakses: 16/05/2013, 12:14.



merepresentasikan dua pemain *video game* yang saling berhadapan serta garis ditengah yang merepresentasikan pembatas pada permainan “pong”.<sup>2</sup>

Nintendo sebagai salah satu perusahaan yang memproduksi *video game* sangat terkenal dengan konsol generasi ke-3 keluarannya yang bernama NES (Nintendo Entertainment System) pada era ‘90an. Kemudian digantikan dengan SNES (Super Nintendo Entertainment System) dengan *gamenya* yang sangat populer Super Mario Bros, namun sayang, keluarnya Sony Playstation, *game* konsol keluaran Nintendo seolah lenyap ditelan kepopuleran Playstation yang menyuguhkan visualisasi 3D. Barulah pada generasi ke-7 *game* konsol, pada tahun 2006 Nintendo mengeluarkan konsol *game* yang bersaing berat dengan Playstation 3 & Xbox 360, yaitu Nintendo Wii dengan ciri khas Wii Remote & Nunchaku yang memanjakan *gamer* (pemain *video game*) untuk bermain tanpa kabel.<sup>3</sup>

Pada masa-masa menjelang penutupan umur Nintendo Wii yang akan digantikan oleh Nintendo Wii U, pada tahun 2011 Nintendo mengusung *game* berjudul The Last Story yang dibuat oleh studio *game* Mist Walker, salah satu *game* RPG (Role Playing Game).<sup>4</sup> Menariknya adalah, pada logo publikasi *video game* The Last Story ini memiliki sedikit kemiripan dengan ciri khas pada logo Final Fantasy, *video game* RPG buatan Squaresoft (Kini Square Enix). Padahal Mist Walker dan Square Enix adalah studio *game* yang berbeda. Square Enix adalah gabungan perusahaan Square (Squaresoft) dan Enix pada tahun 2003 yang memiliki sejarah panjang kebelakang hingga tahun 1983 (Dibentuknya Square) dan 1975 (Dibentuknya Enix) (Square Enix, 2004:12), sedangkan Mist Walker baru dibentuk pada tahun 2004.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> <http://www.logodesignlove.com/atari-logo>. Diakses: 31/12/2014, 09:54.

<sup>3</sup> <http://www.consolewatcher.com/2006/05/nintedo-revolution-renamed-to-nintendo-wii/>. Diakses: 16/05/2013, 23:15.

<sup>4</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Last\\_Story](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Last_Story). Diakses: 28/03/2014, 12:01

<sup>5</sup> <http://www.giantbomb.com/mistwalker-corporation/3010-6286/>. Diakses : 28/03/2014, 15:22.



Gambar 1 Logo game *The Last Story* yang dipublikasikan oleh Mist Walker  
(Sumber gambar : <http://mistwalkercorp.com>, diunduh 06/02/2014, 17:44).

Ternyata bukan hanya pada logo saja *game* *The Last Story* memiliki kemiripan dengan *game* *Final Fantasy*, secara simbolik pada logo kecenderungan penggunaan visualisasi karakter yang didukung dengan tipografi serta nama pada judul *game* dan model penceritaan pada *game* didalamnya ternyata juga memiliki nafas yang cukup mirip.

Penelitian ini sangatlah penting sebab selama ini studi terhadap logo memiliki kecenderungan teoretis bahwa logo haruslah sederhana/simpel, fleksibel dan unik (Rustan, 2009) dengan sedikit elemen didalamnya, namun dengan adanya logo *game* *The Last Story* ini seolah-olah menggeser kedudukan teori tersebut. Bukannya menggunakan logo yang sederhana, logo *game* *The Last Story* cukup rumit dengan cakupan-cakupan elemen ilustrasi didalamnya. Nantinya dengan pemahaman makna konotasi pada logo melalui semiotika maka akan dapat diketahui makna-makna apa saja yang ada pada logo tersebut dan apakah logo tersebut memiliki kaitan emosional terhadap *Final Fantasy* sebagai *game* yang sebelumnya diliris oleh Hironobu Sakaguchi, serta secara tidak langsung dapat menguak alasan penggunaan logo dengan elemen yang cukup rumit.

Penelitian yang tersistematis, melalui pemahaman terhadap logo *game* The Last Story melalui jendela Desain Komunikasi Visual, diharapkan nantinya akan terkuak suatu cerita menarik tersendiri mengenai logo *game* The Last Story, sebab banyak pertanyaan mengenai apa maksud yang ingin disampaikan oleh developer (pengembang) *game* The Last Story pada saat menetapkan logo yang dipublikasikan tersebut kepada *gamer* sebagai target audience yang menjadi sasaran target utama dalam *game* tersebut. Nantinya penelitian akan berguna bagi berbagai kalangan yang berkaitan dengan kebutuhan terhadap ilmu desain komunikasi visual, baik secara teoretis maupun praktis.

## 1.2. Batasan Masalah

### 1.2.1. Batasan Objek Penelitian

Objek penelitian dibatasi pada logo dari video game The Last Story yang dikembangkan oleh Mist Walker.

### 1.2.2. Batasan Teori Penelitian

Permasalahan hanya dibatasi pada pemahaman logo dengan menggunakan analisa semiotika, terbatas pada teori Semiotika penanda dan petanda hasil pemikiran Ferdinand de Saussure, teori mengenai ikon, serta indeks dan simbol hasil pemikiran Charles Sanders Peirce serta kode-kode semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes.

## 1.3. Rumusan Masalah

Bagaimanakah memahami makna konotasi logo *video game* The Last Story dalam perspektif semiotika dan desain komunikasi visual?

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitiannya adalah memahami makna konotasi logo *video game* The Last Story dalam perspektif semiotika dan desain komunikasi visual.

## 1.5. Manfaat Penelitian

### 1.5.1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai jendela untuk pemahaman baru terhadap suatu kajian semiotika pada logo *game*, khususnya pada logo *video game* *The Last Story* yang sebelumnya belum pernah diteliti di Indonesia.
- b. Hasil dari penelitian diharapkan pula untuk dapat memberikan kontribusi teoritis dalam perkembangan studi ilmu semiotika sebagai salah satu ilmu yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam penelitian terhadap logo.

### 1.5.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini menambahkan pengalaman penulis dalam melakukan penulisan ilmiah dan membuat laporan dari sebuah observasi.
- b. Bagi akademis, penelitian dapat dijadikan referensi bahan pustaka, disamping untuk mengetahui sampai sejauh mana ilmu Desain Komunikasi Visual telah berkembang terutama dalam bidang logo sebagai media komunikasi. Penelitian, juga merupakan salah satu kegiatan tri dharma perguruan tinggi, yaitu pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.
- c. Bagi masyarakat, penelitian berguna sebagai wawasan bagi masyarakat luas untuk dapat memahami dengan benar makna-makna yang terkandung dalam logo *video game* *The Last Story*.
- d. Bagi industri, penelitian memiliki kegunaan dalam pemahaman baru dalam industri *game*, dimana logo *video game* sebagai sarana media komunikasi visual yang efektif untuk mengkomunikasikan isi dari *game* tersebut.