

## MAKNA VISUAL BUMPER WEBINAR LITERASI DIGITAL

Marjuki<sup>1</sup>, Irwanto<sup>2</sup>, Marlina Rahmi<sup>3</sup>

[muchammadmarjuki23@gmail.com](mailto:muchammadmarjuki23@gmail.com)<sup>1</sup>, [irwanto.iwo@bsi.ac.id](mailto:irwanto.iwo@bsi.ac.id)<sup>2</sup>, [marlina.mrs@bsi.ac.id](mailto:marlina.mrs@bsi.ac.id)<sup>3</sup>

Universitas Bina Sarana Informatika

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis elemen-elemen visual pada bumper acara webinar Literasi Digital: Ruang Digital Anak yang diselenggarakan oleh Kominfo dan DPR RI). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan teknik pengumpulan data penelitian ini menggabungkan dari observasi lapangan, menggunakan key informan melalui wawancara mendalam, dokumentasi serta menggunakan referensi terstruktur dari beberapa sumber data di internet. Analisis data menggunakan pendekatan interpretatif melalui model semiotika Pierce dan diolah menggunakan triangulasi data untuk kemudian dapat dilakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Hasil dari penelitian ini adalah bumper video Webinar Literasi Digital: Ruang Digital Anak mengandung elemen-elemen visual yang secara sadar dirancang untuk membentuk makna simbolik dan memperkuat identitas acara seperti pemilihan warna biru yang memiliki makna ganda, untuk merepresentasikan nuansa digital dan kesan professional juga sebagai identitas politik dari pengisi acara. Selain itu, keberadaan dua logo institusi Kominfo dan DPR RI tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi berfungsi sebagai penanda otoritas acara secara simbolik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemilihan elemen visual pada bumper tidak hanya estetika semata, melainkan juga bagian dari komunikasi simbolik yang merepresentasikan identitas acara dan penyelenggaranya.

**Kata Kunci:** Elemen Visual, Semiotika, Makna Visual, Bumper.

### ABSTRACT

*This research aims to analyze the visual elements on the bumper of the webinar event the Digital Literacy Webinar: Children's Digital Space organized by Kominfo and the Indonesian House of Representatives. This research uses a descriptive qualitative approach, and the data collection techniques combine field observation, key informant interviews, documentation, and structured references from various online data sources. Data analysis uses an interpretive approach thru Pierce's semiotic model and is processed using data triangulation to draw conclusions and verify the data. The results of this study are that the video bumper for the Digital Literacy Webinar: Children's Digital Space contains visual elements consciously designed to create symbolic meaning and strengthen the event's identity, such as the choice of blue color, which has a dual meaning: to represent digital nuances and a professional impression, as well as the political identity of the speakers. Additionally, the presence of the two institutional logos from Kominfo and the Indonesian House of Representatives (DPR RI) is not merely decorative, but symbolically serves as a marker of the event's authority. Therefore, it can be concluded that the selection of visual elements on the bumper is not merely for esthetic purposes, but also a part of symbolic communication that represents the identity of the event and its organizers.*

**Keywords:** Visual Elements, Semiotics, Visual Meaning, Bumper.

### PENDAHULUAN

Perkembangan media digital di era globalisasi telah mengubah secara signifikan cara manusia berkomunikasi, mengakses informasi, dan menyampaikan pesan. Internet, media sosial, dan berbagai digital platform lainnya menjadi ruang baru yang dinamis dalam kehidupan sehari-hari. Media digital tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pendidikan, hiburan, bisnis, hingga pemberdayaan masyarakat

Seiring dengan pesatnya perkembangan media digital, kemampuan masyarakat dalam memahami dan menggunakan media digital secara kritis menjadi semakin penting.

Hal inilah yang menjadi landasan kebutuhan akan kemampuan literasi digital. Literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap informasi, kemampuan berpikir kritis terhadap konten digital, serta etika dalam berinteraksi di dunia maya.

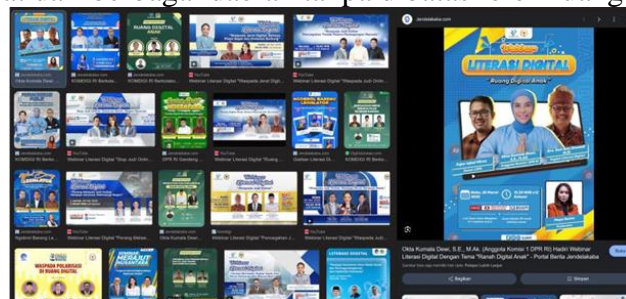


Gambar 1

Sumber: <https://www.indonesiabaik.id/infografis/indeks-digital-masyarakat-indonesia-imdi-makin-tinggi>

Pada tahun 2022, Indeks Digital Masyarakat Indonesia (IMDI) merilis data hasil pengukuran atas tingkat kompetensi dan keterampilan masyarakat dalam penggunaan teknologi digital, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun terkait pekerjaan. Tercatat tingkat kompetensi dan keterampilan masyarakat dalam penggunaan teknologi digital pada tahun 2022 mendapat skor 37,80. Kemudian, di tahun 2023, mengalami peningkatan skor sebesar 5,38 menjadi 43,18. Lalu pada tahun 2024, skor tersebut mengalami kenaikan sebesar 0,16 hingga saat ini mencapai mencapai skor 43,34.

Literasi digital merupakan salah satu dari enam literasi dasar yang harus dimiliki oleh masyarakat Indonesia di abad 21. Dengan arus informasi yang begitu cepat, banyaknya hoax, serta misinformasi di internet, literasi digital menjadi kemampuan esensial untuk menjaga kualitas komunikasi dan membentuk masyarakat yang cerdas, bijak, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi di ruang digital. Oleh karena itu, berbagai pihak seperti pemerintah, lembaga swadaya masyarakat (LSM), komunitas, hingga perusahaan swasta berupaya mendorong peningkatan literasi digital melalui kegiatan edukatif seperti seminar, pelatihan, dan webinar. Kegiatan-kegiatan ini menjadi sarana strategis untuk menyebarkan pemahaman mengenai literasi digital secara luas dan menyeluruh. Salah satu kegiatan yang kini marak dilakukan ialah event berbasis webinar. Webinar menjadi salah satu bentuk yang paling populer karena memungkinkan partisipasi masyarakat dari berbagai daerah tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.



Gambar 2 Flyer Webinar Online

Sumber: Google gambar

Sejak pandemi COVID-19, webinar menjadi salah satu medium utama dalam menyelenggarakan kegiatan edukatif secara daring karena sifatnya yang fleksibel. Kebiasaan baru ini terus berlanjut bahkan setelah pandemi mereda. Para penyelenggara acara memanfaatkan berbagai platform seperti Zoom, Google Meet, maupun fitur live

streaming seperti Youtube sehingga dianggap lebih efisien dari segi waktu, biaya, serta mampu menjangkau audiens yang lebih luas.

Pemerintah Indonesia melalui program Literasi Digital Nasional yang diluncurkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) yang sekarang menjadi Kementerian Komunikasi dan Digital (KOMDIGI) juga mendorong peningkatan literasi digital melalui berbagai penyelenggaraan webinar yang dengan tema pembahasan seperti keamanan digital, budaya digital, etika digital, maupun kecakapan digital. Program ini menggandeng berbagai mitra, termasuk perusahaan teknologi dan event organizer untuk menjalankan webinar berskala regional hingga nasional. Selain pemerintah, banyak pula institusi pendidikan dan perusahaan swasta yang turut serta menyelenggarakan webinar dengan tema serupa sebagai bentuk kontribusi terhadap peningkatan literasi digital bagi masyarakat Indonesia.

PT Bintang Bersama Langit menjadi salah contoh perusahaan swasta yang berkolaborasi dengan pemerintah untuk menyelenggarakan acara literasi digital. PT Bintang Bersama Langit merupakan sebuah perusahaan event organizer yang secara konsisten terlibat dalam penyediaan layanan event yang telah menangani berbagai macam kegiatan, baik secara daring, luring, maupun hybrid. Produk jasa yang ditawarkan oleh PT Bintang Bersama Langit meliputi event organizer, online service, dan webinar. Salah satu kontribusi nyata PT Bintang Bersama Langit dalam bidang edukasi digital adalah dengan berkolaborasi dengan pemerintah melalui penyelenggaraan webinar literasi digital. Acara ini menjadi bentuk dukungan terhadap gerakan literasi digital nasional dengan menghadirkan narasumber yang kompeten dan pembahasan topik-topik strategis seputar dunia digital, seperti ruang digital anak, keamanan anak di platform digital, etika digital dalam ruang digital, dan berbagai tema literasi digital lainnya.

Sebagai event organizer yang juga bergerak di bidang produksi kreatif, PT Bintang Bersama Langit tidak hanya bertugas menyelenggarakan acara secara teknis, tetapi juga merancang konten visual yang dapat menjadi identitas acara, seperti video pembuka atau bumper video. Dalam setiap produksinya, PT Bintang Bersama Langit mengedepankan aspek estetika dan komunikasi visual agar setiap acara yang diselenggarakan tidak hanya informatif, tetapi juga memiliki daya tarik visual yang kuat. Bumper video ini diproduksi secara profesional untuk memperkenalkan identitas acara, membangun suasana, serta menjadi elemen transisi visual yang efektif.

Dalam dunia komunikasi visual, setiap elemen gambar, warna, gerakan, hingga suara yang ditampilkan memiliki potensi untuk membentuk makna yang lebih dalam dari sekadar tampilan estetis. Hal ini juga berlaku dalam konteks bumper video yang digunakan dalam

Webinar Literasi Digital: Ruang Digital Anak yang diproduksi oleh PT Bintang Bersama Langit. Sebagai bagian dari pembuka dan penutup acara, bumper video tidak hanya berfungsi sebagai pengantar visual, tetapi juga sebagai media komunikasi yang menyampaikan pesan-pesan simbolik kepada audiens. Di dalamnya terkandung berbagai simbol dan tanda visual yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga membentuk makna tertentu dalam konteks komunikasi visual.

Dalam bumper video Webinar Literasi Digital: Ruang Digital Anak menampilkan sejumlah elemen visual yang khas dan terstruktur. Di bagian atas bumper, terdapat judul acara “Ruang Digital Anak” dengan huruf kapital berwarna kuning yang mencolok. Di sisi kiri atas terdapat logo Kementerian Komunikasi dan Digital (KOMDIGI), sedangkan di sisi kanan atas terdapat logo DPR RI. Latar belakang didominasi warna biru dengan pola kotak-kotak yang merepresentasikan nuansa digital.



Gambar 3 Scene Bumper Video Webinar Literasi Digital

*Sumber: Live Youtube Intel Studio acara Webinar Literasi Digital “Ruang Digital Anak”*

Nampak pada gambar 3 terdapat elemen bendera merah putih bergelombang juga hadir di belakang masing-masing tokoh sebagai latar visual. Tiga tokoh utama ditampilkan secara simetris di bagian tengah, yaitu Fajar Iqbal Mirza (Dosen LSPR), Okta Kumala Dewi, S.E., M.Ak (Anggota Komisi I DPR RI), dan Drs. Gun Gun Siswadi, M.Si (Pegiat Literasi Digital), lengkap dengan nama dan jabatan masing-masing. Tokoh di tengah memperlihatkan gestur tangan salam yang menjadi penekanan visual tersendiri. Secara keseluruhan,

Bumper video merupakan elemen penting dalam sebuah acara digital, bukan hanya sebagai transisi visual, tetapi juga sarana komunikasi yang berfungsi menyampaikan identitas acara dan membangun persepsi audiens. Pada Webinar Literasi Digital: Ruang Digital Anak, bumper video yang ditayangkan memperlihatkan elemen visual berupa warna biru dominan, tipografi sans-serif modern, serta penempatan logo KOMDIGI dan DPR RI secara konsisten di setiap scene.

Namun, jika ditelaah lebih dalam, terdapat ketidaksesuaian (gap) antara judul acara “Ruang Digital Anak” dengan representasi visual bumper. Alih-alih menampilkan elemen yang berkaitan dengan anak dan ruang digital, bumper lebih menonjolkan identitas politik penyelenggara (anggota DPR RI dari Partai Amanat Nasional) dan simbol institusional negara. Penggunaan warna biru yang identik dengan partai politik, penempatan tokoh utama di pusat layar, hingga latar Gedung DPR/MPR RI memperlihatkan penekanan pada legitimasi politik dan otoritas negara.

Dengan demikian, permasalahan yang muncul bukan hanya pada apa makna dari unsur-unsur visual yang ditampilkan, tetapi lebih pada bagaimana bumper tersebut menyimpan makna lain di luar tema utama acara. Hal ini penting diteliti agar dapat memahami fungsi ganda bumper sebagai penguat identitas acara sekaligus media komunikasi politik yang secara simbolik menyampaikan pesan tertentu kepada audiens.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman makna yang dibangun melalui tanda-tanda visual, bukan pada pencarian kebenaran tunggal. Dengan paradigma ini, peneliti berusaha menafsirkan bagaimana makna dikonstruksi dalam konteks sosial, budaya, dan komunikasi.

Pendekatan yang digunakan adalah interpretatif, yaitu berfokus pada penafsiran makna simbolik dari elemen-elemen visual dalam bumper video “Webinar Literasi Digital: Ruang Digital Anak.” Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memahami bagaimana elemen visual tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga mengandung pesan simbolik yang berhubungan dengan identitas acara dan tujuan komunikasinya.

Dalam analisis, penelitian ini mengacu pada model semiotika Charles Sanders Peirce yang menekankan pada tiga komponen utama, yaitu: representamen (tanda visual), objek

(rujukan tanda), dan interpretant (makna atau penafsiran). Ketiga komponen ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menafsirkan tanda-tanda visual yang muncul dalam bumper video, sehingga dapat mengungkap makna yang tersembunyi di balik komposisi visual tersebut.


## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis melakukan analisis makna pada bumper video webinar literasi digital: ruang digital anak yang diproduksi oleh PT Bintang Bersama Langit, lalu penulis melakukan wawancara dengan informan tim produksi PT Bintang Bersama Langit, guna memvalidasi informasi yang sudah dianalisis oleh penulis. Penulis menganalisis dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah hasil analisa dari penulis terhadap scene yang ada pada bumper Webinar Literasi Digital: Ruang Digital Anak.

### 1. Analisis Makna Visual

Scene 1:

Tabel 1 Analisis Bumper Scene 1

<b>Sign</b>	 <p>Gambar 4 Scene Bumper Video Webinar Literasi Digital Sumber: screenshot rekaman video Webinar Literasi Digital via Youtube.</p>
<b>Object</b>	<p><i>Opening scene</i> yang menampilkan nama tema acara “Webinar Literasi Digital” dengan logo Komdigi di sebelah kiri dan logo DPR RI di sebelah kanan, dengan latar background biru dan grid.</p>
<b>Interpretant</b>	<p>Pada <i>scene</i> ini, menginterpretasikan bahwa Komdigi dengan menggandeng DPR RI akan melangsungkan acara webinar yakni “Webinar Literasi Digital”. Pemilihan warna biru menimbulkan kesan semangat. Penggunaan grid dan di belakang juga merepresentasikan “jaringan internet” yang menandakan bahwa tema dari acara ini adalah digitalisasi. Logo DPR RI dan Komdigi di atas memberikan pesan bahwa acara ini merupakan acara yang diinisiasi oleh kedua lembaga tersebut.</p>


Pada gambar 4 Scene pembuka bumper menampilkan judul “Webinar Literasi Digital” dengan kata “Webinar” yang berkonotasi acara daring dan “Literasi Digital” yang menegaskan tema utama. Perbedaan gaya font, di mana kata “Webinar” terlihat lebih santai sementara “Literasi Digital” tegas, menimbulkan ambiguitas identitas acara apakah formatnya santai atau serius.

Dominasi warna biru menekankan makna universal seperti ketenangan, keteraturan, serta asosiasi dengan teknologi digital. Penempatan logo KOMDIGI di kiri dan DPR RI di kanan dengan tema di tengah membentuk tata letak seimbang menandakan bahwa acara tersebut diinisiasi oleh kedua lembaga tersebut. Sementara elemen geometris dan animasi kilatan cahaya memberi kesan ceria dan menyoroti pentingnya acara.




## Scene 2

Tabel 2 Analisis Bumper Scene 2

<b>Sign</b>	 <p>Gambar 5 Scene Bumper Video Webinar Literasi Digital Sumber: screenshot rekaman video Webinar Literasi Digital via Youtube.</p>
<b>Object</b>	Pada scene ini, menampilkan foto tiga orang (dua orang laki-laki dan satu orang perempuan) di bawah judul tulisan “Ruang Digital Anak”.
<b>Interpretant</b>	Menampilkan tiga figur penting sebagai representasi legitimasi politik, akademik, dan budaya. Penempatan sejajar menunjukkan kesetaraan peran dan keragaman, namun minim visual yang merepresentasikan “anak”, sehingga lebih menekankan identitas institusional daripada tema “Ruang Digital Anak”.

Pada gambar 5 scene kedua menampilkan tema utama acara, yaitu “Ruang Digital Anak”, yang dituliskan dengan warna biru tebal (bold) sehingga mudah terbaca dan langsung menarik perhatian audiens. Tipografi yang tegas dan kaku menimbulkan kesan digital sekaligus formal, selaras dengan tema acara. Pada bagian atas juga terdapat logo KOMDIGI di sisi kiri dan DPR RI di sisi kanan, mempertegas otoritas institusi penyelenggara. Dari sisi representamen (tanda visual), scene ini menampilkan judul acara dan figur narasumber utama; objeknya merujuk pada penyelenggara dan pengisi acara yang seluruhnya memiliki otoritas masing-masing dalam menyampaikan substansinya mengenai “Ruang Digital Anak”.

Di bagian visual, tiga sosok penting ditampilkan secara sejajar. Tokoh utama di tengah, Okta Kumala Dewi, S.E., M.Ak., ditampilkan sebagai figur sentral dengan gestur menyapa ramah dan busana biru yang selaras dengan nuansa teknologi. Dua narasumber di sisi kiri dan kanan memberi keseimbangan visual sekaligus memperkuat legitimasi acara: Fajar Iqbal Mirza dengan busana kasual flanel coklat yang memberi kesan hangat dan dekat dengan generasi muda, serta Drs. Gun Gun Siswadi dengan busana batik dan iket Sunda yang menonjolkan sisi budaya dan kearifan lokal. Susunan sejajar ini memberikan kesan kesetaraan peran, serta mewakili keragaman usia, gender, dan latar belakang, sehingga acara tampak inklusif di mata audiens nasional.

<b>Sign</b>	 <p>Gambar 6 Scene Bumper Video Webinar Literasi Digital Sumber: screenshot rekaman video Webinar Literasi Digital via Youtube.</p>
-------------	---

<b>Object</b>	Pada <i>scene</i> ini, terdapat figur satu orang dewasa dengan gestur tangan tertangkap di dada. Di belakang objek, terdapat visual gedung MPR dan bendera merah putih.
<b>Interpretant</b>	Tokoh utama “Okta Kumala Dewi, S.E., <u>M.Ak</u> ” dengan keterangan “Anggota Komisi 1 DPR RI menunjukkan siapa objek tersebut, jabatannya, dan kapasitasnya sebagai pembicara, yaitu representasi perwakilan dari lembaga negara. ditampilkan di pusat layar dengan tipografi emas dan latar DPR/MPR, menegaskan apa perannya pada acara tersebut, yaitu sebagai perwakilan dari lembaga pemerintah Busana biru menyiratkan makna digital, sementara gestur tangan menangkap memberi kesan sopan santun.

Pada gambar 6 ditampilkan tokoh utama yakni Okta Kumala Dewi, S.E., M.Ak., ditampilkan secara sentral dengan komposisi visual yang menjadikannya sebagai fokus utama. Penempatan ini jelas menegaskan bahwa acara ini berpusat pada figur tokoh tersebut, bukan hanya sekadar menyampaikan tema “Ruang Digital Anak”. Tipografi sans serif berwarna emas dengan gradasi kuning-oranye memberi kesan mewah, berkelas, dan menonjolkan otoritas. Hal ini memperlihatkan bahwa bumper lebih banyak menonjolkan sisi personal penyelenggara dibandingkan menekankan tema edukasi anak.

Gestur tangan menangkap menampilkan sopan santun dan kesan menghormati audiens. Busana muslimah berwarna biru senada dengan latar acara menegaskan keselarasan visual.

Latar Gedung DPR RI dan bendera merah putih yang di desain dengan tampilan kotak kotak menunjukan ketegasan bahwa acara ini disponsori oleh institusi negara. Akan tetapi, penekanan visual pada gedung dan bendera lebih memperlihatkan sisi formal kenegaraan dibandingkan menghadirkan nuansa digital anak yang ramah dan inklusif. Dengan demikian, *scene* ini menyiratkan bahwa bumper lebih diarahkan untuk membangun citra tokoh dan institusi negara ketimbang menghadirkan representasi nyata dari tema “Ruang Digital Anak”.

Scene 4:

Tabel 4 Analisis Bumper Scene 4

<b>Sign</b>	 <p>Gambar 7 Scene Pembicara Fajar Iqbal Mirza  Sumber: screenshot rekaman video Webinar Literasi Digital via Youtube.</p>
<b>Object</b>	Pada <i>scene</i> ini, terdapat figur satu orang dewasa menggunakan kemeja flanel berwarna coklat. Di belakang objek, terdapat visual gedung MPR dan bendera merah putih.

<b>Interpretant</b>	Figur akademisi ditampilkan pada <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa beliau adalah salah satu pembicara di acara webinar tersebut. Tulisan nama “Fajar Iqbal Mirza” dengan keterangan “Dosen LSPR” menunjukkan siapa objek tersebut, jabatannya, dan kapasitasnya sebagai pembicara, yaitu representasi perwakilan dari lembaga pendidikan, busana <i>casual</i> flanel coklat memberi kesan hangat dan dekat dengan generasi muda.
---------------------	--


Pada gambar 7 *scene* ini ditampilkan sosok Fajar Iqbal Mirza yang diberi label sebagai “Dosen LSPR”. Kehadiran beliau menegaskan bahwa acara ini menghadirkan narasumber dari sisi akademisi untuk memperkuat legitimasi tema literasi digital. Posisi visual menempatkan figur secara sentral, diapit oleh bendera merah putih dan latar Gedung DPR/MPR, yang kembali mempertegas bahwa acara ini dinaungi oleh legitimasi negara.

Busana flanel kotak-kotak berwarna coklat yang digunakan oleh figur memberi kesan santai, casual, dan dekat dengan generasi muda. Hal ini bisa dilihat sebagai upaya untuk menghadirkan narasumber yang lebih diterima bagi audiens muda dalam konteks digitalisasi. Warna coklat memberikan kesan hangat, stabil, dan membumi. Namun, di sisi lain, pemilihan busana yang terlalu casual menimbulkan kesenjangan masalah karena kurang selaras dengan konteks acara formal yang diselenggarakan oleh lembaga negara. Kontradiksi ini memunculkan pertanyaan: apakah acara ini ingin ditampilkan sebagai forum formal dengan dukungan negara, ataukah justru sebagai forum santai yang lebih menekankan kedekatan dengan generasi muda.

Dengan demikian, *scene* ini menyiratkan makna ganda. Di satu sisi, kehadiran seorang dosen menunjukkan legitimasi akademis acara. Namun, gaya penampilan yang casual justru memperlihatkan ketidaksesuaian visual dengan citra resmi acara kenegaraan. Hal ini membuat bumper cenderung ambivalen, karena pesan tentang “Ruang Digital Anak” yang seharusnya fokus pada isu anak dan dunia digital justru tergeser oleh simbol-simbol negara dan personal branding figur narasumber.

Scene 5:

Tabel 5 Analisis Bumper Scene 5

<b>Sign</b>	 <p>Gambar 8 Scene Pembicara Gun Gun Siswadi  Sumber: screenshot rekaman video Webinar Literasi Digital via Youtube.</p>
<b>Object</b>	Pada <i>scene</i> ini, terdapat figur satu orang dewasa menggunakan kemeja batik berwarna coklat dan menggunakan “tetopong” atau ikat kepala dari suku Sunda. Di belakang objek, terdapat visual gedung MPR dan bendera merah putih.



<b>Interpretant</b>	Figur yang ditampilkan pada <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa beliau adalah salah satu pembicara di acara webinar tersebut. Tulisan nama “Drs. Gun Gun Siswadi, M.Si” dengan keterangan “Pegiat Literasi Digital” menunjukkan siapa objek tersebut, jabatannya, dan kapasitasnya sebagai pembicara, yaitu representasi dari pegiat budaya. Namun, dominasi simbol budaya lebih kuat dibanding tema digital dan anak, sehingga menimbulkan ambivalensi makna dan berpotensi menggeser fokus acara dari isu literasi digital ke citra budaya semata.
---------------------	---

Pada gambar 8 *scene* ini ditampilkan sosok Drs. Gun Gun Siswadi, M.Si dengan label sebagai “Pegiat Literasi Digital”. Kehadirannya memberikan sudut pandang berbeda dari dua figur sebelumnya, yaitu melalui representasi budaya. Busana batik bermotif etnik berwarna coklat-hitam dipadukan dengan ikat kepala tradisional (iket/udeng) serta ekspresi tersenyum hangat menghadirkan kesan ramah, membumi, dan sarat akan nilai lokal. Secara visual, kehadiran figur ini seakan menegaskan bahwa literasi digital di Indonesia tidak boleh dilepaskan dari akar budaya bangsa.

Namun, pemilihan busana yang kaya motif tradisional menghadirkan kesenjangan makna. Visual figur lebih menonjolkan identitas budaya daripada tema digital, sehingga dapat menggeser fokus audiens. Tanpa narasi pendukung, *scene* ini berpotensi menimbulkan kesalahpahaman bahwa acara yang ditampilkan adalah tentang warisan budaya, bukan literasi digital anak. Elemen bendera merah putih sebagai latar belakang memang berfungsi memperkuat nilai kebangsaan, tetapi tidak cukup memberi jembatan yang jelas antara “budaya digital anak” sebagaimana tema yang ditampilkan.

Dengan demikian, *scene* ini menghadirkan pandangan makna. Di satu sisi, representasi budaya menambah kekayaan simbolik dan menunjukkan bahwa literasi digital tidak lepas dari nilai-nilai sosial dan budaya lokal. Namun di sisi lain, dominasi simbol budaya tanpa elemen visual yang jelas tentang “digital” dan “anak” memperlihatkan inkonsistensi antara judul acara dengan representasi visualnya. Hal ini menunjukkan bahwa bumper video lebih condong menonjolkan personal branding figur dan identitas lembaga dibanding menegaskan ruang digital untuk anak sebagaimana tema utama.

Scene 6:

Tabel 6 Analisis Bumper Scene 6

<b>Sign</b>	 <p>Gambar 9 Scene Moderator Maya Karim  Sumber: <i>screenshoot rekaman video Webinar Literasi Digital via Youtube.</i></p>
<b>Object</b>	Pada <i>scene</i> ini, terdapat figur satu orang dewasa menggunakan blazer oranye dengan gestur tangan menyilang. Di belakang objek, terdapat visual gedung berwarna hitam putih dan terdapat tipografi “Maya Karim - Moderator”.


<b>Interpretant</b>	<i>Scene ini menunjukkan bahwa figur “Maya Karim” merupakan sosok yang penting dalam acara ini, yaitu pembawa acara. Moderator ditampilkan tegas dan profesional dengan blazer oranye serta gestur tangan menyilang. Namun, kesan serius dan kaku tidak sesuai dengan tema Ruang Digital Anak yang seharusnya ramah, ceria, dan interaktif, sehingga lebih menonjolkan personal branding dibandingkan pesan tema acara.</i>
---------------------	---

Pada gambar 9 scene ini ditampilkan Maya Karim sebagai moderator acara Webinar Ruang Digital Anak. Kehadirannya menegaskan peran penting moderator dalam mengatur jalannya diskusi. demham menggunakan blazer oranye formal dipadukan dengan gestur tangan menyilang memberikan kesan profesional, percaya diri, dan tegas, sehingga secara visual memperkuat citranya sebagai pengendali alurnya acara. Tipografi nama ditampilkan dengan huruf kapital tebal berwarna emas yang menegaskan pentingnya posisi moderator, sementara label “moderator” diletakkan lebih kecil agar tetap terbaca tanpa menyaingi nama utama. Latar belakang greyscale mempertegas fokus pada figur, menghadirkan nuansa dramatis dan resmi yang menonjolkan kesan institusional.

Namun, di balik kekuatan personal branding tersebut, muncul kesenjangan masalah antara visual dan tema acara. Tema Ruang Digital Anak seharusnya identik dengan kesan ceria, ramah, dan interaktif, tetapi visual pada scene ini justru menampilkan suasana yang serius, kaku, dan dewasa. Gestur tangan menyilang yang menegaskan otoritas juga berpotensi dipersepsikan terlalu formal, kontras dengan tujuan acara yang edukatif untuk anak dan masyarakat umum. Latar belakang gedung institusi dengan efek hitam putih semakin memperkuat kesan resmi dan berat, membuat scene ini lebih menyerupai framing acara berita (news) ketimbang webinar edukasi digital untuk anak. Ketidaksesuaian ini memperlihatkan bahwa bumper lebih menekankan representasi profesionalisme dan otoritas moderator ketimbang mengomunikasikan tema ruang digital yang ramah anak. Dengan demikian, scene ini berhasil menonjolkan citra figur secara individu, tetapi gagal memberikan sinyal visual yang selaras dengan judul acara.

Scene 7:

Tabel 7 Analisis Bumper Scene 7

<b>Sign</b>	 <p>Gambar 10 Scene Pentutup Webinar Literasi Digital Sumber: screenshot rekaman video Webinar Literasi Digital via Youtube.</p>
<b>Object</b>	Dua logo institusi lembaga negara, yaitu Komdigi dan DPR- RI dengan visual efek latar belakang grid dan elemen cahaya.
<b>Interpretant</b>	<i>Scene ini menunjukkan bahwa acara Webinar Literasi Digital: Ruang Digital Anak diinisiasi oleh dua lembaga tersebut, yaitu Komdigi dan DPR-RI. Dua logo institusi menegaskan kolaborasi acara, tetapi perbedaan gaya visual Komdigi yang modern dan DPR-RI yang klasik menimbulkan benturan makna. Tanpa narasi tambahan, audiens sulit menangkap pesan kolaboratif, sehingga scene lebih berfungsi sebagai formalitas penutup daripada penguat tema literasi digital anak.</i>

Pada gambar 10 scene penutup bumper, ditampilkan dua logo lembaga negara yaitu Komdigi dan DPR-RI secara berdampingan. Penempatan logo di bagian tengah layar menghadirkan komposisi visual yang seimbang dan membuat audiens langsung terfokus pada kedua simbol tersebut. Kehadiran latar belakang grid berwarna biru dengan efek cahaya yang mengarah ke logo semakin memperkuat kesan modern, futuristik, serta selaras dengan tema digital yang menjadi inti acara. Tampilan logo yang utuh dan jelas juga menunjukkan upaya menghadirkan citra formal serta profesionalitas acara.

Namun, jika ditinjau dari perspektif semiotika Charles Sanders Peirce, terdapat kesenjangan makna yang cukup mencolok. Logo Komdigi dengan desain berwarna cerah, modern, dan playful menyiratkan dunia digital yang dinamis dan inovatif. Sebaliknya, logo DPR-RI menampilkan simbol negara yang klasik, resmi, dan kaku. Perbedaan gaya visual ini menimbulkan benturan makna, sehingga audiens dapat menangkap pesan yang tidak lengkap, di satu sisi acara terasa progresif dan kreatif, namun di sisi lain tetap dibingkai dalam nuansa birokratis dan formal.

Kesenjangan masalah semakin terlihat karena scene ini tidak dilengkapi dengan narasi, tagline, atau elemen pendukung yang menjelaskan kolaborasi kedua lembaga. Bagi audiens awam, terutama yang tidak mengenal Komdigi, munculnya logo ini bisa menimbulkan kebingungan terkait perannya dalam acara. Dengan demikian, representasi kolaborasi institusional memang tersampaikan, tetapi tidak sepenuhnya mengomunikasikan fungsi nyata kedua lembaga dalam konteks webinar.

Kritik utama dari scene ini adalah absennya jembatan makna antara dua entitas yang berbeda gaya visualnya. Seharusnya, ditambahkan elemen transisi, harmoni warna, atau bahkan tagline seperti “Kolaborasi Komdigi x DPR RI untuk Literasi Digital Anak” agar audiens lebih mudah memahami relevansi dan tujuan kehadiran kedua lembaga tersebut. Dengan demikian, scene ini lebih berfungsi sebagai simbol formalitas penutup bumper ketimbang sarana untuk memperkuat pesan utama webinar.

## **2. Analisis Makna Tersembunyi**

Dalam konteks komunikasi publik, bumper video digunakan tidak hanya sebagai elemen pembuka acara, juga sebagai identitas visual yang menyiratkan siapa penyelenggara acara tersebut. Lebih dari itu, bumper juga merupakan penyampai pesan yang berisi ttanda-tanda, simbol, maupun kode tertentu yang mampu membentuk persepsi audiens dalam memahami pesan yang ingin disampaikan oleh acara tersebut. Bumper menjadi pintu pertama yang menentukan arah interpretasi audiens; apakah audiens akan melihat tentang substansi acar ataukah lebih condong pada identitas lembaga dan kepentingan politik di baliknya.

Ketika tema yang diangkat adalah “Ruang Digital Anak”, maka ekspektasi audiens tentu berfokus pada visual yang ramah, komunikatif, dan relevan dengan dunia anak, misalnya ikon perangkat digital, representasi anak yang sedang berinteraksi di ruang daring, atau simbol-simbol keamanan dan literasi digital yang ramah anak. Namun, yang muncul dalam bumper justru dominasi logo institusi politik dan simbol negara. Hal ini membuat bumper memiliki lapisan makna yang tersembunyi tetapi kuat mengarahkan persepsi penonton.



Beberapa lapisan makna yang tersembunyi dapat dilihat pada scene berikut. Dimulai dari adanya logo Kemkomdigi dan DPR RI di setiap scene. Visualisasi lambang Kemkomdigi dan DPR RI dimaknai sebagai usaha menegaskan otoritas, legitimasi, sekaligus klaim kepemilikan terhadap ruang diskusi yang seharusnya bersifat publik dan universal. Secara kasat mata, logo tersebut mungkin sekadar bentuk formalitas penyelenggara, tetapi dalam kacamata semiotika, logo dan simbol tersebut tidak pernah netral. Kedua logo tersebut menjadi representasi kekuasaan institusional. Ketika keduanya ditampilkan di seluruh scene maka pesan yang terbaca bukan lagi sekadar tentang literasi digital anak, melainkan tentang siapa yang berada di balik acara tersebut dan bagaimana mereka ingin diakui. Dengan demikian, bumper tersebut membawa makna yang jauh melampaui sekadar pengantar visual, yaitu juga berfungsi sebagai legitimasi otoritas.

Kemudian pemilihan warna biru yang dapat dilihat mendominasi dari awal hingga akhir bumper. Pemilihan warna biru tidak hanya karena warna biru dapat merepresentasikan tema “digital” dengan sangat baik, tetapi juga memberikan makna ganda sebagai identitas politik partai PAN yang menjadi asal penyelenggara, yaitu partai yang menaungi ibu Okta Kumala Dewi selaku Anggota DPR RI Komisi 1. Dalam konteks politik Indonesia, biru sudah lama “dipatenkan” secara simbolik oleh PAN sebagai identitas visual. Logo PAN sendiri terdiri dari lingkaran putih dengan sinar matahari di tengah, seluruhnya diletakkan dalam bidang biru. Warna ini dipakai dalam hampir semua atribut, kampanye, dan materi visual PAN sehingga mampu melekat di benak publik. Pemilihan warna yang seharusnya netral dan ramah berubah menjadi arena pencitraan identitas partai dan menimbulkan pertanyaan; sebenarnya apa tujuan dari acara tersebut, sebagai sarana edukatif atau hanya sekedar alat yang digunakan untuk melegitimasi identitas politik.

Ketika warna biru mendominasi bumper bertema “Ruang Digital Anak”, terjadi benturan makna. Tema anak seharusnya diwarnai dengan palet yang lebih inklusif, variatif, dan ceria, misalnya kombinasi pastel atau spektrum warna cerah yang merepresentasikan keberagaman pengalaman anak, tetapi akhirnya didominasi biru PAN yang justru menghadirkan kesan seragam, formal, dan politis. Hal ini membuat ruang visual yang seharusnya netral dan ramah berubah sebagai alat pencitraan identitas partai.

Kemudian penggunaan background bendera merah putih yang ada di belakang foto pembicara. Secara semiotika, bendera merah putih berfungsi sebagai ikon sekaligus simbol. Sebagai ikon, bendera merepresentasikan secara langsung warna nasional Indonesia. Sebagai simbol, ia merujuk pada nilai-nilai mengenai nasionalisme, persatuan, dan perjuangan kemerdekaan. Bendera selalu mengundang interpretasi emosional yang kuat, seperti rasa bangga, hormat, dan identitas kebangsaan. Namun, dalam scene bumper yang mengusung tema Ruang Digital Anak, interpretasi ini tidak hadir dalam ruang kosong. Ia berinteraksi dengan tanda-tanda lain, seperti logo lembaga kenegaraan, warna biru dominan, dan lambang DPR RI yang pada akhirnya menggeser makna bendera dari sekadar simbol kebangsaan menjadi bagian dari penekanan legitimasi politik.

Ketika bendera merah putih menjadi latar belakang, audiens secara tidak sadar diarahkan untuk memaknai acara ini sebagai sesuatu yang resmi, formal, dan berlandaskan otoritas negara. Hal ini dapat memberi kesan positif, seperti acara menjadi tampak serius, memiliki dukungan institusional, dan menyentuh kepentingan publik. Namun, terdapat risiko pergeseran fokus pada makna. Bendera sebagai simbol negara cenderung menyerap perhatian penonton sehingga nilai edukatif yang semestinya melekat pada tema “Ruang Digital Anak” tertutupi oleh aura seremonial. Hal ini menjadikan nuansa yang dibangun menjadi lebih dekat pada nuansa politik, sidang, atau seremoni kenegaraan.

Dalam acara bertema anak, sebenarnya bendera bisa tetap dihadirkan tanpa kehilangan makna, asalkan ditempatkan secara proporsional. Misalnya, bendera dapat muncul di end card bersama logo lembaga atau tampil dalam bentuk ilustrasi kecil yang menyiratkan semangat kebangsaan tanpa mendominasi visual. Dengan demikian, pesan nasionalisme tetap hadir, tetapi tidak menggeser fokus utama acara yang bertema anak.

### **3. Analisis Hubungan Dari Elemen Visual Dan Makna Visual Dengan Kesesuaian Tema Acara Ruang Digital Anak**

Tema “Ruang Digital Anak” semestinya menempatkan anak sebagai subjek utama, yaitu anak dapat aman dan berdaya di ruang digital. Namun, bumper justri menonjolkan identitas lembaga negara (Kemkomdigi), legitimasi institusi (logo DPR RI), dan memiliki makna tersembunyi sebagai afiliasi suatu partai politik (pemilihan warna biru yang menandakan hubungannya dengan partai PAN. Hal ini menyebabkan focus pesan yang bergeser semula “anak & literasi digital” ke “acara seremonial lembaga negara”. Hal ini menciptakan ketegangan makna antara tujuan yang seharusnya edukatif dan netral menjadi sinyal partisipan yang otoritatif.

Elemen-elemen visual pada umper video tidak menghadirkan simbol atau ilustrasi yang merefleksikan dunia anak maupun ruang digital yang ramah anak. Alih-alih menonjolkan aspek edukatif yang seharusnya sesuai dengan judul, bumper lebih kuat berfungsi sebagai media branding politik dan legitimasi institusional.

Terdapat gap masalah antara tema acara “Ruang Digital Anak” dengan representasi visual yang ditampilkan. Bumper video tidak menghadirkan simbol-simbol eksplisit yang terkait langsung dengan anak atau dunia digital yang ramah anak, misalnya ikon anak-anak, ilustrasi gadget edukatif, atau elemen visual playful. Sebaliknya, tampilan visual lebih menonjolkan aspek politik (tokoh utama dengan busana biru sebagai simbol partai), budaya (narasumber dengan batik dan iket), dan akademis (narasumber dengan identitas dosen). Dengan demikian, makna tersembunyi yang bisa ditafsirkan adalah bahwa bumper ini lebih dimanfaatkan untuk memperlihatkan identitas penyelenggara daripada benar-benar mengedukasi audiens tentang literasi digital anak.

Tema “Ruang Digital Anak” mengandaikan ruang yang aman, inklusif, dan bebas dari bias kepentingan, sementara visual yang disajikan justru menempatkan simbol-simbol politik dan institusional sebagai pusat perhatian. Akibatnya, ada pergeseran titik fokus dari “anak yang seharusnya menjadi subjek utama” ke “institusi sebagai pemilik ruang”. Pergeseran ini tidak selalu disadari penonton secara sadar, tetapi bekerja pada level bawah sadar dari cara audiens memahami keseluruhan acara. Audiens mungkin merasakan ketidaknyamanan, atau bahkan skeptisisme, karena pesan edukatif yang seharusnya universal tetapi terasa seperti acara partisan.

Hal ini memberikan dampak komunikatif yang cukup signifikan. Pertama, audiens yang datang dengan ekspektasi pembahasan “ruang digital anak” dapat merasa bias karena narasi visual lebih condong ke politik. Kedua, dominasi biru mempersempit ruang interpretasi dan memberikan makna ganda kepada audiens. Alih-alih mengasosiasikan biru dengan rasa aman di ruang digital, audiens dapat cenderung menghubungkannya dengan PAN. Ketiga, secara etis, penggunaan warna yang terlalu identik dengan partai dalam acara bertema publik menimbulkan pertanyaan mengenai netralitas dan keterbukaan ruang diskusi.

Keseluruhan analisis atas bumper bertema “Ruang Digital Anak” menunjukkan bahwa visual tidak pernah berdiri netral. Logo partai, warna dominan, hingga bendera merah putih bekerja sebagai tanda maupun simbol yang membentuk makna, baik secara sadar maupun melalui alam bawah sadar audiens. Di satu sisi, elemen-elemen tersebut memang menghadirkan legitimasi politik dan otoritas yang memberi kesan resmi serta



serius. Namun di sisi lain, elemen-elemen tersebut juga menciptakan ketidaksesuaian dengan esensi acara yang semestinya berfokus pada anak, literasi, dan ruang digital yang aman.

Bumper yang digunakan untuk isu universal seperti literasi digital anak menuntut desain visual yang netral, ramah, dan berorientasi pada kepentingan anak. Setiap simbol yang menjadi lambang legitimasi otoritas maupun politik sebaiknya dihadirkan secara proposional sebagai bentuk menegaskan dukungan, tetapi tidak mendominasi narasi. Dengan demikian, audiens dapat memusatkan perhatian pada isu inti yaitu ruang digital yang ramah anak sehingga pesan universalnya akan lebih mudah diterima, dipercaya, dan dirasakan manfaatnya oleh audiens.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bumper video Webinar Literasi Digital: Ruang Digital Anak mengandung elemen-elemen visual yang secara sadar dirancang untuk membentuk makna simbolik dan memperkuat identitas acara. Melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, analisis menunjukkan bahwa setiap elemen visual seperti warna, tipografi, animasi, dan logo memiliki keterkaitan erat dalam membentuk tanda (representamen), rujukan (objek), dan penafsiran (interpretant).

Warna biru yang mendominasi latar belakang bumper video tidak hanya merepresentasikan nuansa digital dan kesan profesional, tetapi juga menggambarkan identitas politik dari tokoh utama acara yang berasal dari partai politik berwarna biru (PAN). Penempatan logo KOMDIGI dan DPR RI secara konsisten di berbagai scene juga menjadi simbol otoritas acara, yang memperkuat pesan bahwa acara ini merupakan hasil kerja sama dua institusi resmi negara.

Penempatan tokoh utama di posisi tengah dengan tata letak yang simetris serta penggunaan font sans-serif berwarna emas atau oranye-kuning turut membentuk kesan elegan, profesional, dan informatif. Keseluruhan struktur visual ini tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga menjadi sarana komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan identitas acara kepada audiens.

Melalui proses triangulasi data dengan animator dan direktur kreatif dari PT Bintang Bersama Langit, ditemukan bahwa interpretasi makna peneliti selaras dengan maksud kreator visual. Hal ini menunjukkan bahwa visual bumper video tidak dibuat secara acak, melainkan melalui proses kreatif yang mempertimbangkan pesan simbolik dan tujuan komunikasi acara secara keseluruhan. Dengan demikian, pendekatan semiotika Peirce terbukti efektif dalam mengungkap dan memahami makna visual dalam media digital seperti bumper video.

## **Saran**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam produksi konten visual, khususnya bumper video. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi para praktisi seperti desainer grafis, animator, dan event organizer dalam merancang elemen visual yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga bermakna secara simbolik.

Selain itu, saran ini juga ditujukan bagi penyelenggara acara serupa agar dapat lebih memperhatikan kekuatan komunikasi visual dalam menyampaikan identitas dan pesan acara kepada audiens. Untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan bisa menjadi dasar untuk mengembangkan kajian serupa, baik dengan objek berbeda, teori semiotika lain, maupun pendekatan yang lebih luas. Berikut adalah saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang memiliki keterkaitan dengan produksi visual, penyelenggaraan acara, maupun penelitian lanjutan:

### 1. Bagi Praktisi (Animator, dan Event Organizer)

Diharapkan agar setiap proses kreatif dalam merancang konten visual, khususnya bumper video, tidak hanya memperhatikan aspek estetika semata, tetapi juga memperhitungkan makna simbolik dari elemen-elemen visual yang digunakan. Pemilihan warna, tipografi, animasi, tata letak, dan simbol harus memiliki dasar yang kuat dan selaras dengan identitas acara serta pesan yang ingin disampaikan. Pendekatan semiotik dapat menjadi acuan dalam merancang visual yang komunikatif dan bermakna bagi audiens.

### 2. Bagi Penyelenggara Acara Serupa

Disarankan agar penyelenggara webinar atau acara digital lainnya semakin menyadari pentingnya komunikasi visual sebagai bagian dari identitas acara. Bumper video tidak hanya berfungsi sebagai pembuka, tetapi juga sebagai media representatif yang memperkuat pesan dan nilai acara. Oleh karena itu, penyelenggara perlu memberikan perhatian lebih pada proses kreatif dan produksi visual sebagai bagian integral dari strategi komunikasi mereka.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan pijakan awal untuk mengembangkan kajian lebih lanjut terkait analisis visual dalam media digital. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi objek visual lainnya seperti video promosi, infografis animasi, atau konten media sosial dengan pendekatan semiotika yang berbeda seperti teori Roland Barthes atau multimodal discourse analysis. Penelitian lanjutan juga dapat melibatkan respon audiens untuk mengetahui efektivitas penyampaian pesan visual yang ditampilkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Algiffari, M. (2015). Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat (Analisis Deskriptif Permainan Tradisional pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka). *Jurnal Sketsa*, 2(1).
- Arikan, G. (2009). *Image-to-Print Graphic Design*. Egitim Academic Publications.
- Batu, B. (2012). An Overview of the Field of Semiotics. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 464–469. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.190>
- Becer, E. (2011). *Communication and Graphic Design*. Dost Bookstore Publications.
- Boyd, D. m., & Ellison, N. B. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210–230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Budiman, K. (1999). *Semiotika Visual*. Buku Baik.
- Budiman, K. (2004). *Semiotik Visual*.
- Burgess, J. (2013). *Youtube: Online Video And Participatory Culture*. John Wiley & Sons.
- Cha, J. (2014). Usage of video sharing websites: Drivers and barriers. *Telematics and Informatics*, 31(1), 16–26. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2012.01.003>
- Chaer, A. (2013). *Gramatika Bahasa Indonesia*. PT Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (4th ed.). Pustaka Belajar.
- Fiske, J. (2010). *Cultural And Communication Studies : Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. <https://lib.ui.ac.id/detail.jsp?id=86240>
- Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (3rd ed.).
- Gill, P. (2007). Youtube Traffic characterization: A View From The Edge. *Proceedings of the 7th ACM SIGCOMM Conference on Internet Measurement*. <http://conferences.sigcomm.org/imc/2007/papers/imc78.pdf>
- Han, B. (2014). *Visual Effects of Advertisements [Master's Thesis]*. Istanbul Arel University Institute of Social Sciences.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Grup.

- Harsari, Rr. N. (2024). *Dasar-Dasar Desain Grafis (Teori Dan Panduan Dasar Bagi Pemula)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Heryana, A. (2018). *Informan dan Pemilihan Informan Dalam Penelitian Kualitatif*.
- Hoed, B. H. (2014). *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya* (B. H. Hoed, Ed.; 1st ed., Vol. 3). Komunitas Bambu.
- Juliyanto, E. D. (2020). Strategi Penyampaian Informasi Melalui Instagra. *Jurnal Prfologia*.
- Kempson, R. (1977). *Semantic Theory*. Cambridge University Press.
- Kepes, G. (1995). *Language of Vision*. Dover Publication.
- Khan, M. L. (2017). Social Media Engagement: What Motivates User Participation And Consumption On Youtube? *Computers in Human Behavior*, 66(66).
- Krasner, J. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. CRC Press.
- Lester, P. M. (2013). *Visual Communication: Images with Messages*. Wadsworth.
- Miles, M. B. H. A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook* (T. R. Rohidi, Trans.; 3rd ed.). U-Press.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Ogden, C. K. (1923). *The Meaning of Meaning*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Pambudi, F. B. S. (2023). *Buku Ajar Semiotika* (P. A. Wibowo, Ed.; 1st ed., Vol. 1). UNISNU Press.
- Prajana, A. M. (2018). Visual Analysis of the Morning News Bumper Program. *International Conference on Business, Economic, Social Science and Humanities (ICOBEST 2018)*.
- Rõfat, M. (2002). Gösterge Eleútirisi. *TavanarasÕ YayÕncÕlÕk*.
- Sinambela, L. P. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Teori Dan Praktik*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*.
- Sobur, A. (2012). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*.
- Spradley, J. P. (1997). *Metode Etnografi* (M. Y. Elisabeth, Trans.). PT Tiara Wacana Yogya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukirno, Z. L. (2020). *Komunikasi Visual. Etika Komunikasi Visual Influencer Dalam Promosi*. Jurnal Pariwisata.
- Supriyono. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*.
- Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*.
- Tinarbuko, S., Amzy, N., & Dawami, A. K. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*.
- TunalÕ, ø. (1996). *Estetik*. Remzi Kitabevi.
- Uçar, T. F. (2004). *Visual Communication and Graphic Design*. İnkılap Bookstore.
- Wibowo, I. S. W. (2011). *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Mitra Wacana.
- YouTube. (2017). YouTube. <https://Www.Youtube.Com/Yt/Press/Statistics.Html>.
- Youtube. (2017). Youtube. <https://www.youtube.com/yt/press/statistics.html>.