

Ergonomi dalam Narasi Visual: Analisis Workstation melalui Semiotika Ruang dan Waktu di Film Dimsum Martabak

Ahmad Riyadi Swandhani ¹
Bintang Nugraha ²
Nur Sabariah ³
Sheila Andita Putri ⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom ,Jl. Telekomunikasi. 1, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 4025, Indonesia

¹riyadiswan@telkomuniversity.ac.id, ²bintangnugraha@telkomuniversity.ac.id
³nursabarहारif@telkomuniversity.ac.id, ⁴chesheila@telkomuniversity.ac.id

*Penulis Korespondensi:

Ahmad Riyadi Swandhani
riyadiswan@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan ergonomi dalam narasi visual pada film Dimsum Martabak melalui pendekatan semiotika ruang dan waktu. Ergonomi, yang berfokus pada desain dan pengaturan ruang kerja yang optimal, memiliki dampak signifikan terhadap kenyamanan dan produktivitas individu dalam lingkungan kerja. Film ini, sebagai sebuah karya seni, menyajikan ruang kerja yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat interaksi fisik tetapi juga sebagai medium untuk mengkomunikasikan dinamika karakter dan hubungan sosial. Pendekatan semiotika ruang dan waktu digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen ruang dalam film, seperti tata letak dan workstation, serta penggunaan waktu dalam adegan, menyampaikan pesan tentang ergonomi yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Analisis ini mengungkapkan bagaimana film tersebut membentuk pemahaman penonton tentang pentingnya ergonomi dalam konteks visual yang lebih luas, serta bagaimana desain ruang kerja dapat mempengaruhi kesejahteraan fisik dan psikologis karakter. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman bagaimana elemen-elemen visual dalam film dapat berfungsi sebagai cerminan kondisi ergonomis dalam kehidupan nyata.

Kata Kunci: Ergonomi; Film; Semiotika; Workstation.

Abstract

This study aims to analyze the use of ergonomics in the visual narrative of the film Dimsum Martabak through a spatial and temporal semiotics approach. Ergonomics, which focuses on the design and organization of optimal workspaces, has a significant impact on individual comfort and productivity within the work environment. The film, as a work of art, presents workspaces that function not only as places of physical interaction but also as mediums for communicating character dynamics and social relationships. The spatial and temporal semiotics approach is employed to explore how spatial elements in the film—such as layout and workstations—as well as the use of time in scenes, convey messages about ergonomics in everyday life. This analysis reveals how the film shapes viewers' understanding of the importance of ergonomics within a broader visual context, and how workspace design can influence the physical and psychological well-being of the characters. The findings of this research are expected to contribute to a deeper understanding of how visual elements in film can reflect ergonomic conditions in real life.

Keywords: Ergonomics; Film; Semiotics; Workstation.

1. Pendahuluan

Mempelajari ilmu semiotika, tidak sekedar membahas antara tanda dan pertanda, lebih jauh semiotika mempelajari bagaimana sesuatu bisa dikaji, baik berupa gambar, tulisan, bahkan adegan film. Semiotika merupakan relasi bahwa bila tanda merupakan bagian dari kehidupan sosial, maka tanda juga bagian dari kehidupan sosial, maka tanda juga merupakan bagian dari aturan aturan

sosial yang berlaku. Ada sistem tanda (*sign system*) dan ada sistem sosial (*social system*) yang keduanya saling berkaitan [1].

Penelitian ini berbeda dengan analisis film sebelumnya karena memadukan konsep ergonomi dan semiotika secara kontekstual pada film lokal Indonesia. Semiotika berperan besar dalam memaknai banyak hal. Dalam tingkatan praktis dapat digunakan semiotika sebagai alat analisis karya-karya sastra asing, bagaimana karya tersebut diwujudkan, proses karya-karya sastra asing tersebut dibentuk, dan menyimpan kode-kode, apabila dilihat secara sekilas akan tidak memiliki arti apapun, dalam hal ini karya yang dimaksud adalah film [2].

"Semiotika workstation" mengacu pada penerapan teori semiotika dalam konteks lingkungan kerja atau tempat kerja. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan sistem tanda, serta bagaimana tanda-tanda tersebut memberikan makna. Dalam konteks workstation, semiotika dapat digunakan untuk menganalisis dan memahami bagaimana tanda-tanda visual, ruang, dan elemen-elemen lain di tempat kerja memengaruhi persepsi, interaksi, dan produktivitas karyawan. [3]

Gambar dan persepsi membantu mendorong nilai, tanpa gambar tidak ada persepsi dalam hal ini Objek/benda dilihat oleh mata yang menghasilkan gambar, lalu diproses menghasilkan persepsi tergantung dari pemahaman dan pengetahuan subjek, sehingga ada objek kedua dalam hal ini ialah persepsi tersebut yang kemudian ditangkap oleh subjek sebagai makna, gagasan bahkan konsep. [4]

Film *Dimsum Martabak* merupakan film yang dibuat pada tahun 2018 oleh sutradara Andreas Sullivan dan diperankan oleh Artis Ayu Ting-Ting banyak mendapat respon baik dengan mendapat respon positif sebesar 70%, film yang bergenre drama komedi ini berdurasi 1 jam 38 menit. Biasanya penonton hanya mengetahui makna dari film secara menyeluruh, tetapi ketika film tersebut dianalisis, banyak sekali makna denotasi, konotasi, dan mitos, [5] namun dalam film ini kita membahas tentang ruang dan waktu dalam film tersebut.

Semiotika merupakan sebuah studi atas kode-kode yang memandang entitas-entitas sebagai sebuah kemungkinan makna dalam system apapun [6] Semiotika Adalah kajian ilmu tanda terhadap berbagai gejala sosial budaya dan alamiah yang berkaitan dengan kebudayaan manusia[7]. Semua jenis tanda dapat dikenali karena mereka memiliki sifat atau struktur tertentu yang dapat diprediksi dan teratur [8]

Ergonomi termasuk dalam disiplin ilmu yang menyertakan keselamatan, keamanan, dan kenyamanan. Ergonomi berkenaan juga dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan, dan kenyamanan manusia di tempat kerja, di rumah dan tempat rekreasi. Ergonomi studi tentang interaksi antara manusia, fasilitas dan lingkungannya dengan tujuan utama yaitu menyesuaikan suasana kerja dengan manusianya. Pertimbangan aspek ergonomi yaitu penganalisaan dan pertimbangan interaksi antara manusia dengan produk dan lingkungan kerjanya. Aktivitas manusia pada saat menggunakan produk yang berupa sikap dan gerakan tubuh akan berdampak pada kondisi tubuh manusia. [9]

Kajian semiotika pada film umumnya berfokus pada aspek narasi, simbol, atau representasi budaya, sementara analisis yang menggabungkan perspektif *ergonomi workstation* dengan semiotika ruang dan waktu masih jarang dilakukan. Penelitian yang mengupas hubungan antara tata ruang, waktu, dan interaksi karakter dalam film dengan prinsip ergonomi belum banyak ditemukan, terutama untuk studi kasus film Indonesia seperti *Dimsum Martabak*.

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji scene atau adegan film dari segi Ergonomi workstation dengan metode semiotika ruang dan waktu, Semiotika ruang menjelaskan bagaimana orang berinteraksi dan berkomunikasi di dalam ruang berdasarkan kode tertentu sehingga menghasilkan makna tertentu, penggunaannya bisa di produk, arsitektur, interior, tari, teater, film, dan tata kota.

Ruang meniscayakan waktu dan peristiwa. Karena itulah ruang dan waktu tidak dapat dipisahkan. Ruang ditambah waktu maka akan menghasilkan makna, yang dapat kita analisis.

Kontribusi Ilmiah

Penelitian ini memberikan perspektif baru dalam studi film dengan menggabungkan analisis semiotika dan ergonomi, memperkaya metode kajian visual, serta membuka ruang bagi penerapan ergonomi dalam desain visual dan sinematik. Hasilnya diharapkan menjadi rujukan bagi akademisi desain, ergonomi, dan kajian budaya visual.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis semiotika.



Gambar 1. Tabel Skema Tingkatan Tanda Barthes

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis semiotika [10]. Signifikasi pertama adalah aspek bahasa, sedangkan signifikasi kedua adalah aspek ideologi. Aspek ideologi inilah yang merupakan tujuan dari memilih aliran Barthes untuk menganalisis tanda. Dengan menggunakan aliran Barthes untuk menganalisis tanda, mitos menjadi apa yang hendak ditemukan oleh si pemakai analisis dari Barthes ini [11].

Semiotika film menurut Van Zoest, film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Film dibangun dengan tanda semata-mata. Pada film digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya [11]. Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara. Pada film Dimsum Martabak (2018) yang di sutradari oleh Andreas Sullivan, ruang yang terwujud merupakan ruang nyata, yang artinya dapat dilihat secara nyata oleh indra penglihatan dan dapat diproses langsung oleh pikiran. Sementara waktu yang dimaksud yakni durasi penikmat untuk mampu menghayati dan mendalami suatu karya seni [12]. Namun waktu yang dapat teramat pada karya seni film, dalam hal ini Dimsum Martabak berupa adegan yang diperlambat, dipercepat, dan singkat.

Roland Barthes mengembangkan teori semiotika yang membedakan dua tingkat makna dalam proses pertandaan, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi merujuk pada makna eksplisit yang muncul dari hubungan langsung antara tanda dan referennya, yaitu realitas objektif yang diwakili oleh tanda tersebut. Sementara itu, konotasi mencerminkan makna tambahan yang bersifat implisit, mencakup aspek-aspek emosional, kultural, dan ideologis yang melekat pada tanda [13].

Dalam mentafsir suatu karya ataupun desain dengan menggunakan semiotika Barthes harus terlebih dahulu melihat hubungan antara penanda dan pertanda pada tingkat 1, penanda itu ialah objek, dan pertanda itu ialah konsep atau meaning atau pesan yang ingin disampaikan [14].

Dalam konteks film, sistem semiotika yang memiliki peran sentral adalah penggunaan tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang merepresentasikan objek atau realitas tertentu secara visual [15]. Dalam menjelaskan identifikasi masalah tersebut peneliti menggunakan analisa semiotika dari Roland Barthes untuk menganalisa 4 scene yang penulis pilih dalam film Dimsum Martabak.

3. Hasil

Pada momen ini, kegiatan yang berlangsung seperti *Static Repetition*, yaitu perubahan yang tetap tanpa ada perubahan yang berarti, atau mempertahankan pola, dalam artian pola yang terjadi selalu berulang (repetisi) yaitu pengunjung duduk di kursi, kemudian pelayanan mendatangi meja tersebut untuk menanyakan pesanan, lalu pesanan di masukkan ke bagian order, lalu makanan dibuat, setelah itu makanan diantar ke orang yang bersangkutan, lalu membayar dan membuang sampah ke tempat yang disediakan, pola tersebut selalu berulang, ini yang dimaksud dengan *static repetition*.

Namun bagaimanapun juga, meskipun terjadi pengulangan aktivitas waktu tetap berjalan, karena waktu tidak dapat dihentikan meskipun dengan proses yang berulang, Dengan demikian, semiotika workstation adalah alat yang berguna untuk memahami dan mengoptimalkan lingkungan kerja dengan mempertimbangkan aspek-aspek tanda dan simbol yang ada di dalamnya. Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan semiotika adalah metode analitis yang efektif untuk memahami suatu pendekatan visual[16]

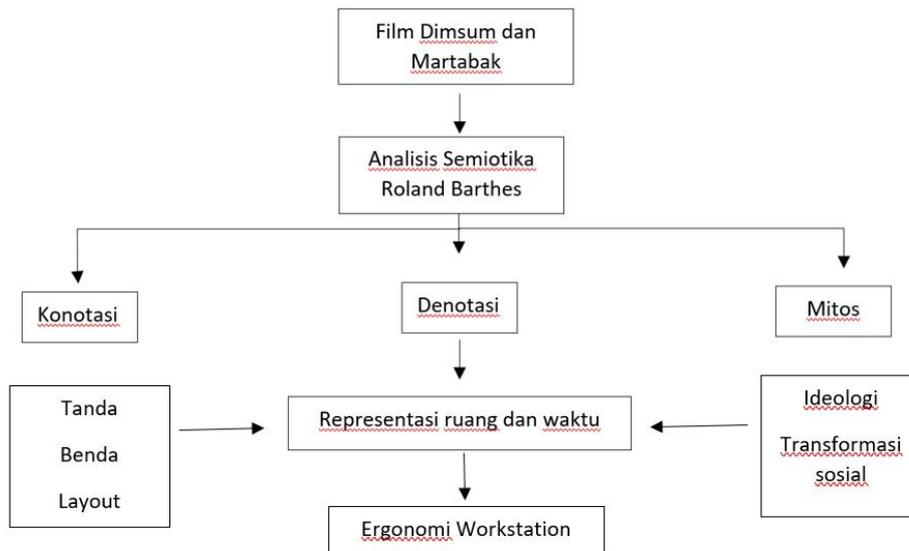
Semiotika juga dapat diterapkan untuk menganalisis ruang kerja fisik. Bagaimana tata letak kantor, pembagian ruang, dan penggunaan perabot dapat mempengaruhi interaksi antar karyawan, komunikasi, dan rasa nyaman dalam bekerja. Dalam sisi ini juga kita bisa melihat tata letak, kedekatan objek, durasi waktu bahkan momen yang sedang terjadi.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa film *Dimsum Martabak* tidak sekadar menjadi media hiburan, tetapi juga dapat menjadi sumber pengetahuan dalam bidang desain. Film ini menyoroti konsep workstation, memperlihatkan bagaimana ruang dan waktu dapat memengaruhi serta menjadi pertimbangan dalam perancangan tata letak workstation. Temuan ini memberikan perspektif baru bahwa film dapat menyampaikan prinsip-prinsip ergonomi desain, yaitu cabang ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dan elemen lain dalam sistem kerja—termasuk lingkungan, peralatan, serta tugas yang dilakukan. Tujuan dari ergonomi adalah menciptakan lingkungan kerja yang selaras dengan kemampuan dan batasan manusia, sehingga mendukung kenyamanan, efisiensi, serta keselamatan kerja.

4. Pembahasan

Dari total keseluruhan video Film tersebut, kajian ini berfokus pada scene penataan atau layouting ruang kerja, terlebih berhubungan langsung dengan Ergonomi, bagaimana yang sudah dijelaskan, Ergonomi sangat penting dalam keselamatan, efektivitas dan efisiensi waktu, serta masih sedikit yang membahas dan mengkaji semiotika dengan ergonomi, dan yang membuat ini menarik adalah dibahas dalam kacamata semiotika, ruang dan waktu dan sudah tayang di internet serta banyak yang sudah menonton

Waktu adalah aliran atau lintasan (*flow/passage*) yang didalamnya ada peristiwa atau kejadian yang berlangsung. Dalam waktu tidak ada jeda, istirahat dan pemberhentian (*endure*) melainkan terus terjadi tanpa henti, kita juga tidak bisa mengulang waktu kecuali dengan cara *representative* (perwakilan). Cara membedakan rentang waktu yaitu dengan kata 'cepat/lambat' atau 'panjang/pendek'. Pertanda adanya waktu yaitu dengan adanya perubahan seperti manusia dari bayi hingga dewasa dan ada perubahan yang cepat atau lambat (ukuran) yang bersifat kualitatif atau kuantitatif. Gerak juga sebagai tanda adanya waktu, seperti gerak dari satu titik hingga titik lainnya.



Gambar 2. Tabel Skema Teori Barthes hasil analisis

Unsur ruang dan waktu tidak berdiri sendiri, tapi saling terpadu dan melengkapi dengan unsur lainnya sehingga menjadi sebuah kesatuan yang utuh dan menghasilkan ekspresi atau ungkapan tersendiri sesuai dengan cerita yang dibangun [17]



Gambar 3. Layouting Space Management

Untuk menjelaskan ruang dan waktu dalam film Dimsum Martabak beserta Tahapan Denotasi, Konotasi dan Mitos, dapat dilihat pada scene mereka sedang *layouting* pada detik 00:34:44 hingga 00:34:47.

Tabel 1. Denotasi, Konotasi dan Mitos pada scene detik 00:34:44 hingga 00:34:47

Konotasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konotasinya adalah terdapat 4 orang dengan pakaian yang berbeda, untuk membedakan karakter serta fungsi mereka bekerja nantinya, dapat dilihat dari gambar 1, perempuan berbaju abu abu menjulurkan kedua tanganya 2. kedua pria sedang melakukan simulasi memasak di bagian dapur, lalu perempuan yang berpakaian celana merah pada gambar sedang menuju ke tengah untuk mempersiapkan tempat duduk yang digambarkan dengan kotak dan lingkaran
Denotasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Denotasinya seakan sedang melakukan sesuatu di bagian <i>order</i> 2. Denotasinya adalah mereka seperti memberikan tanda gerakan kerja manusia dengan lingkungan yang disebut Ergonomi
Mitos	<p>Makna dari Mitos tersebut adalah Mitos yang dapat dibaca di sini adalah gagasan bahwa <i>ruang dan tata letak kerja</i> dapat dibentuk di mana saja — bahkan di luar ruang sebenarnya — dan bahwa kerja tim serta kolaborasi adalah inti keberhasilan usaha. Secara ideologis, ia dapat memuat pesan bahwa keberhasilan bisnis atau kegiatan tidak sepenuhnya ditentukan oleh kemewahan tempat, tetapi oleh efektivitas, efisiensi, dan koordinasi antar individu.</p>
Ergonomi	<p>Zonasi fungsi kerja- Adanya label <i>COOKING</i> dan <i>SERVICE</i> menunjukkan pembagian zona kerja yang jelas. Ini sesuai prinsip ergonomi bahwa setiap area harus didesain untuk meminimalkan perpindahan tidak perlu, mengurangi kelelahan, dan meningkatkan efisiensi. Efektivitas & efisiensi waktu Dengan memvisualisasikan tata letak di lapangan, tim dapat mengevaluasi alur kerja (<i>workflow</i>) secara langsung, mengurangi risiko kesalahan desain, dan menghemat waktu serta biaya saat implementasi. Simulasi interaksi manusia–lingkungan Posisi orang di dalam gambar memperlihatkan bagaimana interaksi manusia dengan ruangnya diuji sebelum diwujudkan di ruang fisik sebenarnya. Ini mencerminkan prinsip <i>human-centered design</i> dalam ergonomi.</p>

Scene ini bercerita ketika mereka sedang membuat *layouting* untuk sebuah tata letak restoran, sehinggamenormalisasi ide bahwa perencanaan dan organisasi adalah fondasi sebelum tindakan nyata, sekaligus menekankan bahwa kreativitas dan kerja sama bisa mengatasi keterbatasan fasilitas fisik.

Beberapa detik setelahnya, terjadi perpindahan orang yang mengartikan adanya gerak, dan perempuan yang berpose sedang berlari dengan kedua tangan dan kakinya yang sedang bergerak. Kedua gambar ini berlatar belakang di lapangan yang mereka sedang siapkan sebagai tempat mereka berjualan, di gambar ini sebenarnya ruang sudah terlihat dengan jelas, dikarenakan terdapat makna.



Gambar 4. Merepresentasikan keadaan

Dan hirarkir ruangnya ialah ruang sosial dan termaksud ke dalam *sociofugal* yaitu struktur yang cenderung membuat orang cenderung memisah disebabkan adanya pembatasan tempat duduk dan penataan meja, lalu termaksud ke dalam jenis *Secondary Territorial* atau *semipublic* dan memiliki makna *denotational* yaitu terdapat pembatas untuk menandakan suatu fungsi ruang, seperti kotak sebagai meja makan dan lingkaran sebagai kursi, namun makna konotational seperti garis menandakan: *power*, *prestise* dan *different*.



Gambar 5. Transisi antara Layouting dengan keadaan yang nyata

Pada gambar 3 terjadi representasi waktu di gambar 5, seakan akan sedang mengerjakan sesuatu pada masa itu, dia mewakili kejadian yang sebenarnya namun mengulangnya kembali, serta pada gambar 5 representasi waktu berkisar siang hingga sore hari, di wakilkkan dengan adanya cahaya alami yang dibuktikan dengan adanya bayangan pohon, serta tidak adanya lampu yang dihidupkan, lalu durasi narasi berkisar 30 detik hingga 60 detik, dan pada gambar ketiganya terjadi

perpindahan *man* dari satu titik ke titik lainnya menandakan adanya waktu dengan perubahan cepat dan statis. Semua Scene dalam Film Dimsum Martabak [18].



Gambar 6. Keadaan yang sesungguhnya/real time

Gejala visual dapat disebabkan oleh masalah dengan peralatan, stasiun kerja, lingkungan kantor, dan desain pekerjaan atau kombinasi dari faktor-faktor ini [19] Postur tubuh yang canggung, gerakan berulang, dan bekerja dalam waktu lama adalah masalah kesehatan utama yang disebabkan oleh penggunaan komputer seluler dan postur tubuh yang tidak netral yang menyebabkan gangguan muskuloskeletal. Lebih lanjut, lingkungan dalam ruangan seperti pencahayaan, kenyamanan termal, dan kondisi kebisingan merupakan masalah ergonomis. [20]

5. Penutup

Ruang tidak hanya terbatas diantara lantai, dinding dan atap, melainkan ruang sebagai unit aktivitas, melebihi definisi dari tempat, ruang dapat dilihat dari adanya kode saat seseorang berinteraksi, dalam semiotika ruang dapat dipahami sebagai bahasa dan ruang juga memiliki nilai-nilai lainnya, ruang sendiri sangat berkaitan dengan waktu yaitu dari sisi aliran atau durasi yang terus bergerak, waktu bisa bersifat kuantitatif ataupun kualitatif tergantung dari orang (*man*) yang merasakannya, ketika dia merasa senang waktu terasa begitu cepat, lalu sebaliknya, waktu ditandai dengan adanya perpindahan sesuatu seperti perpindahan orang, perkembangan manusia ataupun perubahan terhadap sesuatu, waktu diwakilkan oleh tanda seperti jam ataupun kalender, pada dasarnya waktu bisa dirasakan ketika waktu dihubungkan dengan sisi psikologis yang bisa berarti cepat ataupun lambat, serta gerak. Ruang dan waktu tidak dapat dipisahkan, ruang dan waktu menjadikannya sebagai makna, ruang menandakan adanya jarak yang mempengaruhi gerakan, waktu merepresentasikan proses gerakan, sehingga dalam sebuah film yang tentunya memiliki banyak makna dan bahasa yang ingin disampaikan, bisa dianalisis oleh reader seperti analisis terhadap film Dimsum Martabak pada *scene* tersebut, sehingga penelitian lanjutan bisa diarahkan ke dua jalur besar: Penguatan aspek ergonominya lebih aplikatif dan terukur (misalnya ke studi desain, K3, atau arsitektur interior). Pengembangan analisis semiotikanya memperluas konteks visual ke film lain atau media lain.

Referensi

- [1] Y. A. Piliang, "Semiotika Teks: Sebuah Pendekatan Analisis Teks," *Mediator*, vol. 2, no. 2, 2004.
- [2] N. Lustyantie, "Pendekatan Semiotik Model Roland Barthes dalam Karya Sastra Prancis," in *Seminar Nasional FIB UI*, 2012.
- [3] E. Hartono and A. P. Jati, "Analisis Semiotika Elemen Visual pada Ilustrasi Buku 'Cicada' Karya Shaun Tan," *TUTURRUPA*, vol. 4, no. 2, pp. 96–106, 2022.

- [4] A. R. Swandhani, A. C. K. Azis, and C. Chalik, "Analisis Desain Citra pada Produk Kemasan Indomie dengan Metode Semiotika," *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 6, no. 02, pp. 74–80, Sep. 2024, doi: 10.32664/mavis.v6i02.1314.
- [5] R. Wirianto and L. R. M. Girsang, "Representasi Rasisme pada Film 12 Years A Slave (Analisis Semiotika Roland Barthes)," 2016, *Jakarta*.
- [6] K. Budiman, *Semiotikavisual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Jelasutra, 2011.
- [7] B. H. Hoed, *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*, 3rd ed. Depok: Komunitas Bambu, 2014.
- [8] T. A. Sebeok, *Signs: An Introduction to Semiotics*. University of Toronto Press, 2021.
- [9] A. Sufyan and A. Suciati, "Perancangan Sarana Pendukung Lesehan Aktivitas Rumah Tangga," *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia*, vol. 2, no. 2, pp. 178–192, 2017.
- [10] V. Chandra, M. S. Hardiman, I. N. Sila, and M. Hum, "Ruang dan Waktu dalam Anime Kimi No No Wa," *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, vol. 9, no. 3, pp. 117–122, 2019.
- [11] N. Vera, *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- [12] A. Sobur, *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- [13] S. K. Dharsono, *Pengantar Estetika*. —, 2017.
- [14] Y. A. Piliang, *Hipersemiotika: Tafsir Culture Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jala Sutra, 2003.
- [15] A. Sobur, *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- [16] A. R. Swandhani, D. Wahjudi, and L. Lukitaningsih, "Semiotika Roland Barthes Sebagai Pendekatan untuk Mengkaji Logo Kantor Pos," *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, vol. 12, no. 1, p. 182, 2023.
- [17] H. Muttaqin and S. H. Yudhanto, "Analisis Semiotika Teks pada Arca Loga Lembah Bada," *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 7, no. 01, pp. 22–32, Mar. 2025, doi: 10.32664/mavis.v7i01.1776.
- [18] A. Sullivan, "Dimsum Martabak [Motion Picture]," 2018.
- [19] Y. A. Ramadhan, D. W. S. R. Wardani, R. Komala, and K. Berawi, "Hubungan antara Postur Kerja dan Keluhan Muskuloskeletal pada Pekerja Kantoran: Literature Review," *Medical Profession Journal of Lampung*, vol. 14, no. 11, pp. 2042–2050, 2024.
- [20] W. Nakpan *et al.*, "Exploring Ergonomic Risk Factors and Discomfort Levels in Work-from-Home Settings: A Study during the COVID-19 Pandemic," *Interdisciplinary Research Review*, vol. 18, no. 5, 2023.