

ABSTRACT

Rahmawati Harahap, 1155030200: “Symbol on Battle Title of Role-playing Games of Google Play”. An Undergraduate Thesis, English Literature Department, Faculty of Adab and Humanities, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Advisors: 1. Ice Sariyati, S.S, M.Pd.; 2. Dr. Mahi M Hikmat, M.Si.

Semiotics is the science which studies signs and symbol and their meaning and use, especially in writing, or it is a method to analyze the sign. These signs convey the information which is communicative and the signs are able to replace something that can be thought or imagined. Sign also can be found in the games on the Google Play Store. Therefore, the researcher has to do the research related to this topic. This research aims to find out are: (1) the process symbol of every battle title's texts on role-playing games (2) the process of triadic relation in each picture on role-playing games and (3) the relation between the text and its picture on every role-playing games genre. This research uses a descriptive qualitative method to analyze the data. The theories of semiotics are from Charles Sanders Peirce and from other related theories as the supporting one. Based on the data analysis, the findings show that the process symbol every battle title's texts, the process of triadic relation in each picture and the relation between the text and its picture on every role-playing games genre are divided into five directions and clues: 5 messages about to give the information that the game is battle versus category, 2 messages about adventure category, and 4 messages about exploring and survival category, and 3 messages about turn based battle category. From the findings of data analysis, it can be concluded that a symbol and picture of the game have representamen, object and interpretant. Representamen that describes the symbol, object as the result of the representamen and interpretant as the interpretation of the object and the representamen.

Keywords: *Battle, Google Play Store, Picture, Role-Playing Games, Semiotics, Symbol, Triadic relation.*

ABSTRAK

RAHMAWATI HARAHAHAP, 1155030200: “Symbol on Battle Title of Role-play Games of Google Play”. Skripsi Gelar Sarjana Humaniora, Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Pembimbing: 1. Ice Sariyati, S.S, M.Pd.; 2. Dr. Mahi M Hikmat, M.Si.

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan lambang serta makna dan penggunaannya, terutama dalam tulisan, atau merupakan metode untuk menganalisis tanda. Tanda-tanda ini menyampaikan informasi yang komunikatif dan tanda-tanda tersebut dapat menggantikan sesuatu yang dapat dipikirkan atau dibayangkan. Tanda juga dapat ditemukan di dalam game pada *Google Play Store*. Oleh karena itu, peneliti harus melakukan penelitian terkait dengan topik ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) simbol proses dari teks setiap judul pertempuran pada permainan peran (2) proses hubungan triadik dalam setiap gambar pada permainan peran dan (3) hubungan antara teks dan gambarnya di setiap jenis permainan peran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis data. Teori semiotika ini menggunakan teori dari Charles Sanders Peirce dan teori terkait lainnya sebagai teori pendukung. Berdasarkan analisis data, temuan menunjukkan bahwa simbol proses teks setiap judul pertempuran, proses hubungan triadik di setiap gambar dan hubungan antara teks dan gambarnya pada setiap jenis permainan peran dibagi menjadi lima arah dan petunjuk: 5 pesan akan memberikan informasi bahwa game ini adalah pertarungan melawan kategori, 2 pesan tentang kategori petualangan, dan 4 pesan tentang kategori penjelajahan dan penyelamatan, dan 3 pesan tentang kategori pertempuran berbasis giliran. Dari temuan analisis data, dapat disimpulkan bahwa simbol dan gambar permainan memiliki representasi, objek dan interpretan. Representasi yang menggambarkan simbol, objek sebagai hasil dari representasi dan interpretan sebagai interpretasi objek dan representasi.

Kata Kunci: *Gambar, Google Play Store, Pertarungan, Permainan Peran, Relasi Triadik, Semiotik, Simbol.*