

ABSTRACT

ANGGA NUR MUHAMMAD SETIAWAN. 1155030019. Triadic Relation of Hero Abilities on *Assassin's Creed: Odyssey*. A Graduating paper, English Literature Department, Adab and Humanities Faculty, State Islamic University Sunan Gunung Djati Bandung. Advisors: 1. Dedi Sulaeman, M.Hum.; 2. Ika Yatmikasari, S.S., M.Pd.

Semiotics is the study about a sign, it could be the picture of something, public sign, road sign, and so on. These signs convey the information that is communicative and signs able to replace something that can be thought or imagined. Sign also can be found in the Action Adventure Games such as *Assassin's Creed: Odyssey*. Therefore, the aim of this research is to find out semiotics elements of triadic relation process on hero's abilities. The researcher uses qualitative method to analyze the data. The researcher use the triadic relation process to analyze about what are the representamen, object, and interpretant on the text and also the picture. The researcher collects the data by screen capturing the games of *Assassin's Creed*. After collecting the data, the researcher analyzes the data about what are the meaning of symbols, what are the meaning of pictures, and what are the relation between text and picture of hero's abilities on *Assassin's Creed: Odyssey*. The result of this research shows that there are some conclusions in the game based on the question of the research. The result of the classification is divided into three directions and clues: the developer of the game wants to give an excellent gaming experience, the developer of the game makes the player wondering and interesting sensation at the same time and the developer of the game giving the provide an overview about the ability itself.

Keywords: Semiotics, Triadic relation, Symbol, Icon, Action Adventure Games, *Assassin's Creed: Odyssey*.



ABSTRAK

ANGGA NUR MUHAMMAD SETIAWAN. 1155030019. *Triadic Relation of Hero Abilities on Assassin's Creed: Odyssey*. Skripsi, Sastra Inggris, Fakultas Adab and Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Pembimbing: 1. Dedi Sulaeman, M.Hum.; 2. Ika Yatmikasari, S.S., M.Pd.

Semiotika adalah studi tentang tanda, bisa berupa suatu gambar, tanda publik, tanda jalan, dan sebagainya. Tanda-tanda ini menyampaikan informasi yang komunikatif dan tanda mampu menggantikan sesuatu yang dapat dipikirkan atau dibayangkan. Tanda juga dapat ditemukan di dalam game petualangan aksi seperti *Assassin's Creed: Odyssey*. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui relasi triadic dari elemen semiotik pada kemampuan sang pahlawan. Peneliti menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis data. Peneliti menggunakan proses hubungan triadik untuk menganalisis tentang apa yang representamen, objek, dan interpretan pada teks dan juga gambar. Peneliti mengumpulkan data dengan mengambil gambar dari permainan *Assassin's Creed: Odyssey*. Setelah mengumpulkan data, peneliti menganalisis data tentang apa arti simbol, apa arti gambar, dan apa hubungan antara teks dan gambar pada *Triadic Relation of Hero Abilities on Assassin's Creed: Odyssey*. Hasil dari Penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa kesimpulan dalam judul berdasarkan pertanyaan penelitian. Hasil klasifikasi dibagi menjadi tiga arah dan petunjuk: pengembang game ingin memberikan pengalaman bermain yang luar biasa, pengembang game membuat pemain bertanya-tanya dan sensasi menarik pada saat yang sama dan pengembang game yang memberikan memberikan gambaran tentang kemampuan itu sendiri.

Kata Kunci: Semiotik, Relasi Triadik, Simbol, Ikon, Game Petualangan Aksi, *Assassin's Creed: Odyssey*.

