

## ABSTRACT

*Robi Subagja. 2023. The Political Violence In Video Game Suikoden II Through Roland Barthes Semiotics Theory, Ungraduated Thesis, English Department, Faculty of Adab and Humanities, State Islamic University of Sunan Gunung Djati Bandung, Supervisors: Dr. H. Nurholis, M.Hum., CLCE & Erlan Aditya Ardiansyah, S.S., M.Hum.*

Political violence, a prevalent global phenomenon, serves as the backdrop for this analysis. The study investigates how the game's narrative, visuals, and symbols communicate the idea of political violence to players, comparing these representations to real-world instances. This research contributes to our understanding of how video games engage with complex political themes and their potential to stimulate political discourse and awareness. This study used qualitative research. Drawing on previous studies that utilized Roland Barthes' semiotic theory, the research applies a similar approach to analyze signs reflecting political violence in "Suikoden II." By employing the interactive model analysis method proposed by Miles, Huberman, and Saldana, the study presents a structured and comprehensive analysis. This research offers insights into the nuanced world of video game communication, shedding light on how games like "Suikoden II" convey complex societal issues and engage players in meaningful discourse. **Keywords:** *Political Violence, Semiotics, Video Game.*

## ABSTRAK

*Robi Subagja. 2023. The Political Violence In Video Game Suikoden II Through Roland Barthes Semiotics Theory*, Skripsi, Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung, Pembimbing: Dr. H. Nurholis, M.Hum., CLCE & Erlan Aditya Ardiansyah, S.S., M.Hum.

Kekerasan politik, sebagai fenomena global yang umum, menjadi latar belakang utama untuk analisis ini. Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana permainan video, seperti "Suikoden II", mengomunikasikan ide kekerasan politik kepada pemain melalui cerita, gambar, dan simbolnya. Kami membandingkan representasi di dalam permainan dengan kejadian nyata. Penelitian ini memberikan kontribusi penting untuk memahami cara video game terlibat dengan tema politik yang rumit dan bagaimana mereka mungkin merangsang diskusi dan kesadaran politik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, Peneliti menerapkan pendekatan yang mirip dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menganalisis tandatanda yang mencerminkan kekerasan politik dalam "Suikoden II". Kami menggunakan metode analisis interaktif yang diusulkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana untuk menyajikan analisis yang terstruktur dan komprehensif. Hasil penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana video game seperti "Suikoden II" menyampaikan isu-isu sosial yang kompleks dan terlibat pemain dalam diskusi bermakna.

**Kata Kunci:** *Political Violence, Semiotics, Video Game.*