

## ABSTRACT

**AKHMAD IWAN WAHYUDI. 1135030012. A Semiotic Analysis of Symbol on *Assassin's Creed IV: Black Flag*. A Graduating paper, English Literature Department, Adab and Humanities Faculty, State Islamic University Sunan Gunung Djati Bandung. Advisors: Prof. Dr. H. Agus Salim Mansyur, M.Pd; 2. Ruminda, M.Hum.**

**Keywords:** *Semiotics, Triadic relation, Symbol, Icon, Action adventure games, Assassins Creed IV: Black Flag.*

Semiotics is the science which studies of signs and symbol and their meaning and the use, especially in writing, or method to analyze the sign. These signs convey the information that is communicative, and signs able to replace something that can be thought or imagined. The objective of this study is to find out the meaning of symbol on *Assassin's Creed IV: Black Flag* game using triadic relation process and to explain the relation between text and icon. The researcher tries to describe, explain, and analyze the meaning of the symbols and investigate its triadic relation process using Charles Sanders Peirce's theory. In this research, the researcher has analyzed the written text (symbols) from the screenshot images by focusing this research on representamen, object, and interpretant.

The researcher uses qualitative method to analyze the data. The data are the written text from the screenshot images taken from *Assassin's Creed IV: Black Flag* game. The researcher analyzes the using the triadic relation process about what are the representamen, object, and interpretant on selected written text from screenshot images using Pierce's triadic relation process and analyzes the relation between text and icon on selected written text from screenshot images to find the message which deliver by developer of the game to the gamer itself.

The result of this research shows that in *Assassin's Creed IV: Black Flag* game there are some conclusion based on the question of the research; first the researcher writes 20 triadic relation process for analyzing the symbols that appears on the text on *Assassin's Creed IV: Black Flag*. The second, classified by the result from the conclusion at the relation between the text and the icon. The result of the classification is divided into three directions and clues: 3 message about to give the right timing for some events, 7 message about about the information, and 10 message about some places.

## ABSTRAK

**AKHMAD IWAN WAHYUDI. 1135030012. *A Semiotic Analysis of Symbol on Assassin's Creed IV: Black Flag*. Skripsi, Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Pembimbing: Prof. Dr. H. Agus Salim Mansyur, M.Pd; 2. Ruminda, M.Hum.**

**Kata Kunci:** Semiotik, Relasi Triadik, Simbol, Ikon, Game Aksi-Petualang, *Assassins Creed IV: Black Flag*.

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan simbol serta maknanya dan penggunaannya, terutama secara tertulis, atau metode untuk menganalisa tanda. Tanda-tanda ini menyampaikan informasi yang komunikatif, dan mampu menggantikan sesuatu yang bisa dipikirkan atau dibayangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna simbol pada permainan *Assassin's Creed IV: Black Flag* menggunakan proses relasi triadik dan untuk menjelaskan hubungan antara teks dan ikon. Peneliti mencoba untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan menganalisis makna simbol dan menyelidiki proses relasi triadiknya dengan menggunakan teori Charles Sanders Peirce. Dalam penelitian ini, peneliti telah menganalisis teks tertulis (simbol) dari gambar *screenshot* dengan memfokuskan penelitian ini pada representamen, objek, dan interpretant.

Peneliti menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis data. Data tersebut adalah teks tertulis dari gambar *screenshot* yang diambil dari game *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Peneliti menganalisis proses hubungan triadik tentang bagaimana representamen, objek, dan interpretasi pada teks tertulis yang dipilih dari gambar *screenshot* menggunakan proses hubungan triadik Peirce dan menganalisis hubungan antara teks dan ikon pada teks tertulis yang dipilih dari gambar *screenshot* untuk menemukan pesan yang dikirim oleh pengembang game ke pemain game itu sendiri.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam game *Assassin's Creed IV: Black Flag* ada beberapa kesimpulan berdasarkan pertanyaan penelitian; pertama peneliti menulis 20 proses relasi triadik untuk menganalisis simbol-simbol yang muncul pada teks *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Yang kedua, diklasifikasikan berdasarkan hasil dari kesimpulan pada hubungan antara teks dan ikon. Hasil klasifikasi dibagi menjadi tiga arah dan petunjuk: 3 pesan tentang memberi waktu yang tepat untuk beberapa kejadian, 7 pesan tentang informasi, dan 10 pesan tentang beberapa tempat.