

**ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA PESAN
PADA GAME PLANTS vs ZOMBIES
DALAM PERSPEKTIF CHARLES SANDERS PIERCE**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi
pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandira



IVONNY STEPHANIE LAKE

NIM. 43117031

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG**

2022



Nama : Ivonny Stephanie Lake

NIM : 43117031

No. HP/Telp. : 082237928532



UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

Jl. Jend. Achmud Yani 50 – 52, Telp. (0380) 833395, Fax. 831194

Web Site : <http://www.unwira.ac.id> e-mail : info@unwira.ac.id

Kupang 85225 – Timur - NTT

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada Hari ini, Senin, 27 Juni 2022 Pukul 11.00 WITA Telah diadakan Ujian Sarjana Program Skripsi, bagi mahasiswa :

Nama : Ivonny Stephanie Loka
No. Reg. : 431 17 031
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi :

ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA PESAN PADA GAME PLANTS VS ZOMBIES DALAM PERSPEKTIF CHARLES SANDERS PIERCE

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi yang terdiri dari :

- | | |
|-----------------------|--|
| 1. Ketua | : Drs. Darus Antonius, M.Si |
| 2. Sekretaris | : Mikhael Rajamuda Barakia, S.Sos, M.I.Kom |
| 3. Penguji Materi I | : Yoseph Andreas Gual, MA |
| 4. Penguji Materi II | : Fransiska D. Saenyingsih, M.Si |
| 5. Penguji Materi III | : Drs. Darus Antonius, M.Si |
| 6. Pembimbing I | : Drs. Darus Antonius, M.Si |
| 7. Pembimbing II | : Mikhael Rajamuda Barakia, S.Sos, M.I.Kom |

Hasil Ujian diperoleh sebagai berikut :

Nilai yang diperoleh dari Penguji I	= 35,9
Penguji II	= 81
Penguji III	= 85
Lulus dengan Nilai	= 80,6 / A-

Belum Lulus dan diberikan kesempatan untuk ujian ulang pada :

HARI :, TANGGAL :, JAM :

Hasil Ujian Ulang

UNIVERSITAS KATOLIK
Widya Mandira
Kupang
Des. Binu
KABUPATEN TIMOR LAUT
NTT

Drs. Mardiana Kloden, M.Si

Kupang, 27 Juni 2022
Ketua Tim Penguji

Drs. Darus Antonius, M.Si

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ivunny Stephanie Lake

Nomor Registrasi : 43117031

Fakultas/Prodi : FISIP/Ilmu Komunikasi

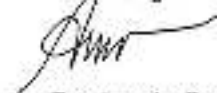
Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis (skripsi) dengan judul:

ANALISIS MAKNA PESAN PADA GAME PLANTS vs ZOMBIES DALAM PERSPEKTIF CHARLES SANDERS PIERCE adalah benar-benar karya saya sendiri yang di bimbing oleh Drs. Antonius Darus, M.Si selaku pembimbing I dan Bapak Mikhael R. Batsona, S.Sos., M.I.Kom selaku pembimbing II. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya penyimpangan, maka saya bersedia dituntut secara hukum.

Kupang, Juni 2022

Ditstkan,

Pembimbing I



(Drs. Antonius Darus, M.Si)

Mahasiswa



Ivunny Stephanie Lake)

No. Registrasi: 43117031

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA PESAN PADA GAME PLANTS vs
ZOBIES DALAM PERSPEKTIF CHARLES SANDERS PIERCE

Digunakan Oleh:
Nama : Ivanny Stephanie Lata
Program Studi : Ilmu Komunikasi
NIM : 43117031

Menyetujui

Pembimbing I

(Des. Antonius Darus, M.Si)

Pembimbing II

(Mikhael R. Hutagaol, S.Sos., M.I.Kom.)

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jawa Barat, Universitas Katolik Widya Mandira

(Drs. Teodoro Kleden, M.Si)

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA PESAN PADA GAME PLANTS vs
ZOMBIES DALAM PERSPEKTIF CHARLES SANDERS PIERCE



Dijjukan Oleh:

Nama : Ivony Stephanie Lake

Program Studi : Ilmu Komunikasi

NIM : 43117031

Disetujui oleh:

Penguji I

(Yoseph Andreas Gual, M.A.)

Penguji II

(Fransiska D. Setyaningsih, S.Sos., M.Si)

MOTTO

Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang
(Amsal 23:18)

PERSEMBAHAN

Dengan sepenuh hati, Skripsi ini Penulis persembahkan kepada:

- Almamater tercinta Universitas Katolik Widya Mandira Kupang, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program Studi Ilmu Komunikasi.
- Orang tua tercinta, Bapak Marselinus Lake dan Mama Sisilia Y. Thaal, serta Bapak Vitalis Nggadas dan Mama Rayneldis A. Thaal.
- Keluarga besar Lake, Thaal, Nggadas, serta semua yang telah memberikan dukungan kepada Penulis dalam mengenyam pendidikan hingga sampai pada Perguruan Tinggi.

ABSTRAK

Ivonny Stephanie Lake. **ANALISIS SEMIOTIKA MAKNA PESAN PADA GAME PLANTS VS ZOMBIES DALAM PERSPEKTIF CHARLES SANDERS PIERCE**. Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira. Juni 2022.

Salah satu game yang memiliki manfaat selain untuk menghibur dan melatih konsentrasi juga memiliki makna pesan yaitu *game plants vs zombies*. *Game plants vs zombies* merupakan permainan yang bergenre *casual game* (video game yang biasanya dibuat ditargetkan untuk khalayak luas). Di dalam *game plants vs zombies* terdapat simbol-simbol yang bermakna seperti menabung koin. Menabung koin mengandung makna yakni dilatih untuk menabung jika ingin mendapatkan sesuatu dan tidak boleh menggunakan uang sembarangan untuk hal yang tidak berguna. Jika dikaitkan dengan semiotika Charles S. Peirce yang memiliki tanda *representament*, *object*, dan *interpretant*, pada *game plants vs zombies* akan memiliki makna pesan yang diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna pesan yang terdapat pada *game plants vs. zombies* dalam perspektif Charles Sanders Peirce. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan secara tidak langsung dengan menggunakan media laptop dan handphone, dapat diketahui bahwa *game plant vs zombies* ini cukup digemari oleh masyarakat. Pengumpulan data dilakukan dengan cara penulis bermain *game plants vs zombies* melalui handphone dan laptop untuk mendapatkan dan menemukan makna pesan. Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan yakni *game plants vs zombies* merupakan permainan komputer ber-genre *casual game* yang populer saat ini.

Charles S. Peirce mengatakan penalaran manusia senantiasa dilakukan melalui tanda. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut Peirce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sedangkan acuan tanda ini disebut objek. Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda. *Interpretant* atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi.

Kata Kunci: Analisis Semiotika, *Game Plants vs Zombies*, dan Perspektif Charles Sanders Peirce

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat melewati proses penelitian dan menyelesaikannya dalam bentuk Skripsi. Skripsi ini berjudul **Analisis Semiotika Makna Pesan Pada *Game Plants vs Zombies* dalam Perspektif Charles Sanders Pierce**. Walaupun dengan segala kekurangan yang dimiliki, iman akan Yesus Kristus memberikan kekuatan dan jalan sehingga penulis berada sampai titik ini.

Adapun maksud dan tujuan penulisan skripsi ini sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira. Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak sejak persiapan hingga tersusunnya skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati penulis menghaturkan limpah terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu memberikan bantuan baik moril maupun materil terutama kepada :

1. Rektor Universitas Katolik Widya Mandira.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira.
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Katolik Widya Mandira.
4. Drs. Darus Antonius, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I dan Mikhael R. Bataona, S.Sos., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah

memberikan saran, petunjuk, bimbingan dan waktunya dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

5. Yoseph Andreas Gual, M.A., selaku Dosen Penguji I dan Fransiska D. Setyaningsih, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan kritik dan saran yang guna perbaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Katolik Widya Mandira.
7. Kakak dan adik-adik tersayang (Angel Lake, Stivend Lake, Alvin Lake, dan Lymen Lake) yang selalu mendukung dan mendoakan penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Septy Ximenes, Mar Wake, Rina Bole, Anni Leki, Fely Angela, Sintia Niron, dan teman-teman Ilmu Komunikasi Angkatan 2017 yang bersama-sama berjuang selama mengenyam pendidikan di Universitas Katolik Widya Mandira.
9. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga Tuhan Yesus memberikan rahmat-Nya sebagai balasan atas semua bantuan yang telah diberikan. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan masih terbatasnya kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun dari para pembaca.

Akhirnya penulis menyampaikan limpah terima kasih dan semoga skripsi ini dapat menjadi referensi yang baik dan berguna demi kepentingan akademik bagi pembaca.

Kupang, Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Berita Acara	iii
Pernyataan Orisinalitas	iv
Halaman Pengesahan	v
Halaman Persetujuan	vi
Motto dan Persembahan	vii
Abstrak	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xii
Daftar Gambar	xvi
Daftar Tabel	xvii
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis.....	5
1.5.1 Kerangka Pemikiran.....	5
1.5.2 Asumsi.....	7
1.5.3 Hipotesis.....	7
Bab II Landasan Konseptual	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 <i>Game Plants vs Zombies</i>	11
2.2.1 Pengertian <i>Game</i>	11
2.2.2 <i>Plants vs Zombies</i>	13
2.3 Pengertian Pesan.....	14

2.4 Pengertian Makna.....	16
2.5 Konsep Analisis Semiotik	17
2.6 Semiotika Charles Sanders Pierce.....	19
Bab III Metodologi Penelitian.....	21
3.1 Metode Penelitian dan Jenis Penelitian.....	21
3.1.1 Metode Penelitian.....	21
3.1.2 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Lokasi Penelitian.....	23
3.3 Satuan Kajian dan Sampel Objek Penelitian.....	23
3.3.1 Satuan Kajian.....	23
3.3.2 Sampel Objek Penelitian.....	23
3.4 Definisi Konstruk dan Indikator Penelitian.....	23
3.4.1 Definisi Konstruk.....	23
3.4.2 Indikator Penelitian.....	24
3.5 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5.1 Sumber Data.....	24
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.6 Teknik Analisis Data.....	27
3.7 Teknik Interpretasi Data.....	28
3.8 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	29
Bab IV Hasil Penelitian.....	30
4.1 Deskripsi Objek Penelitian.....	30
4.1.1 Sejarah Singkat <i>Game Plants vs Zombies</i>	30
4.1.2 Sistem Permainan.....	31
4.1.3 Jenis Mode.....	32
4.2 Makna Pesan yang Terdapat dalam <i>Game Plants vs Zombies</i>	33
4.2.1 Hasil Observasi.....	33
4.2.2 Hasil Studi Dokumen.....	35
Bab V Pembahasan Hasil Penelitian.....	43
5.1 Analisis Data.....	43
5.2 Interpretasi Data.....	64

Bab VI Penutup	71
6.1 Kesimpulan.....	71
6.2 Saran.....	73
Daftar Pustaka	74
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Pemikiran	7
Gambar 2.1 <i>Game Plants vs Zombies</i>	13

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Level 1 kategori (<i>day</i>) permainan <i>game plants vs zombies</i>	45
Tabel 5.2 Level 2 kategori (<i>day</i>) permainan <i>game plants vs zombies</i>	50
Tabel 5.3 Level 3 kategori (<i>day</i>) permainan <i>game plants vs zombies</i>	54
Tabel 5.4 Level 4 kategori (<i>day</i>) permainan <i>game plants vs zombies</i>	57
Tabel 5.5 Level 5 kategori (<i>day</i>) permainan <i>game plants vs zombies</i>	61