

ABSTRACT

Penelitian ini membahas tentang konsep yang diusung oleh sampul *video game* yang berjudul *Borderlands 3*. Dalam melakukan analisis data, saya menggunakan teori Semiotika hubungan diadik yang digagas oleh Ferdinand de Saussure. Penelitian yang menggunakan metode deskriptif kualitatif ini menemukan bahwa sampul gambar *video game* yang dianalisis memiliki penanda yang terdiri dari satu tulisan dan tujuh gambar. Hasil dari analisis ini mengungkapkan konsep utama yang diusung oleh pembuat gambar sampul tersebut, yakni permainan perang.

TABLE OF CONTENTS

ACKNOWLEDGEMENTS	i
ABSTRACT	ii
TABLE OF CONTENTS	iii
CHAPTER ONE: INTRODUCTION	1
1.1 Background of the Study	1
1.2 Statement of the Problem	3
1.3 Purpose of the Study	4
1.4 Organization of the Study	4
CHAPTER TWO: LITERATURE REVIEW	5
2.1 Semiotics	5
2.2 Saussure's Dyadic Model	6
2.3 Wira Mahardika Putra's "Visual Illustration Analysis on Dreadout Game Poster Through Semiotics" (2018)	7
CHAPTER THREE: METHOD OF RESEARCH	9
3.1 Research Design	9
3.2 Data Collection Techniques	10
3.3 Framework for Analysis	10
3.4 Data Analysis	10
CHAPTER FOUR: SAUSSUREAN ANALYSIS ON <i>BORDERLANDS 3</i> GAME COVER	14
CHAPTER FIVE: CONCLUSION	39
REFERENCES	43
APPENDICES	50