

**KONSTRUKSI TANDA-TANDA MASALAH SOSIAL DALAM  
VIDEO GAME**

**(Analisis Semiotika pada Video Game Stray)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi Ilmu Komunikasi



**Oleh:**

Khahfi Prayogi

(202010040311465)

**Dosen Pembimbing**

Dr. Farid Rusman, M.Si

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**TAHUN 2024**

# LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI

## KONSTRUKSI TANDA-TANDA MASALAH SOSIAL DALAM VIDEO GAME

(Analisis Semiotika pada Video Game Stray)

Diajukan Oleh :

**Khahfi Prayogi**

202010040311465

Telah disetujui

*Sabtu, 13 Juli 2024*

Pembimbing I



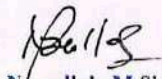
Dr. Farid Rusman, M.Si

Wakil Dekan I



Najamuddin Kenajar Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi



Nasrullah, M.Si.

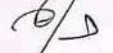


# SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**Khahfi Prayogi**  
**202010040311465**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
dan dinyatakan  
LULUS  
Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana ( SI ) Ilmu Komunikasi  
Sabtu, 13 Juli 2024  
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :


1. **Isnani Dzuhrina, S.Sos, M.Adv** (  )
2. **Rahadi, M.Si** (  )
3. **Dr. Farid Rusman, M.Si** (  )


Mengetahui  
Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



**Najamuddin Kharis Rijal, S.IP., M.Hub.Int.**

# LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI


  
UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



**Lembar Persetujuan Skripsi**


Nama : Khahfi Prayogi  
NIM : 202010040311465  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang  
Judul Skripsi : KONSTRUKSI TANDA-TANDA MASALAH SOSIAL DALAM VIDEO GAME (Analisis Semiotika pada Video Game Stray)

Disetujui,  
Pembimbing




Dr. Farid Rusman, M.Si.

Mengetahui,  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi



Nasrullah, S.Sos, M.Si.




Kampus I  
Jl. Bunsung 1 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 252 (Kandang)  
F: +62 341 800 435

Kampus II  
Jl. Baredengan Sidani No 188 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 551 189 (Kandang)  
F: +62 341 352 010

Kampus III  
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur  
P: +62 341 404 310 (Kandang)  
F: +62 341 402 435  
E: [akademik@umm.ac.id](mailto:akademik@umm.ac.id)

# SURAT PERNYATAAN HASIL KARYA

 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

**SURAT PERNYATAAN**

Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Khalfi Prayogi  
NIM : 202010040311465  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :


**KONSTRUKSI TANDA-TANDA MASALAH SOSIAL DALAM VIDEO GAME  
(Analisis Semiotika pada Video Game Stray)**


adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.


2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, Saya bersedia **TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 5 Juli 2024  
Yang Menyatakan  
  
Khalfi Prayogi

  
METERAI  
TEMPEL  
E47AX245501581



Kampus I  
J. Dondong 1 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 551 253 (Pusat)  
F. +62 341 460 435

Kampus II  
J. Dendanggo Guland No 150 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 501 140 (Pusat)  
F. +62 341 602 000

Kampus III  
J. Fuya Tegaymas No 240 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 454 318 (Pusat)  
F. +62 341 469 435  
E. wabmasiter@umm.ac.id

# SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI

  
UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG

  
UMMPASTI

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : E.6.c/ /FISIP-UMM/VI/2024

Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:

Nama	: Khahfi Prayogi
No. Induk Mahasiswa	: 202010040311465
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: KONSTRUKSI TANDA-TANDA MASALAH SOSIAL DALAM VIDEO GAME (Analisis Semiotika pada Video Game Stray)


Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan Siap Diuji. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang, 5 Juli 2024

Dosen Pembimbing



Dr. Farid Rusman, M.Si.





Kampus I  
Jl. Ronggo 1 Malang Jawa Timur  
P. +62 341 551 253 (Pusat)  
F. +62 341 450 435


Kampus II  
Jl. Bemburung Sukani No. 188 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 551 310 (Pusat)  
F. +62 341 587 060

Kampus III  
Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang Jawa Timur  
P. +62 341 464 319 (Pusat)  
F. +62 341 405 435  
E. webmaster@umma.ac.id

# SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH

  
UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG

  
UMM  
1954

  
UMMPASTI  
MANGROVE  
PANGESTI

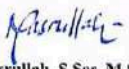
**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : E.6.c/ /FISIP-UMM/VI/2024


Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:

NAMA : Khahfi Prayogi  
NIM : 202010040311465  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Adalah benar-benar telah menyelesaikan semua mata kuliah pada program S-1 pada semester delapan (8) tahun akademik 2023 / 2024, dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, 5 Juli 2024  
a.n Dekan  
Ketua Program Studi  
  
Nusrullah, S.Sos, M.Si.

  
Kampus I  
Jl. Brawijaya 1 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 551 223 (Hunting)  
F. +62 341 460 435

Kampus II  
Jl. Tondorejo Situbone No 108 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 551 189 (Hunting)  
F. +62 341 567 063

Kampus III  
Jl. Raya Pongresan No 240 Malang, Jawa Timur  
P. +62 341 463 340 (Hunting)  
F. +62 341 460 235  
E. wadewandi@umm.ac.id

# LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

**UMM**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

**UMM**

**LEMBAR PERSETUJUAN  
DETEKSI PLAGIASI**

**UMMPASTI**

SKRIPSI/TESIS/DISERTASI DENGAN JUDUL: KONSTRUKSI TANDA-TANDA MASALAH SOSIAL DALAM VIDEO GAME  
(Analisis Semiotika pada Video Game Stray)

Oleh:  
Nama : Khahfi Prayogi  
NIM : 202010040311465

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,  
Malang, 5 Juli 2024.

Pembimbing I/Promotor



Dr. Farid Rusman, M.Si.  
NIP.10390090173

(\*) Coret yang tidak perlu



<b>Kampus I</b> Jl. Bundering 1 Malang, Jawa Timur P: +62 341 501 250 (Malang) F: +62 341 400 435	<b>Kampus II</b> Jl. Bundering Salasi No. 188 Malang, Jawa Timur P: +62 341 501 148 (Blitar) F: +62 341 502 600	<b>Kampus III</b> Jl. Raya Tugu No. 248 Malang, Jawa Timur P: +62 341 404 318 (Kediri) F: +62 341 405 425 E: <a href="mailto:webmaster@umm.ac.id">webmaster@umm.ac.id</a>
--	--	---



# HASIL CEK PLAGIASI



PROGRAM STUDI  
ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima  
Plagiasi

Nama : Khahki Prayogi

NIM : 202010040311461

Hasil Plagiasi :  $\frac{4}{7}$

BAB I	5			
BAB II	1b			
BAB III	g			

TANGGAL :  $\frac{4}{2}$

BAB IV	17			
BAB V	0			
BAB VI	4			

Malang, 04 Juli 2024



PROGRAM STUDI  
ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

M. Dasuki



## BERITA ACARA SEMINAR HASIL

### BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN SKRIPSI

Pada Hari : Senin  
Tanggal : 1 Juli 2024

Telah dilaksanakan Seminar Hasil oleh:

1. Nama : Khahfi Prayogi
2. NIM : 202010040311465
3. Jurusan : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
8. Judul Skripsi : KONSTRUKSI TANDA-TANDA MASALAH SOSIAL  
DALAM VIDEO GAME (Analisis Semiotika pada Video Game Stray)
5. Dosen Pembimbing : Dr. Farid Rusman, M.Si
6. Dosen Penguji : Rahadi S.Sos, M.Si

Seminar hasil dilakukan secara daring (*online*) melalui Platform Zoom dengan tautan link <https://us06web.zoom.us/j/86993411960?pwd=IERtaVYgNTcqlYIE6DHNw1RDkLUV.1>  
Dihadiri oleh dosen pembimbing, dosen penguji serta 10 mahasiswa dengan daftar hadir terlampir. Penyajian seminar hasil dinyatakan LULUS/~~TIDAK LULUS~~.

Mengetahui,  
Malang, 5 Juli 2024

Kaprodi/Sekprodi Ilmu Komunikasi      Dosen Penguji      Dosen Pembimbing

Nasrullah, S.Sos, M.Si.

Rahadi S.Sos, M.Si

Dr. Farid Rusman, M.Si

**DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL**

No	Nama	NIM	Jurusan	Fakultas
1	Muhammad Ganif Jordana Kalfat	202010040311061	Ilmu Komunikasi	FISIP
2	Muhamad Nur Ramadhan	202010040311468	Ilmu Komunikasi	FISIP
3	Bambang Faisal Apriansyah	202010040311456	Ilmu Komunikasi	FISIP
4	Akmal Maulana	201910040311393	Ilmu Komunikasi	FISIP
5	Zain Arsyi Amin	202010040311171	Ilmu Komunikasi	FISIP
6	Muhammad Zulvandi Zulkifi	202010040311472	Ilmu Komunikasi	FISIP
7	Dini Juniarti	202010040311431	Ilmu Komunikasi	FISIP
8	Ilham Nursyamsi Ardiansyah	202010040311476	Ilmu Komunikasi	FISIP
9	Naufal Widya M	202010040311467	Ilmu Komunikasi	FISIP
10	M.Vikri Abdillah	202010040311437	Ilmu Komunikasi	FISIP

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI


### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Khahfi Prayogi
2. NIM : 202010040311465
3. Jurusan : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : KONSTRUKSI TANDA-TANDA MASALAH SOSIAL DALAM VIDEO GAME (Analisis Semiotika pada Video Game Stray)
6. Pembimbing : Dr. Farid Rusman, M.S
7. Kronologi Bimbingan :

Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
14 Maret 2024	Pengajuan Judul Baru dan BAB I	
1 April 2024	Pengajuan BAB II	
15 April 2024	Pengajuan BAB III dan Revisi BAB II	
29 April 2024	Pengajuan Revisi BAB III dan Acc Melanjutkan penelitian	
7 Juni 2024	Pengajuan BAB IV, V, VI	
19 Juni 2024	Pengajuan Revisi BAB V dan VI	
24 Juni 2024	ACC SEMHAS	

Malang, 5 Juli 2024

Dosen Pembimbing

  
Dr. Farid Rusman, M.Si.

MALANG

## ABSTRAK

### **Khahfi Prayogi, 202010040311465, KONSTRUKSI TANDA-TANDA MASALAH SOSIAL DALAM VIDEO GAME (Analisis Semiotika pada Video Game Stray)**

Dunia menghadapi tantangan dari pertumbuhan populasi yang meningkat, yang membawa berbagai masalah sosial. Masalah sosial yang muncul kerap kali diangkat menjadi sebuah tema yang dikemas dan dikomunikasikan ke dalam sebuah media. Media berperan penting karena kemampuannya untuk mengkonstruksikan realitas baik secara aktif dan pasif. Mengikuti kemajuan teknologi istilah *New media* melekat di masyarakat dan salah satunya adalah Video game. Video game dapat menciptakan tayangan yang meniru dunia nyata, sehingga tampilannya bisa dianggap sebagai konstruksi realitas. Salah satu video game yang menyoroti dan mengkonstruksi masalah sosial adalah Stray.

Penelitian ini mencari tahu bagaimana Stray mengkonstruksikan masalah sosial melalui tanda-tanda yang ada. Pada penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes dengan tipe pendekatan kualitatif interpretatif, terfokus pada elemen dunianya atau cutscene yang ada dalam Stray.

Hasil penelitian menunjukkan jika video game *Stray* mengkonstruksikan masalah sosial seperti kemiskinan, masalah kependudukan, dan lingkungan hidup melalui tanda-tanda keadaan sebuah permukiman kumuh. Tanda-tanda seperti karakter, narasi, dekorasi latar, dan dialog digunakan untuk mengkonstruksi realitas kehidupan di kawasan kumuh, yang dimana mereka hidup dengan kondisi ekonomi sulit, minim akses untuk memperbaiki kehidupan, serta lingkungan hidup yang tidak sehat dan malah terabaikan oleh pemerintah. Stray juga menyoroti bahwa masalah sosial tidak hanya disebabkan oleh struktur eksternal tetapi juga sifat manusia seperti keserakahan, egoisme, dan ketidakpedulian.

**Kata Kunci: Konstruksi, Masalah sosial, Semiotika, Video game,**

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing

Dr. Farid Rusman, M.Si

Malang, 13 Juli 2024  
Peneliti

Khahfi Prayogi

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim,*

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala anugerah, rahmat, dan karunia-Nya yang telah melimpahkan kekuatan kepada saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "KONSTRUKSI TANDA-TANDA MASALAH SOSIAL DALAM VIDEO GAME (Analisis Semiotika pada Video Game Stray)". Tugas akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses menyelesaikan tugas ini, saya menyadari jika tidak ada hal yang mudah dicapai tanpa bantuan, dukungan, dan doa yang diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena nya, dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat yang tinggi, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah mendukung saya, di antaranya:

1. Bapak Prof. Dr. H. Nazaruddin Malik, SE., M.Si. selaku rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Bapak Prof. Dr. Muslimin Machmud, M. Si, Ph. D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Nasrullah, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang.

4. Bapak Dr. Farid Rusman, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Kepada kedua orang tua yang paling penulis sayangi, Bapak Turmudi dan Ibu Nur Sholichah yang terus selalu memberikan banyak dorongan dan motivasi sehingga penulis bisa sampai di titik saat ini.
6. Kepada teman teman penulis Adahn, Dini, dan Zain yang sudah semangat berproses dan saling mendukung untuk bisa mengejar Sidang yang sangat mepet.
7. Tak lupa kepada seluruh teman-teman kelompok Candikala, Renov Idee, dan PMM yang banyak sekali memberikan pelajaran kehidupan dan akhirnya membantu penulis untuk bisa berproses menjadi individu yang lebih baik lagi.
8. Dan kepada seluruh orang baik yang saya temui maaf jika tidak bisa saya sebutkan nama kalian satu-satu, tapi aku ucapkan terimakasih banyak.

Penulis menyadari jika skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati menerima segala bentuk kritik dan saran untuk memperbaiki dan menyempurnakan karya ini di masa depan. Setiap masukan akan sangat berharga sebagai bahan evaluasi. Meskipun demikian, penulis berharap karya ini bermanfaat bagi pembaca dan peneliti yang tertarik pada topik yang sama. Semoga skripsi ini menjadi referensi yang berguna, menambah wawasan, dan menginspirasi penelitian lebih lanjut. Terima kasih.

Malang, 13 Juli 2024

Peneliti

Khahfi Prayogi

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN HASIL KARYA</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI</b> .....	<b>vii</b>
<b>HASIL CEK PLAGIASI</b> .....	<b>viii</b>
<b>BERITA ACARA SEMINAR HASIL</b> .....	<b>ix</b>
<b>BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
2.1 Video Game Sebagai Media Komunikasi Baru.....	12
2.2 Proses Komunikasi Dalam Video Game.....	18
2.3 Video Game Sebagai Media Penyampaian Pesan Masalah Sosial.....	21
2.4 Macam- Macam Masalah Sosial.....	26
2.5 Peran Media Dalam Konstruksi Realitas.....	29
2.6 Video Game dan Konstruksi Tanda-Tanda Masalah Sosial.....	31
2.7 Definisi Konseptual.....	37
2.7.1 Denotatif dan Konotatif.....	37
2.8 Penelitian Terdahulu.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>43</b>
3.1 Paradigma Penelitian.....	43
3.2 Pendekatan Penelitian.....	44
3.3 Tipe Penelitian.....	45
3.4 Objek Penelitian.....	45
3.5 Fokus Penelitian.....	46
3.6 Sumber Data.....	46



3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.8 Teknik Analisis Data.....	48
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN.....</b>	<b>50</b>
4.1 Gambaran Video Game Stray.....	50
4.2 Sinopsis dari Stray.....	51
4.3 Studio Pengembang Stray.....	52
4.4 Perilisan Stray.....	53
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
5.1 Hasil Penelitian.....	54
5.1.1 Kondisi Kawasan Permukiman Kumuh.....	56
5.1.2 Robot yang Sedang Bekerja di Tumpukan Sampah dalam Kawasan Kumuh.....	62
5.1.3 Buruknya Kualitas Hidup Pemukiman Kumuh.....	67
5.1.4 Perbedaan Pakaian Penduduk Kumuh dan Pusat Kota.....	71
5.1.5 Tindakan Kriminal Karena Uang.....	76
5.1.6 Tindakan Kriminal Oleh Aparat Penegak hukum.....	79
5.1.7 Pencemaran Lingkungan Hidup Mempengaruhi Sekitarnya.....	83
5.2 Pembahasan.....	87
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>97</b>
6.1 Kesimpulan.....	97
6.2 Saran.....	98



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu .....	38
Tabel 5.1 Analisis Data.....	56
Tabel 5.2 Analisis Data.....	62
Tabel 5.3 Analisis Data.....	67
Tabel 5.4 Analisis Data.....	71
Tabel 5.5 Analisis Data.....	76
Tabel 5.6 Analisis Data.....	79
Tabel 5.7 Analisis Data.....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Video Game Stray .....	50
Gambar 5.1 Pemandangan Ming Street yang kotor di dalam Kowloon Walled City, Hong Kong.....	59
Gambar 5.2 Vandalisme yang terjadi di area pemukiman kumuh, kawasan Causeway Bay, Hong Kong .....	61
Gambar 5.3 Seorang lelaki tua mengumpulkan kertas bekas dari tumpukan sampah di distrik To Kwa Wan, Kowloon, Hong Kong .....	65
Gambar 5.4 Sampah yang dibuang dan dibiarkan menumpuk di Kowloon Walled City, Hong Kong .....	69
Gambar 5.5 Kondisi keadaan keluarga yang hidup sempit dalam di Kowloon Walled City, Hong Kong .....	70
Gambar 5.6 Cara berpakaian penduduk di pusat kota Hong Kong .....	74
Gambar 5.7 Cara berpakaian penduduk kawasan kumuh di Hong Kong .....	75
Gambar 5.8 Seorang di perahu mengumpulkan sampah di dekat pantai laut di Hong Kong ..	75
Gambar 5.9 A. Pertemuan Kembali Seamus dengan Doc yang merupakan Ayahnya, B. Tulisan dinding yang berisi tentang alasan adanya sisi kemausian pada robot.....	89

## DAFTAR PUSTAKA

- Avissa, N. L. (2023). *PENYIKSAAN TERHADAP TAHANAN: BOOMERANG PADA PROSES PENAHANAN DI INDONESIA*. Diakses melalui LK2 FHUI: <https://lk2fhui.law.ui.ac.id/portfolio/penyiksaan-terhadap-tahanan-boomerang-pada-pr-oses-penahanan-di-indonesia/>
- Ahyad. (2022). Komunikasi interpersonal instruktur pada Bogor Dance Studio. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(2), 8-12.
- Alamsyaha, F. F. (2020). Representasi, ideologi, dan rekonstruksi media. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 3(2), 92-99.
- Allifiansyah, S. (2022). *Video Game: Antara Produk Budaya Pop dan Resistensi Terhadap Otoritas*. Diakses melalui [http://www.academia.edu/20038715/Video\\_GameAntara\\_Produk\\_Budaya\\_Pop\\_dan\\_Resistensi\\_Terhadap\\_Otoritas](http://www.academia.edu/20038715/Video_GameAntara_Produk_Budaya_Pop_dan_Resistensi_Terhadap_Otoritas).
- Aubrey, D. (2022). *Blue Twelve explains how Kowloon Walled City inspired Stray and why you play as a cat*. Diakses melalui FORTHEWIN: <https://ftw.usatoday.com/2022/06/stray-blue-twelve-interview-kowloon>
- Bambang, M., & Nur, E. (2013). Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi Semiotics In Research Method of Communication. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika dan Media Massa-PEKOMMAS*, 16, 20.
- Bénis, O. (2019, Juni 3). *Prisons : un rapport pointe l'omerta qui entoure les violences des surveillants sur les détenus*. Diakses melalui Radio France: <https://www.radiofrance.fr/franceinter/prisons-un-rapport-pointe-l-omerta-qui-entoure-les-violences-des-surveillants-sur-les-detenus-9509841>
- Burhan Bungin. (2008). *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Prenada Media.
- Butsi, F. I. (2019). Memahami pendekatan positivis, konstruktivis dan kritis dalam metode penelitian komunikasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 2(1), 48-55.

- Cheung, E. (2018). *New study into Hong Kong's forsaken 'cardboard grannies' finds they earn just HK\$716 a month*. Diakses melalui South China Morning Post: <https://www.scmp.com/news/hong-kong/community/article/2148168/hong-kongs-forsaken-street-scavengers-female-elderly-and>
- Crawford, J. (2020). *The Strange Saga of Kowloon Walled City*. Diakses melalui Atlas Obscura: <https://www.atlasobscura.com/articles/kowloon-walled-city>
- Dewol, C. (2019). *One of a Kind: The Kowloon Walled City Through the Eyes of Photographer Greg Girard*. Diakses melalui ZOLIMA CITY MAG: <https://zolimacitymag.com/one-of-a-kind-the-kowloon-walled-city-through-the-eyes-of-photographer-greg-girard/>
- Effendy, O. U. (2011). Ilmu komunikasi teori dan praktek. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ensslin, Astrid. (2011). *The Language of Gaming*.
- Fahmi, N. E., Syarief, A., & Grahita, B. (2018). Identifikasi Pengalaman Bermain Game Mobile (Studi Kasus Game Clash of Clans). *Jurnal Sositologi*, 17(2), 246-260.
- Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Khatimah, H. (2018). Posisi dan peran media dalam kehidupan masyarakat. *Tasamuh*, 16(1), 119-138.
- Kevinia, C., Aulia, S., & Astari, T. (2022). Analisis Teori Semiotika Roland Barthes Dalam Film *Miracle in Cell No. 7* Versi Indonesia. *Journal of Communication Studies and Society*, 1(2), 38-43.
- Kriyantono, R. 2007. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Kusumawati, T. I. (2016). Komunikasi verbal dan nonverbal. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(2).
- Kurmia, N. (2005). Perkembangan teknologi komunikasi dan media baru: Implikasi terhadap teori komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 291-296.
- Lai, O. (2024). *6 Biggest Environmental Issues in Hong Kong in 2024*. Diakses melalui Earth.org: <https://earth.org/biggest-environmental-issues-in-hong-kong/>
- McHugh, F. (2014). *How Kowloon Walled City survived attempts to knock it down for almost a century*. Diakses melalui South China Morning Post:

<https://www.scmp.com/magazines/post-magazine/article/1581649/kowloon-walled-citys-fight-exist>

Morissan. 2013. Teori Komunikasi Komunikator, Pesan, Percakapan, dan Hubungan (Interpersonal). Bogor: Ghalia Indonesia.

Mulyana, D. (2010). Pengantar Ilmu Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muriel, D., & Crawford, G. (2018). Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society. Routledge.

Mulyana, Deddy. (2015). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

Parada, A. (n.d.). *Man in his boat collecting trash near the sea shore in Hong Kong*. Diakses melalui alamy: <https://www.alamy.com/man-in-his-boat-collecting-trash-near-the-sea-shore-in-hong-kong-image420978.html>

Pohan, D. D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis Jenis Komunikasi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2(3), 29-37.

Pramaskara, T. E. (2022). Analisis Semiotika Peirce pada Sampul Majalah Tempo Edisi Jokowi Beserta Bayangan Pinokio. *Jurnal Kajian Jurnalisme*, 5(2), 209-222.

Prasetya, L. T. (2022). Representasi Kelas Sosial dalam Film Gundala (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Jurnal Audiens*, 3(3), 91-105.

Pratiwi, M., Nurjuman, H., & Yusanto, Y. (2021). Konstruksi Maskulinitas Perempuan Melawan Tindak Kekerasan pada Film Thriller (Analisis Semiotika pada Film Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(02), 138-149.

Primasari, W. (2017). KONSTRUKSI GENDER DALAM MEDIA MASSA (ANALISIS SEMIOTIKA PIERCE PADA PROGRAM MATA NAJWA EPISODE “GENGSI BEREPUT KURSI”). *Makna: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, dan Budaya*, 2(2), 136-154.

Putra, R. A. (2018). Konstruksi Maskulinitas Laki-Laki Melalui Komodifikasi Tubuh dalam Iklan Produk Susu L-Men Gainmass (Analisis Semiotika John Fiske). *Dialogia*, 16(1), 43–61.

Rayhaniah, S. A. (2022). Semiotika Komunikasi.

- Rasyid, M. A., & Adim, A. K. (2023). Analisis Perkembangan Hubungan Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Game The Last Of Us (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce). *eProceedings of Management*, 10(6).
- Riadi, Muchlisin. (2016). Pengertian dan Masalah Kritik Sosial. Diakses melalui <https://www.kajianpustaka.com/2016/03/pengertian-dan-masalah-kritik-sosial.html>
- Sari, A. F. (2020). Etika komunikasi. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 127-135.
- Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). Komunikasi dan media sosial. *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69.
- Setiawan, A., & Dinardinata, A. (2020). HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN VIOLENT VIDEO GAME DENGAN AGRESIVITAS PADA SISWA SMK TEUKU UMAR SEMARANG. *Jurnal EMPATI*, 8(4), 672-677.
- Septiana, R., Kalangi, L. M., & Timboeleng, D. R. (2019). Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos dalam Film Who Am I Kein System Ist Sicher (Suatu Analisis Semiotik). *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 1(2).
- Shaleh, A., & Furrie, W. (2020). Peran Public Relations Dalam Pemanfaatan Instagram Sebagai Alat Publikasi Untuk Meningkatkan Layanan Masyarakat Di Puskesmas Kecamatan Cilincing (Studi Kasus Pada Akun Instagram@ puskesmascilincing). *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 4(1), 9-16.
- Smet, P. D. (2019). *Violences de surveillants pénitentiaires : la France doublement condamnée par la CEDH*. Diakses melalui Observatoire International des Prisons Section Francaise: <https://oip.org/communiqué/violences-de-surveillants-penitentiaires-la-france-doublement-condamnee-par-la-cedh/>
- Talani, N. S., Kamuli, S., & Juniarti, G. (2023). Problem tafsir semiotika dalam kajian media dan komunikasi: Sebuah tinjauan kritis. *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 9(1), 103-116.
- Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika komunikasi visual: metode analisis tanda dan makna pada karya desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Vera, N. (2014). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

- Wahjuwibowo MSi, I. S. (2019). *Semiotika Komunikasi Edisi III: aplikasi praktis untuk penelitian dan skripsi komunikasi*. Rumah Pintar Komunikasi.
- Widiastuti, A. (2022). *Representasi Kelas Sosial Dalam Drama Korea Squid Game Karya Hwang Dong Hyuk (Analisis Semiotika Roland Barthes)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Wisman, Y. (2020). Permasalahan Sosial Pada Masyarakat. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(2), 94-99.
- Yi, X. F. (2024). 高牆內的角落：香港監獄裡被不當對待的少年. Diakses melalui 報導者The Reporter:  
<https://www.twreporter.org/a/abuse-of-juvenile-offenders-at-hong-kong-jails>
- Yudiandara, N. (2016). *Representasi Perang Dunia II Dalam Video Game: Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Video Game Call Of Duty II*. Sarjana thesis, Universitas Brawijaya.
- Yumiolda, V. D., & Zulkifli, Z. (2022). Kajian Semiotika Peirce Pada Karya Seni Lukis di Sanggar Seni Rupa Simpansri. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 5(1), 28-38.
- Zackariasson, P., & Wilson, T. L. (Eds.). (2012). *The video game industry: Formation, present state, and future*. Routledge.