

SKRIPSI
“ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI BUDAYA
INDONESIA DALAM VISUAL GAME
A SPACE FOR THE UNBOUND”

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana (S1) pada
Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh :

Aryanoor Ashshadiq

2210414210036

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
BANJARMASIN

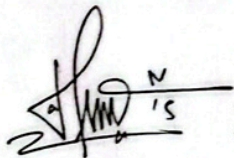
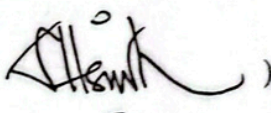
2026



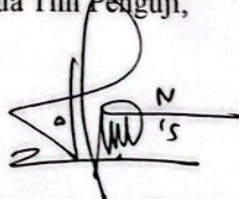
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan BrigJend H. Hasan Basry Banjarmasin - 70123
Email : fisip@ulm.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA
DALAM VISUAL GAME A SPACE FOR THE UNBOUND

- A. Nama Mahasiswa : Aryanoor Ashshadiq
NIM 2210414210036
- B. Telah dinyatakan LULUS dengan nilai (80.93) dalam ujian mempertahankan skripsi tingkat Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat, pada tanggal 24 Juni 2026.
- C. Tim Penguji:
- a. Ketua
b. Noviana Sari S.IP M.A
NIP. 198511072015042001
 - c. Sekretaris
Dr. Siswanto, S.Sos., M.Si
NIP. 197610052008121002
 - d. Anggota
Putri Ayu Hidayatur Rafiqoh. S.Pd., M.A
NIP. 199202182019032020

()
()
()

Banjarmasin, 12 Agustus 2026
Ketua Tim Penguji,



Noviana Sari S.IP M.A
NIP. 198511072015042001

Mengetahui,
Dekan FISIP ULM


Dr. Irwansyah, S.Sos., M.Si
NIP. 197104201999031001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**
Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telepon : (0511) 3304595 Laman : <http://fisip.ulm.ac.id/>

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Selasa Dua Puluh Tiga Juni Dua Ribu Dua Puluh Enam, Tim Penguji yang ditunjuk oleh Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dengan surat Nomor: 2027/UN8.1.13/KP.10.00/2026 tanggal 19 Juni 2026 untuk menguji skripsi :

Nama : Aryanoor Ashshadiq
NIM : 2210414210036
Jurusan/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Analisis Semiotika Representasi Budaya Indonesia Dalam Visual Game A Space For The Unbound

Tempat Ujian : Ruang Sidang Skripsi
Waktu Ujian : 11.30 s/d selesai
Nilai : 80,93
Dinyatakan : Lulus / ~~Tidak Lulus~~

Demikian berita acara ini dibuat dan ditandatangani sesuai dengan peraturan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Dibuat di : BANJARMASIN
Pada Tanggal : 23 Juni 2026

Tim Penguji,

Mahasiswa yang diuji,

Aryanoor Ashshadiq

1. Ketua : Noviana Sari, S.IP., MA
()
2. Sekretaris : Dr.Siswanto.,M.Si
()
3. Anggota : Putri Ayu Hidayatur Rafiqoh, S.Pd.,MA
()

Mengetahui/membenarkan :
a.n. Dekan
Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi,

Dr. Yuanita Setyastuti, S.IP., M.Si
NIP. 198308212006042002



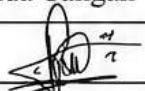
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telepon : (0511) 3304595 Laman : <http://fisip.ulm.ac.id/>

**DAFTAR NILAI RATA-RATA
UJIAN MEMPERTAHANKAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini Tim Penguji Skripsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Setelah melakukan pengujian kepada :

Nama : Aryanoor Ashshadiq
NIM : 2210414210036
Jurusan/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Analisis Semiotika Representasi Budaya Indonesia Dalam Visual Game A Space For The Unbound

No.	Nama Penguji	Nilai	Tanda Tangan
1.	Noviana Sari, S.IP.,M.A	81	
2.	Dr.Siswanto.,M.Si	81	
3.	Putri Ayu Hidayatur Rafiqoh,S.Pd.,MA	88	
Jumlah		249	
Nilai Rata-rata		81,33	Nilai Akhir = 80,93

Demikian penilaian ini dibuat untuk dapat diketahui.

Dibuat di : BANJARMASIN

Pada Tanggal : 23 Juni 2026

Catatan :

Angka	Nilai	Bobot
80 – 100	A	4,00
77 – 79	A-	3,75
75 – 76	B+	3,50
70 – 74	B	3,00
66 – 69	B-	2,75
61 – 65	C+	2,50
55 – 60	C	2,00
50 – 54	D+	1,50
40 – 49	D	1,00
0 – 39	E	0



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Laman : <http://fisip.ulm.ac.id/>

SURAT TUGAS

Nomor : 2027/UN8.1.13/KP.10.00/2026

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin menugaskan Saudara / i :

1. Noviana Sari, S.IP.,MA
2. Dr. Siswanto, S.Sos, M.Si
3. Putri Ayu Hidayatur Rafiqoh, S.Pd, MA

Untuk menguji **Skripsi** mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin:

Nama : Aryanoor Ashshadiq
NIM : 2210414210036
Jurusan/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Analisis Semiotika Representasi Budaya Indonesia
Dalam Visual Game A Space For The Unbound

Dilaksanakan pada:

Hari dan Tanggal : Selasa, 23 Juni 2026
J a m : 11.30 wita s/d selesai
T e m p a t : Ruang Sidang Skripsi

Demikian surat tugas ini diberikan, untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 18 Juni 2026
Dekan Fakultas Ilmu, Sosial dan Ilmu Politik ULM



Dr. Irwansyah, S.Sos, M.Si
NIP 197104201999031001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya bertanda tangan bahwa,

Nama	: Aryanoor Ashshadiq
NIM	2210414210036
Tempat/Tanggal Lahir	: Muara Teweh , 4 Desember 2003
Program Studi	: S1-Ilmu Komunikasi
Fakultas	: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Perguruan Tinggi	: Universitas Lambung Mangkurat
Alamat Email	: aryanoorbanjarmasin@gmail.com
Judul Skripsi	: Analisis Semiotika Representasi Budaya Indonesia Dalam Visual Game A Space For The Unbound

Saya menyatakan sebenar-benarnya bahwa skripsi dan penelitian ini adalah murni ditulis dan diteliti oleh penulis, hasil karya ilmiah ini bukan merupakan hasil praktik plagiarisme. Seluruh sumber yang digunakan penulis dalam karya ilmiah ini dicantumkan pada halaman daftar pustaka.

Apabila suatu saat terdapat praktik penyimpangan, manipulasi, dan plagiarisme yang terbukti dalam karya ilmiah ini dan mengindikasikan bukan murni hasil karya ilmiah yang saya tulis. Penulis siap menerima konsekuensi berdasarkan aturan yang berlaku di perguruan tinggi.

Demikian surat ini saya buat secara sadar dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 12 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan,


Aryanoor Ashshadiq

NIM. 2210414210036

ABSTRAK

Aryanoor Ashshadiq. 2026. Analisis Semiotika Representasi Budaya Indonesia Dalam Visual Game A Space For The Unbound. Pembimbing Ibu Noviana Sari.

Perkembangan industri game digital menjadikan game tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi yang mampu merepresentasikan budaya. A Space for the Unbound merupakan game karya pengembang Indonesia yang menampilkan berbagai unsur budaya Indonesia melalui elemen visual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi budaya Indonesia dalam visual game A Space for the Unbound menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui observasi terhadap elemen visual dalam game, dokumentasi berupa tangkapan layar, serta wawancara dengan pemain sebagai data pendukung. Data kemudian dianalisis menggunakan tiga tingkatan pemaknaan Roland Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya Indonesia direpresentasikan melalui berbagai unsur visual, seperti lingkungan permukiman, sekolah, warung, toko kelontong, ruang ibadah, kuliner, pakaian tradisional, aktivitas sosial, dan tradisi masyarakat. Pada tingkat denotasi, unsur-unsur tersebut menggambarkan objek dan aktivitas sehari-hari. Pada tingkat konotasi, unsur tersebut merepresentasikan nilai kebersamaan, identitas budaya, kehidupan sosial, religiusitas, dan gotong royong. Pada tingkat mitos, game menampilkan budaya Indonesia sebagai identitas yang hidup, diwariskan, dan tetap bertahan. Dengan demikian, A Space for the Unbound mampu merepresentasikan budaya Indonesia melalui elemen visual serta berperan sebagai media komunikasi budaya untuk memperkenalkan identitas Indonesia kepada masyarakat yang lebih luas.

Kata Kunci: Representasi Budaya, Semiotika Roland Barthes, Game Digital, A Space for the Unbound, Budaya Indonesia.

ABSTRACT

Aryanoor Ashshadiq. 2026. Semiotic Analysis of the Representation of Indonesian Culture in the Visual Elements of the Game A Space for the Unbound. Supervised by Noviana Sari.

The development of the digital game industry has made games function not only as entertainment but also as communication media capable of representing culture. *A Space for the Unbound*, developed by an Indonesian game developer, presents various elements of Indonesian culture through its visual elements. Therefore, this study aims to analyze the representation of Indonesian culture in the visuals of *A Space for the Unbound* using Roland Barthes' semiotic approach.

This study employs a descriptive qualitative method. Data were collected through observation of visual elements in the game, documentation in the form of screenshots, and interviews with players as supporting data. The data were analyzed using Roland Barthes' three levels of meaning: denotation, connotation, and myth.

The results show that Indonesian culture is represented through visual elements such as residential areas, schools, food stalls, grocery stores, places of worship, culinary traditions, traditional clothing, social activities, and community traditions. At the denotative level, these elements depict everyday objects and activities. At the connotative level, they represent togetherness, cultural identity, social life, religiosity, and mutual cooperation. At the mythological level, the game presents Indonesian culture as a living identity that is inherited and preserved over time. The findings indicate that *A Space for the Unbound* represents Indonesian culture through visual elements and serves as a medium of cultural communication for introducing Indonesian identity to a wider audience.

Keywords: Cultural Representation, Roland Barthes Semiotics, Digital Games, *A Space for the Unbound*, Indonesian Culture.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, karunia, serta nikmat kesehatan yang senantiasa diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA DALAM VISUAL GAME A SPACE FOR THE UNBOUND”** dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lambung Mangkurat. Penelitian ini berfokus pada kajian representasi budaya Indonesia yang ditampilkan melalui elemen-elemen visual dalam game A Space for the Unbound dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Melalui penelitian ini, penulis berupaya memahami bagaimana tanda, simbol, serta berbagai unsur visual dalam game mampu merepresentasikan budaya Indonesia dan membangun makna budaya bagi para pemainnya.

Proses penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai tantangan, hambatan, dan keterbatasan yang dihadapi penulis. Namun, berkat bantuan, dukungan, doa, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak, seluruh proses penelitian dan penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan

ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Yang terhormat Bapak Prof. Dr. H. Ahmad Alim Bachri, S.E, M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Yang terhormat Bapak Dr. Irwansyah, S.Sos, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Yang terhormat Ibu Dr. Yuanita Setyastuti, S.IP, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.
4. Yang terhormat Ibu Noviana Sari, S.I.P, M.A selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah meluangkan waktu dan tenaga, untuk memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan tugas akhir.
5. Kedua orang tua dan keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral maupun material, serta semangat yang tidak pernah putus kepada kami dalam menyelesaikan pendidikan dan penyusunan tugas akhir.
6. Dava Ferdian Hadiputra, Muhammad Putra Aditya Madani, dan Syinta Al F. Selaku Informan yang telah bersedia mendukung dan berkontribusi dalam penelitian
7. Teman-teman Sungut Hauran dan Merakit Visual yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta menjadi tempat berbagi cerita dan bertukar pikiran. Terima kasih atas kebersamaan, motivasi, serta bantuan

yang diberikan sehingga penulis dapat melewati berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi ini.

8. Teman-teman KKN Desa Purwosari 2 yang telah menjadi bagian dari perjalanan berharga penulis. Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dukungan, serta kepedulian yang diberikan, sehingga penulis selalu merasa memiliki tempat untuk saling menguatkan dan berbagi semangat dalam menyelesaikan berbagai tanggung jawab, termasuk penyusunan penelitian ini.

9. Reskania Tsabita Setya, yang telah banyak membantu penulis selama proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, perhatian, bantuan, serta kesediaannya untuk berdiskusi dan berbagi berbagai informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan penelitian. Sebagai sesama anak bimbingan Ibu Novi, dalam menyelesaikan setiap tahapan penelitian ini.

10. Najmy Rahman, Rahmat Indrianto, Aca Salsabila, Nadya Aura Rizki, Gavin Christopher Ananda, dan Raihan Nurhakim, yang senantiasa menemani, memberikan dukungan, serta menjadi rekan bertukar pikiran selama proses penelitian berlangsung.

11. Teman-teman Ilmu Komunikasi 2022

Banjarmasin, ...6 Juli... 2026

Penulis



Aryanoor Ashshadiq

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
BERITA ACARA.....	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	vi
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	18
1.3 Tujuan Penelitian	19
1.4 Manfaat Penelitian	19
1.4.1 Manfaat Teoritis	19
1.4.2 Manfaat Praktis.....	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	21
2.1 Penelitian Terdahulu	21
2.2 Tinjauan Konseptual.....	29
2.2.1 Komunikasi.....	29
2.2.2 Komunikasi Simbolik dan Visual	33
2.2.3 Komunikasi Budaya.....	36
2.2.4 Representasi.....	39
2.2.5 Game sebagai Media Representasi	42
2.2.6 Budaya Indonesia dalam Visual Game A Space for the Unbound.	46
2.3 Kajian Teori.....	53
2.3.1 Teori Semiotika Roland Barthes	53
2.4 Kerangka Pemikiran.....	62

BAB III METODE PENELITIAN	68
3.1 Pendekatan Penelitian	68
3.2 Tipe Penelitian	69
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian	69
3.4 Sumber Data	72
3.5 Teknik Pengumpulan Data	73
3.6 Teknik Analisis Data	74
3.6.1 Reduksi Data	77
3.6.2 Penyajian Data	78
3.6.3 Verifikasi	81
3.7 Triangulasi Data	82
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	85
4.1 Gambaran Umum Penelitian	85
4.2 Hasil Penelitian.....	90
4.2.1 PROLOG : ATMA	92
4.2.2 BAB 1 : RAYA	97
4.2.3 BAB 2 : ERIK	103
4.2.4 BAB 3 : LULU	109
4.2.5 BAB 4 : MARIN	113
4.2.6 BAB 5 : RAYA FITRI NIRMALA.....	118
4.2.7 ENDING.....	121
4.3 Pembahasan	125
4.3.1 Representasi Budaya Indonesia sebagai Sistem Tanda dalam A Space for the Unbound	126
4.3.2 Kehidupan Sehari-hari sebagai Fondasi Representasi Budaya Indonesia	129
4.3.3 Ruang Pendidikan	129
4.3.4 Tradisi dan Identitas Budaya Lokal	135
4.3.5 Ruang kuliner dan ekonomi rakyat.....	138
4.3.6 Ruang Ibadah	142

4.3.7 Modernisasi, Perubahan Sosial, dan Transformasi Kehidupan Masyarakat	145
BAB V KESIMPULAN.....	149
5.1 Kesimpulan	149
5.2 Saran	152
DAFTAR PUSTAKA.....	155
LAMPIRAN.....	155

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks penelitian terdahulu.....	25
Tabel 3.1 Lini Masa Penelitian.....	71
Tabel 3.2 Contoh Matriks Analisis Semiotika Roland Barthes.....	80
Tabel 4.1 Analisis Semiotika Roland Barthes Prolog : Atma	92
Tabel 4.2 Analisis Semiotika Roland Barthes Bab 1 : Raya	97
Tabel 4.3 Analisis Semiotika Roland Barthes Bab 2 : Erik	103
Tabel 4.4 Analisis Semiotika Roland Barthes Bab 3 : Lulu.....	109
Tabel 4.6 Analisis Semiotika Roland Barthes Bab 5 : Raya Fitri Nirmala ...	113
Tabel 4.7 Analisis Semiotika Roland Barthes Ending.....	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 A Space for the Unbound raih penghargaan Best Storytelling....	4
Gambar 1.2 Tampilan Visual Game A Space for the Unbound	12
Gambar 2.1 Interaksi Sosial dalam game A Space For The Unbound.....	50
Gambar 2.2 Suasana Sekolah dalam game A Space For The Unbound	52
Gambar 2.3 Semiotika Roland Barthes	61
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran	62
Gambar 3.1 Triadic Tringulasi Data	84
Gambar 4.1 Visual Suasana dalam game A Space For The Unbound.....	89