

Abstract

Handriyani, Ayu. 2022. *A Multimodal Analysis of Interactive Meaning and Metafunction in Hero Characters Mobile Legend: Bang Bang's (MLBB) Game.* Thesis. English Literature Study Program. English Department. Faculty of Humanities. Jenderal Soedirman University. Purwokerto. Supervisor 1: Dr. Raden Pujo Handoyo, S.S., M.Hum. Supervisor 2: Tri Wahyu Setiawan P,M.Hum. External Examiner: Ika Maratus Sholikhah, S.S., M.A.

Keywords: Multimodal Analysis, Interactive Meaning, Systemic Functional Linguistic, Metafunction Systemic Functional Language, Mobile Legend Bang Bang game.

This research entitled “A Multimodal Analysis of Interactive Meaning and Metafunction in Hero Characters Mobile Legend: Bang Bang’s (MLBB) Game” aims to analyze visual images and verbal images. The theories applied in conducting this research are the interactive meaning in visual images by Van Leuwen’s (2005) and metafunction systemic functional linguistic in verbal images by M.A.K. Halliday (1994). The data of this research are 10 visual images and one verbal images every each characters hero found in the *Mobile Legend Bang Bang* game, in the form of words and sentences. The researcher is taking the descriptive qualitative method as key to answer the research questions. Based on the research, 10 visual images in Interactive Meaning are found. In the Contact, there is 70% a subject who offer does not eye contact with the viewer “offer” and 30% a subject who make eye contact with the viewer “demand”. Social Distance there are 50% “impersonal”, 40% “social”, 10% “personal”, “involvement and representational power” 20%, “oblique and equality” same point 10%. Attitude in subject there are “detachment” is dominant 40% and 100% all of Objective is “action orientation”. In the verbal images, there are found one utterances every each hero in metafunction. There is Ideational meaning is dominant of Material Process 100%. Interpersonal meaning in Finite Simple Present 40%, 40% Finite Modal, 10% point to Finite Simple Continues, and 10% there is No Finite. Also, 100% all of the utterances are Unmarked Topical Theme in the Textual Meaning. As a suggestion, further similar research will conduct a study focusing to analyze this game background music, songs, or user interface (IU). Also, to analyze this game is a lyric of song, or interaction between players.

Abstrak

Handriyani, Ayu. 2022. *Analisis Multimodal Makna Interaktif dan Metafungsi dalam Karakter Hero Mobile Legend: Game Bang Bang (MLBB)*. Skripsi. Program Studi Sastra Inggris. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Jenderal Soedirman. Purwokerto. Pembimbing 1: Dr. Raden Pujo Handoyo, S.S., M.Hum. Pembimbing 2: Tri Wahyu Setiawan P,M.Hum. Penguji Eksternal: Ika Maratus Sholikhah, S.S., M.A.

Kata kunci: Analisis Multimodal, Makna Interaktif, Sistemik Fungsional Linguistik, Metafungsi Sistemik Fungsional Linguistik, game Mobile Legend Bang Bang.

Penelitian yang berjudul “Analisis Multimodal Makna Interaktif dan Metafungsi dalam Karakter Hero Game Mobile Legend: Bang Bang (MLBB)” ini bertujuan untuk menganalisis citra visual dan citra verbal. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah makna interaktif dalam citra visual karya Van Leuwen (2005) dan metafungsi linguistik fungsional sistemik dalam citra verbal M.A.K. Halliday (1994). Data dari penelitian ini adalah 10 citra visual dan satu citra verbal setiap masing-masing karakter hero yang terdapat pada game Mobile Legend Bang Bang, berupa kata-kata dan kalimat. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai kunci untuk menjawab pertanyaan penelitian. Berdasarkan penelitian, ditemukan 10 citra visual dalam Interactive Meaning. Dalam Kontak, terdapat 70% subjek yang menawarkan tidak melakukan kontak mata dengan “penawaran” dan 30% subjek yang melakukan kontak mata dengan “permintaan” penonton. Jarak Sosial ada 50% “impersonal”, 40% “sosial”, 10% “pribadi”, “keterlibatan dan kekuatan representasi” 20%, “miring dan kesetaraan” titik sama 10%. Sikap pada subjek ada “detasemen” dominan 40% dan 100% semua Objektif adalah “orientasi tindakan”. Pada citra verbal ditemukan satu ucapan setiap hero dalam metafungsi. Ada makna Ideational yang dominan pada Material Process 100%. Makna interpersonal dalam Finite Simple Present 40%, 40% Finite Modal, 10% poin Finite Simple Continues, dan 10% No Finite. Juga, 100% semua ucapan adalah Tema Topikal Tanpa Tanda dalam Makna Tekstual. Sebagai saran, penelitian serupa selanjutnya akan melakukan penelitian yang berfokus untuk menganalisis musik latar game ini, lagu, atau antarmuka pengguna (IU). Juga, untuk menganalisis game ini adalah lirik lagu, atau interaksi antar pemain.