

***FATE/GRAND ORDER MOBILE GAME's* CREATIVE  
VISUALISATION OF HISTORICAL FIGURE: A SOCIAL  
SEMIOTIC PERSPECTIVE**



**M. FAUZAN FACHRI MUFID**

**2225160719**

**A Thesis Submitted in Partial Fulfilment of the requirements for the  
Bachelor Degree of Literature in English Literature Study  
Programme**

**ENGLISH LITERATURE STUDY PROGRAMME  
FACULTY OF LANGUAGE AND ARTS  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Fauzan Fachri Mufid  
No. Registrasi : 2225160719  
Program Studi : Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : *FATE/GRAND ORDER MOBILE GAME's CREATIVE VISUALISATION OF HISTORICAL FIGURE: A SOCIAL SEMIOTIC PERSPECTIVE*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan dewan penguji, dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

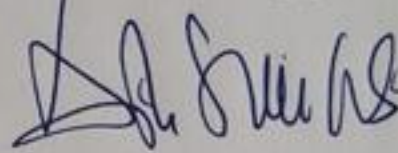
### Dewan Penguji

Pembimbing



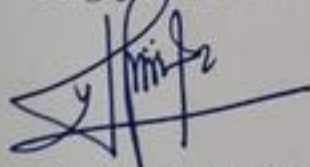
Rahayu Purbasari, M.Hum  
NIP. 196507301998022001

Ketua Penguji



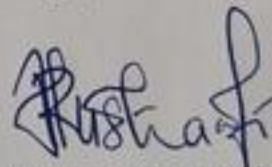
Ati Sumiati, M.Hum  
NIP. 197709182006042001

Penguji Ahli Materi



Dwi Linda Kusuma, M.Hum  
NIP. 198811182019032013

Penguji Ahli Metodologi



Atikah Ruslianti, M.Hum  
NIP. 197203242006042001.



Agustus 2023

Fakultas Bahasa dan Seni

Dwi Susilma Muliastuti, M.Pd.  
NIP. 196805291992032001

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fauzan Fachri Mufid  
No. Registrasi : 12096  
Program Studi : Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : *FATE/GRAND ORDER MOBILE GAME's CREATIVE VISUALISATION OF HISTORICAL FIGURE: A SOCIAL SEMIOTIC PERSPECTIVE*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila saya terbukti melakukan tindakan plagiarisme.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 4 Agustus 2023



Muhammad Fauzan Fachri Mufid

NIM. 2225160719

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

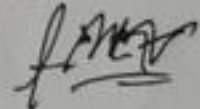
Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Fauzan Fachri Mufid  
No. Registrasi : 2225160719  
Program Studi : Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : *FATE/GRAND ORDER MOBILE GAME's CREATIVE VISUALISATION OF HISTORICAL FIGURE: A SOCIAL SEMIOTIC PERSPECTIVE*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lainnya untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 4 Agustus 2023  
Penulis



Muhammad Fauzan Fachri Mufid  
NIM. 2225160719



## ABSTRAK

**Mufid. M.Fauzan Fachri 2023. Visualisasi Kreatif Permainan Seluler *Fate/Grand Order* Mengenai Tokoh Sejarah: Perspektif Sosial Semiotik. Skripsi: Program Studi Sastra Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi visualisasi kreatif tokoh sejarah dalam *Fate/Grand Order* dengan mengkaji kesamaan dan perbedaan antara karakter dalam permainan dan tokoh sejarah yang mereka perankan. Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif, dengan fokus pada analisis materi yang menerapkan pendekatan semiotika sosial Van Leeuwen dan analisis naratif Riessman. Penelitian ini menemukan bahwa unsur visual dan naratif karakter *Fate/Grand Order* dan tokoh sejarah berkontribusi pada pemahaman representasi mereka dalam permainan. Penelitian ini menyoroti pentingnya desain visual dan pengembangan naratif dalam menarik perhatian pembaca dan menciptakan pengalaman yang menarik. Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting dalam memahami representasi tokoh sejarah dalam media populer. *Fate/Grand Order* menjadi contoh bagaimana desain visual dan penceritaan dapat digunakan untuk melibatkan pembaca dan memberikan sudut pandang baru tentang tokoh sejarah. Pilihan kreatif yang dibuat oleh pengembang permainan dalam menjaga keseimbangan akurasi sejarah dan interpretasi artistik berkontribusi pada wacana yang sedang berlangsung tentang representasi tokoh sejarah dalam budaya populer.

**Kata kunci:** *game, naratif analisis, semiotika sosial, visualisasi kreatif*

## ABSTRACT

Mufid, M.Fauzan Fachri 2023. *Fate Grand/Order Mobile Game's Creative Visualisation Of Historical Figure: A Social Semiotic Perspective*. Thesis: English Literature Study Program, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

This research aims to explore the creative visualization of historical figures in Fate/Grand Order by examining the similarities and differences between the characters in the game and the historical figures they portray. This research utilizes qualitative analysis, focusing on the analysis of material that applies Van Leeuwen's social semiotics approach and Riessman's narrative analysis. This research finds that the visual and narrative elements of the Fate/Grand Order characters and historical figures contribute to understanding their representation in the game. This research highlights the importance of visual design and narrative development in capturing the reader's attention and creating an engaging experience. This research have important implications for understanding the portrayal of historical figures in popular media. Fate/Grand Order serves as an example of how visual design and storytelling can be used to engage readers and provide new perspectives on historical figures. The creative choices made by the game developers in balancing historical accuracy and artistic interpretation contribute to the ongoing discourse on the representation of historical figures in popular culture.

**Keywords:** *game, creative visualization, narrative analysis, social semiotics*

## ACKNOWLEDGEMENT

I would like to express my deepest appreciation to my lecturer Ibu Rahayu Purbasari and Ibu Ati Sumiati for helping me with this *skripsi*. Their invaluable insights and expertise have been instrumental in shaping the direction and outcome of this *skripsi*.

I would also like to extend my appreciation to my Parents wholeheartedly.

Finally, I am deeply grateful to my family and friends for their unwavering support and encouragement throughout the course of this project.

June 2023

M.Fauzan Fachri Mufid

## TABLE OF CONTENT

LEMBAR PENGESAHAN.....	I
LEMBAR PERNYATAAN.....	II
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	III
ABSTRAK.....	IV
ABSTRACT.....	V
ACKNOWLEDGEMENT.....	VI
TABLE OF CONTENT.....	VII
CHAPTER 1 INTRODUCTION.....	1
1.1 Background of the study.....	1
1.2 Research Question.....	3
1.3 Purpose of the study.....	4
1.4 Limitation of the study.....	5
1.5 Significance of the study.....	5
CHAPTER II LITERATURE REVIEW.....	6
2.1 Social Semiotics.....	5
2.2 Van Leeuwen's Grammar of Visual Design.....	5
2.2.1 Composition and Multimodal.....	6
2.2.1.1 Color.....	6
2.2.1.2 Proximity.....	7
2.2.1.3 Framing.....	7
2.2.1.3 Salience.....	7
2.3 Riessman's Narrative Analysis.....	9
2.3.1 Plot Structures.....	9
2.3.2 Character Development.....	11
2.4 Color Symbolism in British Culture.....	12
2.5 Cultural Framing.....	14



2.6 Cultural Proximity.....	15
2.7 Cultural Salience.....	16
2.8 Barthes Connotation and Denotation.....	17
2.9 Historical Figures.....	18
2.9.1 King Arthur.....	20
2.9.2 Leonardo Da Vinci.....	21
2.9.3 Charles Babbage.....	22
2.10 <i>Fate/Grand Order</i> Mobile Game.....	23
2.10.1 <i>Arthuria Pendragon (Saber) in Fate/Grand Order</i> .....	24
2.10.2 <i>Leonardo Da Vinci in Fate/Grand Order</i> .....	25
2.10.3 <i>Charles Babbage in Fate/Grand Order</i> .....	26
2.11 Theoretical Framework.....	27
CHAPTER III METHODOLOGY.....	28
3.1 Research Method.....	28
3.2 Data and Source of the Data.....	28
3.3 Data Collecting Procedure.....	28
3.3.1 Textual.....	28
3.3.2 Visual.....	28
3.4 Data Analysing Procedure.....	28
3.4.1 Textual Analysis.....	29
3.4.2 Visual Analysis.....	29
CHAPTER IV FINDINGS AND DISCUSSION.....	30
4.1 Findings.....	30
4.2 Discussion.....	30
4.2.1 Visual Analysis.....	30
4.2.1.1 <i>Fate/Grand Order's Arthuria Pendragon (Saber) and King Arthur</i> .....	30
4.2.1.2 <i>Fate/Grand Order's Leonardo Da Vinci and Leonardo Da Vinci</i> .....	33
4.2.1.3 <i>Fate/ Grand Order's Charles Babbage and Charles Babbage</i> .....	35
4.2.2 Narrative Analysis.....	37
4.2.2.1 <i>Fate/Grand Order's Arthuria Pendragon (Saber) and King Arthur</i> .....	37
4.2.2.2 <i>Fate/Grand Order's Leonardo Da Vinci and Leonardo Da Vinci</i> .....	39
4.2.2.3 <i>Fate/ Grand Order's Charles Babbage and Charles Babbage</i> .....	42
4.2.3 Comparison between <i>Fate/Grand Order</i> characters and Historical Figures.....	45

<b>CHAPTER V CONCLUSION</b> .....	<b>49</b>
<b>5.1. Conclusion</b> .....	<b>51</b>
<b>5.2 Suggestion</b> .....	<b>52</b>
<b>REFERENCES</b> .....	<b>53</b>
<b>APPENDIX</b> .....	<b>56</b>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Fauzan Fachri Mufid  
NIM : 2225160719  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Sastra Inggris  
Alamat email : Mikufauzan@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Fate/Grand Order Mobile Game's Creative Visualisation of Historical Figure: A Social Semiotic Perspective

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 September 2023

Penulis

(M. Fauzan Fachri Mufid)