

# **THE ICON, INDEX AND SYMBOL OF THE CASTS' STYLE IN THE HUNGER GAMES MOVIE (SEMIOTIC APPROACH)**

**NIBRASYAH MIDALAILA**

## **ABSTRACT**

This aims of this study are to determine the categories of signs and to know the meaning of the signs as well as the reasons. This study discusses the types of signs on objects and the meanings of iconic, index and symbol of the fashion appearance of the casts in the "The Hunger Games" movie which are reviewed semiotically. The method used in this research is descriptive qualitative with Peirce's semiotic theory approach, which is a sign as an icon, index and symbol with triadic representament, object and interpretant. The research steps include: (1) watching a movie, (2) looking for signs found in the style of dress of the players in the film The Hunger Games then capturing images, (3) determining the type of marks found in the dress style in the image, (4) analysing the signs found, and (5) Giving conclusions on the results of the analysis. The study was conducted using 20 data in the form of film fragments found in the film The Hunger Games. From the results of the study found 31 symbols, 5 icons and 3 indexes.

Keyword: Semiotic, Icon, Index, Symbol.

**IKON, INDEKS DAN SIMBOL DARI GAYA BERBUSANA PARA PEMAIN  
THE HUNGER GAMES (PENDEKATAN SEMIOTIK)**

**NIBRASYAH MIDALAILA**

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kategori dari tanda serta mengetahui makna dari tanda tersebut juga alasannya. Penelitian ini membahas jenis tanda pada obyek dan makna dari tanda ikon, indeks dan simbol dari penampilan gaya berbusana para pemain di film The Hunger Games yang dikaji secara semiotik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan teori semiotik Peirce, yaitu tanda sebagai ikon, indeks dan symbol dengan triadik representamen, obyek dan interpretan. Langkah-langkah penelitian meliputi: (1) menonton film, (2) mencari tanda yang terdapat pada gaya berbusana para pemain di dalam film The Hunger Games kemudian menangkap gambar, (3) menentukan jenis tanda yang terdapat pada gaya berbusana di dalam gambar, (4) menganalisa tanda yang ditemukan, dan (5). Memberikan kesimpulan terhadap hasil analisa. Penelitian dilakukan dengan menggunakan 20 data berupa potongan film yang terdapat di dalam film The Hunger Games. Dari hasil penelitian ditemukan 31 simbol, 5 ikon dan 3 indeks.*

*Kata Kunci: Semiotik, Ikon, Indeks, Simbol.*