



UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI

**ANALISIS METAFORA KONSEPTUAL DALAM GAME
GENSHIN IMPACT: KAJIAN SEMANTIK**

SKRIPSI

Tessa Azzahra

41182003190040

FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA

UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI

2024

Program Studi Sastra Inggris-Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa
UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI



UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI

**ANALISIS METAFORA KONSEPTUAL DALAM GAME
GENSHIN IMPACT: KAJIAN SEMANTIK**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sastra

Tessa Azzahra

41182003190040

FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA

UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI

2024

ii

Program Studi Sastra Inggris-Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa
UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI

Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan sebenar-benarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarism sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam “45” Bekasi.

Jika dikemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarism, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Islam “45” Bekasi.

Bekasi, 31 Januari 2024



Tessa Azzahra

Halaman Pernyataan Orisinalitas

Skripsi ini karya saya sendiri dan semua bersumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Tessa Azzahra

NPM : 41182003190040

Tanda Tangan :

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Tessa', with the name 'Tessa' printed in a smaller font directly beneath the signature.

Tanggal : 31 Januari 2024

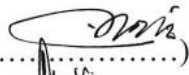
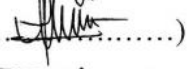
Halaman Pengesahan

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Tessa Azzahra
NPM : 41182003190040
Program Studi : Sastra Inggris
Judul : Analisis Metafora Konseptual Dalam Game Genshin Impact: Kajian Semantik

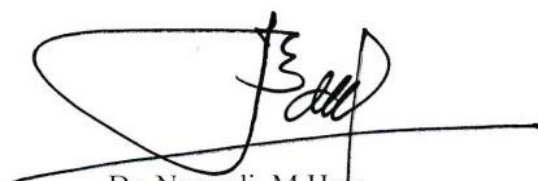
Ini telah berhasil di pertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa , Universitas Islam “45” Bekasi.

DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Novita Puspahaty, M.Hum (.....)
Penguji 1 : M. Fakhra Al Ramadhan, M.Hum (.....)
Penguji 2/Pembimbing : Dr. Nuryadi, M. Hum (.....)

Ditetapkan di : Bekasi
Tanggal : 31 Januari 2024
Oleh

Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa
Universitas Islam “45” Bekasi


Dr. Nuryadi, M.Hum
NRP:45.1.01.04.2010.012

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Segala puji bagi Allah SWT, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Alhamdulillah, biidznillah, akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Analisis Metafora Konseptual Dalam Game Genshin Impact: Kajian Semantik*. skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Srata Satu (S1) pada Program Studi Sastra Inggris Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa Universitas Islam “45” Bekasi.

Saya menyadari bahwa skripsi yang saya susun ini masih jauh dari kata sempurna, ketidaksempurnaan ini di sebabkan oleh kemampuan, kurangnya pengetahuan, serta ini merupakan kali pertama saya menyusun skripsi. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangatlah saya harapkan untuk kemajuan saya di masa mendatang.

Duduk di bangku perkuliahan selama 4 tahun bukanlah waktu yang singkat, suka dan duka perjalanan studi saya sampai pada tahap menyusun skripsi. Namun, doa, dukungan dan bimbingan dari segenap pihak yang selalu membangkitkan semangat saya dalam mengenyam pendidikan ini. Maka dari itu, dengan segala rasa hormat, cinta dan kerendahan hati saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak, terutama:

1. Kedua orang tua tercinta (Ayahanda Saryana dan Ibunda Aspita Samosir), terima kasih karena telah menjadi orang tua terbaik untuk saya, terima kasih atas kehadiran ayah dan mama sebagai orang tua dan sahabat yang selalu setia mendukung, mengarahkan dan mendoakan setiap langkah saya. Semoga Allah membalas semua peluh dan selalu dalam lindungan Allah SWT. Saya mencintai mama dan ayah karena Allah.
2. Bapak M. Fakhran Al Ramadhan, M.Hum., selaku ketua Program Studi Sastra Inggris. Terima kasih atas ilmu yang telah dibagikan kepada saya.
3. Dr. Nuryadi, selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih atas bimbingan dan waktunya untuk saya dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
4. Terima kasih kepada seluruh dosen Jurusan Sastra Inggris yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya, tanpa mengurangi rasa hormat atas ilmu yang telah diwariskan kepada saya selama melaksanakan bangku perkuliahan.
5. Terima kasih kepada tante tercinta, Tetty Jelita Samosir yang telah memberikan banyak dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan ini dengan baik dan lancar.
6. Terima kasih kepada teman-teman terdekat saya yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan bersemangat

7. Terima kasih kepada pihak manajemen SDIT Ibnu Abbas atas keringanan yang diberikan berupa waktu untuk saya selaku guru, agar dapat menempuh perkuliahan dengan baik.
8. Teman-teman seperjuangan Sastra Inggris Reguler C angkatan 2019. Terima kasih telah berjuang bersama selama di bangku perkuliahan ini.
9. Kepada pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, saya mengucapkan terima kasih.

Semoga kebaikan Allah balas menjadi amal sholeh dan dilipat gandakan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat khususnya bagi saya selaku penulis, dan umumnya bagi para pembacanya.

Cikarang Selatan, 31 Januari 2024

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized initial 'T' and 'A' that are connected. Below the initials, the name 'Tessa' is written in a smaller, cursive script.

Tessa Azzahra

Abstrak

Nama : Tessa Azzahra
NPM : 41182003190040
Program Studi : Sastra Inggris
Judul Skripsi : Analisis Metafora Konseptual Dalam Game Genshin Impact: Kajian Semantik

Penelitian ini membahas tentang metafora konseptual yang terdapat pada *voice over* 3 karakter yang dipilih dalam game Genshin Impact. Tujuan dari penelitian ini adalah mengklasifikasikan jenis metafora konseptual yang terdapat pada *voice over* karakter dan mendeskripsikan makna pada kalimat yang mengandung ungkapan metaforis. Menurut Lakoff dan Johnson, metafora konseptual dibagi menjadi 3 jenis, yaitu: metafora ontologis, metafora orientasional dan metafora struktural. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Sumber data diperoleh dari *voice over* karakter yang dipilih: Wanderer, Xiao dan Kaedehara Kazuha dalam game Genshin Impact. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode simak. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan metode padan. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukan sejumlah 29 data yang mengandung ungkapan metaforis dengan rincian: 11 metafora ontologis, 9 metafora struktural. Dan 9 metafora orientasional. semua ungkapan metaforis tersebut memiliki makna yang berbeda-beda.

Kata kunci: Metafora Konseptual, Semantik, Kualitatif

Abstract

Name : Tessa Azzahra

Student Number : 41182003190040

Study program : English Literature

Title : The analysis of Conceptual Metaphor in Genshin Impact: The Study of Semantic

This research discusses about conceptual metaphor from chosen 3 character voice overs in Genshin Impact. The aim of this research is to classify the type of conceptual metaphor from character voice over and to describe the meaning from the metaphorical expression. According to Lakoff and Johnson, conceptual metaphor divided to 3 types: ontological metaphor, orientational metaphor, structural metaphor. This research uses descriptive qualitative method. The source of the data obtained from the chosen character voice overs: Wanderer, Xiao, and Kaedehara Kazuha from Genshin Impact Game. The method used to collecting the data is simak method. The obtained data will be analyzed with padan method. The result of this research showed that 29 data contain metaphorical expression: 11 ontological metaphors, 9 structural metaphors, and 9 orientational. All the metaphorical expression has its different meaning.

Keywords: Conceptual Metaphor, Semantic, Descriptive Qualitative

Daftar Isi

Halaman Judul	ii
Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme	iii
Halaman Pernyataan Orisinilitas.....	iv
Halaman Pengesahan	v
KATA PENGANTAR.....	vi
Abstrak	ix
<i>Abstract</i>	x
Daftar Isi.....	xi
BAB 1	1
Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Kerangka Pemikiran	6
BAB 2	8
Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.2. Kerangka Teori.....	11
2.2.1. Semantik.....	11
2.2.3 Metafora Konseptual.....	14
2.2.4 Jenis-jenis Metafora Konseptual.....	15
2.2.4.1 Metafora Orientasional	16
2.2.4.2 Metafora Ontologis.....	17
2.2.4.3 Metafora struktural	18
BAB 3	21
Metodologi Penelitian	21
3.1. Pendekatan Penelitian.....	21

3.2.	Ruang Lingkup.....	22
3.3.	Metode Pengumpulan Data.....	22
3.4.	Metode Analisis Data	23
BAB 4.....		25
	Hasil dan Pembahasan.....	25
4.1	Deskripsi Data.....	25
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian.....	27
4.3	Pembahasan.....	32
4.3.1.	Metafora Orientasional	33
4.3.1	Metafora Ontologis	39
BAB 5		53
	Research Summary.....	56
	Bibliography	62
	LAMPIRAN: DATA VOICE OVER KARAKTER GENSIN IMPACT	64