

BAB 1

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam kebutuhan sehari-hari, manusia menggunakan bahasa sebagai alat yang digunakan untuk berkomunikasi antar sesamanya. Bahasa merupakan sistem tanda atau bunyi yang digunakan dan telah disepakati oleh kelompok masyarakat untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan juga menggambarkan identitas diri dalam suatu kelompok. Dengan bahasa, manusia dapat mengekspresikan diri, ide dan melakukan kerja sama dengan orang lain. Ini berarti tanpa bahasa manusia tak akan bisa menyampaikan informasi, pesan maupun makna.

Makna merupakan hal terpenting dalam berkomunikasi. Dalam ilmu linguistik, kajian yang membahas tentang makna adalah semantik. Ilmu linguistik terbagi dalam beberapa cabang, yaitu: fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik. Semantik merupakan cabang dari ilmu linguistik yang membahas tentang makna dari sebuah bahasa. Dalam semantik, terdapat bahasa figuratif seperti idiom, eufisme, kiasan ketaksaan dan metafora. Salah satu bentuk bahasa figuratif dalam semantik yang sering dikenal adalah metafora.

Metafora merupakan salah satu bahasa figuratif yang menarik untuk dikaji. Metafora yang memiliki makna non-literal atau berbeda dengan makna literalnya. Metafora digunakan untuk membandingkan dua hal yang memiliki persamaan.

Metafora digunakan sebagai kiasan untuk menyampaikan perasaan dan pemikiran untuk meyakinkan, memengaruhi pembaca atau pendengar sesuai dengan suasana dan situasi pengarang. Metafora merupakan hasil dari pengalaman tubuh yang melibatkan konseptualisasi suatu hal ke dalam hal lain. Singkatnya, metafora merupakan sebuah mekanisme yang melibatkan ranah sumber yang kemudian dipetakan dalam ranah sasaran sehingga keduanya dapat dipahami maknanya. Metafora dapat kita jumpai dalam karya sastra, seperti: novel, puisi, drama, dan lagu. Namun menurut Lakoff dan Johnson, metafora juga banyak ditemukan dalam keseharian ketika kita menggunakan bahasa, berpikir maupun bertindak. Salah satu contoh penggunaan metafora yang dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari adalah dalam *RPG video game*.

RPG video game adalah jenis *game* yang mana pemainnya menjalankan peran yang ditentukan dalam game untuk mengembangkan isi cerita. Pemain dapat berinteraksi dengan karakter lain dalam game untuk mendapatkan informasi dan menjalankan sebuah misi. Penelitian ini membahas tentang *voice over* karakter game populer Genshin Impact. Game yang dikembangkan oleh HoYoverse ini merupakan salah satu game yang bernuansa kasual ini telah memiliki 21 juta pengguna di awal pra-registrasi sebelum dirilis, kemudian meraih tambahan sekitar 17 juta pengguna pada minggu pertama game ini dirilis. Game ini masih mendapatkan pengembangan dan tambahan konten yang masih berlanjut sampai saat ini seperti pengembangan cerita inti, perluasan map baru, senjata, karakter dan *event* terbatas. Diketahui saat ini Genshin Impact telah memiliki

sekitar 63.265.014 pemain aktif pada bulan Oktober 2022 lalu (Hrvoje Milakovic, 2023).

Game Genshin Impact menjadi menarik untuk dibahas karena narasi di dalamnya seringkali menggunakan metafora untuk memperkuat pengalaman bermain. Elemen narasi dalam RPG *video game* berupa:

1. Dialog antar karakter game dalam bentuk tertulis atau rekaman suara.
2. Narasi tertulis dalam bentuk teks atau visual untuk mendeskripsikan latar belakang cerita, mendeskripsikan lingkungan dan peristiwa penting. Ini biasanya terdapat dalam buku petualangan, deskripsi biodata karakter, item yang didapatkan, pesan dan *cutscene*.
3. *Cutscene* atau adegan sinematik yang tidak dapat di control oleh pemain. Biasanya berisi peristiwa penting, pengembangan karakter dan kejadian dramatis dalam game setelah menjalankan *quest* atau misi.
4. *Quest* atau misi. Dalam RPG pemain memainkan suatu misi yang diberikan dan harus diselesaikan. Dan narasi akan berkembang seiring dengan kemajuan menyelesaikan misi tersebut.
5. Interaksi dengan NPC (*Non-Playable Character*) yang seringkali berperan dalam menyampaikan narasi. Pemain berinteraksi untuk mendapatkan informasi, mencari petunjuk atau mendengar cerita dari karakter tersebut.

6. *Voice over* atau rekaman suara yang digunakan untuk memberikan dialog tertentu dalam karakter dalam *game*.

Penelitian ini berfokus pada *voice over* karakter yang terletak pada opsi biodata karakter. *Voice over* ini diambil sebagai data untuk dianalisa ungkapan metaforisnya. Subjek penelitian ini merupakan *voice over* karakter yang terdapat pada game Genshin Impact dengan menggunakan kajian semantik untuk menentukan dan mendeskripsikan makna dari jenis metafora konseptual yang digagas oleh Lakoff dan Johnson dalam bukunya yang berjudul “*Metaphor We Live By*”. Teori ini ini membagi metafora menjadi tiga jenis, yaitu metafora orientasional, metafora struktural, dan metafora ontologis.

Berdasarkan uraian di atas, saya tertarik untuk menulis penelitian berjudul “Analisis Metafora Konseptual Dalam Game Genshin Impact: Kajian Semantik”. Dengan rumusan masalah: Apa saja jenis-jenis metafora konseptual pada *voice over* yang terdapat pada biodata karakter game Genshin Impact? Dan berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan makna dari metafora konseptual dalam *voice over* karakter Genshin Impact.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah saya paparkan di atas, maka saya merumuskan pertanyaan di bawah ini:

- 1) Apa saja jenis metafora konseptual yang terkandung dalam *voice over* karakter Genshin Impact?
- 2) Apa makna dari ungkapan metaforis yang terdapat pada *voice over* karakter Genshin Impact?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengklasifikasikan jenis metafora konseptual yang terkandung dalam *voice over* karakter Genshin Impact.
- 2) Untuk mendeskripsikan makna ungkapan metaforis yang terkandung dalam *voice over* karakter Genshin Impact.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan 2 manfaat: manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis berhubungan dengan pengembangan ilmu pengetahuan, dan manfaat praktis merupakan manfaat yang diberikan penelitian untuk umum. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, yaitu:

- 1) Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan penjelasan tambahan mengenai metafora konseptual.

b. Menambah pemahaman kepada calon peneliti dan pembaca mengenai metafora konseptual dalam bidang kajian semantik.

2) Manfaat Praktis

a. Untuk masyarakat, diharapkan penelitian ini dapat membantu untuk memahami makna ungkapan metaforis

b. Bagi mahasiswa, agar dapat dimanfaatkan untuk informasi tambahan, khususnya untuk program studi Sastra Inggris, Universitas Islam 45 Bekasi.

c. Bagi para peneliti, diharapkan untuk menjadi referensi untuk penelitian dengan topik serupa.

1.5. Kerangka Pemikiran

Pada *voice over* karakter Genhsin Impact yang saya amati, terdapat beberapa opsi pilihan suara tertentu yang memiliki ungkapan yang mengandung metafora didalamnya. Ungkapan yang mengandung metafora atau yang dikenal juga sebagai majas atau kiasan memiliki makna non-literal yang tidak sesuai dengan makna literalnya. Metafora digunakan oleh seorang penulis atau pengguna bahasa untuk menyampaikan sebuah pesan yang membuat pembaca mendapat efek tertentu yang cenderung lebih emosional.

Dalam memahami metafora, Lakoff dan Johnson dalam buku "*Metaphors We Live By* (2003) menyatakan, "*The essence of metaphor is understanding and experiencing one kind of another.*" Maksudnya, dasar metafora adalah sebuah

pemahaman dan pengalaman dari suatu hal yang dipetakan ke dalam suatu hal lain dengan menggunakan istilah lain. Singkatnya, dalam metafora terdiri dari dua ranah konseptual, yaitu: ranah sumber dan ranah sasaran. Ranah sasaran adalah ranah yang kita coba untuk pahami melalui ranah sumber. Kemudian Lakoff dan Johnson mengkategorikan metafora ke dalam tiga jenis, antara lain: metafora orientasional, metafora struktural, dan metafora ontologis.

Untuk menganalisis jenis dan mendeskripsikan makna bahasa metaforis dalam voice over karakter Genshin Impact, saya menggunakan pendekatan teori metafora konseptual yang digagaskan oleh George Lakoff and Mark Johnson (2003).