



**KALIMAT METAFORIS PADA TEKS NARASI
SEPERTI YANG KUTULIS “KRONIK PAHLAWAN
AMPHOREUS” DALAM *GAME* HONKAI: STAR RAIL
(Kajian Semantik)**

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 dalam Ilmu Sastra Indonesia

Oleh:

Alena Salma Inaya
NIM 13010122130075

**PROGRAM STUDI SASTRA INDONESIA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Kalimat Metaforis pada Teks Narasi *Seperti yang Kutulis* ‘Kronik Pahlawan Amphoreus’ dalam *Game* Honkai: Star Rail: Kajian Semantik” disusun tanpa adanya unsur plagiasi atau mengambil dari publikasi lain, kecuali yang telah disebutkan dalam rujukan yang berupa kutipan atau penggunaan materi tertentu. Semua telah dikutip sesuai dengan pedoman karya tulis ilmiah yang berlaku. Penulis bertanggung jawab penuh atas skripsi ini dalam kebenaran data yang digunakan dalam penelitian.

Yang menyatakan,



Alena Salma Inaya

NIM 13010122130075

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

True beauty in a woman is reflected in her soul.

(Audrey Hepburn)

Persembahan

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua penulis (Ibu Uun Unarsih dan Bapak Deni Ardian) serta saudara kandung penulis (Aa Kian, Citha, Bena) yang senantiasa hadir dan memberikan doa, kasih sayang, dan semangat.
2. Semua keluarga dan teman yang selalu memberikan dukungan dan doa.

HALAMAN PERSETUJUAN

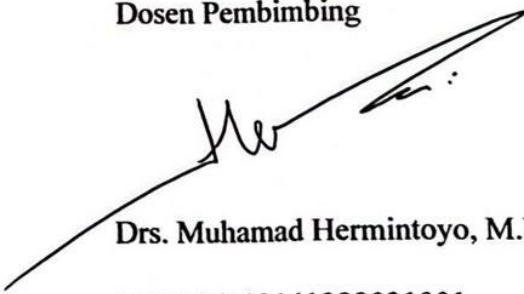
Skripsi berjudul “Kalimat Metaforis pada Teks Narasi *Seperti yang Kutulis* ‘Kronik Pahlawan Amphoreus’ dalam *Game Honkai: Star Rail*: Kajian Semantik” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi pada:

hari : Senin

tanggal : 13 April 2026

Disetujui

Dosen Pembimbing



Drs. Muhamad Hermintoyo, M.Pd.

NIP 196103141988031001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Kalimat Metaforis pada Teks Narasi *Seperti yang Kutulis* ‘Kronik Pahlawan Amphoreus’ dalam *Game* Honkai: Star Rail: Kajian Semantik” yang ditulis oleh Alena Salma Inaya NIM 13010122130075 telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

Pada tanggal:

Ketua

Drs. Mujid Farihul Amin, M.Pd.

NIP 196902181994031001



: _____

Anggota I

Dra. Sri Puji Astuti, M.Pd.

NIP 196701161992032002



: _____

Anggota II

Drs. Muhamad Hermintoyo, M.Pd.

NIP 196103141988031001



: _____

Dekan Fakultas Ilmu Budaya



Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum.

NIP 197211191998021002

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kalimat Metaforis pada Teks Narasi *Seperti yang Kutulis* ‘Kronik Pahlawan Amphoreus’ dalam *Game Honkai: Star Rail*: Kajian Semantik”.

Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang turut membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, yakni:

1. Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro;
2. Dr. Sukarjo Waluyo, S.S., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro;
3. Drs. Muhamad Hermintoyo, M.Pd., selaku dosen pembimbing penulis yang banyak memberikan kritik, saran, dan arahan selama proses penulisan skripsi;
4. Orang tua penulis, Bapak Deni Ardian dan Ibu Uun Unarsih. Terima kasih untuk semua pengorbanan, kasih sayang, doa, kepercayaan, nasihat, dan kesabaran yang tidak terhingga sehingga mengantarkan penulis sampai ke titik ini;
5. Saudara penulis, Aa Kian yang senantiasa memberikan dukungan, perhatian, juga kasih sayang. Duo Citha-Bena yang kehadirannya selalu membuat penulis merasakan kehangatan. Nenek penulis, Nie, dan semua

keluarga besar yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan yang tak ternilai harganya;

6. Tazka Alreisyia Namyra, sahabat penulis yang selalu menemani dan memotivasi selama proses perjalanan penulis menyusun skripsi. Terima kasih telah senantiasa berbagi suka-duka, mendengarkan keluh kesah, serta mengenalkan penulis pada banyak hal yang menyenangkan sebagai distraksi ketika skripsi sedang tidak menyenangkan.
7. The Sigawe Family: Cici, Adira, Cirla, Alyafa, Tata, Yunda, Firoh, dan Fatiya yang telah hadir sejak tahun pertama kuliah. Kehadiran kalian sangat berarti, terima kasih karena telah mengajarkan penulis banyak hal tentang pertemanan.
8. Desfia Rizka Suhafi yang selalu menyemangati dan menemani di Semarang, serta memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi.
9. Semua teman yang senantiasa memberikan dukungan dan kekuatan kepada penulis selama masa perkuliahan sampai ke titik ini: Anastasia, Jessica, Arnelita, Lavenia, Tinuk, Riska, Nida, Amanda, Aley, Ola, dan lain-lain. Terima kasih atas semua memori yang indah dan tak terlupakan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Namun, besar harapan penulis untuk karya ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Semarang, 8 April 2026

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Semantik	14
2.2.2 Makna Stilistika	15
2.2.3 Gaya Bahasa	16
2.2.4 Diksi	20
2.2.5 Kalimat Metaforis	20
2.2.6 Simbol	21
2.2.7 <i>Game Honkai: Star Rail dan Teks Narasi Seperti yang Kutulis</i> “Kronik Pahlawan Amphoreus”	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Data dan Sumber Data	25
3.3 Metode dan Teknik Pengumpulan Data	25
3.4 Metode dan Teknik Analisis Data	26
3.5 Metode Penyajian Hasil Analisis Data	27

BAB IV ANALISIS JENIS-JENIS KALIMAT METAFORIS DAN JENIS SIMBOLNYA.....	28
4.1 Pengantar.....	28
4.2 Jenis-jenis Kalimat Metaforis dan Jenis Simbolnya.....	28
4.2.1 Kalimat Metaforis Bergaya Bahasa Perbandingan	29
4.2.1.1 Simile	29
4.2.1.2 Metafora	33
4.2.1.3 Paradoks	37
4.2.1.4 Hiperbola	43
4.2.2 Kalimat Metaforis Bergaya Bahasa Pemanusiaan	44
4.2.2.1 Personifikasi pada Unsur Alam.....	44
4.2.2.2 Personifikasi pada Unsur Benda	50
4.2.2.3 Personifikasi pada Unsur Abstrak.....	52
4.2.3 Kalimat Metaforis Bergaya Bahasa Penggantian	56
4.2.3.1 Sinekdoke Pars Pro Toto	56
4.2.3.2 Sinekdoke Totem To Parte.....	60
4.2.3.3 Metonimia.....	63
4.2.4 Kalimat Metaforis Bergaya Bahasa Campuran	65
4.2.4.1 Simile- Personifikasi	65
4.2.4.2 Simile-Hiperbola.....	68
4.2.4.3 Metonimia-Personifikasi	70
4.2.4.4 Metafora-Personifikasi	71
BAB V PENUTUP.....	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Informasi <i>Game</i> Honkai: Star Rail	80
Lampiran 2 Biodata Penulis	82
Lampiran 3 Lembar Bimbingan dan Konsultasi Skripsi.....	83
Lampiran 4 Matrik Bimbingan dan Konsultasi Skripsi	85