

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad ke-21 ini, manusia hidup berdampingan dengan teknologi yang terus berkembang pesat. Salah satu perkembangan teknologi yang banyak digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari adalah perangkat elektronik, seperti *smartphone*, laptop, atau komputer. Perangkat elektronik itulah yang sering digunakan untuk bermedia sosial, mengakses informasi, dan melakukan suatu pekerjaan. Tidak hanya itu, perangkat elektronik juga sering digunakan sebagai sarana hiburan seperti menonton film, membaca novel digital, hingga bermain *game*.

Dalam perkembangannya, *game* tidak lagi sebatas melawan musuh hingga pemain menang atau kalah. *Game* memiliki berbagai jenis, salah satunya yaitu *Role-Playing Game* (RPG). RPG adalah permainan bermain peran di mana pemain akan memainkan peran sebagai karakter dan mengendalikan tindakan juga keputusan karakter tersebut (Heizar, 2024). Di dalam RPG, pemain mengambil peran karakter fiksi dan berpetualang dalam dunia fiksi. Nantinya pemain bebas menentukan tindakan dan pilihan karakter, yang akan memengaruhi jalan cerita dan interaksi dengan dunia *game*. Permainan ini umumnya menyediakan cerita yang harus diselesaikan melalui tugas-tugas atau misi. Salah satu RPG yang sedang populer belakangan ini adalah Honkai: Star Rail, sebuah permainan yang dikembangkan oleh perusahaan dari China bernama miHoYo. Dalam permainan ini,

pemain berperan sebagai *Trailblazer* yang akan mengelilingi berbagai planet bersama dengan kru *The Astral Express*. Di planet-planet itu, pemain akan dihadapkan dengan misi-misi agar dapat mengetahui cerita yang akan terjadi setelahnya. Dalam misi-misi tersebut, tokoh-tokoh akan saling berinteraksi dan berdialog. Dialog atau percakapan dalam *game* Honkai: Star Rail secara orisinal berbahasa Mandarin, sebelum akhirnya dilakukan pergantian bahasa ke berbagai bahasa lain, salah satunya bahasa Indonesia. Selain dialog, seluruh fitur dan takarir dalam *game* juga telah dialihbahasakan ke dalam bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memfasilitasi pemain di Indonesia dalam memahami alur cerita serta keseluruhan elemen *game*.

Planet Amphoreus adalah salah satu planet yang dikunjungi oleh pemain dan *The Astral Express*. Selama keberjalanan cerita di Amphoreus, *game* menyediakan sebuah sistem permainan bernama *As I've Written* (Seperti yang Kutulis) yang mencatat cerita Para Pewaris Chrysos (*Chrysos Heirs*) atau disebut juga “Kronik Pahlawan Amphoreus.” Ada tiga belas bab secara total dalam “Kronik Pahlawan Amphoreus” masing-masing terkait dengan Pewaris Chrysos tertentu dan setiap babnya memiliki lima bagian secara keseluruhan. Kisah para pahlawan ini diceritakan seperti dongeng sehingga memuat banyak gaya bahasa yang memperindah kalimat dalam narasi.

Gaya bahasa adalah bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan jalan memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda atau hal lain yang lebih umum. Secara singkat penggunaan gaya bahasa tertentu dapat mengubah serta menimbulkan konotasi tertentu (Dale dkk.

dalam Tarigan, 2013:4). Menurut Keraf (1984:113) gaya bahasa merupakan cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis (pemakai bahasa). Gaya bahasa merupakan salah satu fokus kajian dalam semantik. Kata semantik sendiri disepakati sebagai istilah yang digunakan untuk bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya (Chaer, 2009:2). Dengan kata lain, semantik adalah bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna dalam bahasa.

“Studi semantik telah menjadi sebuah studi yang tidak dapat dipisahkan dari studi linguistik lainnya. Hal ini karena orang mulai menyadari bahwa kegiatan berbahasa sesungguhnya adalah kegiatan mengekspresikan lambang-lambang bahasa tersebut untuk menyampaikan makna-makna yang ada pada lambang tersebut, kepada lawan bicaranya (dalam komunikasi lisan) atau pembacanya (dalam komunikasi tulis)” (Chaer, 2009:2).

Oleh karena itu, kajian semantik banyak dilakukan terhadap fenomena-fenomena bahasa yang terjadi secara nyata maupun yang tercipta dalam dunia fiksi. Sesuai dengan penjelasan Chaer (2009:4-5), hal itu disebabkan oleh bahasa yang bersifat unik dan mempunyai hubungan yang sangat erat dengan budaya masyarakat pemakainya. Alterbernd dalam Sayuti (1985:75) membagi kelompok gaya bahasa berdasarkan ketaklangsungan ekspresi menjadi tiga yaitu: (1) kelompok perbandingan yang terdiri atas beberapa gaya bahasa seperti simile, metafora dan lain-lain, (2) kelompok pemanusiaan atau personifikasi, dan (3) kelompok penggantian yang terdiri atas gaya bahasa sinekdoke dan metonimia. Gaya bahasa berupa kalimat metaforis dalam teks narasi *Seperti yang Kutulis*

“Kronik Pahlawan Amphoreus” dalam *game* Honkai: Star Rail sangat beragam sehingga analisis semantik tentang majas/gaya bahasa sangat tepat digunakan.

Meskipun kajian semantik tentang gaya bahasa telah dilakukan sebelumnya, penelitian mengenai kalimat metaforis yang digunakan pada teks takarir bahasa Indonesia dalam *game* Honkai: Star Rail belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan menganalisis teks narasi *Seperti yang Kutulis* “Kronik Pahlawan Amphoreus” dalam *game* Honkai: Star Rail. Teks narasi tersebut dipilih karena isinya memuat tentang kisah para Pahlawan Amphoreus, salah satu kisah utama dalam *game* Honkai: Star Rail sehingga penting untuk dipahami bahasanya. Teks narasi *Seperti yang Kutulis* “Kronik Pahlawan Amphoreus” mengandung banyak gaya bahasa dengan kalimat metaforis sebagai berikut:

Data (1)

Konteks: Tribbie, Trianne, dan Trinnon merasa familiar dengan musik yang dimainkan seorang orang tua. Musik itu berasal dari kampung halaman mereka, Kota Janusopolis – yang telah hancur karena serangan Gelombang Hitam, serangan yang menyerang seluruh penjuru Amphoreus. Kini, satu-satunya kota yang tersisa adalah Kota Okhema yang dilindungi oleh Tribbie, Trianne, dan Trinnon serta para Pahlawan Chrysos lainnya. Musik yang dimainkan itu mengingatkan mereka akan kampung halaman yang telah hancur dan nasib Amphoreus ke depannya. Oleh karena itu, mereka berdoa agar mereka berhasil menyelamatkan Amphoreus supaya mereka dapat hidup dengan damai.

Teks:

Seiring musik dari kampung halamannya dimainkan, anak-anak yang tersenyum berkumpul di sekitar orang tua itu. *Mereka berdoa agar angin fajar dan senja, dapat meniup semua cerita kesedihan* (Bab 1: 1-1 & 1-2).

Pada teks data (1) terdapat kalimat *mereka berdoa agar angin fajar dan senja, dapat meniup semua cerita kesedihan* yang merupakan kalimat metaforis personifikasi. Tarigan (2013:17) mengemukakan bahwa “personifikasi atau

penginsanan adalah jenis majas yang melekatkan sifat-sifat insani kepada benda yang tidak bernyawa dan ide yang abstrak.” Secara sederhana, personifikasi dapat disimpulkan sebagai gaya bahasa yang digunakan ketika benda mati memiliki sifat seperti manusia. Secara denotatif, diksi *angin fajar dan senja* berarti angin di waktu fajar (sebelum matahari terbit) dan senja (setelah matahari terbenam). Secara konotatif, *angin fajar dan senja* menggambarkan awal dan akhir kehidupan. *Meniup* adalah tindakan fisik manusia yakni mengembuskan udara dari mulut. Melalui ungkapan metaforis tersebut, *angin fajar dan senja* dibayangkan memiliki kemampuan meniup semua cerita kesedihan dengan doa dari Tribbie, Trianne, dan Trinnon yang disebutkan pada kalimat sebelumnya. Dalam hal ini, *angin fajar* merupakan angin yang memberikan semangat kehidupan, sedangkan *angin senja* adalah angin yang ‘mengakhiri’ atau ‘pertanda akhir dari kehidupan’. Kalimat ini dapat dimaknai sebagai doa ketiga anak yang menginginkan agar kesedihan atau peristiwa yang menyedihkan di kota tersebut hilang ketika waktu fajar dan senja tiba. Selain itu, kalimat ini juga dapat dimaknai sebagai keinginan mereka untuk awal yang baru tanpa diiringi oleh kesedihan. Diksi *angin, fajar, dan senja* merupakan *natural symbol* karena menggunakan simbol-simbol alam. Diksi ini berubah menjadi *private symbol* karena menghasilkan kata-kata baru sebagai bentuk kreativitas penulis.

Dari penjabaran tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian kalimat metaforis pada teks narasi *Seperti yang Kutulis* “Kronik Pahlawan Amphoreus” dalam *game* Honkai: Star Rail penting dan memiliki daya tarik untuk diteliti terutama dari segi kebahasaan. Penelitian teks narasi tersebut dapat memperluas

wawasan mengenai gaya bahasa yang digunakan pada medium narasi digital yang belum pernah dikaji sebelumnya yakni pada *game* Honkai: Star Rail.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang dikaji adalah:

- 1) Apa saja jenis-jenis kalimat metaforis yang terdapat pada teks narasi *Seperti yang Kutulis* “Kronik Pahlawan Amphoreus” dalam *game* Honkai: Star Rail?
- 2) Apa saja jenis-jenis simbol yang membentuk kalimat metaforis pada teks narasi *Seperti yang Kutulis* “Kronik Pahlawan Amphoreus” dalam *game* Honkai: Star Rail?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Menganalisis jenis-jenis kalimat metaforis yang terdapat pada teks narasi *Seperti yang Kutulis* “Kronik Pahlawan Amphoreus” dalam *game* Honkai: Star Rail.
- 2) Mengidentifikasi jenis-jenis simbol kalimat metaforis teks narasi *Seperti yang Kutulis* “Kronik Pahlawan Amphoreus” dalam *game* Honkai: Star Rail.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Manfaat penelitian terdiri atas manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu semantik, yaitu mengenai penggunaan gaya bahasa pada medium narasi digital yaitu *game*.

2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan atau tujuan bagi penelitian-penelitian dalam bidang semantik selanjutnya, terutama penelitian mengenai gaya bahasa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah kalimat metaforis pada teks narasi *Seperti yang Kutulis* “Kronik Pahlawan Amphoreus” dalam *video game* Honkai: Star Rail. Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis dan mengklasifikasi jenis-jenis gaya bahasa serta proses pembentukan kalimat metaforis pada teks narasi tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah proses pengerjaan penelitian, diperlukan adanya rumusan sistematika penulisan. Dalam penelitian ini, sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Bab ini berisi gambaran umum penelitian yang dilakukan. Bab ini terdiri atas enam subbab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori. Bab ini berisi tinjauan pustaka dari penelitian terdahulu serta landasan teori yang digunakan dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini berisi jenis penelitian, objek penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyajian hasil analisis data.

Bab IV Analisis Jenis-Jenis Kalimat Metaforis dan Proses Pembentukannya. Bab ini berisi pemaparan hasil analisis jenis gaya bahasa dan proses pembentukan kalimat metaforis pada teks narasi dalam *game* Honkai: Star Rail kisah Amphoreus.

Bab V Penutup. Bab ini berisi simpulan hasil analisis data atas rumusan masalah yang disampaikan dan saran.