

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai kalimat bermetaforis atau kalimat yang memuat gaya bahasa telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Penulis menggunakan beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai referensi dalam menyusun penelitian ini. Berikut penelitian-penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini.

Pertama, artikel yang berjudul “Analisis Gaya Bahasa pada Puisi ‘Dalam Diriku’ Karya Sapardi Djoko Damono” oleh Angesti dkk. (2021). Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi penggunaan gaya bahasa dalam puisi berjudul “Dalam Diriku” karya Sapardi Djoko Damono. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Pembacaan hermeneutik digunakan untuk mendapatkan makna yang terkandung dalam karya sastra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa puisi “Dalam Diriku” karya Sapardi Djoko Damono menggunakan beberapa gaya bahasa, di antaranya: metafora, personifikasi, paradoks, repetisi, dan hiperbola.

Kemudian, artikel lain yang relevan yaitu artikel berjudul “Gaya Bahasa Perbandingan dalam Novel *Entrok* Karya Okky Madasari” oleh Sari dkk. (2021). Artikel tersebut membahas penggunaan gaya bahasa dalam novel *Entrok* karya Okky Madasari. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Data dikumpulkan dengan cara membaca dan memahami novel *Entrok* karya Okky Madasari secara keseluruhan. Kemudian, menandai teks yang

mengandung gaya bahasa perbandingan. Langkah selanjutnya yaitu menginventarisasikan data yang telah ditemukan sesuai dengan kategori gaya bahasa perbandingan. Terakhir, mengklasifikasikan data yang mengandung gaya bahasa perbandingan. Hasil penelitian menunjukkan penemuan gaya bahasa perbandingan dalam novel *Entrok* karya Okky Madasari adalah gaya bahasa perumpamaan, gaya bahasa personifikasi, gaya bahasa alegori, dan gaya bahasa pleonasme.

Selanjutnya artikel berjudul “Gaya Bahasa Perbandingan pada Novel *Jalan Pasti Berujung* Karya Benyaris Adonia Pardosi” oleh Halawa (2021) juga memiliki relevansi dengan penelitian ini. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan gaya bahasa perbandingan yang terdapat dalam novel *Jalan Pasti Berujung* karya Benyaris Adonia Pardosi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya bahasa perbandingan yang ditemukan mencakup gaya bahasa personifikasi, simile, metafora, dan alegori. Gaya bahasa yang mendominasi adalah gaya bahasa simile.

Penelitian tentang gaya bahasa lainnya juga ditemukan pada artikel berjudul “Gaya Bahasa Majalah *National Geographic Indonesia* Edisi Juli-Desember 2018” oleh Khoirina (2021). Artikel tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi jenis gaya bahasa dan makna gaya bahasa pada majalah *National Geographic Indonesia* edisi Juli sampai Desember 2018. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Data penelitian diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data baca dan catat. Lalu, teknik analisis data terdiri atas tiga tahapan, yaitu reduksi

data, penyajian data dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan penemuan berbagai jenis gaya bahasa yang terdiri atas gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa pertautan, gaya bahasa pertentangan, dan gaya bahasa perulangan. Gaya bahasa yang paling banyak digunakan adalah gaya bahasa perbandingan yang berjenis metafora.

Lalu, artikel berjudul “Gaya Bahasa Metafora dalam Pemberitaan Pandemi Covid-19” oleh Aprilia dkk. (2022). Artikel tersebut membahas fenomena pandemi Covid-19 yang menyebabkan munculnya beberapa kata yang jarang digunakan. Penelitian bersifat deskriptif-kualitatif dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi dilakukan dengan menyimak informasi tentang pandemi Covid-19 pada portal berita dan melakukan perekaman pada bagian yang mengandung gaya bahasa metafora. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat gaya bahasa metafora pada pemberitaan pandemi Covid-19 di Kompas.com dan Suara.com.

Selain itu, artikel oleh Priyanti dkk. (2023) dengan judul “Analisis Majas Persamaan, Metafora, dan Personifikasi Novel *Jantera Bianglala* Karya Ahmad Tohari” juga memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian tersebut bersifat kualitatif, data diteliti dan dianalisis secara sistematis. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif dan konparatif, yakni mendeskripsikan data secara apa adanya sesuai yang diperoleh dari penelitian. Hasil penelitian tersebut menunjukkan penemuan majas persamaan/simile/asosiasi, metafora, dan personifikasi dalam novel *Jantera Bianglala*. Sebuah kalimat dalam novel tersebut memuat satu sampai lima majas yang sama hingga berbeda. Majas yang paling banyak ditemukan pada

novel tersebut adalah majas personifikasi. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian oleh Priyanti dkk. (2023) yaitu sama-sama menggunakan objek formal gaya bahasa, meskipun penelitian ini memiliki cakupan yang lebih luas. Lalu, perbedaan lainnya terletak pada objek material di mana penelitian sebelumnya menggunakan novel sedangkan penelitian ini menggunakan teks narasi dalam *game*.

Artikel berjudul “Gaya Bahasa Sindiran pada Media Sosial” oleh Budi dkk. (2023) juga relevan dengan penelitian ini karena sama-sama menggunakan objek media digital. Artikel ini membahas bentuk gaya bahasa sindiran pada media sosial meliputi *platform* Instagram, Twitter, Facebook, dan TikTok. Ditemukan empat bentuk gaya bahasa sindiran dalam penelitian ini, yaitu gaya bahasa ironi, sarkasme, sinisme, dan satire. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, yakni mendeskripsikan data yang menggunakan gaya bahasa sindiran dalam media sosial. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak-catat. Lalu, teknik analisis data terdiri atas reduksi data, *display* data, dan penarikan simpulan,

Selanjutnya, artikel berjudul “Analisis Majas dalam Lirik Lagu *Untuk Kita Renungkan* Karya Ebiet G. Ade” oleh Natalia dkk. (2024). Artikel tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi majas dalam lagu “Untuk Kita Renungkan” karya Ebiet G. Ade dan menemukan makna tersirat yang terkandung di dalamnya. Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan hermeneutik. Teknik simak catat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang dalam hal ini adalah lirik lagu “Untuk Kita Renungkan.” Lalu, data dianalisis dengan teknik

analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam lagu “Untuk Kita Renungkan” terdapat majas disfemisme, sinestesia, simbolik, repetisi, metafora, personifikasi, pleonase, oksimoron, dan apostrof.

Kemudian, penelitian lain yang relevan adalah artikel berjudul “Jenis, Fungsi, dan Makna Metafora dalam Bait-bait Lirik Lagu .Feast dalam Album *Abdi Lara Insani*” oleh Hanif (2025). Artikel ini menggunakan teori jenis-jenis metafora Ullman dan teori fungsi dan makna metafora Leech. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan jenis, fungsi, dan makna metafora pada lirik lagu dalam album *Abdi Lara Insani* karya .Feast. Data dikumpulkan menggunakan teknik simak dan catat, lalu dianalisis dengan metode padan referensial dan padan pragmatis. Hasil penelitian menunjukkan penemuan metafora antropomorfis, sinestetik, pengabstrakan, dan binatang. Sedangkan, fungsi metafora yang ditemukan meliputi fungsi informatif, pragmatik, dan ekspresif. Lalu, makna metafora yang ditemukan mencakup makna stilistik, konotatif, afektif, reflektif, dan kolokatif.

Terakhir, artikel oleh De Ancieta dkk. (2025) dengan judul “Analisis Majas Hiperbola yang Terkandung dalam Puisi yang Bertema tentang Cinta Karya Sapardi Djoko Damono”. Penelitian bersifat deskriptif dan bertujuan untuk menganalisis majas-majas hiperbola yang terkandung dalam puisi Sapardi Djoko Damono bertemakan ‘cinta’. Metode baca catatan studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada puisi berjudul “Tentu Kau Boleh” karya Sapardi Djoko Damono terdapat banyak kutipan yang merupakan majas hiperbola.

Persamaan penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama membahas tentang gaya bahasa/majas hingga metafora. Penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengidentifikasi gaya bahasa berdasarkan kelompok ketaklangsungan ekspresi, yang terdiri atas (1) kelompok perbandingan, (2) kelompok personifikasi, dan (3) kelompok penggantian. Penelitian yang terdekat dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu artikel oleh Angesti dkk. (2021), Sari dkk. (2021), dan Priyanti dkk. (2023). Namun, cakupan pada penelitian yang peneliti lakukan berbeda dan lebih luas. Selain itu, terdapat pembeda utama pada penelitian yang dilakukan peneliti. Objek material penelitian ini adalah teks narasi dalam *game* Honkai: Star Rail yang belum pernah dikaji sebelumnya. Secara spesifik, penelitian ini berfokus pada teks narasi yang berjudul *Seperti yang Kutulis* “Kronik Pahlawan Amphoreus” yang tergolong baru karena dirilis pada tahun 2025. Selain itu, penelitian yang menggunakan teks dalam *game* masih cukup terbatas sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan.

2.2 Landasan Teori

Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dalam semantik. Berikut dijabarkan teori dalam semantik yang digunakan dalam penelitian ini.

2.2.1 Semantik

Kata *semantik* dalam bahasa Indonesia (Inggris: *semantics*) berasal dari kata *sema* yang merupakan bahasa Yunani yang berarti ‘tanda’ atau ‘lambang’ (Chaer, 2009:2). Pateda (2010:3) menjelaskan bahwa istilah ini baru muncul dan diperkenalkan oleh organisasi filologi Amerika (*American Philological Association*) pada tahun 1894 dengan judul *Reflected Meaning a Point in*

Semantics. Semantik menurut Chaer (2009:2) adalah istilah yang digunakan dalam bidang linguistik sebagai studi yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya. Kemudian, dalam Ensiklopedia Britanika (*Encyclopaedia Britanica*) dalam Pateda (2010:7) semantik diartikan sebagai “*studi tentang hubungan antara suatu pembeda linguistik dengan hubungan proses mental atau simbol dalam aktivitas bicara.*” Dengan kata lain, semantik adalah bidang studi dalam ilmu linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam bahasa. Lehrer dalam Pateda (2010:6) mendefinisikan semantik sebagai studi tentang makna yang sangat luas bidang kajiannya karena turut membahas aspek-aspek struktur dan fungsi bahasa yang dapat dikaitkan dengan psikologi, filsafat, antropologi, dan sosiologi. Semantik juga dapat mencakup berbagai interdisiplin bidang ilmu, akan tetapi hanya berkisar pada hubungan ilmu makna itu sendiri. Objek semantik adalah makna dan makna dapat diteliti melalui struktur dalam pemahaman tataran bahasa (fonologi, morfologi, dan sintaksis). Makna juga dapat dianalisis melalui fungsi, dalam pemahaman fungsi hubungan antarunsur. Dengan demikian dikenal adanya makna leksikal dan makna gramatikal, ada pula makna kata, frasa, klausa, kalimat dan wacana sehingga ruang lingkup semantik dapat mencakup semua tataran bahasa, fonologi, morfologi, sintaksis, dan wacana, bahkan teks (Achmad H.P. dan Alek Abdullah, 2013:89). Semantik dalam interdisipliner bisa berupa makna metafora dalam stilistika.

2.2.2 *Makna Stilistika*

Menurut Chaer (2012:286) makna adalah suatu pengertian atau konsep yang dimiliki atau terdapat pada sebuah tanda linguistik. Dalam KBBI, makna berarti

maksud pembicara atau penulis; pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan. Oleh karena itu, makna berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan dari pengirim kepada penerimanya. Ketika ada makna yang timbul akibat penggunaan bahasa maka disebut makna stilistika. Makna stilistika berkaitan dengan penggunaan bahasa yang menimbulkan efek tertentu, terutama kepada pembaca. Oleh karena itu, makna stilistika lebih terasa di dalam karya sastra. Sebuah karya sastra akan dengan mudah mendapat tempat tersendiri dalam diri seseorang karena kata-kata yang digunakan mengandung makna stilistika. Ada efek yang ditimbulkan dari pemakaian diksi dan gabungannya yang lebih banyak berhubungan dengan emosi atau perasaan (Pateda, 2010:127).

Makna stilistika akan lebih banyak digunakan melalui penggunaan gaya bahasa. Pada umumnya, kata yang digunakan oleh para sastrawan atau penulis adalah kata-kata yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penempatannya diatur sedemikian rupa sehingga terasa berbeda dan membuat pembaca tertarik untuk membaca hasil karya sastra tersebut.

2.2.3 *Gaya Bahasa*

Gaya bahasa yang masyarakat kenal hingga saat ini memiliki sejarahnya tersendiri.

Keraf (1984:112) mengemukakan awal mula gaya bahasa seperti berikut:

“Gaya atau khususnya gaya bahasa dikenal dalam retorika dikenal dengan istilah *style*. Kata *style* diturunkan dari kata Latin *stilus*, yaitu semacam alat untuk menulis pada lempengan lilin. Keahlian menggunakan alat ini akan memengaruhi jelas tidaknya tulisan pada lempengan tadi. Kelak pada waktu penekanan dititikberatkan pada keahlian untuk menulis indah, maka *style* lalu berubah menjadi kemampuan dan keahlian untuk menulis atau menggunakan kata-kata secara indah.”

Dari perkembangan tersebut, gaya bahasa atau *style* menjadi bagian dari diksi atau pilihan kata yang mempersoalkan cocok tidaknya pemakaian kata, frasa atau klausa tertentu dalam situasi tertentu (Keraf, 1984:112). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa mempunyai cakupan yang luas dan penggunaannya memiliki fungsi dalam situasi tertentu. Menurut Dale dalam Tarigan (2013:4), gaya bahasa adalah bahasa indah yang penggunaannya bertujuan untuk meningkatkan efek dengan memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda atau hal lainnya. Oleh karena itu, penggunaan gaya bahasa tertentu dapat mengubah serta menimbulkan konotasi tertentu.

Alterbernd dalam Sayuti (1985:75) mengkategorikan gaya bahasa berdasarkan ketaklangsungan ekspresi menjadi tiga kelompok yaitu: (1) gaya bahasa perbandingan, (2) gaya bahasa pemanusiaan, dan (3) gaya bahasa penggantian.

2.2.3.1 Gaya Bahasa Perbandingan

Kelompok gaya bahasa perbandingan adalah bentuk perbandingan dua hal atau wujud yang hakikatnya berkaitan. Ciri kelompok gaya bahasa ini ditandai dengan penanda kata seperti, bagaikan, bak, laksana, dan lain-lain secara eksplisit maupun secara implisit (Hermintoyo, 2017:76).

1) Perumpamaan/Simile

Kata *simile* berasal dari bahasa Latin yang berarti ‘seperti’. Simile atau perumpamaan adalah gaya bahasa yang membandingkan dua hal yang pada hakikatnya berbeda dan sengaja dianggap sama. Perbandingan itu secara

eksplisit terlihat melalui penggunaan kata *seperti, ibarat, bak, sebagai, umpama, laksana, penaka, serupa*, dan lain-lain (Tarigan, 2013:9).

2) Metafora

Metafora adalah jenis gaya bahasa perbandingan yang membuat perbandingan antara dua hal atau benda untuk menciptakan sebuah kesan mental yang hidup walaupun tidak dinyatakan secara eksplisit dengan penggunaan kata-kata *seperti, ibarat, bak, sebagai, umpama, laksana, penaka, serupa* seperti pada perumpamaan (Dale et al. dalam Tarigan 2013:15).

3) Paradoks

Paradoks merupakan jenis gaya bahasa yang mengandung pertentangan nyata dengan fakta-fakta yang ada. Gaya bahasa ini juga berarti semua hal yang menarik perhatian karena kebenaran yang diungkapkan (Keraf, 1984:136).

4) Hiperbola

Hiperbola adalah jenis gaya bahasa yang mengandung suatu pernyataan yang berlebihan atau membesar-besarkan suatu hal (Keraf, 1984:135).

Dalam gaya bahasa perbandingan, ada yang dinamakan pembanding, pebanding (yang dibandingkan), kata perangkai, dan motif yang digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis gaya bahasa tersebut (Luxemburg dkk., 1989:65). Kata perangkai biasanya ditemukan secara eksplisit pada gaya bahasa simile. Misalnya dalam kalimat “pemuda itu lambat seperti siput” keempat istilah ditemukan. *Pemuda itu* sebagai pebanding, *siput* sebagai pembanding, *seperti* kata perangkai, dan *lambat* merupakan motif. Luxemburg dkk. (1989:65) mengemukakan bahwa motif dapat tidak disebut sehingga harus disimpulkan

sendiri agar perumpamaan itu memperoleh isian makna. Oleh karena itu, motif dapat juga dikatakan sebagai makna yang terdapat pada gaya bahasa perbandingan.

2.2.3.2 Gaya Bahasa Pemanusiaan

Personifikasi berasal dari kata dalam bahasa Latin yakni *persona* (orang, pelaku, aktor, atau topeng yang dipakai dalam drama) + *fic* (membuat). Gaya bahasa ini digunakan untuk memberikan ciri-ciri kualitas pribadi manusia kepada benda-benda tak bernyawa ataupun kepada gagasan-gagasan (Dale et al. dalam Tarigan 2013:17).

2.2.3.3 Gaya Bahasa Penggantian

Kelompok gaya bahasa penggantian ditandai pada unsur pembentuknya menggantikan sesuatu atau menggantikan sebagian. Kelompok ini terdiri atas dua gaya bahasa yaitu sinekdoke dan metonimia.

1) Sinekdoke

Kata *sinekdoke* berasal dari kata dalam bahasa Yunani *synekdechethai* yang berarti menyediakan atau memberikan sesuatu kepada apa yang baru disebutkan. Dengan demikian, sinekdoke adalah majas yang menyebutkan nama bagian untuk menggantikan nama keseluruhannya, ataupun sebaliknya (Moeliono dalam Tarigan, 2013:123). Sinekdoke terbagi menjadi dua yaitu pars pro toto dan totem to parte. Menurut KBBI, pars pro toto adalah majas yang menyebutkan nama keseluruhan sebagai pengganti nama bagiannya. Totem to parte adalah majas yang menyebutkan nama bahan sebagai pengganti nama barang yang terbuat dari bahan itu.

2) Metonimia

Metonomia berasal dari kata dalam bahasa Yunani *meta* (bertukar) + *onym* (nama). Gaya bahasa ini memakai nama suatu barang bagi sesuatu yang lain yang berkaitan erat dengannya (Dale et al. dalam Tarigan, 2013:121).

Metonomia adalah majas menggunakan nama ciri atau nama hal yang dikaitkan dengan nama orang, barang, atau hal sebagai penggantinya (Moeliono dalam Tarigan, 2013:121)

2.2.4 Diksi

Pilihan kata atau diksi meliputi kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan, bagaimana merangkai pengelompokan kata-kata yang tepat atau menggunakan ungkapan-ungkapan yang tepat, dan gaya bahasa yang paling baik untuk digunakan dalam suatu situasi. Pilihan kata atau diksi merupakan kemampuan membedakan nuansa-nuansa makna secara tepat dari ide yang ingin dikemukakan, dan kemampuan untuk menemukan bentuk yang cocok dengan situasi dan nilai rasa yang dimiliki kelompok masyarakat pendengar. Pilihan kata atau diksi yang tepat dan sesuai hanya dimungkinkan oleh penguasaan sejumlah besar kosakata atau perbendaharaan kata tersebut (Keraf, 1994:24). Pemilihan diksi yang tepat diperlukan untuk membentuk kalimat metaforis.

2.2.5 Kalimat Metaforis

Diksi puitis adalah kata-kata yang dipilih atau disusun dengan cara yang sedemikian rupa sehingga maknanya menimbulkan imajinasi estetik. Dengan demikian, diksi itu digunakan untuk mendapatkan kepuhitan atau nilai estetik (Barfield dalam

Pradopo, 2014:55). Pengarang atau penulis dapat menggunakan bahasa kiasan (*figurative language*) untuk membuat kalimat menjadi semakin hidup dan dapat menyajikan ciri puitis. Kiasan tersebut berupa kalimat metaforis atau kalimat yang mengandung metafora. Metafora merupakan pemahaman dan pengalaman akan suatu jenis hal yang dimaksud untuk hal lainnya. Metafora dalam karya sastra menandakan keterampilan pengarang dalam mengungkapkan ekspresi dan perasaannya. Semakin mampu memburu diksi atau kata-kata metafora, semakin menunjukkan kepuhitan karya pengarang tersebut (Hermintoyo, 2017:17-18). Kepuitisan kalimat metaforis ditunjukkan dengan simbol yang digunakannya.

2.2.6 Simbol

Simbol adalah kata-kata yang mengandung makna konotatif sehingga perlu penafsiran untuk memahaminya dengan cara melihat hubungan makna kata tersebut dengan makna lainnya sekaligus menemukan implikasinya melalui kaidah proyeksi medan makna. Simbol dapat dikategorikan menjadi (1) *blank symbol*, (2) *natural symbol*, dan (3) *private symbol*. *Blank symbol* yaitu simbol yang meskipun acuan maknanya bersifat konotatif, tidak memerlukan penafsiran lebih lanjut karena sudah bersifat umum. *Natural symbol* yaitu simbol yang menggunakan realitas alam. Sedangkan, *private symbol* adalah simbol yang secara khusus diciptakan dan digunakan penyair atau penulisnya (Aminuddin, 2009:140-143).

2.2.7 *Game Honkai: Star Rail dan Teks Narasi Seperti yang Kutulis “Kronik Pahlawan Amphoreus”*

Honkai: Star Rail adalah *Role-Playing Game* (RPG) yang dikembangkan oleh perusahaan dari China bernama miHoYo. Permainan ini dirilis pada 26 April 2023.

Dalam Honkai: Star Rail, pemain berperan sebagai *Trailblazer* yang akan menjelajahi berbagai planet di luar angkasa bersama dengan kru *The Astral Express*.

Di planet-planet itu, pemain akan diminta untuk menyelesaikan misi demi misi agar dapat mengetahui cerita yang akan terjadi selanjutnya. Cerita-cerita tersebut dibangun melalui interaksi dan dialog antartokoh di dalam *game*.

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” dalam bentuk teks. Secara keseluruhan, teks tersebut menceritakan perjuangan para pahlawan atau Pewaris Chrysos dalam mengumpulkan *coreflame* (benih api) dari para Titan untuk menyelamatkan Amphoreus dari kehancuran. Secara total, terdapat tiga belas bab dalam “Kronik

Pahlawan Amphoreus” dan setiap babnya memiliki lima bagian secara keseluruhan.

Tiga belas bab tersebut masing-masing terkait dengan kisah Para Pewaris Chrysos:

Tribbie, Cerydra, Evernight (March 7th), Terravox (Dan Heng), Hysilens, Hyacine,

Phainon (Khaslana), Anaxagoras, Aglaea, Mydeimos, Castorice, Cipher, dan

Cyrene. Kisah para pahlawan ini diceritakan seperti dongeng sehingga memuat

banyak gaya bahasa yang memperindah kalimat dalam narasi.

PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU
UNIVERSITAS
BUDAYA
DIPONEGORO