

ABSTRACT

CHRISTIAN, DANIEL JERRY. (2019). **Functions of Comparative Figurative Language Found in the Utterances Produced by the Elemental Spirits in “DotA 2”**. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Video games has become a very common alternative used by many people as a stress reliever. “DotA 2”, a game which put ten players into two teams to face each other is one of the video games that can be used as a stress reliever. In “DotA 2”, the characters are given utterances that they can use when they are doing specific actions. In this video game, language functions as a medium to give information about the video game itself. In this study, the researcher analyzes the comparative figurative language used by the Elemental Spirits character in the video game “DotA 2”, which are Earth Spirit, Ember Spirit, and Storm Spirit.

This study focuses on the utterances that contain comparative figurative language which are metaphor, personification, and simile uttered by the Elemental Spirits in “DotA 2”. The characters in the video game “DotA 2” are analyzed because the researcher found that figurative language can also be found in a video game. In this study, the researcher has two problems, (1) What figurative language is used by the Elemental Spirits characters in “DotA 2”? (2) What are the functions of the comparative figurative language used in the Elemental Spirits’ utterances in “DotA 2”?

In this study, the researcher conducted a library research applying the semantic approach to analyze the data. The data that are taken are utterances contain comparative figurative languages that are uttered by the Elemental Spirits character in the video game “DotA 2”. The utterances are taken from [https://dota2.gamepedia.com/Category:Lists of responses](https://dota2.gamepedia.com/Category:Lists_of_responses). It is a website that provided the utterances that are uttered by the “DotA 2” characters.

After analyzing the data, the researcher found that there are twenty-five utterances that contain comparative figurative language used by the Elemental Spirits character in “DotA 2” which consist of four utterances containing metaphors, seventeen utterances containing personifications, and four utterances containing similes. The researcher found that out of the three characters, the character Ember Spirit uses the most comparative figurative language with fourteen utterances. The researcher also found that the comparative figurative language uttered by the Elemental Spirits characters mainly function as something to give the hearer imaginative pleasure and to add emotional intensity to the utterances.

Keywords: Figurative Language, Metaphor, Personification, Simile, Utterance.

ABSTRAK

CHRISTIAN, DANIEL JERRY. (2018). **Functions of Comparative Figurative Language Found in the Utterances Produced by the Elemental Spirits in “DotA 2”**. Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Permainan video telah menjadi salah satu cara yang sering digunakan oleh orang-orang sebagai penghilang stress. “DotA 2”, sebuah permainan yang menempatkan sepuluh pemain menjadi dua tim untuk berhadapan dengan satu sama lain adalah salah satu permainan video yang bisa digunakan sebagai penghilangan rasa stress. Di dalam “DotA 2”, para karakter diberikan ucapan yang dapat mereka gunakan ketika mereka melakukan sebuah aksi tertentu. Di dalam video game ini, Bahasa berfungsi sebagai sebuah media untuk memberikan informasi tentang permainan itu sendiri. Dalam penelitian ini, penulis menganalisa bahasa kiasan komparatif yang digunakan oleh tiga karakter *Elemental Spirit* di dalam video game “DotA 2”, yaitu Earth Spirit, Ember Spirit, dan Storm Spirit.

Penelitian ini fokus kepada ucapan yang mengandung bahasa kiasan komparatif yaitu metafor, personifikasi, dan simile yang diucapkan oleh *Elemental Spirit* di “DotA 2”. Karakter di dalam permainan video “DotA 2” dianalisis karena penulis menemukan bahwa bahasa kiasan juga dapat ditemukan di dalam permainan video. Di penelitian ini, penulis memiliki dua pokok permasalahan, (1) Bahasa kiasan komparatif apa saja yang digunakan oleh karakter *Elemental Spirit* di “DotA 2”? (2) Apa fungsi dari bahasa kiasan komparatif yang digunakan di dalam ucapan *Elemental Spirit* di “DotA 2”?

Di penelitian ini, penulis melakukan riset perpustakaan menggunakan semantik untuk menganalisa data tersebut. Data yang diambil adalah ucapan-ucapan yang mengandung bahasa kiasan komparatif yang diucapkan oleh karakter *Elemental Spirit* dalam video game “DotA 2”. Ucapan diambil dari [https://dota2.gamepedia.com/Category:Lists of responses](https://dota2.gamepedia.com/Category:Lists_of_responses). Itu adalah web yang menyediakan kalimat-kalimat yang diucapkan oleh karakter “DotA 2”.

Setelah menganalisis data tersebut, penulis menemukan bahwa ada dua puluh lima ucapan yang mengandung bahasa kiasan komparatif yang digunakan oleh tiga karakter *Elemental Spirit* di “DotA 2” yang terdiri dari empat ucapan mengandung metafor, tujuh belas ucapan mengandung personifikasi, dan empat ucapan mengandung simile. Penulis menemukan dari tiga karakter, karakter Ember Spirit paling banyak menggunakan bahasa kiasan komparatif sebanyak empat belas ucapan. Penulis juga menemukan bahwa bahasa kiasan komparatif yang diucapkan oleh tiga karakter *Elemental Spirit* umumnya berfungsi sebagai sesuatu yang memicu imajinasi pendengar dan juga untuk menambahkan emosi ke dalam ucapan tersebut.

Kata Kunci: Bahasa Kiasan, Metafor, Personifikasi, Simile, Ucapan.