

ABSTRACT

YUGUS PUTRA PRATAMA. (2025). Types Of Figurative Language Expressions In Genshin Impact Mondstadt Story Quests. Yogyakarta: Department of English Letters: Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma

This research investigates the use of figurative language in the story quest dialogues of the popular online game Genshin Impact, a 2020 action role-playing game produced by MiHoYo/HoYoverse. The game features an anime-style open world environment and an action-based battle system using elemental magic and character-switching particularly in the Mondstadt arc.

The study aims to identify the figurative expressions, categorize the observed figurative language expressions, and analyze the functions of various figurative language expressions found in the dialogue. The research analyzes three main story quests: The Outlander Who Caught the Wind, For a Tomorrow Without Tears, and Song of The Dragon and Freedom.

In this study, the writer used semantic and stylistic approaches focusing on the dialogue in the three main story quests in Genshin Impact game. The writer also used several theories to answer the problems formulated in this study. The theories are from Perrine (1989), Baldick (2001), Katie Salen and Eric Zimmerman, 2003, and Nurgiyantoro (2010). The collected data were presented in tables and explained in the form of paragraphs.

The findings reveal the use of multiple figurative language types, including metaphor, simile, personification, hyperbole, imagery, symbolism, and irony. The results show that metaphor is the most frequently used type of figurative language, indicating its strong role in characterizing the fantasy and emotional tone of the game. Furthermore, the study highlights the aesthetic, expressive, and cognitive functions of figurative language in enriching the narrative experience. These insights not only support the understanding of figurative language in digital narratives but also offer implications for linguistic and pedagogical studies.

ABSTRAK

YUGUS PUTRA PRATAMA. (2025). *Types Of Figurative Language Expressions In Genshin Impact Mondstadt Story Quests*. Yogyakarta: Department of English Letters: Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini menyelidiki penggunaan bahasa kiasan dalam dialog misi cerita dari permainan online populer Genshin Impact, sebuah permainan peran aksi yang dirilis pada tahun 2020 yang diproduksi oleh MiHoYo/HoYoverse. Permainan ini menampilkan lingkungan dunia terbuka bergaya anime dan sistem pertarungan berbasis aksi menggunakan sihir elemen dan pergantian karakter, khususnya dalam bagian Mondstadt.

Tujuan studi ini adalah untuk mengidentifikasi ungkapan kiasan, mengategorikan ungkapan bahasa kiasan yang diamati, dan menganalisis fungsi dari berbagai ungkapan bahasa kiasan yang ditemukan dalam dialog. Penelitian ini menganalisis tiga misi cerita utama: *The Outlander Who Caught the Wind*, *For a Tomorrow Without Tears*, dan *Song of The Dragon and Freedom*.

Dalam studi ini, penulis menggunakan pendekatan semantik dan stilistika yang berfokus pada dialog dalam tiga quest cerita utama dalam permainan Genshin Impact. Penulis juga menggunakan beberapa teori untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam studi ini. Teori-teori tersebut berasal dari Perrine (1989), Baldick (2001), Katie Salen dan Eric Zimmerman (2003), serta Nurgiyantoro (2010). Data yang dikumpulkan disajikan dalam tabel dan dijelaskan dalam bentuk paragraf.

Temuan menunjukkan penggunaan berbagai jenis bahasa kiasan, termasuk metafora, simile, personifikasi, hiperbola, citra, simbolisme, dan ironi. Hasilnya menunjukkan bahwa metafora adalah jenis bahasa kiasan yang paling sering digunakan, menunjukkan perannya yang kuat dalam mengkarakterisasi nada fantasi dan emosi dari permainan. Selain itu, studi ini menyoroti fungsi estetika, ekspresif, dan kognitif dari bahasa kiasan dalam memperkaya pengalaman naratif. Wawasan ini tidak hanya mendukung pemahaman terhadap bahasa kiasan dalam narasi digital tetapi juga menawarkan implikasi untuk studi linguistik dan pedagogis.