

ABSTRAK

Deiksis persona pada bahasa Jepang sangat beragam dan memiliki berbagai macam nuansanya masing-masing, bahkan tak luput dari penggunaan bahasa Jepang pada karakter *game* yang lebih beragam dari dunia nyata karena gaya bahasa pada karakter *game* sangat kental sebagai bentuk pewatakan karakter berdasarkan stereotip di dunia nyata. Penelitian ini ditulis bertujuan untuk mengetahui jumlah deiksis persona yang digunakan pada karakter *game*, serta mengetahui *yakuwarigo* yang digunakan pada karakter *game* sebagai patokan stereotip untuk pembentukan watak karakter. Metode penelitian ini yaitu berupa deskriptif kualitatif dengan pendekatan sosiopragmatik karena setiap deiksis persona yang ditemukan dianalisis mengenai konteks kultural dan konteks sosialnya di dunia nyata, serta dicocokkan dengan konteks kultural dari negara karakter berasal, serta konteks sosial dari karakter tersebut di mata masyarakat. Hasil penelitian yang didapat adalah sebanyak 28 data, dengan 24 deiksis persona yang ditemukan, dikarenakan ada beberapa deiksis persona yang serupa namun memiliki unsur *yakuwarigo* yang berbeda. Lalu *yakuwarigo* yang ditemukan pada penelitian ini sebanyak 13 *yakuwarigo* pada 102 karakter di *game Genshin Impact*.

Kata kunci: *deiksis, deiksis persona, sosiopragmatik, yakuwarigo, video game.*

ABSTRACT

Persona deixis in Japanese is very diverse and has various nuances, even the use of Japanese in game characters is more diverse than in the real world because the language style in game characters is very thick as a form of characterization based on stereotypes in the real world. This study was written with the aim of determining the number of persona deixis used in game characters, as well as knowing the yakuwarigo used in game characters as a benchmark for stereotypes for character formation. This research method is descriptive qualitative with a sociopragmatic approach because each persona deixis found is analyzed regarding its cultural context and social context in the real world, and matched with the cultural context of the character's country of origin, as well as the social context of the character in the eyes of society. The results of the study obtained were 28 data, with 24 persona deixis found, because there are several same persona deixis but have different yakuwarigo elements. Then the yakuwarigo found in this study was 13 yakuwarigo in 102 characters in the game Genshin Impact.

Keywords: *deixis, person deixis, sociopragmatics, yakuwarigo, video games.*