

ABSTRAK

Penelitian ini, berjudul "Majas Dalam Video Game Fallout 4: Kajian Semantik," bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis penggunaan jenis majas dan makna majas dalam dialog video game "*Fallout 4*" karya Bethesda Studios. Dalam penelitian ini, ditemukan sebanyak 30 data majas yang digunakan dalam dialog dan monolog game tersebut. Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan data yang dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap dialog dalam game. Langkah-langkah penelitian meliputi pemilihan topik, penggunaan metode deskriptif kualitatif, pemutaran game, identifikasi dialog, dan analisis majas. Analisis dilakukan dengan menggunakan teori majas Kennedy (2022) dan teori makna Kreidler (2014). Hasil penelitian menunjukkan 5 jenis majas yang ditemukan, yaitu majas ironi sebanyak 15 data (50%), metafora dan hiperbola masing-masing sebanyak 6 data (20%), personifikasi 2 data (7%), dan alusio 1 data (3%). Hasil penelitian menunjukan majas ironi sebagai majas yang paling sering muncul, dan menjadi dominan dalam penelitian ini. Dari 4 jenis makna yang dianalisis, hanya 2 jenis makna yang ditemukan: 29 data mengandung makna konotatif (97%), dan 1 data mengandung makna denotatif (3%). Makna konotatif dominan dalam penelitian ini. Majas digunakan untuk memperkaya naratif, memberikan kedalaman emosional, serta menambahkan humor dan kritik dalam dialog. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan majas dalam "*Fallout 4*" secara signifikan meningkatkan pengalaman bermain dengan memberikan dimensi tambahan pada karakter dan cerita. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami bagaimana bahasa dan majas digunakan dalam konteks media digital, khususnya video game, serta implikasinya dalam pengembangan game dan pendidikan bahasa.

Kata Kunci: majas, makna, *video game*, *fallout 4*, semantik.

ABSTRACT

*This research, titled **Figurative Language in the Video Game Fallout 4: A Semantic Study**, "aims to identify and analyze the types and meanings of figurative language in the dialogues of the video game **Fallout 4**" by Bethesda Studios. The study identifies 30 instances of figurative language in the game's dialogues and monologues. A descriptive qualitative method is employed, with data collected through direct observation. The research steps include topic selection, the use of qualitative descriptive methods, game playback, dialogue identification, and figurative language analysis. The analysis utilizes Kennedy's theory of figurative language (2022) and Kreidler's theory of meaning (2014). The findings show five types of figurative language: irony 15 instances, (50%), metaphor and hyperbole 6 instances each, (20%), personification 2 instances, (7%), and allusion 1 instance, (3%). Irony emerges as the most frequently occurring and dominant figurative language. Of the four types of meaning analyzed, only two are found: 29 instances of connotative meaning (97%) and 1 instance of denotative meaning (3%), with connotative meaning being dominant. Figurative language enriches the narrative, adds emotional depth, and introduces humor and criticism. The study concludes that the use of figurative language in **Fallout 4** significantly enhances the gaming experience by adding depth to characters and the story. This research contributes to understanding the role of language in digital media, particularly video games, and its implications for game development and language education.*

Keywords: *figurative language, meaning, video game, fallout 4, semantics.*