

Deiksis pada Voice Line Berbahasa Jerman Killjoy dalam Gim Valorant = Deixis in Killjoy's German Voice Line in Valorant

Farah Kamila, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920549560&lokasi=lokal>

Abstrak

Studi tentang komunikasi pada dunia gaming masih belum banyak terjamah dalam bidang linguistik (Hsu, 2020). Deiksis tidak hanya dapat ditemukan dalam interaksi sehari-hari di dunia nyata, tetapi juga di dunia gaming. Contohnya voice line atau rekaman dialog berbahasa Jerman karakter Killjoy dalam gim Valorant. Penelitian ini menganalisis deiksis yang terkandung dalam voice line berbahasa Jerman karakter Killjoy pada gim Valorant. Data diolah menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan merujuk pada teori deiksis Levinson (1983) dan Levinson (2006) untuk mengidentifikasi jenis-jenis deiksis yang ada dalam voice line Killjoy. Hasil dari penelitian menunjukkan; dari 92 data, terdapat 46 data mengandung deiksis persona, 29 data mengandung deiksis spasial, 17 data dengan deiksis temporal, 68 data mengandung deiksis wacana, dan 24 data dengan deiksis sosial. Deiksis wacana merupakan deiksis yang paling banyak ditemukan pada penelitian ini, mengingat setiap ujaran yang terkandung dalam voice line sangat bergantung pada situasi dan konteks yang dipahami oleh penutur (Killjoy) dan mitra tuturnya (rekan sesama timnya).The study of communication in gaming remains a relatively underexplored area within linguistics (Hsu, 2020). Deixis can be found not only in everyday interactions in the real world but also in the gaming world. For example, the German voice line of Killjoy in Valorant. This study examines the deixis found in Killjoy's German voice line in Valorant. The data is analyzed using a descriptive qualitative technique, using Levinson's (1983) and Levinson's (2006) deixis theory to determine the deixis in Killjoy's vocal line. The result of the research shows that out of 92 data, there are 46 data containing persona deixis, 29 data containing spatial deixis, 17 data containing temporal deixis, 68 data containing discourse deixis, and 24 data with social deixis. Discourse deixis is the most commonly found deixis in this study, considering that every utterance contained in the voice line is very dependent on the situation and context understood by the speaker (Killjoy) and her speech partner (her teammate).