



Pragmatic Function of *Gitaigo* in Genshin Impact Dialogues: A Contextual Analysis of Japanese Onomatopoeia

Zhendyvavellany Putrilizka¹, Parastuti², Ina Ika Pratita³, Urip Zaenal Fanani⁴

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

² Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

³ Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

⁴ Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

zhendyvavellanyputrilizka.23186@mhs.unesa.ac.id¹, parastuti@unesa.ac.id², inapratita@unesa.ac.id³, zaenalfanani@unesa.ac.id⁴

ABSTRACT

This study aims to describe the context of use and pragmatic functions of *gitaigo* onomatopoeia in the dialogues and narratives of *Genshin Impact*. The study is motivated by the limited research on Japanese onomatopoeia in interactive digital media, particularly in narrative-based video games. This research employed a descriptive qualitative method with a pragmatic approach. The analysis of *gitaigo* was based on the classification proposed by Kindaichi Haruhiko, while the pragmatic functions were examined using George Yule's pragmatic theory. The data consisted of character dialogues and narrative utterances in *Genshin Impact* containing *gitaigo* expressions. Data were collected through observation and note-taking techniques, while the analysis was conducted by considering the speech context, communicative situation, speaker relationships, and implicatures emerging in the dialogues. The findings show that *gitaigo* in *Genshin Impact* is used to describe physical conditions, sensory experiences, atmosphere, and specific states in a more expressive manner. In addition, *gitaigo* also serves pragmatic functions in clarifying the speaker's intention, emphasizing emotions, and strengthening meaning in character communication. These findings indicate that *gitaigo* plays an important role in building clarity of meaning and communicative effectiveness in Japanese-language digital game media.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 16 Mei 2026

Accepted: 26 Juni 2026

Publish online: 28 Juni 2026

Keywords:

Gitaigo; Onomatopoeia; Pragmatic;
Genshin Impact

Open access

Jurnal Omiyage
is a peer-reviewed open-access journal

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konteks penggunaan dan fungsi pragmatis onomatope *gitaigo* dalam dialog dan narasi permainan *Genshin Impact*. Kajian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penelitian mengenai onomatope bahasa Jepang dalam media digital interaktif, khususnya pada permainan video berbasis naratif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan pragmatik. Analisis *gitaigo* mengacu pada klasifikasi onomatope yang dikemukakan oleh Kindaichi Haruhiko, sedangkan kajian fungsi pragmatis didasarkan pada teori pragmatik George Yule. Data penelitian berupa tuturan dialog dan narasi karakter dalam *Genshin Impact* yang mengandung unsur *gitaigo*. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak dan catat, sedangkan analisis data dilakukan dengan mempertimbangkan konteks tuturan, situasi komunikasi, hubungan antarpemutar, serta implikatur yang muncul dalam percakapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gitaigo* dalam *Genshin Impact* digunakan untuk menggambarkan kondisi fisik, pengalaman sensorik, suasana, dan keadaan tertentu secara lebih ekspresif. Selain itu, *gitaigo* juga memiliki fungsi pragmatis untuk memperjelas maksud pemutar, menegaskan emosi, serta memperkuat makna dalam komunikasi antarkarakter. Temuan ini menunjukkan bahwa *gitaigo* berperan penting dalam membangun kejelasan makna dan keefektifan komunikasi dalam media permainan digital berbahasa Jepang.

Kata Kunci: *Gitaigo*; Onomatope; Pragmatik; *Genshin Impact*

Citation (APA Style) :

Putrilizka, Z., Parastuti, Pratita, I. I., & Fanani, U. Z. (2026). *Pragmatic function of gitaigo in Genshin Impact dialogues: A contextual analysis of Japanese onomatopoeia*. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 9(1), 39–47. <https://doi.org/10.24036/y9tgr698>

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, *onomatope* merupakan salah satu segi kebahasaan yang sangat identik dan kaya makna. Menurut [Chaer, 2012] menyatakan bahwa kata-kata yang disebut *onomatope* (kata yang berasal dari tiruan bunyi) lambangnya memberi saran atau petunjuk bagi konsep yang dilambangkannya. Dalam bahasa Jepang, kata-kata yang disebut *onomatope* tidak hanya memiliki keterkaitan dengan bunyi saja tetapi juga keadaan yang digambarkan. *Onomatope* dalam bahasa Jepang tidak hanya mencakup bunyi nyata seperti *giongo* dan *giseigo*, tetapi juga mencakup ungkapan yang menggambarkan keadaan, gerakan, maupun perasaan, seperti *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. Di antara jenis-jenis *onomatope* tersebut, *gitaigo* merupakan salah satu jenis *onomatope* dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menggambarkan keadaan, kondisi, sifat, maupun perasaan tanpa adanya bunyi nyata. Menurut [Haruhiko, 1978] *onomatope* digunakan untuk mengekspresikan keadaan atau perilaku yang tidak menghasilkan suara. *Onomatope* dalam bahasa Jepang dapat mengalami perubahan makna bergantung pada konteks penggunaannya. Menurut [Pramesta, 2025], beberapa *onomatope* yang memiliki makna serupa dapat digunakan dalam situasi yang berbeda sehingga pemaknaannya perlu mempertimbangkan konteks tuturan. Dengan demikian, pemahaman terhadap *gitaigo* tidak cukup dilakukan hanya berdasarkan makna leksikalnya, tetapi juga perlu memperhatikan konteks penggunaan serta fungsi pragmatis yang menyertainya dalam suatu tuturan.

Gitaigo adalah salah satu jenis *onomatope* bahasa Jepang yang digunakan untuk menggambarkan keadaan, sifat, kondisi, atau perasaan yang tidak memiliki bunyi. [Haruhiko, 1978] menyatakan bahwa *gitaigo* dapat mengkomunikasikan berbagai keadaan atau perilaku yang tidak dapat diwakili melalui suara. Oleh karena itu, ketika digunakan, fokusnya adalah menggambarkan situasi secara imajinatif. Berbeda dengan *onomatope*, yang meniru bunyi secara langsung, makna *gitaigo* sering kali dipengaruhi oleh konteksnya. Bergantung pada situasi, hubungan antar orang, dan tujuan komunikasi, gaya *gitaigo* yang digunakan dapat memiliki makna yang berbeda. Akibatnya, *gitaigo* tidak hanya berfungsi sebagai elemen deskriptif, tetapi juga membantu menyampaikan emosi, sikap, penilaian, dan tujuan tertentu secara lebih ekspresif. Dengan demikian, pemahaman terhadap *gitaigo* memerlukan analisis yang mempertimbangkan konteks tuturan agar fungsi pragmatis dan makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami secara lebih mendalam.

Dalam game, penggunaan *onomatope*, terutama *gitaigo*, sangat membantu menyampaikan makna dan meningkatkan elemen estetis cerita. *Gitaigo* menggambarkan situasi, kondisi, pengalaman sensorik, dan suasana emosional dengan cara yang lebih hidup. Ini semakin penting untuk game karena mereka menyampaikan cerita melalui kombinasi teks, visual, audio, dan interaktivitas yang membentuk pengalaman multimodal [Stamenković, 2022]. Komunikasi dalam game dalam pragmatik digital sangat signifikan karena pemain dapat memahami tuturan melalui intonasi, ekspresi emosional, *voice-over*, dan suasana visual [Ika Agustina, 2025]. Interaksi, hubungan antarkarakter, situasi permainan, dan elemen multimodal adalah kunci untuk memahami *gitaigo*. Sebagai contoh ごちゃごちゃ (*gocha-gocha*), yang berarti "ramai" atau "penuh keluhan," digunakan untuk menggambarkan suasana pasar yang ramai atau individu yang saling berdebat. ごちゃごちゃ menunjukkan nuansa keramaian atau keluhan tergantung pada situasi, sedangkan ふわふわ (*fuwa-fuwa*) menunjukkan pujian positif terhadap tekstur, sedangkan ふわふわ berarti "lembut dan empuk". *Gitaigo* meningkatkan pengalaman mental dan emosional pemain selain berfungsi sebagai komponen linguistik. Ketika tuturan digabungkan dengan ekspresi karakter, suasana visual, dan konteks cerita, makna *gitaigo* menjadi lebih hidup. Hal ini sejalan dengan [Sulastri, 2024] yang menemukan bahwa *onomatope* dapat membantu pembaca membayangkan sensasi dan pengalaman yang dialami tokoh secara lebih konkret.

Salah satu platform digital yang secara intensif mengintegrasikan *onomatope* dalam dialog dan narasinya adalah *Genshin Impact* sebuah game aksi *role-playing game* (RPG) *open-world* yang dikembangkan oleh miHoYo

(sekarang HoYoverse) dan dirilis pada September 2020. Game ini menyajikan dunia fantasi Teyvat dengan lebih dari 50 karakter playable, di mana sistem dialog interaktif dan narasi *quest* utama memanfaatkan *gitaigo* untuk mensimulasikan efek audio-visual, seperti *fuwafuwa* untuk menggambarkan tekstur lembut atau *mokumoku* untuk menggambarkan keadaan atau suasana yang tenang, sehingga meningkatkan keterlibatan sensorik bagi para pemain. *Genshin Impact* menawarkan opsi dubbing multibahasa mulai dari Mandarin, Inggris, Korea, dan Jepang yang memungkinkan variasi linguistik *gitaigo*, khususnya dalam versi Jepang sebagai sumber yang dapat dipercaya, memberikan nilai edukatif bagi pembelajar bahasa Jepang dan analisis pragmatik lintas-budaya. Di dalam game *Genshin Impact*, penggunaan *gitaigo* dapat ditemukan dalam berbagai dialog dan narasi yang menggambarkan kondisi, gerakan, suasana, serta pengalaman tertentu. Penggunaan *gitaigo* ini menunjukkan variasi dalam ekspresi bahasa Jepang yang diterapkan dalam konteks komunikasi yang berbeda. Melalui *gitaigo*, narasi menjadi lebih ekspresif, dan makna yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan lebih jelas sesuai dengan konteks yang ada [miHoYo, 2020].

Terlepas dari fakta bahwa banyak penelitian telah dilakukan mengenai *onomatope* bahasa Jepang, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada media cetak seperti manga dan novel. Tidak banyak penelitian yang dilakukan tentang penggunaan *gitaigo* dalam media permainan digital, terutama *game* berbasis naratif seperti *Genshin Impact*. Padahal, fitur komunikasi yang tersedia dalam permainan digital berbeda dengan media lain karena dapat menghadirkan elemen visual, suara, dan interaksi antartokoh yang lebih dinamis. Seperti [Eren Khazainurifintha Rdj, 2024] melihat jenis, bentuk, dan makna dari manga B Group No Shounen X oleh Haruki Sakurai. Hasil penelitian, *onomatope*, memiliki makna leksikal dan kontekstual. Jenis dan bentuk *onomatope* memengaruhi makna kontekstual. Karena setiap *onomatope* dapat memiliki banyak bentuk, makna kontekstual dapat berbeda dari makna leksikalnya. Kemudian [Yulia, 2024] menganalisis jenis dan makna *onomatope* yang ditemukan dalam buku Makoto Shinkai Kimi no Nawa. Hasilnya menunjukkan bahwa *onomatope gitaigo* dan makna yang meniru keadaan atau perasaan manusia lebih cocok untuk menjelaskan pergerakan, keadaan, dan aktivitas sehari-hari yang dilakukan oleh para tokoh utama.

Penelitian lain dilakukan oleh (Andriyani, 2022) yang mengkaji penggunaan *onomatope* dalam komik *Rokuhou-dou Yotsuiro Biyori* dengan pendekatan pragmatik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *onomatope* tidak hanya berfungsi sebagai penanda bunyi atau keadaan, tetapi juga membantu memperkuat makna dan ekspresi yang ingin disampaikan oleh tokoh dalam situasi tertentu. Selain itu, [Putri, 2026] melakukan penelitian tentang penggunaan *onomatope* dalam anime Aikatsu! Season 1 episode 1–9. Penelitian tersebut menemukan 35 *onomatope*, terdiri dari 19 *onomatope gitaigo* dan 16 *onomatope giongo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gitaigo* digunakan untuk menggambarkan keadaan emosional, perasaan, dan gerakan yang tidak menghasilkan bunyi nyata, dan *giongo* digunakan untuk meniru bunyi nyata.

Penelitian-penelitian tersebut berfokus pada media statis seperti novel dan manga, mereka hanya menganalisis bentuk, jenis, dan makna *onomatope* dalam teks tertulis. Penelitian sebelumnya belum membahas bagaimana *gitaigo* digunakan dalam media permainan digital yang memiliki elemen interaktif dan multimodal. Meskipun demikian, elemen tambahan dalam game berbasis naratif, seperti voice-over, animasi karakter, efek suara, dan konteks permainan, dapat memengaruhi penggunaan *gitaigo* karena mereka dapat meningkatkan makna praktis dari tuturan. Akibatnya, dengan mempelajari penggunaan *gitaigo* dalam game *Genshin Impact*, penelitian ini bertujuan untuk melengkapi kekurangan tersebut.

Penelitian ini memberikan pembaruan pada analisis fungsi naratif *onomatope* dan pragmatik dalam membangun suasana percakapan dan ekspresi emosional dalam game, serta menunjukkan bagaimana *gitaigo* digunakan sebagai strategi pragmatis untuk menyampaikan emosi, menciptakan nuansa interaksi, dan memperkuat makna tuturan dalam media permainan digital berbahasa Jepang. Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi bagi penelitian pragmatik bahasa Jepang dalam media digital kontemporer. Berdasarkan uraian tersebut,

penelitian ini difokuskan pada dua rumusan masalah: (1) bagaimana konteks penggunaan *onomatope gitaigo* dalam dialog atau narasi karakter pada game Genshin Impact, dan (2) bagaimana fungsi pragmatis penggunaan *gitaigo* dalam game Genshin Impact.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan pragmatik. Menurut [Sugiyono, 2020], penelitian deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah dengan hasil penelitian yang menekankan makna daripada generalisasi. Pendekatan pragmatik digunakan untuk menganalisis makna serta tujuan penggunaan *onomatope gitaigo* berdasarkan konteks tuturan dalam game *Genshin Impact*. Sementara itu, teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat. Menurut [Sudaryanto, 2015], teknik simak dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa, sedangkan teknik catat dilakukan dengan mencatat data-data yang relevan untuk dianalisis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan pragmatik. Penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan bahasa secara mendalam tanpa menggunakan perhitungan statistik. Menurut [Sugiyono, 2019] penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci. Metode pragmatik digunakan untuk mempelajari makna dan peran *onomatope gitaigo* dengan mempertimbangkan konteks tuturan. Pragmatik, menurut [Yule, 1996], adalah penelitian tentang makna dalam kaitannya dengan konteks penggunaannya. Ini mencakup bagaimana konteks mempengaruhi maksud penutur dan bagaimana konteks mempengaruhi maksud tersebut. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami fungsi pragmatis *gitaigo* dalam dialog *Genshin Impact*. Situasi komunikasi, hubungan antarpener, dan makna tersirat yang muncul menentukan fungsi pragmatis *gitaigo*.

Sumber data penelitian ini berasal dari dialog dan narasi dalam game *Genshin Impact*. Tuturan dan narasi dalam game, berasal dari dokumentasi berupa rekaman, transkrip, arsip karakter, dan biodata karakter. yang mengandung *onomatope* jenis *gitaigo*, yaitu ungkapan yang digunakan untuk menggambarkan keadaan, suasana, sifat, atau kondisi tertentu dalam konteks komunikasi, difokuskan untuk dikumpulkan dan dikaitkan dengan situasi percakapan, jalan cerita, dan makna kontekstual yang muncul. Oleh karena itu, data yang dipelajari tidak hanya terbatas pada jenis bahasa yang digunakan, tetapi juga bagaimana ia digunakan dalam interaksi antar tokoh dalam game.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik simak dan catat [Sudaryanto, 2015]. Teknik simak dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa, sedangkan teknik catat dilakukan dengan mencatat data relevan untuk dianalisis. Menurut [Mahsun, 2017], metode simak adalah metode pengumpulan data yang menggunakan proses menyimak bahasa objek penelitian. Karena data dalam media digital game *Genshin Impact* terdiri dari tuturan, dialog, dan narasi, teknik simak bebas libat cakap (SBLC) digunakan dalam penelitian ini. Teknik SBLC melibatkan peneliti secara tidak langsung dalam proses tuturan dengan membaca dan mendengarkan dialog dan narasi dalam permainan serta dokumentasi seperti transkrip, rekaman, biodata karakter, dan arsip karakter. Secara sistematis, data yang terkait dengan *onomatope gitaigo* dicatat dan diklasifikasikan berdasarkan bentuknya, konteksnya, dan tujuan praktisnya. Metode simak dan catat dinilai cocok untuk studi pragmatik dan linguistik media digital karena mampu mengamati penggunaan bahasa dalam interaksi naratif game secara kontekstual, natural, dan komunikatif.

Metode analisis data dilakukan secara deskriptif dengan pendekatan pragmatik melalui empat tahapan: reduksi data, klasifikasi data, interpretasi konteks tuturan, dan penarikan kesimpulan [Sugiyono, 2020]. Pertama, peneliti memeriksa dialog, voice-over, dan cerita dalam Genshin Impact untuk menemukan tuturan yang

mengandung *onomatope gitaigo*. Tindakan ini dilakukan berulang kali untuk memastikan bahwa mereka sesuai dengan percakapan dan konteks permainan. Data yang ditemukan dicatat dan dipilih berdasarkan fokus penelitian, *gitaigo* dalam tuturan karakter. Kemudian, data diklasifikasikan berdasarkan bentuk, peran, dan jenis makna (emosi, kondisi fisik, suasana). Setelah klasifikasi, peneliti melakukan interpretasi konteks pragmatik dengan mempertimbangkan hubungan antarpemuter, situasi komunikasi, tujuan tuturan, dan makna tersirat. Tujuan analisis konteks ini adalah untuk memahami bagaimana *gitaigo* menyampaikan emosi dan pengalaman imajinatif dalam media permainan digital. *Onomatope* meningkatkan ekspresi karakter, menciptakan suasana percakapan, dan meningkatkan keterlibatan emosional pemain terhadap cerita game. Fokus analisis adalah bagaimana *onomatope* ini digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selanjutnya, teori klasifikasi [Haruhiko, 1978] dan pendekatan pragmatik [Yule, 1996] digunakan untuk menganalisis hasil data *onomatope* yang ditemukan dalam permainan *Genshin Impact*. Terdapat tiga komponen pragmatik yang dibahas dalam analisis ini yaitu konteks tuturan (situasi permainan, hubungan antar-karakter, tujuan komunikasi), tindak tutur, dan implikatur (makna tersirat yang disampaikan melalui *gitaigo*). Intensitas pembicara, konteks situasi, hubungan antar peserta, dan dampak pada petutur adalah contoh analisis pragmatis.

Data 1

Gaming: オメエら、オレをナメてんなのか？ 習え！オレから習え！やる前から ごちゃごちゃ 言う名！

Omaera, ore wo nametennanoka? Narae! Ore kara narae! Yarumaekara gochagocha iuna!

Gaming Side Quest: Pujian Lentera ntuk Bulan Perak

Pada Data 1, *gitaigo* ごちゃごちゃ (*gocha-gocha*), yang berarti "ramai" atau "penuh keluhan", digunakan dalam situasi konfrontasi di mana pemuter menempati posisi otoritas terhadap lawan bicara yang mengeluh sebelum bertindak. ごちゃごちゃ digunakan sebagai bagian dari tindak tutur arahan (memerintah orang untuk berhenti mengeluh) dan ekspresif dalam tuturan ini. "Apa? Kalian kira aku ini Shifu yang cupu? Tidak becus melatih orang? Setuju saja dulu, baru bicara!" adalah indikasi yang tersirat yang menunjukkan sikap otoritas dan emosi yang mendominasi pemuter. Memperkuat ekspresi emosional pemuter dan menegaskan hierarki dalam interaksi komunikasi adalah fungsi pragmatismenya.

Data 2

Xiangling: わぁ、これこそ...「ピキーン」って味だね！

Waa, korekoso... pikiintte ajidane!

Xiangling biodata suara karakter 42

Pada Data 2, *gitaigo* ピキーン (*pikiin*), yang berarti sensasi rasa tajam dan menyentak, digunakan untuk menjelaskan cara Xiangling mencicipi dan menilai rasa makanan. Ekspresif (menyampaikan pengalaman sensorik) dan asertif (menyampaikan fakta tentang rasa) adalah dua aspek dari ucapan ini. "Aku kenal rasa ini... ini boom shaka-laka!" adalah indikasi tersirat yang menunjukkan kekaguman dan subjektivitas pengalaman pemuter. Fungsi pragmatismenya memperkuat ekspresi subjektif pemuter tentang rasa makanan dan, melalui efek komunikatif *gitaigo*, membantu petutur membayangkan sensasi rasa secara konkret.

Data 3

Venti: ほら、あれが彼女の空想の友達だよ。ふわふわした植物・・・ポンポンの実だね。

Hora, are ga kanojo no kousou no tomodachidayo. Fuwafuwa shita shokubutsu... bonbon no midane.

Venti Quest Story: Ketika Engkau Terperangkap di Negeri Tanpa Angin

Dalam data 3 *gitaigo* ふわふわ (*fuwa-fuwa*), yang berarti "lembut, ringan, melayang", digunakan untuk mendeskripsikan tanaman fantasi kepada penutur. Tuturan ini terdiri dari tindakan pernyataan (menyatakan fakta tentang tanaman) dan deskripsi (memberi deskripsi imajinatif). "Tanaman ini unik, lembut, dan seperti dalam dunia fantasi" adalah implikatur yang tersirat, yang mengkomunikasikan rasa halus dan imajinatif. Fungsi pragmatismenya membantu petutur menciptakan nuansa lembut dan imajinatif dalam tuturan serta membantu mereka menggambarkan bentuk dan kesan tanaman dengan lebih jelas.

Data 4

Venti: 旅人さん、セシリアを見たことある？ 静かな山岳の頂上に黙々と咲く白い花だよ。ボクはセシリアこそがテイワットで一番美しい花だと思うんだ。

Tabibitosan, seshiria wo mitakotoaru? Shizukana sangaku no chougou ni mokumoku to saku shiroi hanadayo. Boku wa seshiria koso ga teiwatto de ichiban utsukushii hanada to omounda.

Venti biodata suara karakter 20

Pada Data 4, *gitaigo* 黙々 (*mokumoku*), yang berarti "tenang, hening, sunyi", digunakan untuk menggambarkan keindahan bunga Cecilia di pegunungan yang tenang. Tuturan ini adalah tindakan bicara yang menyatakan fakta dan ekspresif yang menyampaikan apresiasi estetis. "Bunga ini spesial, mekar secara alami tanpa gangguan, sangat indah" adalah implikatur yang tersirat, yang menyampaikan sentuhan halus dan kegembiraan. Fungsi praktisnya adalah untuk menciptakan kesan imajinatif dan emosional terhadap keindahan bunga dan membuat tuturan lebih hidup dan puitis.

Data 5

Venti: 何か美味しいものを作っているのかい？ おや～？ チーズパンケーキ！これは...これはダメ。熱くてベタベタしていて。うー...ボクにはクドすぎるんだよ...

Nanika oishii mono o tsukutte iru no kai? Oya~? Chiizu pankeeki! Kore wa... kore wa dame. Atsukute betabeta shite ite. Uuu... Boku ni wa kudo sugiru n da yo...

Venti biodata suara karakter 44

Pada data 5 ベタベタ (*betabeta*), yang berarti "lengket, berat, tidak nyaman", digunakan oleh Venti ketika mencicipi makanan dan memberikan nilai tekstur negatif. Tuturan ini terdiri dari tindakan bicara yang asertif (menyatakan fakta tentang tekstur) dan ekspresif (menyampaikan ketidaknyamanan). "Makanan ini tidak enak, aku tidak bisa makan ini" adalah contoh implikatur yang menyampaikan ketidaknyamanan secara implikatif. Fungsi pragmatismenya tidak hanya membantu petutur memahami tekstur makanan secara visual dan emosional, tetapi juga menciptakan efek komunikatif sehingga petutur dapat membayangkan kondisi makanan seolah-olah mereka melakukannya secara langsung.

Data 6

Gaming: 閑雲おばちゃんにはいつも世話になってる。オレの獣頭がボロボロになってたのを見るなり、オレの背より高い獣頭を山ほど作ってやるって言い出したんだ。オレは口がカラカラになるまで説得して、なんとか元の獣頭を改良するってことで納得してもらった...今、オレが持ってるこの獣頭は威勢があって軽いし、それに衣はいつでもどこでも風になびくんだ。まるで仙の風に支えられてるみたいでさ、超好き！

Kanyun oba-chan ni wa itsumo sewa ni natte ru. Ore no kemono atama ga boroboro ni natta no o miru nasi, ore no se yori takai kemono atama o yama hodo tsukutte yaru tte ii dashita n da. Ore wa kuchi ga karakara ni naru made setsumei shite, nantoka moto no kemono atama o kaizou suru tte koto de nattoku shite moratta... Ima, ore ga motteru kono kemono atama wa ishi ga atte karui shi, sore ni kinu wa itsu demo doko demo kaze ni nabiku n da. Marude sen no kaze ni sasaeterareteru mitai de sa, chou suki!

Gaming biodata suara karakter 29

Dalam data 6 ボロボロ (*boroboro*), yang berarti "rusak, usang, hampir hancur", digunakan oleh penutur untuk menggambarkan kondisi kepala barongsai yang rusak akibat penggunaan terus menerus. Tuturan ini terdiri dari tindakan bicara yang menyatakan fakta dan tindakan bicara yang ekspresif. "Pernah tempo hari dia lihat kepala kostum Wushou punya kayak sebentar lagi rusak gitu, terus dia nawarin bikin sepuluh biji, ukurannya lebih gede dari badan." adalah contoh implikatur yang tersirat yang menyampaikan keterikatan emosional secara implikatif. Fungsi pragmatiknya adalah untuk menyampaikan rasa khawatir dan keterikatan emosional terhadap objek secara lebih hidup dan menunjukkan tingkat kerusakan secara visual.

Data 7

Gaming: 閑雲おばちゃんにはいつも世話になってる。オレの獣頭がボロボロになってたのを見るなり、オレの背より高い獣頭を山ほど作ってやるって言い出したんだ。オレは口がカラカラになるまで説得して、なんとか元の獣頭を改良するってことで納得してもらった...今、オレが持ってるこの獣頭は威勢があって軽いし、それに衣はいつでもどこでも風になびくんだ。まるで仙の風に支えられてるみたいでさ、超好き！

Kanyun oba-chan ni wa itsumo sewa ni natte ru. Ore no kemono atama ga boroboro ni natta no o miru nasi, ore no se yori takai kemono atama o yama hodo tsukutte yaru tte ii dashita n da. Ore wa kuchi ga karakara ni naru made setsumei shite, nantoka moto no kemono atama o kaizou suru tte koto de nattoku shite moratta... Ima, ore ga motteru kono kemono atama wa ishi ga atte karui shi, sore ni kinu wa itsu demo doko demo kaze ni nabiku n da. Marude sen no kaze ni sasaeterareteru mitai de sa, chou suki!

Gaming biodata suara karakter 29

Data 7 menunjukkan bahwa gitaigo カラカラ (*karakara*), yang berarti "sangat kering", digunakan oleh penutur untuk menggambarkan upaya mereka untuk meyakinkan lawan bicara dengan berbicara panjang. Tuturan ini terdiri dari tindakan bicara yang mengklaim (menyatakan fakta tentang upaya) dan ekspresif. "Dia maksa banget... lumayan lama juga sampai akhirnya berhasil minta dia cukup betulin saja yang sudah ada" adalah implikatur yang tersirat yang secara implikatif menunjukkan ketekunan dan kelelahan. Fungsi pragmatiknya menunjukkan seberapa keras penutur bekerja untuk meyakinkan lawan tuturnya dan menyampaikan nuansa emosional seperti kesungguhan dan kelelahan.

Data 8

Xiangling: ああ、あのフォンテーヌの料理人のお姉さん！アタシ、大好きなんだ！珍しい料理をたくさん食べさせてもらったけど、すごく…えっと、なんていうんか…そうそう、繊細で緻密な感じ！色んな味の精巧に彫られた彫像を食べてるような気分だったなあ！料理する時のステップとか食材の扱い方も教えてもらったりして、すごく勉強になったよ。アタシも色々身に着けたいけど、まずは申鶴にお願いして、閑雲おばちゃんに時間と量と温度をピッタリに設定できる装置を作ってもらってからにしようかな？

Aa, ano Fonteenu no ryourinin no oneesan! Atashi, daisuki nanda! Mezurashii ryouri o takusan tabesasete moratta kedo, sugoku... etto, nante iun ka... sou sou, sensai de chimitsu na kanji! Ironna aji no seikou ni horareta chouzou o tabeteru you na kibun datta na! Ryouri suru toki no suteppu toka shokuzai no atsukaikata mo oshiete morattari shite, sugoku benkyou ni natta yo. Atashi mo iroiro mi ni tsuketai kedo, mazu wa Shinkaku ni onegai shite, Kanun obachan ni jikan to ryou to ondo o pittari ni settei dekiru souchi o tsukutte moratte kara ni shiyou kana?

Xiangling biodata suara karakter 32

Menurut Data 8, *gitaigo* ピッタリ, yang berarti "tepat, presisi", digunakan untuk Xiangling, yang mengagumi teknik memasak yang kompleks dan ingin belajar keterampilan baru. Tuturan ini adalah tindakan bicara yang menyatakan fakta dan ekspresif. "Teknik memasak ini sangat kompleks, aku ingin belajar dengan tingkat ketepatan sama," adalah indikasi yang tersirat yang secara implikatif menunjukkan rasa kagum. Selain menunjukkan pentingnya memasak dengan benar, fungsi pragmatismenya menyampaikan emosi seperti semangat, kagum, dan keinginan untuk belajar keterampilan baru.

2. Pembahasan

Berdasarkan analisis dari ke 8 data *gitaigo* yang telah disajikan, penelitian ini menunjukkan bahwa *gitaigo* dalam game *Genshin Impact* tidak hanya berfungsi sebagai komponen deskriptif, tetapi juga memiliki fungsi pragmatis yang kuat: (1) memperkuat ekspresi emosional penutur, (2) menyampaikan sikap dan penilaian secara implikatif, (3) menciptakan nuansa interaksi yang lebih hidup, dan (4) membantu petutur membayangkan pengalaman sensorik secara konkret. Kontribusi spesifik penelitian ini adalah menunjukkan bagaimana elemen multimodal (voice-over, animasi, visual) dalam game memperkuat fungsi pragmatis *gitaigo*, yang belum dibahas dalam penelitian sebelumnya yang hanya fokus pada media statis seperti manga dan novel.

KESIMPULAN

Hasil analisis dari 8 data *gitaigo* dalam game *Genshin Impact* menunjukkan bahwa penggunaan *gitaigo* dominan digunakan untuk menggambarkan keadaan, suasana, emosi, dan pengalaman sensorik karakter, dan dengan itu pembicaraan menjadi lebih hidup. *Gitaigo* seperti ごちゃごちゃ、ピキーン、ふわふわ、黙々、ベタベタ、ボロボロ、カラカラ、dan ピッタリ membantu menjelaskan makna tuturan melalui konteks percakapan, membuatnya lebih mudah bagi pemain untuk memahami situasi yang dialami karakter. *Gitaigo* memperkuat ekspresi emosional dan membuat dialog lebih hidup, imajinatif, dan komunikatif. Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gitaigo* dalam media permainan digital membantu pemain menjadi lebih terlibat karena mereka tidak hanya dapat memahami informasi secara literal, tetapi juga dapat membayangkan dan merasakan pengalaman emosional

dan sensorik karakter. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa *gitaigo* dalam media digital berfungsi sebagai alat praktis untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas komunikasi naratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, N. (2022). ONOMATOPE DALAM KOMIK ROKUHO-DU YOTSUIRO BIYORI VOL 13 KARYA YUU SHIMIZU : TELAAH PRAGMATIK.
- Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eren Khazainurifintha Rdj, N. Y. (2024). ANALISIS JENIS, BENTUK, DAN MAKNA ONOMATOPE BAHASA JEPANG DALAM MANGA B GROUP NO SHOUNEN X KARYA HARUKI SAKURAI. *OMIYAGE*, Vol. 1 No. 2 (2018).
- Haruhiko, K. (1978). *Nihongo Onomatope Jiten*. Tokyodo Shuppan.
- Ika Agustina, R. S. (2025). Teaching Digital Pragmatics: Politeness Strategies and Face Negotiation in Real-Time Game-Based Interaction. *Journal of English Language Studies*.
- Mahsun. (2017). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya (Edisi Ketiga)*. Depok: Rajawali Pres.
- miHoYo. (2020). Genshin Impact.
- Pramesta, F. (2025). Onomatope Jenis Gitaigo Gerak Cepat dalam Manga Boku No Hero Academia [僕のヒーローアカデミア] Volume 21 Karya Kohei Horikoshi: Kajian Semantik. *HIKARI*, Vol. 9 No. 1 .
- Putri, N. I. (2026). ONOMATOPE DALAM ANIME AIKATSU SEASON 1 EPISODE 1- 9 KARYA STUDIO SUNRISE. *HIKARI*, Vol. 9 No. 2 (2025): Edisi Juli-Desember 2025.
- Stamenković, J. W. (2022). The discourse structure of video games: A multimodal discourse semantics approach to game tutorials. *Language & Communication*, 82, 28–51.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa*. Sanata Dharma University Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif: Dasar, Teori, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi 3)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, R. N. (2024). ONOMATOPE SUARA DAN EKSPRESI PADA SAAT MAKAN DALAM KOMIK KULINER "KODOKU NO GURUME". Vol. 5 No. 2 April 2024.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.
- Yulia, R. E. (2024). Jenis dan Makna Onomatope dalam Novel Kimi no Nawa Karya Makoto Shinkai. *OMIYAGE*, Vol. 7 No. 2 (2024).