

## ABSTRACT

Riky Hasanal Alfajri. 2024. *“The Metaphors in The Dialogue of Elden Ring Video Games by Hidetaka Miyazaki”*

English Literature Department  
Faculty of Business and Humanities  
University of Technology Yogyakarta  
[rikyalfajri@gmail.com](mailto:rikyalfajri@gmail.com)

This study examines many sorts of metaphors included in the dialogue of the video games Elden Ring, directed by Hidetaka Miyazaki. This study aims to identify the sorts of metaphors deployed and to identify the predominant types of metaphors in video games dialogue. This study presents the obtained data through a qualitative descriptive method utilizing Lakoff and Johnson's (2008) metaphor theory. The results of this investigation are as follows. The writer identified 58 sentences from the examined dialogues of Elden Ring video games. They are categorized into three sorts of metaphors: structural, ontological, and orientational metaphors. Furthermore, based on the second research question, the ontology metaphor type is the most frequently occurring metaphor in this video games dialogue. Among the 58 metaphors identified in the language of the Elden Ring video games, directed by Hidetaka Miyazaki. The most dominant type is ontological metaphor with a total of 38 data. Followed by orientational metaphor as the second largest data with a total of 12 data. Furthermore, structural metaphor is the smallest data with total of 8 data.

---

Keywords: Lakoff and Johnson theory, Metaphor, video games.

## ABSTRAK

Riky Hasanal Alfajri. 2024. *“The Metaphors in The Dialogue of Elden Ring Video Games by Hidetaka Miyazaki”*

Program Studi Sastra Inggris  
Fakultas Bisnis dan Humaniora  
Universitas Teknologi Yogyakarta  
[rikryfallajri@gmail.com](mailto:rikryfallajri@gmail.com)

Penelitian ini membahas tentang jenis-jenis metafora pada sebuah dialog video game Elden Ring yang disutradarai oleh Hidetaka Miyazaki. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan jenis-jenis metafora yang digunakan dan untuk mengetahui jenis metafora yang paling dominan dalam dialog video game tersebut. Data yang terkumpul dalam penelitian ini disajikan melalui metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori metafora Lakoff dan Johnson (2008). Temuan penelitian ini adalah sebagai berikut. Dari seluruh dialog video game Elden Ring yang dianalisis penulis, penulis menemukan 58 kalimat. Mereka diklasifikasikan menjadi 3 jenis metafora yaitu metafora structural, ontologis, dan orientasional. Selain itu, menurut pertanyaan penelitian kedua, jenis metafora ontology adalah jenis metafora yang paling sering muncul didalam dialog video game ini. Dari 58 metafora yang ditemukan didalam dialog video game Elden Ring yang disutradarai oleh Hidetaka Miyazaki, jenis metafora ontologis paling banyak ditemukan yaitu 38 data. Selain itu, metafora yang diidentifikasi dalam jenis metafora orientasional adalah penemuan terbesar kedua dengan 12 data. Yang terakhir metafora structural yang terdiri dari 8 data.

---

Kata Kunci: Metafora, teori Lakoff dan Johnson, video game.