Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan
E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636
Volume 6, Issue 4, October 2026; Page, 2186-2199
Email: pantherajurnal@gmail.com

DEIKSIS PADA CERITA DALAM GIM VIDEO BUATAN INDONESIA *A SPACE FOR THE UNBOUND*

Rifqi Daffa Alghifari[1]* & Santi Pratiwi Tri Utami[2]
[1&2]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Jalan Raya Banaran, Semarang, Jawa Tengah 50229, Indonesia
**Email: rifqidaffaal939@students.unnes.ac.id*
Submit: 27-05-2026; Accepted: 06-06-2026; Published: 06-10-2026

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan jenis dan bentuk penggunaan deiksis persona, deiksis ruang, dan deiksis waktu pada dialog gim video *A Space for the Unbound Chapter* Prolog: Atma. Kajian ini dilandasi oleh pentingnya deiksis sebagai penanda kontekstual yang menghubungkan tuturan dengan penutur, mitra tutur, tempat, dan waktu peristiwa tutur. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian berupa kata, frasa, dan kalimat dalam dialog serta narasi permainan yang mengandung unsur deiksis. Data dikumpulkan melalui teknik simak, catat, dan dokumentasi, kemudian diklasifikasikan berdasarkan jenis deiksis serta dianalisis sesuai konteks tuturan. Hasil penelitian menunjukkan adanya 221 data deiksis yang terdiri atas 157 data deiksis persona, 47 data deiksis ruang, dan 17 data deiksis waktu. Deiksis persona meliputi bentuk orang pertama, orang kedua, dan orang ketiga; deiksis ruang meliputi bentuk lokatif dan demonstratif; sedangkan deiksis waktu meliputi penanda waktu lampau dan waktu kini. Temuan ini menunjukkan bahwa deiksis tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk rujukan, tetapi juga membangun kohesi dialog, memperjelas orientasi ruang-waktu, dan memperkuat relasi antartokoh dalam alur naratif gim.

Kata Kunci: Deiksis Persona, Deiksis Ruang, Deiksis Waktu, Gim Video, Pragmatik.

ABSTRACT: *This study aims to describe the types and forms of person, spatial, and temporal deixis in the dialogues of the Indonesian video game A Space for the Unbound, Chapter Prologue: Atma. The study is grounded in the significance of deixis as a contextual marker that connects utterances with speakers, addressees, places, and time in speech events. This research employed a qualitative descriptive method. The data consisted of words, phrases, and sentences in the game dialogues and narrative that contained deictic elements. The data were collected through observation, note-taking, and documentation techniques, then classified according to the types of deixis and analyzed based on the context of utterance. The findings reveal 221 deictic data, consisting of 157 person deixis, 47 spatial deixis, and 17 temporal deixis. Person deixis includes first-, second-, and third-person forms; spatial deixis includes locative and demonstrative forms; while temporal deixis includes past-time and present-time markers. These findings indicate that deixis functions not only as a referential marker but also as a device that builds dialogue cohesion, clarifies spatial-temporal orientation, and strengthens character relationships within the game's narrative structure.*

Keywords: *Personal Deixis, Spatial Deixis, Temporal Deixis, Video Game, Pragmatics.*

How to Cite: Alghifari, R. D., & Utami, S. P. T. (2026). Deiksis pada Cerita dalam Gim Video Buatan Indonesia *A Space for the Unbound*. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan, 6*(4), 2186-2199. https://doi.org/10.36312/panthera.v6i4.1496

Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan *is Licensed Under a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.*

Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan
E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636
Volume 6, Issue 4, October 2026; Page, 2186-2199
Email: pantherajurnal@gmail.com

PENDAHULUAN

Bahasa dalam gim video bekerja melampaui fungsi penyampaian pesan karena turut menggerakkan cerita, membentuk kedekatan antartokoh, dan memediasi keterlibatan pemain. Pertumbuhan industri gim nasional sebagai sektor ekonomi kreatif sekaligus membuka ruang bagi produk lokal untuk ditelaah dari perspektif kebahasaan dan kebudayaan (Mulachela *et al.*, 2020). Salah satu produk tersebut ialah "*A Space for the Unbound*" yang merupakan gim karya Indonesia yang menuturkan cerita melalui percakapan tokoh, nuansa lokal, dan pergulatan emosional. Oleh sebab itu, aspek bahasanya relevan dianalisis, terutama karena pemaknaan setiap ujaran bergantung pada identitas penutur dan lawan tutur, lokasi komunikasi, serta waktu terjadinya peristiwa (Aslami & Alfando, 2025; Stevanie, 2025).

Penelaahan tuturan dengan mempertimbangkan kondisi pemakaiannya berada dalam wilayah pragmatik. Dari sudut pandang ini, makna ujaran tidak cukup dijelaskan melalui susunan linguistik, sebab situasi komunikasi, hubungan para partisipan, dan maksud penuturan ikut menentukan interpretasi (Damayanti *et al.*, 2023; Mutia *et al.*, 2022; Pande & Artana, 2020). Di antara persoalan pokok pragmatik terdapat deiksis, yakni satuan bahasa dengan acuan yang dapat bergeser mengikuti siapa yang berujar dan disapa, di mana tuturan berlangsung, serta kapan ujaran diproduksi (Sihite *et al.*, 2026). Dengan demikian, pemahaman terhadap deiksis memerlukan perhatian terhadap konteks yang melingkupi suatu tuturan.

Keutuhan dialog sangat ditopang oleh deiksis karena bentuk-bentuk tersebut menambatkan ujaran pada konteks tertentu. Pronomina dan penunjuk seperti "aku", "kamu", "sini", "sana", "kemarin", atau "sekarang" akan menghasilkan acuan yang kabur apabila dipisahkan dari situasi tuturnya. Secara teoretis, deiksis mencakup persona, ruang, waktu, wacana, dan sosial (Sitorus *et al.*, 2025). Akan tetapi, kajian ini diarahkan pada tiga kategori pertama karena paling menonjol dalam data percakapan gim (Pratiwi & Utomo, 2021). Pada narasi interaktif, ketiganya memiliki posisi strategis sebab pemain memahami perkembangan cerita melalui perubahan peserta, lokasi, waktu, dan perspektif yang disampaikan lewat dialog.

Penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa deiksis telah dikaji melalui beragam medium. Listyarini & Nafarin (2020) menelaah percakapan di *YouTube*, sementara Manurung & Yuhdi (2022) mengidentifikasi variasi deiksis pada kanal Nihongo Mantappu. Pada ranah sastra, Nursalim & Alam (2019) memusatkan perhatian pada deiksis persona dalam cerpen. Sejumlah kajian atas film dan teks naratif pun menegaskan peran unsur deiksis dalam membantu pemaknaan hubungan tokoh serta latar situasional cerita (Ayudia *et al.*, 2021; Merliyana *et al.*, 2025; Pratiwi & Utomo, 2021). Meskipun demikian, dialog gim video produksi Indonesia belum banyak ditempatkan sebagai korpus utama penelitian deiksis.

Berangkat dari kekosongan kajian itu, penelitian ini menelaah deiksis persona, ruang, dan waktu pada dialog *A Space for the Unbound Chapter 0 Prolog: Atma*. Sasaran analisisnya ialah menguraikan kategori sekaligus wujud pemakaian ketiga jenis deiksis dalam cerita permainan. Dengan menempatkan gim sebagai media digital interaktif, kajian ini memperluas cakupan studi pragmatik sekaligus menerangkan bagaimana rujukan deiksis berkontribusi terhadap kepaduan dialog dan pembentukan alur naratif pada gim Indonesia.

Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan
E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636
Volume 6, Issue 4, October 2026; Page, 2186-2199
Email: pantherajurnal@gmail.com

METODE

Rancangan penelitian bersifat kualitatif dengan orientasi deskriptif. Pilihan tersebut sesuai dengan karakter data berupa tuturan yang ditafsirkan melalui makna dan situasi pemakaiannya, sehingga fokus analisis tidak diletakkan pada pengujian statistik (Moleong, 2021). Melalui prosedur deskriptif, realisasi deiksis persona, ruang, dan waktu dipaparkan secara teratur dengan tetap merujuk pada konteks setiap dialog dalam permainan.

Sumber penelitian berasal dari percakapan dan bagian naratif gim "*A Space for the Unbound*" dengan pembatasan pada *Chapter 0 Prolog: Atma*. Data berupa satuan *lingual* pada tingkat kata, frasa, maupun kalimat yang memuat deiksis persona, ruang, atau waktu. Sebuah tuturan ditetapkan sebagai unit analisis apabila acuannya baru dapat dikenali melalui informasi mengenai penutur, lawan tutur, posisi tempat atau objek, maupun saat berlangsungnya peristiwa komunikasi.

Pengumpulan data memadukan penyimakan, pencatatan, dan dokumentasi. Prosedur simak-catat digunakan untuk menyeleksi ujaran yang memiliki ciri deiksis, sejalan dengan praktik pengumpulan data dalam penelitian kebahasaan (Sudaryanto, 2015). Peneliti menjalankan gim secara langsung, mengikuti setiap dialog, menyalin tuturan yang memenuhi kriteria, dan menyimpan tangkapan layar sebagai penguat bukti. Seluruh temuan selanjutnya diinventarisasi ke dalam kategori persona, ruang, dan waktu, kemudian ditafsirkan berdasarkan fungsi rujukannya serta situasi kemunculan dalam perkembangan cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis terhadap dialog "*A Space for the Unbound Chapter" 0 Prolog: Atma* mengidentifikasi tiga kelompok deiksis, yakni persona, ruang, dan waktu. Secara keseluruhan terkumpul 221 kemunculan. Kategori persona menempati proporsi terbesar dengan 157 data, sedangkan kategori ruang berjumlah 47 data dan kategori waktu 17 data. Rincian kuantitatif setiap kategori ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jumlah Temuan Deiksis dalam Dialog *A Space for the Unbound Chapter 0 Prolog: Atma*.

No.	Jenis Deiksis	Jumlah
1	Persona	157
2	Ruang	47
3	Waktu	17
Jumlah Data Keseluruhan		221

Bentuk dan Fungsi Deiksis Persona

Deiksis Persona

Deiksis persona menjadi temuan paling dominan. Bentuk ini mengarahkan pembaca pada siapa yang berbicara, siapa yang diajak berbicara, dan siapa yang sedang dibicarakan. Dominasi tersebut penting karena alur *A Space for the Unbound* dibangun melalui hubungan emosional antartokoh. Penggunaan deiksis persona memperkuat kedekatan, konflik, dan dinamika hubungan antartokoh dalam membangun perkembangan cerita.

Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan
E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636
Volume 6, Issue 4, October 2026; Page, 2186-2199
Email: pantherajurnal@gmail.com

1) Deiksis Persona Orang Pertama Tunggal

Deiksis persona orang pertama tunggal ditandai oleh bentuk "aku". Bentuk ini menunjukkan posisi tokoh sebagai pusat tuturan dan memperlihatkan subjektivitas emosi tokoh dalam dialog.

Gambar 1. Dialog Putri Bintang dengan Sang Kucing.

Pada Gambar 1, Putri Bintang menggunakan kata "aku" dalam tuturan "Aku punya sesuatu untukmu, teman tersayangku… hadiah perpisahan". Rujukan "aku" mengarah pada Putri Bintang sebagai penutur sekaligus menegaskan hubungan personal dengan Sang Kucing.

Gambar 2. Dialog Atma dengan Nirmala.

Pada Gambar 2, Atma menggunakan kata "aku" dalam tuturan "Tapi, aku paling suka sang Putri". Bentuk tersebut menunjukkan pendapat pribadi Atma setelah mendengar cerita Nirmala, sehingga deiksis persona berfungsi menandai sudut pandang tokoh.

Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan
E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636
Volume 6, Issue 4, October 2026; Page, 2186-2199
Email: pantherajurnal@gmail.com

2) Deiksis Persona Orang Pertama Jamak

Deiksis persona orang pertama jamak diwujudkan melalui "kita" dan "kami". Bentuk "kita" bersifat inklusif, karena mencakup penutur dan mitra tutur, sedangkan "kami" bersifat eksklusif, karena merujuk penutur dan pihak lain di luar mitra tutur.

Gambar 3. Dialog Atma dengan Nirmala.

Pada Gambar 3, pronomina "kita" dipakai ketika Atma mengajak Nirmala keluar untuk menghirup udara segar. Cakupan acuannya memasukkan kedua tokoh, sehingga ajakan tersebut dikonstruksi sebagai tindakan bersama dan sekaligus mengisyaratkan kedekatan *interpersonal*.

Gambar 4. Dialog Ibu Nirmala dan Bu Dewi.

Pada Gambar 4, "kami" yang diucapkan Ibu Nirmala mencakup dirinya bersama Ayah Nirmala dan tidak memasukkan Bu Dewi. Pemilihan pronomina

Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan
E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636
Volume 6, Issue 4, October 2026; Page, 2186-2199
Email: pantherajurnal@gmail.com

eksklusif itu memisahkan kelompok yang dirujuk dari lawan tutur serta mempertegas konfigurasi peserta dalam percakapan.

3) Persona Kedua Tunggal

Rujukan kepada lawan tutur tunggal tampak pada pemakaian "kau" dan "kamu". Kedua pronomina secara langsung mengidentifikasi pihak yang disapa, sehingga fungsinya tidak hanya menetapkan acuan, tetapi juga menampilkan hubungan antarpartisipan.

Gambar 5. Dialog Sang Kucing dan Putri Bintang.

Pada Gambar 5, bentuk "kau" beracuan pada Putri Bintang yang sedang disapa oleh Sang Kucing. Dalam situasi tersebut, penyapaan langsung berkelindan dengan isi ujaran yang menanyakan kondisi Putri Bintang, sehingga nuansa perhatian Sang Kucing menjadi lebih jelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bentuk sapaan "kau" tidak hanya berfungsi sebagai penanda acuan, tetapi juga memperkuat kedekatan hubungan antara Sang Kucing dan Putri Bintang.

Gambar 6. Dialog Atma dengan Nirmala.

Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan
E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636
Volume 6, Issue 4, October 2026; Page, 2186-2199
Email: pantherajurnal@gmail.com

Pada Gambar 6, Nirmala memakai "kamu" untuk merujuk Atma. Bentuk ini menegaskan respons langsung Nirmala terhadap pendapat Atma dan menjaga kesinambungan dialog.

4) Persona Ketiga Tunggal

Persona ketiga tunggal direalisasikan oleh "dia" dan "ia". Keduanya menunjuk entitas yang menjadi bahan pembicaraan, yakni pihak di luar penutur dan lawan tutur pada saat ujaran berlangsung.

Gambar 7. Dialog Atma dengan Nirmala.

Pada Gambar 7, kata "dia" merujuk pada Putri Bintang sebagai tokoh yang dibicarakan Atma. Deiksis tersebut membantu memindahkan fokus pembicaraan dari penutur kepada tokoh dalam cerita yang sedang dinarasikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan deiksis persona tersebut berfungsi untuk memperjelas hubungan antara penutur dan tokoh yang menjadi objek pembicaraan.

Gambar 8. Dialog Nirmala dengan Atma.

Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan
E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636
Volume 6, Issue 4, October 2026; Page, 2186-2199
Email: pantherajurnal@gmail.com

Pada Gambar 8, kata "ia" merujuk pada Putri Bintang Selatan. Rujukan tersebut menjaga kohesi cerita, karena pembaca tetap dapat mengenali tokoh yang menjadi pusat tuturan.

5) Deiksis Persona Orang Ketiga Jamak

Deiksis persona orang ketiga jamak ditemukan dalam bentuk "mereka". Bentuk ini menunjuk pihak lain yang berjumlah lebih dari satu atau benda yang diperlakukan sebagai rujukan jamak dalam konteks cerita.

Gambar 9. Dialog Nirmala dengan Atma.

Pada Gambar 9, kata "mereka" merujuk pada bunga kuning yang dibicarakan Nirmala. Rujukan ini memperjelas objek yang menjadi bagian penting dalam lanjutan cerita Sang Kucing.

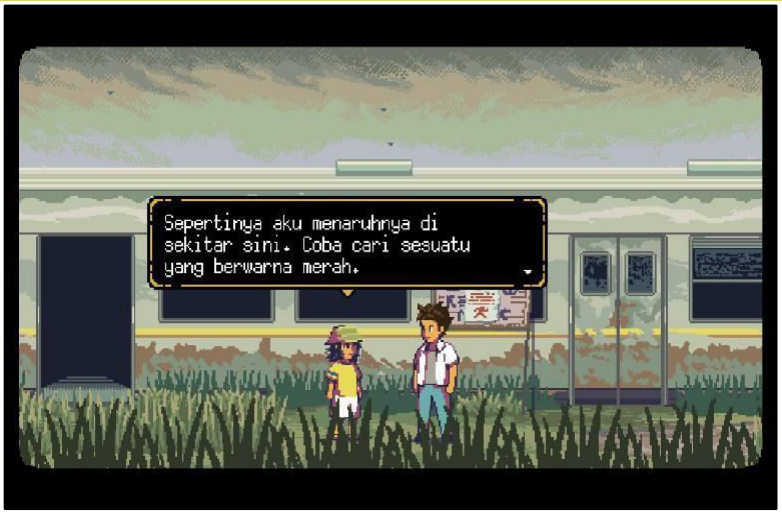
Bentuk dan Fungsi Deiksis Ruang

Deiksis ruang berjumlah 47 data. Bentuk ini menandai lokasi, arah, atau benda yang rujukannya bergantung pada posisi penutur dan mitra tutur. Dalam gim naratif, deiksis ruang membantu pemain memahami perpindahan tempat dan orientasi objek. Deiksis ruang juga berfungsi memperjelas hubungan spasial antartokoh, objek, dan lingkungan dalam alur permainan. Penggunaan bentuk-bentuk tersebut membantu membangun konteks situasi sehingga pemain dapat memahami posisi dan arah berdasarkan sudut pandang tokoh yang berbicara.

Deiksis Ruang Lokatif

Deiksis ruang lokatif merujuk pada tempat atau arah yang dibicarakan dalam tuturan. Bentuk yang ditemukan dalam data antara lain "sini" dan "sana" yang rujukannya bergantung pada posisi tokoh dalam peristiwa tutur. Penggunaan deiksis ruang lokatif dalam gim naratif berfungsi untuk memperjelas hubungan spasial antara tokoh, objek, dan lingkungan di sekitarnya. Kata "sini" cenderung menunjukkan lokasi yang dekat dengan penutur, sedangkan "sana" menunjukkan lokasi yang relatif jauh dari penutur. Penggunaan kedua bentuk tersebut tidak hanya memberikan informasi mengenai letak suatu tempat, tetapi juga membantu membangun konteks percakapan dan mengarahkan perhatian pemain terhadap lokasi atau objek tertentu dalam alur permainan.

Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan
E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636
Volume 6, Issue 4, October 2026; Page, 2186-2199
Email: pantherajurnal@gmail.com



Gambar 10. Dialog Nirmala dengan Atma.

Pada Gambar 10, ungkapan "sekitar sini" merujuk pada area di sekitar tokoh ketika Nirmala meminta Atma mencari buku merah. Deiksis ini memberi petunjuk ruang yang membimbing tindakan tokoh dalam permainan.

Gambar 11. Dialog Atma dengan Kucing Bosque.

Pada Gambar 11, frasa "di atas sana" menunjuk lokasi Kucing Bosque di atap rumah. Rujukan ruang ini memperjelas arah pandang Atma dan mengarahkan pemain pada objek yang harus diperhatikan.

Deiksis Ruang Demonstratif

Deiksis ruang demonstratif ditemukan dalam bentuk "ini" dan "itu". Bentuk "ini" cenderung menunjuk objek yang dekat dengan penutur, sedangkan "itu" menunjuk objek yang lebih jauh atau berada pada pihak lain. Penggunaan kedua bentuk tersebut membantu penutur dan lawan tutur memahami posisi objek yang sedang dibicarakan. Selain menunjukkan jarak secara fisik, "ini" dan "itu" juga dapat digunakan untuk membedakan hal yang sedang menjadi fokus pembicaraan dengan hal yang berada di luar fokus.

Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan
E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636
Volume 6, Issue 4, October 2026; Page, 2186-2199
Email: pantherajurnal@gmail.com

Gambar 12. Dialog Atma.

Pada Gambar 12, kata "ini" merujuk pada Buku Merah Ajaib yang baru ditemukan Atma. Deiksis demonstratif tersebut menunjukkan kedekatan objek dengan penutur.

Gambar 13. Dialog Pembeli Cimol.

Pada Gambar 13, kata "itu" merujuk pada saus yang dibicarakan pembeli. Bentuk ini memperjelas objek yang sedang menjadi perhatian dalam dialog.

Bentuk dan Fungsi Deiksis Waktu

Deiksis waktu berjumlah 17 data. Bentuk ini menghubungkan tuturan dengan waktu terjadinya peristiwa, baik lampau maupun kini. Dalam alur *A Space for the Unbound*, penanda waktu membantu pembaca mengikuti hubungan antara ingatan, kejadian sekarang, dan perkembangan konflik. Deiksis waktu juga berfungsi memperjelas urutan peristiwa yang dialami oleh tokoh dalam cerita. Penggunaan penanda waktu tersebut membuat hubungan antara masa lalu dan masa kini menjadi lebih mudah dipahami oleh pembaca.

Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan
E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636
Volume 6, Issue 4, October 2026; Page, 2186-2199
Email: pantherajurnal@gmail.com

Gambar 14. Dialog Nirmala dengan Atma.

Pada Gambar 14, kata "kemarin" merujuk pada waktu sebelum tuturan berlangsung. Rujukan ini membantu menjelaskan latar munculnya ide Nirmala tentang bab terakhir cerita.

Gambar 15. Dialog Atma dengan Tukang Proyek.

Pada Gambar 15, ungkapan "sekarang ini" merujuk pada waktu ketika percakapan berlangsung. Deiksis tersebut memperlihatkan kontras antara selera musik keroncong dengan kondisi sosial masa kini dalam cerita.

Pembahasan

Komposisi pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa 157 dari total 221 data merupakan deiksis persona. Proporsi yang besar ini mengindikasikan bahwa pengorganisasian dialog lebih banyak bertumpu pada penataan posisi para tokoh dalam interaksi. Artinya, pergantian acuan penutur, lawan tutur, dan pihak yang dibicarakan menjadi perangkat penting bagi perkembangan hubungan antartokoh. Pola tersebut beririsan dengan temuan Merliyana *et al.* (2025) serta Nursalim &

Alam (2019) yang menempatkan deiksis persona sebagai unsur menonjol dalam teks naratif karena mengarahkan pembaca pada konfigurasi peserta dan pusat topik percakapan. Dominannya deiksis persona menunjukkan bahwa relasi antartokoh menjadi salah satu aspek utama yang membentuk alur dan dinamika interaksi dalam dialog.

Frekuensi deiksis ruang dan waktu memang lebih rendah, namun signifikansinya bagi struktur cerita tidak dapat diabaikan. Bentuk "sini", "sana", "ini", dan "itu" mengatur posisi tempat maupun objek relatif terhadap tokoh, sementara "kemarin" dan "sekarang ini" menempatkan kejadian pada hubungan temporal tertentu. Dengan cara demikian, dialog memperoleh kerangka orientasi yang membuat perpindahan rujukan tetap dapat diikuti. Kohesi tidak hanya terbangun melalui identitas tokoh, tetapi juga melalui keterhubungan acuan spasial dan temporal dengan situasi tutur yang sedang berlangsung.

Jika disandingkan dengan penelitian pada percakapan *YouTube* (Manurung & Yuhdi, 2022) maupun cerpen (Pratiwi & Utomo, 2021), data gim memperlihatkan dimensi yang berbeda. Acuan deiksis tidak berhenti sebagai mekanisme kebahasaan yang ditafsirkan pembaca, tetapi terintegrasi dengan tindakan pemain saat menelusuri ruang, mengikuti perpindahan alur, dan menangkap kondisi emosional tokoh. Temuan ini menegaskan kontribusi kajian berupa pemahaman bahwa deiksis ikut menghubungkan sistem dialog dengan pengalaman interaktif, sehingga menjadi salah satu perangkat pembentuk narasi pada gim video produksi Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa dialog dalam gim video *A Space for the Unbound Chapter* 0 Prolog: Atma memuat tiga jenis deiksis utama, yaitu deiksis persona, deiksis ruang, dan deiksis waktu. Jumlah keseluruhan data sebanyak 221 data yang terdiri atas 157 data deiksis persona, 47 data deiksis ruang, dan 17 data deiksis waktu. Deiksis persona mencakup bentuk orang pertama, orang kedua, dan orang ketiga; deiksis ruang mencakup bentuk lokatif dan demonstratif; sedangkan deiksis waktu mencakup penanda waktu lampau dan waktu kini. Secara pragmatik, ketiga jenis deiksis tersebut berfungsi membangun kohesi dialog, memperjelas orientasi ruang-waktu, dan memperkuat relasi antartokoh dalam alur naratif gim.

SARAN

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian deiksis dalam gim video dengan menganalisis *chapter* lain, membandingkan dialog antar-*chapter*, atau menambahkan jenis deiksis lain, seperti deiksis sosial dan deiksis wacana. Kajian lanjutan juga dapat membandingkan penggunaan deiksis dalam gim video dengan media naratif lain, seperti film, novel, dan komik digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses pengumpulan data, penyusunan artikel, dan penelaahan naskah ini.

DAFTAR RUJUKAN

Aslami, M. R., & Alfando, J. (2025). Proyeksi Ideal Kebudayaan Indonesia dalam Gim Video *A Space for the Unbound*. *eJournal Ilmu Komunikasi, 13*(2), 114–124.

Ayudia, A. M., Ramadhani, L., & Lubis, R. W. (2021). Deiksis dalam Film Guru-Guru Gokil: Analisis Pragmatik. *Linguistik : Jurnal Bahasa & Sastra, 6*(1), 20–34. https://doi.org/10.31604/linguistik.v6i1.20-34

Damayanti, I. K., Yuniseffendri, Y., & Indarti, T. (2023). Analisis Tindak Tutur Ilokusi dalam Lirik Lagu Tertawan Hati Karya Awdella: Kajian pragmatik. *Edukasia : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4*(2), 2707–2712. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.655

Listyarini, L., & Nafarin, S. F. (2020). Analisis Deiksis dalam Percakapan pada *Channel YouTube Podcast* Deddy Corbuzier Bersama Menteri Kesehatan Tayangan Maret 2020. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 9*(1), 58–65. https://doi.org/10.15294/jpbsi.v9i1.38628

Manurung, E., & Yuhdi, A. (2022). Analisis Deiksis dalam Percakapan pada *Channel YouTube Nihongo Mantappu Battle* Ilmu Pengetahuan Umum. *Metafora : Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra, 9*(2), 117–124. https://doi.org/10.30595/mtf.v9i2.13692

Merliyana, N., Mardiansyah, D., & Fitriani, H. (2025). Deiksis dalam Novel *Merindu Cahaya De Amstel* Karya Arumi Ekowati. *Seulas Pinang : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 7*(1), 45–55. https://doi.org/10.30599/k555wh44

Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyudin, Y. A. (2020). Analisis Perkembangan Industri *Game* di Indonesia melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (*Global Value Chain*). *Indonesian Journal of Global Discourse, 2*(2), 32–51. https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17

Mutia, A., Khusna, F., & Utomo, A. P. Y. (2022). Analisis Deiksis Cerpen "Bila Semua Wanita Cantik!" Karya Tere Liye. *Jurnal Ilmiah Semantika, 3*(2), 101–110. https://doi.org/10.46772/semantika.v3i02.634

Nursalim, M. P., & Alam, S. N. (2019). Pemakaian Deiksis Persona dalam Cerpen di Harian Republika. *Deiksis, 11*(2), 121–129. https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i02.3654

Pande, N. K. N. N., & Artana, I. N. (2020). Kajian Pragmatik Mengenai Tindak Tutur Bahasa Indonesia dalam Unggahan Media Sosial *Instagram @halostiki*. *Alfabeta : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, 3*(1), 32–38. https://doi.org/10.33503/alfabeta.v3i1.1279

Pratiwi, C. L. I., & Utomo, A. P. Y. (2021). Deiksis dalam Cerpen "Senyum Karyamin" Karya Ahmad Tohari sebagai Materi Pembelajaran dalam Bahasa Indonesia. *Lingua Susastra, 2*(1), 24–33. https://doi.org/10.24036/ls.v2i1.22

Sihite, A., Gusar, M. R. S., Sianturi, A., & Hasugian, N. (2026). Analisis Pragmatik terhadap Deiksis Orang, Penunjuk, dan Wacana pada Cerpen "Jejak di Atas Pasir" Karya Solace. *Jurnal Samudra Bahasa, 10*(1), 45–51.

https://doi.org/10.33059/jsb.v10i1.13904

Sitorus, T. K., Gea, J. A., Sari, A. A., & Saragih, E. (2025). Deixis in Political Discourse: A Pragmatic Analysis of "What's behind Widespread Unrest in Indonesia?" *Journal of English Language and Education, 10*(6), 941-953. https://doi.org/10.31004/jele.v10i6.1752

Stevanie, F. (2025). Representasi Gangguan Mental dalam Permainan *A Space for the Unbound*. *Nirmana : Jurnal Desain Komunikasi Visual, 25*(1), 76–87. https://doi.org/10.9744/nirmana.25.1.76-87

Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistis*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.