

INTISARI

Penelitian ini membahas tentang bagaimana tindak tutur permintaan diproduksi dan digunakan oleh pemain gim daring *Genshin Impact* dalam melengkapi tes wacana situasi dalam gim. Kajian mengenai tindak tutur permintaan ini meliputi modus tuturan, tipe tindak tutur, struktur pembentuk, dan strategi yang digunakan dalam tindak tutur permintaan ini. Penelitian ini menggunakan teori klasifikasi strategi tindak tutur permintaan berdasarkan *directness* atau kelangsungan tuturan yang dipublikasikan oleh Blum-Kulka.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu menyebarkan kuesioner yang berisi situasi dalam permainan yang mengharuskan responden untuk menuturkan permintaan. 277 data didapatkan dari 40 responden yang terdiri dari 20 responden pria dan 20 responden wanita. Dari penelitian yang telah dilakukan tersebut, secara singkat tindak tutur permintaan dalam permainan daring *Genshin Impact* ini direalisasikan dengan kalimat deklaratif, interogatif ya-tidak, interogatif 5W1H, dan imperatif. Lalu untuk tipe tuturan yang ditemukan dalam penelitian tindak tutur permintaan ini berupa tindak tutur eksplisit, implisit, literal, tidak literal, eksplisit literal, implisit literal, eksplisit tidak literal, dan implisit tidak literal. Adapun struktur pembentuk tindak tutur permintaan berupa tindakan pokok (*Head Act*), tindakan pokok diikuti tindakan pendukung (*Supportive Move*), tindakan pendukung diikuti tindakan pokok, tindakan pokok diapit tindakan pendukung.

Selanjutnya, ditemukan sembilan strategi yang digunakan dalam penelitian tindak tutur permintaan dalam permainan daring *Genshin Impact* ini yang berupa *mood derivable*, *explicit performative*, *scope stating*, *suggestory formula*, *preparatory condition*, *strong hints*, dan *mild hints*. Selain dari strategi tindak tutur permintaan juga telah dikaji bentuk pemodifikasi tindak tutur permintaan pada penelitian ini yang berupa sarana kesantunan, *disarmer*, *grounder*, Janji Imbalan, menanyakan kapabilitas, cek ketersediaan, dan juga mereferensi komponen terkait. Dari penelitian ini elemen sosial yang ditemukan dalam produksi tindak tutur permintaan ini berupa keakraban, status atau kedudukan sosial, situasi tuturan, dan gender. Terdapat lima fungsi tindak tutur yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu representatif, direktif, komisif, bertanya, dan ekspresif.

Kata Kunci: tindak tutur permintaan, pragmatik, studi kasus

ABSTRACT

This research is focused on how the request is produced and used by the online-game player of *Genshin Impact* in completing situational questionnaire within the game. This study of request consists of speech mood, speech type, structure, and strategy which are used. This study uses the classification of speech act theory which is based on its directness by Blum-Kulka.

This study uses a data collection method that is distributing questionnaires containing situations in the game that require respondents to make requests. 277 data were obtained from 40 respondents consisting of 20 male respondents and 20 female respondents. According to this research, the request speech act which is used by the online-game player of *Genshin Impact* realized in the form of declarative, yes-no interrogative, 5W1H interrogative, and imperative. Then, the type of speech act that are found within the research are explicit, implicit, literal, nonliteral, explicit literal, implicit literal, explicit nonliteral, implicit nonliteral, and implicit nonliteral. The request structure which makes it consists of head act, head act followed by supportive move, supportive move followed by head act, head act in between supportive move.

There are nine strategies which are found in this research. The seven strategies are mood derivable, explicit performative, scope stating, suggestory formula, preparatory condition, strong hints, and mild hints. Aside from the strategies, there are also modifiers which are studied within the research. Those modifiers are politeness device, disarmers, grounder, promise of reward, asking capabilities, checking on availability. There are social factors which are underlying the request. The social factors are familiarity between speaker, social status, speech setting, and gender. Furthermore, this research also studies about speech function which are representative, directive, commissive, asking, expressive, and declaration.

Keywords: request, speech act, pragmatic, case study



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

**PERMINTAAN PADA STUDI KASUS PEMAIN GIM DARING GENSHIN IMPACT DENGAN KUESIONER
TES MELENGKAPI WACANA**

ADAM PRAYOGA H, Prof. Dr. I Dewa Putu Wijana, M.A.

Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>