

## INTISARI

### **TINDAK TUTUR ILOKUSI DIREKTIF TAK LANGSUNG OLEH TOKOH PEMIMPIN DALAM ANIME SHINGEKI NO KYOJIN (ATTACK ON TITAN): KAJIAN PRAGMATIK**

**Jasmine Nur Adinda**

Dalam menyampaikan tuturan, penutur sering mengharapkan mitra tuturnya untuk melakukan sesuatu, atau disebut tindak tutur direktif. Namun, tuturan dapat diujarkan secara tak langsung, sehingga perlu penafsiran untuk mengungkap makna tuturan tersebut. Pemakaian tindak tutur direktif tak langsung dapat ditemukan dalam *anime*, terutama terkait makna dan pola tindak tutur direktif tak langsung oleh tokoh pemimpin.

Penelitian ini ditulis secara deskriptif kualitatif dengan mengambil data dari *anime* “*Shingeki no Kyojin (Attack on Titan) Season 3*” karya Hajime Isayama karena ditemukan banyak tuturan direktif. Khususnya, dituturkan oleh tokoh pemimpin, yaitu Erwin Smith dan Levi Ackerman. Data dikumpulkan dengan menyimak dan mencatat tuturan yang mengandung tindak tutur direktif beserta konteksnya. Analisis data dilandaskan pada teori pragmatik oleh Austin (1962) dan Searle (1983). Kemudian, konteksnya diteliti dengan teori SPEAKING oleh Hymes (1972). Terakhir, analisis data diklasifikasikan menurut makna tindak tutur direktif sesuai pendapat Namatame Yasu (1996).

Dari 15 data, ditemukan bahwa tindak tutur direktif tak langsung oleh tokoh pemimpin memiliki makna perintah (3 tuturan), permintaan (3 tuturan), larangan (3 tuturan), izin (3 tuturan), dan anjuran (3 tuturan). Pola yang terbentuk dalam penggunaan tindak tutur direktif tak langsung oleh keduanya adalah penggunaan jenis kalimat deklaratif (14 tuturan) dan kalimat interogatif (1 tuturan). Tuturan tersebut pada awalnya dipahami sebagai tindak tutur asertif (7 tuturan), komisif (5 tuturan), dan ekspresif (3 tuturan). Penentu yang membuat tindak tutur lainnya dipahami sebagai tindak tutur direktif adalah dengan melihat unsur dari konteks. Unsur yang dijadikan penentu meliputi *ends* atau tujuan (7 tuturan), *acts* atau isi (6 tuturan), dan *key* (2 tuturan).

**Kata kunci:** pragmatik, tindak tutur ilokusi, tindak tutur direktif tak langsung, *anime*

## ABSTRACT

### INDIRECT DIRECTIVE ILLOCUTIONARY SPEECH ACTS OF THE LEADER CHARACTERS IN THE ANIME TITLED *SHINGEKI NO KYOJIN* (ATTACK ON *TITAN*): A PRAGMATICS STUDY

Jasmine Nur Adinda

In delivering speeches, leaders frequently expect their speech partners to do something. The speech act is known as the directive speech act. However, it does not necessarily employ direct speaking, since it can also be conveyed indirectly, requiring interpretation to disclose the meaning of the speech. An *anime* can make use of indirect directed speaking acts. This study discusses the usage, specifically the meaning and pattern of indirect directed speech acts performed by the *anime*'s protagonists.

This study is written in a descriptive and qualitative style. The data in the study is obtained from the *anime* “*Shingeki no Kyojin* (Attack on *Titan*) Season 3” by Hajime Isayama since there are numerous directive speech acts in the *anime*, particularly those stated by the lead characters, Erwin Smith and Levi Ackerman. The information was gathered by listening to every dialogue in the *anime* and noting down the utterances that had directed speech acts and their settings. The theory of pragmatics by Austin (1962) and Searle (1983) is used to assess each data set. The situation is then investigated using Hymes' (1972) SPEAKING theory. Finally, the data analysis is classified according on Namatame Yasu's (1996) definition of directive speech acts.

According to the 15 data points examined, the leaders' indirect directive speech acts have the connotation of orders (3 utterances), requests (3 utterances), prohibitions (3 utterances), permits (3 utterances), and suggestions (3 utterances). The pattern produced by Erwin Smith and Levi Ackerman's employment of indirect directive speech acts is the use of declarative sentences (14 utterances) and interrogative sentences (1 utterance). The speech acts are originally interpreted to be assertive (7 utterances), commissive (5 utterances), and expressive (3 utterances). The context factors are what determine whether other speech actions are interpreted as directive speech acts. Ends or purposes (7 utterances), acts (6 utterances), and keys (2 utterances) are used as determinants.

**Keywords:** pragmatics, illocutionary speech acts, indirect directive speech acts, *anime*

## 要約

### アニメ『進撃の巨人』における 武将の間接指示的発話行為：語用論的研究 ジャスミン・ヌル・アディンダ

会話をする際、武将はしばしばスピーチ相手に何かをするように求める。このような発話は指示的と呼ばれる。しかし、その使い方では、常に直接発話が使われるわけではなく、間接発話が使われることもあり、その場合は、解釈によって意味が明らかになる。このような間接的な指示的発話は、アニメにも見つけられる。本研究では、特にアニメの主人公が間接指示的な発話をする意味とパターンについて考察する。

本研究は、記述的質的研究である。本研究のデータは、諫山創の『進撃の巨人』というアニメから取り出した。データは、アニメのすべての会話を聞き、指示的発話を含む発話とその文脈を書き出すことで収集した。それぞれのデータを分析するために、Austin (1962) と Searle (1983) による語用論の理論に基づいている。次に、Hymes (1972) の SPEAKING 理論を用いて文脈を検討する。最後に、生田目(1996)の指示的発話行為の意味に従ってデータ分析を分類する。

分析した 15 件のデータから、武将の間接指示的発話行為には、命令 (3 件)、依頼 (3 件)、禁止 (3 件)、許可 (3 件)、提案 (3 件) の意味があることがわかった。エルヴィン・スミスとリヴァイ・アッカーマンによる間接指示的発話行為の使用で形成されるパターンは、宣言文 (14 発話) と疑問文 (1 発話) の使用である。これらの発話は当初、断言的発話 (7 発話)、言明的発話 (5 発話)、表出的発話 (3 発話) として理解される。他の発話行為を指示的発話行為として理解させる決定要因は、文脈の要素を見ることである。決定要因として使われる要素には、ends (7 発話)、acts (6 発話)、key (2 発話) などがある。

キーワード：語用論、発話内行為、間接指示的発話行為、アニメ