



## ABSTRAK

Studi tentang tindak tutur adalah bidang khusus dalam disiplin pragmatik, yang mengkaji bagaimana bahasa digunakan untuk menyampaikan informasi dan melaksanakan berbagai aktivitas. Teori tindak tutur dapat dilihat dalam *role-playing game (RPG)* bernuansa *open-world game* sebagai alat komunikasi antar karakter. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tindak tutur seperti apa yang dilakukan oleh tokoh-tokoh yang digambarkan dengan menggunakan teori Searle dan bagaimana tindak tutur yang digunakan dapat memberikan informasi terkait budaya yang diusung oleh tokoh-tokoh tersebut dengan menggunakan teori Hymes. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu observasi, untuk mengetahui data apa saja yang perlu dikumpulkan, dan instrumen dokumentasi, dengan mengambil screenshot pada permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam percakapan antar tokoh dalam Archon Quest Bab II terdapat tindak tutur ilokusi: representatif/asertif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklarasif. Setidaknya ditemukan 19 macam tindak tutur ilokusi yang digunakan, seperti memberitahukan, menyimpulkan, menyangkal, menebak, menyatakan, menyarankan, memerintahkan, meminta, menasihati, menjanjikan, mengancam, menawarkan, menolak, berterima kasih, memuji, meminta maaf, menyebutkan, dan mengumumkan. Selain itu, analisis data di atas menentukan bahwa Genshin Impact: Archon Quest Bab II mempromosikan budayanya menggunakan model SPEAKING. Inazuma berisi cerita utama; karenanya, Liyue tidak menerima penjelasan detail seperti Inazuma. Cara pengembang menggambarkan Inazuma sebagai referensi negara yang berbasis di Jepang berhasil dalam banyak hal: bab ini mencakup konflik, persahabatan, kekeluargaan, kesetiaan, dan pembelaan bagi yang lemah.

*Kata kunci: metode deskripsi kualitatif, pragmatik, SPEAKING Model, tindak tutur*



## ABSTRACT

The study of speech act is a specific area within the discipline of pragmatics, which examines how language is employed to convey information and execute various activities. The speech acts theory is shown in the role-playing games (RPGs) in the open-world game genre as the communication tool between the characters. The study's objective is to identify what kind of speech acts are performed by the characters portrayed using Searle's theory and how the speech acts used can provide information related to the culture promoted by the characters using Hymes's theory. This research employs qualitative research methods, specifically observation to know which data need to be collected and documentation instruments by taking screenshots on the game. The research findings reveal that in the conversations between the characters in Archon Quest Chapter II, there were illocutionary speech acts: representatives/assertives, directives, commissives, expressives, and declarations. At least 19 kinds of illocutionary speech acts were found to be used, such as notifying, concluding, denying, guessing, stating, suggesting, commanding, requesting, advising, promising, threatening, offering, refusing, thanking, praising, apologizing, naming, and declaring. Moreover, the data analysis above determined that Genshin Impact: Archon Quest Chapter II promotes its culture using the SPEAKING model. Inazuma contains the primary story; hence, Liyue did not receive the same detailed explanation as Inazuma. The way the developers want to portray Inazuma as a Japan-based country reference is successful in many ways: this chapter included conflict, friendship, family, loyalty, and advocating for the weak.

*Keywords: descriptive qualitative method, pragmatics, SPEAKING Model, speech acts*