UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Tindak Tutur Direktif dalam Subtitle Arab Dialog Game Assassin's Creed Mirage: Analisis Pragmatik
Muhammad Satria Revaldi, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap fungsi dan jenis tindak tutur direktif yang terdapat dalam *subtitle* Arab dialog *game Assassin's Creed Mirage*. Tindak tutur direktif yang terdapat dalam *game* tersebut dianalisis dengan memanfaatkan teori pragmatik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis data. Data berupa tuturan yang terdapat dalam dialog *game* tersebut dikumpulkan dengan metode simak dan catat, dianalisis dengan menggunakan metode padan pragmatis, dan hasil analisis data disajikan dengan metode informal.

Dalam penelitian ini, ditemukan 50 data tuturan direktif yang terdiri atas 35 data tindak tutur langsung dan 15 data tindak tutur tidak langsung. Tindak tutur direktif tersebut memiliki berbagai fungsi tuturan, yaitu 17 tuturan memerintah, 7 tuturan bertanya, 17 tuturan meminta, 3 tuturan menyarankan, dan 6 tuturan melarang. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi fungsi tindak tutur dalam dialog *game Assassin's Creed Mirage*, yaitu konteks tuturan, situasi ketika tuturan dituturkan, dan strata sosial antara penutur dan mitra tutur.

Kata kunci: tindak tutur direktif, *game*, *Assassin's Creed*, Ubisoft, pragmatik.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Tindak Tutur Direktif dalam Subtitle Arab Dialog Game Assassin's Creed Mirage: Analisis Pragmatik
Muhammad Satria Revaldi, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT

This research aims to describe the functions and types of directive speech acts contained in the Arabic subtitles of the game dialogue *Assassin's Creed Mirage*. The directive speech acts contained in the game dialogue were analyzed using pragmatic theory. This research uses a qualitative method consisting of three stages, namely data collection, data analysis, and presentation of the results of data analysis. Data in the form of conversations contained in the game dialogue were collected using the listening and note-taking method, analyzed using the pragmatic matching method, and the results of data analysis were presented using the informal method.

In this research, 50 directive speech data were collected, consisting of 35 direct speech acts and 15 indirect speech acts. These direct and indirect directive speech acts have various functions, including 17 requirements, 7 questions, 17 requestives, 3 advisories, and 6 prohibitives. There are several factors that influence the function of speech acts in the dialogue of *Assassin's Creed Mirage*, such as the context of the speech, the situation in which the speech is spoken, and the social strata between the speaker and the speech partner.

Keywords: directive speech act, game, Assassin's Creed, Ubisoft, pragmatic.

UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Tindak Tutur Direktif dalam Subtitle Arab Dialog Game Assassin's Creed Mirage: Analisis Pragmatik
Muhammad Satria Revaldi, Abdul Jawat Nur, S.S., M.Hum.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ملخص

يهدف هذا البحث إلى وصف وظائف و أنواع الأفعال الكلام التوجيهية الواردة في ترجمة عربية لحوارات لعبة أساسينز كريد ميراج .تم تحليل الأفعال الكلام التوجيهية في حوارات لعبة اعتمادًا على نظرية تداولية. يستخدم هذا البحث منهجا نوعيا يتكوّن من ثلاث مراحل، وهي جمع البيانات، تحليل البيانات، وعرض نتائج تحليل البيانات. تمثّلت البيانات في الحوارات الواردة في لعبة، حيث جُمعت باستخدام أسلوب الاستماع والتدوين، وحُلّلت باستخدام منهج التداولية المقارنة، وعُرضت نتائج التحليل بأسلوب وصفي غير رسمي.

في هذا البحث، وُجد ٥٠ بيانات من الأفعال الكلامية التوجيهية، منها ٣٥ فعلًا توجيهيًا مباشرًا و١٥ فعلًا توجيهيًا غير مباشر .وتنوّعت وظائف هذه الأفعال بين الأمر (١٧)، والاستفهام (٧)، والطلب (١٧)، والاقتراح (٣)، والنهي (٦).كما تبيّن وجود عدة عوامل تؤثّر في وظيفة الأفعال الكلام التوجيهية، من بينها سياق الكلام، موقف تُقال فيه أقوال، وطبقة اجتماعية بين المتكلّم والمخاطَب.

الكلمات المفتاحية :الأفعال الكلام التوجيهية، اللعبة، أساسينز كريد، Ubisoft، تداولية.