

INTISARI

Penelitian ini mengkaji tentang Tindak Tutur Ekspresif (TTE) tokoh utama bernama Alan Turing dalam film *The Imitation Game* (TIG) dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan metode simak bebas libat cakap, dan menerapkan teknik simak, juga teknik catat. Setelah teknik tersebut dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah memilih dan memilah data sekaligus dilakukan pengklasifikasian data guna mendapatkan data yang representatif.

Berdasarkan hasil dari analisis data, diperoleh 24 (dua puluh empat) jenis TTE yang digunakan oleh Alan Turing dalam film TIG yang diklasifikasikan berdasarkan perasaan positif dan perasaan negatif. Jenis TTE yang merepresentasikan perasaan positif penutur meliputi: (1) berterima kasih, (2) meminta maaf, (3) memberikan pujian, (4) menyambut, (5) memberi salam, (6) kagum, (7) percaya diri, (8) berpuas diri, (9) setuju, dan (10) rasa penasaran. Sementara itu, hasil temuan TTE yang merepresentasikan perasaan negatif lawan tutur meliputi: (1) mengancam, (2) mengeluh, (3) menghina, (4) menyindir, (5) tidak senang, (6) mengkritik, (7) menolak, (8) terkejut, (9) kesal, (10) tidak setuju, (11) marah, (12) kecewa, (13) berputus asa, dan yang terakhir (14) berpura-pura.

Kemudian, pada bab kedua pembahasan yakni realisasi strategi kesopanan dalam tuturan ekspresif tokoh utama Alan Turing, telah ditemukan 6 (enam) macam strategi kesopanan positif dari 15 (lima belas) macam strategi kesopanan yang ditawarkan oleh Brown dan Levinson. Sedangkan, pada realisasi strategi kesopanan negatif, ditemukan pula sebanyak 4 (empat) macam strategi dari sejumlah 10 (sepuluh) macam strategi kesopanan negatif yang ditawarkan oleh Brown dan Levinson. Adapun realisasi strategi kesopanan positif tuturan ekspresif tokoh utama Alan Turing yang terdapat dalam film *The Imitation Game* (TIG) ini meliputi: (1) Melebih-lebihkan Rasa Ketertarikan; (2) Meningkatkan Rasa Tertarik terhadap Lawan Tutur; (3) Mempresuposisikan atau Membuat Persepsi bahwa Penutur Memahami Keinginan Lawan Tutur; (4) Membuat Penawaran dan Janji; (5) Menunjukkan Rasa Optimisme; (6) Melibatkan Penutur dan Lawan Tutur dalam Suatu Kegiatan Tertentu. Sedangkan, realisasi strategi kesopanan negatif tuturan ekspresif tokoh utama Alan Turing yang terdapat dalam film *The Imitation Game* (TIG) ini meliputi: (1) Menggunakan Bentuk Pertanyaan dengan Partikel Tertentu; (2) Memberi Penghormatan; (3) Menggunakan Permohonan Maaf; (4) Tidak Menyebutkan Penutur dan Lawan Tutur.

Selanjutnya, pada bab terakhir pembahasan yakni faktor-faktor sosial yang mempengaruhi TTE tokoh utama Alan Turing dalam film TIG adalah: latar situasi, waktu peristiwa pada siang dan malam hari, lokasi penting seperti lingkungan Bletchley. Adapun faktor dominan lainnya meliputi: peserta tutur yang diklasifikasikan berdasarkan tingkat keakraban dan juga hubungan tingkatan status pekerjaan, kemudian tujuan tuturan yang ingin dicapai, bahasa Inggris lisan yang digunakan, cara menyampaikan pesan bertutur yakni dengan serius dan semi arogan karena adanya latar belakang sejarah sebagaimana disebutkan di atas.

Kata kunci: tindak tutur, ekspresif, faktor sosial, strategi kesopanan

ABSTRACT

This research aims at explaining and describing the kinds of expressive speech act used by the main character named Alan Turing in *The Imitation Game* (*TIG*) movie. As a qualitative descriptive research, an observation method with no participant technique is applied into this research. The data collection by observing and note also noted techniques. Afterwards, the classification is carried out in order to obtain the representative data. Based on the findings of the data analysis, there are obtained 24 (twenty four) of expressive speech act kinds used by Alan Turing in the film *TIG* classified by positive feelings and negative feelings. The kinds of expressive speech acts that represent speaker's positive feelings include: (1) being grateful, (2) apologizing, (3) giving a praise, (4) welcoming, (5) greeting, (6) feeling amazed, (7) feeling confident, (8) feeling complacent, (9) agreeing, and (10) being curios. Meanwhile, the findings of expressive speech acts that represent speaker's negative feelings include: (1) threatening, (2) complaining, (3) insulting, (4) quipping, (5) disliking, (6) criticizing, (7) refusing, (8) surprising, (9) upsetting, (10) disagreeing, (11) being mad, (12) feeling disappointed, (13) feeling despair, and (14) pretending.

Then, in the second chapter discussions, namely the realization of the strategy of politeness in expressive acts used by the main character Alan Turing, has been found to 6 (six) of positive politeness strategy of 15 (fifteen) kinds of politeness strategies offered by Brown and Levinson. Meanwhile, the realization of negative politeness strategies, also found a four (4) different strategies of a number of 10 (ten) kinds of negative politeness strategies offered by Brown and Levinson. The realization of positive politeness strategy expressive utterances main character Alan Turing contained in the movie *The Imitation Game* (*TIG*) include: (1) exaggerate; (2) intensify; (3) assert or presuppose Speaker's knowledge and concern for Hearer's wants; (4) offer and promise; (5) be optimistic; (6) include both Speakers and Hearer in the activity. Meanwhile, the realization of negative politeness strategies expressive utterances main character Alan Turing in the *The Imitation Game* (*TIG*) include: (1) questions, hedge; (2) give difference; (3) apologize; (4) impersonalize Speaker and Hearer.

Furthermore, the social factors influenced the main character Alan Turing's expressive speech acts in *TIG* movie as found in the last chapter include: the background of the situation, the time of the event which are on the day and night, the important locations such as Bletchley Park. The other dominant factors include: participants classified into level of intimacy and level of employment status, and the last one is the purpose of speech achieved. As the instrument is using spoken English to explain the way to convey the message recalled seriously and also the language style used is semi arrogant as the result of the background mentioned above.

Keywords: speech acts, expressive, social factors, politeness strategies