ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis tindak tutur ilokusi dan menganalisis fungsi ilokusi dalam game *The Witcher 3: Wild Hunt*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan pragmatik berdasarkan teori tindak tutur John L. Austin (1962) dan John Searle (1979) untuk klasifikasi jenis ilokusi, serta teori prinsip Leech (1983) untuk analisis fungsi ilokusi. Data penelitian berupa tiga puluh tuturan yang dipilih secara purposif dari dialog dan teks naratif dalam permainan. Langkah-langkah penelitian meliputi pengumpulan data melalui pencatatan langsung saat proses permainan, klasifikasi jenis tindak tutur ilokusi, serta analisis fungsi ilokusi berdasarkan teori yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis tindak tutur yang paling dominan adalah direktif sebanyak 14 data (46,7%), diikuti oleh asertif 6 data (20%), komisif 5 data (16,7%), ekspresif 3 data (10%), dan deklaratif 2 data (6,6%). Sementara itu, analisis fungsi ilokusi menunjukkan bahwa fungsi competitive merupakan yang paling dominan dengan 14 data (46,7%), diikuti oleh convivial 8 data (26,7%), collaborative 7 data (23,3%), dan conflictive 1 data (3,3%). Temuan ini menunjukkan bahwa game *The Witcher 3: Wild Hunt* tidak hanya menyajikan narasi kompleks dan interaktif, tetapi juga memperlihatkan pemanfaatan strategi linguistik yang mencerminkan tujuan pragmatik dalam komunikasi antar karakter. Penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian linguistik dalam media interaktif serta membuka peluang studi lanjutan mengenai fungsi bahasa dalam konteks permainan digital.

Kata Kunci: tindak tutur, ilokusi, fungsi, jenis

ABSTRACT

This study aims to identify the types of illocutionary speech acts and analyze their illocutionary functions in the game The Witcher 3: Wild Hunt. The method used is descriptive qualitative with a pragmatic approach based on the speech act theory of John L. Austin (1962) and John Searle (1979) for the classification of illocutionary types, as well as the theory of Leech's principles (1983) for the analysis of illocutionary functions. The research data consists of thirty utterances selected purposively from dialogues and narrative texts in the game. The research steps include data collection through direct recording during the game process, classification of illocutionary speech acts, and analysis of illocutionary functions based on relevant theories. The results of the study show that the most dominant type of speech act is directive with 14 data (46.7%), followed by assertive with 6 data (20%), commissive with 5 data (16.7%), expressive with 3 data (10%), and declarative with 2 data (6.6%). Meanwhile, the analysis of illocutionary functions shows that the competitive function is the most dominant with 14 data (46.7%), followed by convivial with 8 data (26.7%), collaborative with 7 data (23.3%), and conflictive with 1 data (3.3%). These findings indicate that The Witcher 3: Wild Hunt not only presents a complex and interactive narrative, but also displays the use of linguistic strategies that reflect pragmatic goals in communication between characters. This research contributes to the study of linguistics in interactive media and opens up opportunities for further studies on language functions in the context of digital games.

Keywords: speech acts, illocutionary acts, functions, types