

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis penggunaan tindak tutur direktif dalam anime *Blue Lock* episode 1-3, dengan fokus pada tiga jenis: perintah (*meirei*), permintaan (*irai*), dan larangan (*kinshi*). Metode penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi bentuk dan fungsi tindak tutur dalam konteks kompetitif anime. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 35 data, tindak tutur perintah mendominasi interaksi, sementara permintaan dan larangan muncul dalam situasi spesifik. Analisis ini juga mengungkap bagaimana karakter menggunakan tindak tutur sesuai kepribadian dan dinamika cerita, memberikan wawasan tentang strategi komunikasi dalam lingkungan kompetitif. Penelitian ini berkontribusi pada studi pragmatik bahasa Jepang dan pembelajaran bahasa berbasis media.

Kata Kunci : *Pragmatik , Tindak Tutur, Anime,*

ABSTRACT

This study analyzes the use of directive speech acts in the anime Blue Lock episodes 1-3, focusing on three types: commands (meirei), requests (irai), and prohibitions (kinshi). Descriptive qualitative research method was used to identify the form and function of speech acts in the competitive context of the anime. The results show that there are 35 data, command speech acts dominate the interaction, while requests and prohibitions appear in specific situations. The analysis also reveals how characters use speech acts according to personality and story dynamics, providing insight into communication strategies in a competitive environment. This research contributes to the study of Japanese pragmatics and media-based language learning.

Keywords: *Pragmatics, Speech Actions, Anime,*