

ABSTRAK

Praanggapan atau asumsi ada dalam benak penutur dan petutur sebelum suatu ujaran disampaikan saat berkomunikasi. Berkomunikasi memerlukan pengetahuan yang luas tentang sesuatu yang melatari tuturan yang akan disampaikan agar komunikasi dapat diterima, sehingga sebuah konteks sangat berpengaruh bukan sekadar latar belakang ujaran, tetapi juga sebagai elemen kunci keberhasilan dalam berkomunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis praanggapan, lalu bagaimana praanggapan tersebut memengaruhi keberhasilan dan kegagalan komunikasi dalam gim *Touken Ranbu*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggambarkan situasi dalam analisis data. Analisis jenis praanggapan menggunakan teori dari George Yule. Serta mengidentifikasi keberhasilan dan kegagalan dalam berkomunikasi, menggunakan teori relevansi dari Sperber dan Wilson. Dalam gim *Touken Ranbu* ada 24 回想 (*recollection*, arsip percakapan) yang dijadikan sumber data oleh penulis. Hasil penelitian menunjukkan dalam gim *Touken Ranbu* terdapat 6 praanggapan eksistensial, 5 praanggapan faktual, 1 praanggapan non-faktual, 3 praanggapan leksikal, 3 praanggapan struktural, dan 6 praanggapan kontra faktual.

Kata kunci: *Praanggapan, Komunikasi, Konteks, Touken Ranbu*

ABSTRACT

Presuppositions or assumptions exist in the minds of both the speaker and the listener before an utterance is made during communication. Communicating requires extensive knowledge of the background that underlies the utterance being delivered in order for the communication to be properly received. Thus, context plays a crucial role—not only as the background of the utterance, but also as a key element in the success of a conversation. This study aims to identify the types of presuppositions and examine how they influence the success or failure of communication in the game Touken Ranbu. A qualitative descriptive method is employed to present the data analysis. The classification of presupposition types is based on George Yule’s theory, while the analysis of communication success and failure draws upon the relevance theory by Sperber and Wilson. The presuppositions identified in the game Touken Ranbu are from 24 回想 (recollections, conversation archives), which serve as the data sources. The results of the study show that in the game Touken Ranbu Online, there are 6 existential presuppositions, 5 factual presuppositions, 1 non-factual presupposition, 3 lexical presuppositions, 3 structural presuppositions, and 6 counterfactual presuppositions

Keywords: *Presupposition, Communication, Context, Touken Ranbu*