

## ABSTRAK

Penelitian ini difokuskan pada kajian tindak tutur direktif yang terdapat dalam media anime berbahasa Jepang. Sumber data dalam penelitian ini diambil dari anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken* Season 3, episode 1 hingga 3. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan lima jenis tindak tutur direktif beserta makna yang terkandung dalam tuturan antar tokoh. Kelima jenis tersebut meliputi tindak tutur perintah, permintaan, larangan, perizinan, dan anjuran atau saran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode simak sebagai teknik pengumpulan data, metode padan sebagai teknik analisis data, serta metode informal dalam penyajian hasil. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan sebanyak 36 data tindak tutur direktif. Bentuk tindak tutur tersebut muncul dalam berbagai konteks komunikasi, seperti interaksi antar sekutu, hubungan atasan dan bawahan, hingga percakapan yang melibatkan ancaman maupun negosiasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pragmatik, terutama pada aspek tindak tutur dalam media populer seperti anime. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang serta sebagai rujukan awal untuk penelitian lanjutan yang berfokus pada kajian linguistik pragmatik atau analisis wacana dalam media audio visual.

**Kata Kunci:** *tindak tutur direktif, anime, pragmatik, bahasa Jepang*

## ABSTRACT

*This research focuses on the study of directive speech acts found in Japanese-language anime. The data source of this research was taken from the anime Tensei Shitara Slime Datta Ken Season 3, episodes 1 to 3. The purpose of this study is to identify and describe five types of directive speech acts along with the meanings contained in the characters' utterances. These five types include commands, requests, prohibitions, permissions, and suggestions or advice. The research methods used include the observation method for data collection, the distributional method for data analysis, and the informal method for presenting the results. Based on the analysis, 36 data of directive speech acts were found. These forms of speech acts appear in various communication contexts, such as interactions between allies, hierarchical relationships, and conversations involving threats or negotiations. This research is expected to contribute to the development of pragmatic studies, especially in the aspect of speech acts in popular media such as anime. In addition, the results of this study can serve as supplementary teaching material in Japanese language learning and as an initial reference for further research focusing on pragmatic linguistic studies or discourse analysis in audio visual media.*

**Keywords:** *directive speech acts, anime, pragmatics, Japanese language*