

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tindak tutur penolakan dalam bahasa Jepang pada gim *virtual reality* (VR) "VRChat." Fokus penelitian adalah tindak tutur penolakan yang digunakan oleh pemain berbahasa Jepang dalam situasi berbeda di dalam gim. Metode penelitian yang digunakan adalah metode cakap dengan teknik cakap semuka, melibatkan pengumpulan data dari rekaman percakapan di lingkungan *virtual VRChat* dan wawancara dengan pemain berbahasa Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga jenis tindak tutur penolakan utama, yaitu penolakan memerintah, penolakan menyarankan, dan penolakan menanyakan. Setiap jenis tindak tutur penolakan menggunakan strategi komunikatif yang berbeda, memberikan nuansa variasi dalam mengkomunikasikan penolakan dalam konteks interaksi virtual di gim VRChat berbahasa Jepang. Pengkodean data dilakukan untuk 41 data tindak tutur penolakan, yang terbagi menjadi 13 data untuk penolakan memerintah, 14 data untuk penolakan menyarankan, dan 14 data untuk penolakan menanyakan. Analisis data menggunakan metode padan pragmatis untuk memahami hubungan antara tindak tutur penutur dan respons mitra tutur. Pada pembahasan, penulis menyoroti variasi strategi penolakan yang digunakan oleh pemain, mulai dari penolakan tegas hingga penolakan yang memasukkan saran atau alternatif. Simpulan dari penelitian ini mencakup pemahaman mendalam mengenai tindak tutur penolakan dalam bahasa Jepang di lingkungan *virtual*, menambah wawasan mengenai pragmatika dan interaksi sosial dalam dunia gim.

Kata Kunci : tindak tutur penolakan, bahasa Jepang, VRChat, pragmatik

ABSTRACT

This research examines speech acts of refusal in the Japanese language within the virtual reality (VR) game "VR Chat." The focus of the research is on the speech acts of refusal employed by Japanese-speaking players in different situations within the game. The research methodology involves a speech act approach with conversational analysis techniques, incorporating data collection from recorded conversations in the virtual environment of VR Chat and interviews with Japanese-speaking players. The findings of the research reveal three main types of speech acts of refusal: directive refusals, suggestive refusals, and inquisitive refusals. Each type of refusal utilizes different communicative strategies, providing a nuanced variation in communicating refusals within the virtual interaction context of the Japanese-language VR Chat game. Data coding was performed for 41 instances of speech acts of refusal, categorized into 13 instances for directive refusals, 14 instances for suggestive refusals, and 14 instances for inquisitive refusals. Data analysis employed a pragmatic matching method to comprehend the relationship between the speech acts of the speaker and the responses of the interlocutor. In the discussion, the author highlights the varied strategies of refusal employed by players, ranging from explicit refusals to refusals that incorporate suggestions or alternatives. The conclusion of this research provides a profound understanding of speech acts of refusal in the Japanese language within a virtual environment, contributing insights into pragmatics and social interactions within the gaming world.

Keywords: speech acts of refusal, Japanese language, VR Chat, pragmatics