

ABSTRACT

KUSUMA, RADEN BAGUS DANANG PUTRA WIJAYA. (2021). **The Analysis of Gricean Maxims Violation and Flouting of the Conversation Related to Vaas Montenegro in Far Cry 3**. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

The storyline in almost all video games always utilises the scripts, of which dialogue or conversational exchanges between the characters, and to make them feel more realistic by writing the scripts as natural as possible depending on the context. These scripts that are going to be used in a video game with their natural and realistic feels, emotions, structures, and many more will always violate or flout the cooperative principle. Therefore, this research will focus on the violation and flouting of the Gricean maxims of the utterances by the characters in the video game *Far Cry 3* that are related to the presence of “Vaas Montenegro”, and to describe their situational contexts to provide more supporting arguments of the violation or flouting.

There are two objectives in this study. The first objective is to identify the situational contexts of each conversation exchange of the characters in the video game *Far Cry 3* that are related to the character “Vaas”. After that, the situational contexts will be used to help describing the violation or flouting of the Gricean maxims of the utterances or expressions, and are categorised according to each type of classification.

The study uses pragmatics approach where it studies meaning within a particular context and concerns with the analysis of word meaning up to its context. This study applies a descriptive qualitative research method to examine and analyse the violation and flouting of the Gricean maxims and collecting the data by using purposive sampling method on gathering the utterances by transcribing the script of the video game. After the data are collected, they are analysed using the theory of pragmatics, Grice’s cooperative principle and its violation and flouting, and the situational context.

The analysis results and discussions are divided into two parts. The first part discusses the situational context of the preferred data as the example that will help to understand the basic idea of itself. The second part discusses those data of the violation and flouting of the Gricean maxims with their situational contexts to support the evidence of the occurrence. In conclusion, the evidence of the occurrence of violation and flouting of the Gricean maxims can be supported by the situational context, and it could help understanding the context of conversation exchanges to avoid any misconception and misunderstanding.

Keywords: violation of the Gricean maxims, flouting of the Gricean maxims, situational context, video game, *Far Cry 3*

ABSTRAK

KUSUMA, RADEN BAGUS DANANG PUTRA WIJAYA. (2021). **The Analysis on Violation and Flouting of Gricean Maxims of the Conversation Related with Vaas Montenegro in Far Cry 3**. Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Cerita di hampir semua *video game* selalu menggunakan naskah yang berbentuk dialog atau percakapan antar tokoh atau karakter dan skrip tersebut dibentuk secara natural untuk mendapatkan rasa atau suasana cerita yang realistis sesuai dengan konteksnya. Skrip atau naskah yang akan digunakan di *video game* tersebut akan selalu melanggar (*violate*) atau mengabaikan (*flout*) prinsip kerjasama untuk mendapatkan rasa, emosi, struktur, dan hal lainnya secara natural dan realistis. Maka dari itu, penelitian ini akan berfokus kepada pelanggaran dan pengabaian maksim-maksim Grice dari percakapan atau ucapan tokoh-tokoh *video game Far Cry 3* yang berhubungan dengan “Vaas Montenegro”, serta untuk menjelaskan konteks situasional yang akan lebih membantu dalam membahas pelanggaran dan pengabaian maksim-maksim Grice tersebut.

Di dalam penelitian ini terdapat dua tujuan, yang pertama adalah mengidentifikasi konteks situasional dari tiap-tiap percakapan antar tokoh di *video game Far Cry 3* yang memiliki hubungan dengan “Vaas”. Lalu, konteks situasional tersebut akan digunakan untuk membantu mendeskripsikan pelanggaran atau pengabaian maksim-maksim Grice pada ucapan-ucapan atau ekspresi tokoh yang bersangkutan dan kemudian dikategorisasikan sesuai dengan tipe klasifikasinya masing-masing.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pragmatis yang mempelajari tentang arti di dalam konteks dan mementingkan analisis dari arti kata hingga ke konteksnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk mengkaji dan menganalisis pelanggaran dan pengabaian maksim-maksim Grice. Data dari penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode *purposive sampling* dimana ucapan-ucapan pada naskah *video game* ini ditulis ulang tanpa perubahan. Setelah data terkumpul, data dianalisis menggunakan teori *pragmatics*, prinsip kerjasama Grice dengan pelanggaran dan pengabaian, dan juga teori konteks situasional.

Hasil analisis dan diskusi penelitian ini dibagi menjadi dua. Pertama tentang konteks situasional dari beberapa data terpilih untuk menjadi contoh yang akan membantu dalam memahami konsep dasar konteks situasional. Kedua tentang pelanggaran dan pengabaian maksim-maksim kualitas, kuantitas, relevansi, dan sikap Grice dari data terpilih berdasarkan konteks situasionalnya sebagai argumen pendukung terjadinya hal tersebut. Sebagai kesimpulan, terjadinya pelanggaran dan pengabaian maksim-maksim Grice dapat dibuktikan dengan adanya konteks situasional. Konteks situasional itu sendiri juga dapat membantu memahami konteks-konteks suatu percakapan untuk menghindari kesalahpahaman atau miskonsepsi, maupun dalam menganalisis percakapan.

Kata kunci: violation of the Gricean maxims, flouting of the Gricean maxims, situational context, video game, *Far Cry 3*