

ABSTRACT

Muhammad Rezky Al Paris. 1225030140. *Conversational Implicature in Crisis Communication in The Video Game Zenless Zone Zero Season 2 Chapter 2*, English Literature Department, State Islamic University of Sunan Gunung Djati Bandung.

Advisors: 1. Ika Yatmikasari, S.S., M.Pd.; 2. Erlan Aditya Ardiansyah, S.S., M.Hum.

This study examines how conversational implicatures are generated through maxim non-observance in the crisis dialogues of Zenless Zone Zero Season 2, Chapter 2, and what crisis response strategies those implicatures reflect. It aims to analyze these implicatures and the crisis response strategies they represent, following Coombs (2015). The study employs a descriptive qualitative content-analysis design, drawing on Grice's (1975) Cooperative Principle, Levinson's (1983) implicature theory, Thomas' (1995) maxim non-observance theory, and Coombs' (2015) crisis response strategies. Data comprise 33 non-player-character utterances within crisis scenes, excluding player-controlled dialogue. Particularized implicature (20 data) predominates over generalized implicature (13), as expected in crisis discourse. Flouting is the dominant form of non-observance (27 data), while violation and opting out each occur in 3 data, exclusively within particularized implicature. Quantity and quality are the most frequently non-observed maxims (13 each). All four crisis response postures are present: bolstering (10), denial (9), diminishment (8), and rebuilding (6). The study concludes that conversational implicature and crisis response strategy are linguistically integrated rather than separate phenomena, and that crisis-driven fictional dialogue produces a fuller range of maxim non-observance than general narrative dialogue documented in prior HoYoverse research.

Keywords: *conversational implicature, maxim non-observance, crisis communication, crisis response strategies, video game dialogue*

ABSTRAK

Muhammad Rezky Al Paris. 12250301040. *Conversational Implicature in Crisis Communication in the Video Game Zenless Zone Zero Season 2 Chapter 2*, Jurusan Sastra Inggris, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Pembimbing: 1. Ika Yatikasari, S.S., M.Pd.; 2. Erlan Aditya Ardiansyah, S.S., M.Hum.

Penelitian ini mengkaji bagaimana implikatur percakapan dihasilkan melalui pelanggaran maksim dalam dialog krisis pada Zenless Zone Zero Season 2, Chapter 2, serta strategi respons krisis yang tercermin dari implikatur tersebut. Penelitian ini bertujuan menganalisis implikatur tersebut beserta strategi respons krisis yang direpresentasikannya, mengacu pada teori Coombs (2015). Penelitian ini menggunakan desain kualitatif deskriptif dengan metode analisis isi, berlandaskan Prinsip Kerja Sama Grice (1975), teori implikatur Levinson (1983), teori pelanggaran maksim Thomas (1995), dan teori strategi respons krisis Coombs (2015). Data penelitian terdiri atas 33 tuturan tokoh non-pemain dalam adegan krisis, tanpa melibatkan dialog yang dikendalikan oleh pemain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implikatur khusus (particularized) lebih dominan (20 data) dibandingkan implikatur umum (generalized) (13 data), sebagaimana lazim terjadi dalam wacana krisis. Flouting menjadi bentuk pelanggaran maksim yang paling dominan (27 data), sedangkan violation dan opting out masing-masing muncul pada 3 data, seluruhnya berupa implikatur khusus. Maksim kuantitas dan kualitas paling sering dilanggar (masing-masing 13 data). Keempat strategi respons krisis turut ditemukan: bolstering (10), denial (9), diminishment (8), dan rebuilding (6), dengan violation yang secara sistematis berkaitan dengan denial, serta opting out yang berkaitan dengan bolstering. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implikatur percakapan dan strategi respons krisis merupakan satu kesatuan linguistik, dan bahwa dialog krisis dalam narasi fiksi menghasilkan variasi pelanggaran maksim yang lebih luas dibandingkan dialog naratif umum pada penelitian HoYoverse sebelumnya.

Kata Kunci: *implikatur percakapan; pelanggaran maksim; komunikasi krisis; strategi respons krisis; dialog video game*