

# **FLOUTING MAXIM DONE BY THE CHARACTERS IN THE VIDEO GAME RESIDENT EVIL 4: BIOHAZARD**

**Alfi Rizqy Abdilah**

**11850030013**

## **ABSTRACT**

This research aims to describe the types and functions of maxims that are flouted in Resident Evil 4: Biohazard, to reveal and explain the strategies used by the main characters to flout maxims in Resident Evil 4: Biohazard.

The pragmatic approach was applied in this research. Meanwhile, the descriptive-qualitative method was employed. The data of the research were in the form of utterances that contained maxim flouting which were spoken by the characters in Resident Evil 4: Biohazard. The context of the research was the dialogues of the cutscene in the video game. The data sources of this research were the Resident Evil 4 game and its script. The data were collected by downloading the video game, playing and writing the script, and then collecting the data reflecting the phenomena of maxim flouting. The data analysis was conducted by categorizing the data into the types, functions, and strategies of maxim flouting, analyzing the pursued data, checking the accuracy of the data, and then drawing conclusions.

First, all types of maxim flouting are found in the video game. Second, there are ten functions out of twelve functions of maxim flouting that were found in the movie. Third, each type of maxim flouting is performed by using certain strategies. These strategies include giving too little or too much information, using hyperbole, employing metaphors, utilizing irony, engaging in banter, being intentionally obscure, and introducing irrelevant elements. This paper outlines the three research goals: the type of maxim flouting, the strategies used to flout the maxim, and the functions that characters in video game cutscenes serve in terms of maxim flouting.

# **FLOUTING MAXIM DONE BY THE CHARACTERS IN THE VIDEO GAME RESIDENT EVIL 4: BIOHAZARD**

**Alfi Rizqy Abdilah**

**11850030013**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis dan fungsi maksim yang dilanggar dalam Resident Evil 4: Biohazard, mengungkapkan dan menjelaskan strategi yang digunakan oleh karakter utama untuk melanggar maksim dalam Resident Evil 4: Biohazard.

Pendekatan pragmatik digunakan dalam penelitian ini. Sementara itu, metode deskriptif-kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Data penelitian ini berupa ujaran yang mengandung pelanggaran maksim yang diucapkan oleh para tokoh dalam Resident Evil 4: Biohazard. Konteks penelitian ini adalah dialog-dialog cutscene dalam video game tersebut. Sumber data dari penelitian ini adalah video game Resident Evil 4 dan naskahnya. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengunduh video game, memainkan dan menulis skripnya, kemudian mengumpulkan data yang mencerminkan fenomena pelanggaran maksim. Analisis data dilakukan dengan mengkategorikan data ke dalam jenis, fungsi, dan strategi pelanggaran maksim, menganalisis data yang dicari, memeriksa keakuratan data, dan kemudian menarik kesimpulan.

Pertama, semua jenis pelanggaran maksim ditemukan dalam video game. Kedua, ada sepuluh fungsi dari dua belas fungsi pelanggaran maksim yang ditemukan dalam film. Ketiga, setiap jenis pelanggaran maksim dilakukan dengan menggunakan strategi tertentu. Strategi ini termasuk memberikan informasi yang terlalu sedikit atau terlalu banyak, menggunakan hiperbola, menggunakan metafora, menggunakan ironi, menggunakan lelucon, menjadi tidak jelas, dan memasukkan elemen yang tidak relevan. Makalah ini menguraikan tiga tujuan penelitian: jenis pelanggaran maksim, strategi yang digunakan untuk melanggar maksim, dan fungsi karakter dalam cutscene video game dalam hal pelanggaran maksim.