

ABSTRACT

PIO, BEATO PADRE. (2025). **Implicatures Organized from Inferred and Literal Meanings within Thermite's Utterances in Tom Clancy's *Rainbow Six Siege***. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Everyday communication contains both speaker and hearer. The two coincide with each other and communicate in a clear language. In this case, meaning in context lets the hearer understand an utterance conveyed by the speaker clearly. However, there are also utterances which require knowledge in order to be understood by the hearer. Inference is a form of utterance which requires the hearer's mutual knowledge of the speaker in order to be comprehensible. If the inferred meanings are understood, the hearer has a chance to acknowledge the speaker's intention which is also known as implicatures. If the speaker's intention is known by the hearer, then the speaker has succeeded in conveying the implied meaning. One of the most common forms of speaker-hearer interaction in inference and implicature can be seen in video games, such as Tom Clancy's *Rainbow Six Siege*.

This study aims to examine the utterances in one of the characters who possesses the most decorated list of voice lines and is one of the original operators being playable in the game's launch back in late 2015, codenamed Thermite. The study seeks to analyze the implicatures found within the utterances with the assistance of first identifying its inferred and literal meanings.

The study utilizes a pragmatic research design. The data is collected from the official Rainbow Six Wiki and in-game action serving as Thermite just to collect his list of voice lines, completing any set which has not been documented. Originally, the wiki has only 62 in-game-based voice lines documented, which is later revised into a total of 67 voice lines after playing the game and listing its few missing undocumented utterances. His voice lines are narrowed into only his in-game voice lines. These lines comprised of the ones from the wiki and which are accessible via the latest version of its gameplay, per 3 December 2024. The voice lines are then categorized based on situation context depending on Thermite's state and what interaction that the Thermite's player does. With the usage of inference and literal meanings by Levinson (1983), the data was then examined by first identifying the inferred and literal meanings. The step is continued by analyzing its implicatures from the meanings found and context determined. Neo-Gricean theories of implicatures are used to analyze the previously mentioned implicatures.

Based on the results, the literal meanings had 39 utterances while the inferred meanings had 28 utterances. Furthermore, the inferred meanings were divided into military and non-military terms while the literal meanings had no specific terms to be divided. Connected to the implicatures, the generalized implicatures had 39 utterances similar to the literal meanings because of being triggered by any form of ordinary utterance. On the other hand, the particularized implicatures had 28 utterances because it requires context and specific knowledge. Overall, a few utterances generated by Thermite requires knowledge of military and non-military terms in order to understand its inferred meanings, as it would later be used to recognize its particularized implicatures.

Keywords: *Implicature, inference, Thermite, utterance*

ABSTRAK

PIO, BEATO PADRE. (2025). **Implicatures Organized from Inferred and Literal Meanings within Thermite's Utterances in Tom Clancy's *Rainbow Six Siege***. Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Komunikasi sehari-hari melibatkan pembicara dan pendengar. Hal tersebut serentak antara satu dengan lainnya dan berkomunikasi dengan bahasa yang jelas. Dalam hal ini, makna dalam konteks memungkinkan pendengar memahami suatu ucapan yang disampaikan oleh pembicara dengan jelas. Namun, ada juga ucapan yang memerlukan pengetahuan terlebih dahulu sehingga dapat dipahami oleh pendengar. Inferensi adalah bentuk ucapan yang memerlukan pengetahuan bersama antara pendengar dan pembicara agar dapat dipahami. Jika makna yang disimpulkan dipahami, pendengar memiliki kesempatan untuk mengakui niat pembicara yang juga dikenal sebagai implikatur. Jika niat pembicara diketahui oleh pendengar, maka pembicara telah berhasil menyampaikan makna yang tersirat. Salah satu bentuk interaksi pembicara-pendengar yang paling umum dalam inferensi dan implikatur dapat dilihat dalam gim, seperti Tom Clancy's *Rainbow Six Siege*.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti ucapan dalam salah satu tokoh yang memiliki daftar ujaran paling banyak dan merupakan salah satu karakter orisinal yang dapat dimainkan sejak rilis gim vide tersebut pada akhir 2015, dengan nama samaran Thermite. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implikatur yang ditemukan dalam ucapan dengan bantuan mengidentifikasi makna yang disimpulkan dan harfiah.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pragmatis. Data dikumpulkan dari wiki resmi *Rainbow Six* dan memainkan gim sebagai Thermite untuk melengkapi daftar ujaran yang belum terkumpulkan. Wiki tersebut hanya memiliki 62 ujaran yang diucapkan dalam gim, kemudian direvisi menjadi total 67 ujaran setelah memainkan gim tersebut dan mencatat beberapa ucapan yang belum terdokumentasi. Ujaran tersebut hanya difokuskan pada ucapan-ucapan yang ada di dalam gim. Ucapan-ucapan tersebut terdiri dari kumpulan yang ada di wiki resmi dan yang dapat diakses melalui versi terbaru gim tersebut, per 3 Desember 2024. Ujaran tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan konteks situasi tergantung pada kondisi Thermite dan interaksi yang dilakukan oleh pemainnya. Dengan menggunakan inferensi dan makna harfiah oleh Levinson (1983), data kemudian diperiksa dengan cara mengidentifikasi makna yang disimpulkan dan harfiah terlebih dahulu. Langkah ini dilanjutkan dengan menganalisis implikatur-implikatur dari makna yang telah teridentifikasi dan berdasarkan konteks yang ada. Teori *neo-Gricean* implikatur digunakan untuk menganalisis implikatur tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, makna harfiah memiliki 39 ucapan, sementara makna yang disimpulkan memiliki 28 ucapan. Makna yang disimpulkan dibagi menjadi istilah-istilah militer dan non-militer, sementara makna harfiah tidak memiliki istilah tertentu. Terkait dengan implikatur, implikatur umum memiliki 39 ucapan yang serupa dengan makna harfiah karena dapat terpicu oleh bentuk ucapan biasa. Di sisi lain, implikatur terperinci memiliki 28 ucapan karena memerlukan konteks dan pengetahuan khusus. Secara keseluruhan, beberapa ucapannya Thermite memerlukan pengetahuan mengenai istilah-istilah militer dan non-militer untuk memahami makna yang disimpulkan karena ini akan digunakan untuk mengetahui implikatur terperinci.

Kata kunci: *Implicature, inference, Thermite, utterance*