



### PESAN IMPLIKATUR PADA PERCAKAPAN DALAM NASKAH FILM READY OR NOT

Shevantara Miftah<sup>1</sup>, Primi Rohimi<sup>2</sup>

Institut Agama Islam Negeri Kudus<sup>1,2</sup>

[shevanw3rk@gmail.com](mailto:shevanw3rk@gmail.com)<sup>1</sup>, [primirohimi@iainkudus.ac.id](mailto:primirohimi@iainkudus.ac.id)<sup>2</sup>

#### Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implikatur percakapan dalam film *Ready or Not* dan mengungkap bagaimana implikatur tersebut berkontribusi dalam membangun narasi dan karakterisasi. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini menganalisis dialog-dialog dalam naskah film yang mengandung makna tersirat. Hasil analisis menunjukkan bahwa implikatur percakapan dalam film *Ready or Not* terbagi menjadi tiga jenis: umum, khusus, dan berskala. Implikatur umum menciptakan ketegangan dan misteri melalui percakapan yang tidak sepenuhnya jujur. Implikatur khusus mengungkapkan makna tersembunyi yang hanya dipahami oleh anggota keluarga tertentu. Sementara itu, implikatur berskala digunakan untuk menciptakan atmosfer mencekam melalui deskripsi kuantitatif yang mengandung makna konotatif. Implikatur percakapan dalam film ini tidak hanya memperkaya karakterisasi tokoh, tetapi juga memperkuat konflik dan membangun atmosfer horor yang intens. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implikatur merupakan alat yang efektif dalam menyampaikan pesan tersirat dalam film dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi penonton.

**Kata Kunci:** *Implikatur, Naskah Film, Ready Or Not*

#### PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang tidak hanya memberikan informasi secara langsung, tetapi dapat memberikan makna-makna tersirat yang lebih mendalam. Dalam ilmu pragmatik, makna tersirat yang muncul dalam konteks percakapan disebut implikatur. Implikatur mengacu pada makna yang tidak diungkapkan secara eksplisit oleh pembicara, tetapi dipahami oleh pendengar melalui konteks tertentu. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh H.P. Grice dalam teori percakapan kooperatifnya, di mana ia menguraikan bagaimana makna tambahan dapat disampaikan tanpa harus secara eksplisit diutarakan.

Konsep implikatur pertama kali diungkapkan oleh Paul Grice pada artikelnya yang berjudul *Logic and Conversation* bahwa implikatur adalah ujaran yang menyiratkan sesuatu yang berbeda dengan yang sebenarnya diucapkan. Grice mendefinisikan implikatur sebagai ujaran yang menunjukkan sesuatu yang berbeda dengan yang sebenarnya diucapkan. Fokus pembicaraan yang tidak disampaikan secara eksplisit adalah hal yang berbeda. Dengan kata lain, implikatur adalah niat, keinginan, atau ungkapan hati yang tidak terucapkan. Selain itu, implikatur adalah tujuan yang tersembunyi di balik tuturan. Dengan kata lain, apa yang dikatakan atau dituliskan ketika seseorang berbicara atau menulis tidak sama dengan apa yang dimaksudkan. Menurut Grice, ada dua jenis implikatur: implikatur konvensional (yang dikenal sebagai implikatur konvensional) dan implikatur percakapan (yang dikenal sebagai implikatur percakapan). Implikatur konvensional adalah implikatur yang diketahui oleh semua orang, sedangkan implikatur percakapan hanya diketahui oleh orang-orang tertentu yang memahami konteks tuturannya. Komponen atau elemen yang sangat membantu komunikasi bagi pembicara dan pendengar disebut konteks.

Mey menjelaskan bahwa kata benda "implicature" berasal dari kata kerja "to imply", dan bentuk kata bendanya adalah "implicature". Kata benda berasal dari kata latin "plicare", yang berarti "melipat" atau "melipat". Jadi, membuka sesuatu yang dilipat atau disimpan adalah

cara untuk memahami apa yang ada di dalamnya. Dengan kata lain, mitra tutur harus selalu memahami apa yang diucapkan seorang penutur untuk memahami maksudnya.

Leech menginterpretasikan tuturan adalah proses menduga atau membuat hipotesis. Bach dan Harnish menjelaskan makna yang tersembunyi dari sebuah tuturan disebut implikatur. Frase atau ungkapan yang menyiratkan sesuatu yang berbeda dari apa yang sebenarnya diucapkan disebut implikatur. Jadi, konsep implikatur digunakan untuk menjelaskan perbedaan yang sering terjadi antara "apa yang diucapkan" dan "apa yang dimaksud" atau "apa yang diimplikasikan". Levinson menyatakan bahwa implikatur memberikan penjelasan yang jelas dari sebuah tuturan sehingga dapat memaknai atau mengimplikasi lebih luas dari apa yang diucapkan.

Implikatur juga terdapat dalam media masa hiburan, khususnya film. Sebagai media masa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas. Cerita yang ditayangkan melalui film dapat berbentuk nyata atau rekaan. Perkembangan teknologi pada saat ini sangat berkembang dan berpengaruh terhadap media dalam penyampaian informasi. Film merupakan salah satu tempat untuk melihat berbagai foto, video, dan lain sebagainya yang sesuai dengan pembahasannya, bahkan film juga mampu menyampaikan informasi berupa pesan-pesan yang bersifat positif untuk para penontonnya

Dalam ranah film, implikatur menjadi elemen penting yang mendukung narasi, pengembangan karakter, dan penyampaian pesan. Film sering kali memanfaatkan dialog untuk menggambarkan kompleksitas hubungan antar karakter, ketegangan emosional, atau bahkan alur cerita yang tersembunyi. Melalui dialog yang mengandung implikatur, dalam film, memiliki pesan tersirat yang tercipta dari dialog yang disajikan

Film *Ready or Not* (2019), yang disutradarai oleh Matt Bettinelli-Olpin dan Tyler Gillett, merupakan salah satu contoh karya yang kaya akan implikatur. Film bergenre horror-thriller ini mengisahkan seorang pengantin perempuan, Grace, yang terjebak dalam tradisi keluarga suaminya yang memaksanya memainkan permainan hidup dan mati. Konflik dalam film ini tidak hanya hadir melalui adegan fisik, tetapi juga melalui dialog-dialog sarat makna yang menggambarkan ketegangan psikologis dan budaya keluarga yang gelap.

Pada film *ready or not*, peneliti akan meneliti pesan implikatur pada naskah film di *ready or not*. Penelitian ini bertujuan untuk membahas dan memahami makna tersirat yang terdapat dalam film "Ready Or Not" Kemudian dianalisis dalam bentuk implikatur percakapan umum, implikatur percakapan khusus, implikatur percakapan berskala. Penelitian ini lebih lebih memfokuskan pada jenis-jenis implikatur pada film "Ready Or Not" yang terdapat pada pesan tersirat di naskah film.

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengungkap fungsi dan tujuan penggunaan pesan implikatur dalam komunikasi antar tokoh, khususnya dalam mendukung alur cerita naskah film dan menyampaikan pesan yang terkandung dalam film. Dengan mempelajari jenis-jenis pesan implikatur, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman mengenai peran implikatur dalam ranah film terkhusus genre thriller dan horror.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada analisis mendalam terhadap implikatur percakapan dalam film *Ready or Not*. Penelitian ini tidak bertujuan untuk mengukur kuantitas atau frekuensi, melainkan untuk memahami dan menginterpretasikan makna-makna tersirat yang terkandung dalam dialog antar tokoh.

Metode deskriptif digunakan dengan menganalisis percakapan pada naskah film. Data penelitian berupa transkrip dialog naskah dalam film *Ready or Not*, yang dipilih berdasarkan relevansi dengan konteks percakapan yang mengandung implikatur. Dialog ini dianalisis dengan cara menghubungkan isi percakapan dengan konteks situasi dan hubungan antar tokoh

Proses analisis dilakukan melalui tahapan identifikasi, interpretasi, dan penyimpulan. Identifikasi melibatkan pemilihan dialog yang terdapat makna tersirat. Interpretasi dilakukan dengan cara membandingkan makna yang disampaikan dialog dengan konteks cerita, sehingga diperoleh pemahaman mengenai implikatur yang dimaksud. Penyimpulan dilakukan untuk menyajikan hasil analisis secara komprehensif, menggambarkan peran dan fungsi implikatur dalam membangun narasi film. Pendekatan ini memungkinkan analisis yang mendalam dan detail, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana implikatur digunakan dalam percakapan untuk memperkuat karakterisasi, konflik, dan suasana cerita.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Film *Ready or Not* merupakan film yang hadir di tahun 2019. Film *ready or not* adalah film menceritakan mengenai permainan pada keluarga Le Domas yang sudah mereka anggap sebagai tradisi apabila ada anggota keluarga yang baru saja bergabung. Dalam ini, Samara Weaving yang memerankan Grace akan menjadi pemeran utama yang diceritakan sebagai anggota baru dari keluarga Le Domas setelah menikah dengan salah satu anggota dari keluarga tersebut bernama Alex yang diperankan oleh aktor Mark O'Brien.

Grace sendiri adalah seorang gadis biasa yang dibesarkan oleh orang tua angkat. Grace merindukan adanya sosok keluarga dalam hidupnya, Grace tidak pernah benar-benar merasakan bahwa ia memiliki sosok keluarga di hidupnya. Dan muncul harapan dalam hidupnya saat Grace menjadi bagian anggota keluarga Le Domas. Grace tampak gugup menunggu momen pernikahan mereka di dalam ruangan, tamu berdatangan untuk menyambut kedua Pasangan yang akan menjadi Sepasang Suami Istri. Alex merupakan pasangan Grace yang nanti akan menjadi suami, Alex sebenarnya meninggalkan keluarga Le Domas selama beberapa waktu, dan akhirnya kembali untuk menikahi Grace. Tony dan Becky Le Domas, orang tua Alex, tentu saja senang mengetahui bahwa dia telah kembali. Grace juga diterima dengan baik oleh mereka. Kakak Alex, Daniel, dan istrinya, Charity, adalah anggota keluarga Le Domas lainnya. Alex juga memiliki adik perempuan yang bernama Emelie, yang menikah dengan Fitch. Terakhir, bibi dari Alex, bibi Helene, adalah yang terlihat seram dan membenci Grace.

Moment yang ditunggu-tunggu akhirnya tiba. Di hadapan para pendeta dan tamu undangan, Alex dan Grace resmi menjadi pasangan. tetapi, ada hal tertentu yang Grace tidak mengetahui sebelumnya. Keluarga Le Domas memiliki tradisi yang berbeda. Untuk "bergabung" dengan keluarga Le Domas, seseorang harus berpartisipasi dalam permainan di malam pertama. Tony mengatakan bahwa ini adalah tradisi "penerimaan" anggota keluarga baru yang telah ada secara turun temurun. Ruangan permainan, berada di mansion milik keluarga Le Domas. Grace beserta Anggota keluarga lainnya berkumpul dalam ruangan tersebut. Sebelum permainan dimulai, Tony, sebagai kepala keluarga, mengatakan bahwa di dahulu, leluhurnya pernah membuat perjanjian dengan tuan Le Bail, seorang pria dermawan yang misterius. Keluarga Le Domas mendapatkan berkah berlimpah kekayaan dengan kesepakatan tersebut, apabila mereka terus mengikuti tradisi turun temurun. Setiap anggota baru keluarga harus menarik kartu dari kotak puzzle yang diberikan Le Bail. Jenis permainan yang harus mereka mainkan akan dipilih secara acak oleh kotak sihir ini, dan permainan itu akan tertulis pada kartu. Grace sempat berbagi cerita pada anggota menantu lainnya soal permainan apa saja yang mereka dapat saat pertama kali bergabung pada keluarga ini. Sejak awal, semua anggota Le Domas tampak Cemas karena ada permainan yang menuntut pengorbanan nyawa yang dikenal sebagai Hide and Seek, atau petak umpet. Mereka berharap kartu Hide And Seek tidak keluar dari kotak acak ajaib. Permainan akhirnya dimulai. Grace mengeluarkan kartu dari kotak, dan tentu saja, karena ini adalah film horror, kartu Hide and Seek merupakan kartu yang Grace dapatkan. Grace berusaha dengan semangat untuk

membuat keluarga barunya senang, meskipun dia tidak mengetahui bahwa ini muncul kartu tersebut akan menjadi permainan yang mematikan baginya. terlihat sangat jelas anggota keluarga Le Domas terutama Alex, terlihat pucat setelah mengetahui permainan yang harus mereka mainkan.

Permainan petak umpet ini sangat sederhana. Grace mencari tempat bersembunyi sementara keluarga Le Domas mencari Grace. Mansion besar keluarga Le Domas memiliki banyak bilik dan lorong rahasia, jadi permainan ini tidak akan mudah. Yang membedakan permainan ini berbeda dengan permainan biasa adalah apabila Grace tidak di temukan sebelum fajar, semua anggota keluarga Le Domas akan mati dengan mengerikan. Leluhur Le Domas pernah membuat perjanjian dengan iblis yang disebut Le Bail untuk meminta mereka mengorbankan sesuatu demi kekayaan dan keselamatan mereka. Grace harus diburu dan ditangkap hidup-hidup untuk dikorbankan sebelum matahari terbit dalam ritual pengorbanan manusia. Hal ini merupakan hal yang sulit bagi keluarga Le Domas. Mereka tidak mengira Hide and Seek akan terpilih dari banyak kartu permainan. Keluarga menggunakan berbagai cara seperti menusuk atau melumpuhkan Grace agar ritual dapat berjalan.

Film *Ready or Not* merupakan film populer di tahun 2019. Dengan konsep cerita yang unik dan fresh, film ini memberikan nuansa thriller dan mencengkam dari setiap adegan di film ini. Konsep film thriller yang menfokuskan pada aksi sadis, menjadi bumbu unik yang memberikan citra rasa khas di film ini. Film ini mendapat Rating 6.8 melalui platform IMDB, rating tersebut merupakan rating yang cukup tinggi untuk memasuki jajaran sebagai best movie di USA. Pada film ini *Ready Or Not* juga memiliki beberapa penghargaan setelah dirilisnya film tersebut. Konsep cerita yang seru membuat film ini mendapatkan beberapa penghargaan dan masuk pada jajaran nominasi. Best Horror Film pada nominasi Academy Of Science Fiction, Fantasy & Horror pada tahun 2021. Most Original Trailer pada ajang Golden Trailer Award. Best Horror Film pada ajang St. Louis Film Critics Association. Best Horror Movie pada ajang IGN Summer Movie Award. Best Horror Movie Of The Year pada Ajang Golden Schmoes Award. Best Horror Film ajang Hawaii Critics Society. Best Horror Film Ajang Music City Film Association. Best Horror Film ajang Hollywood Critics Association.

Peneliti akan meneliti bagaimana pesan Implikatur pada naskah film *ready or not*. Film yang digunakan dalam penelitian ini adalah film genre thriller dan horror, dalam film juga juga tentu mengandung implikatur percakapan di dalamnya.

## **1. Implikatur Percakapan Umum**

### **Dialog 1**

Grace: "You want to play a game?"

Alex: "You don't have to if you don't want to. Seriously, it's just a tradition."

Grace: "If it means that much to your family, then I'll do it."

### **Narasi Kejadian**

Dialog ini terjadi pada awal film ketika Grace, karakter utama, baru menikah dengan Alex dan diajak untuk mengikuti tradisi keluarga Le Domas. Dalam percakapan ini, terdapat implikatur bahwa Grace sebenarnya tidak sepenuhnya memahami konsekuensi permainan tersebut. Alex, melalui kata-katanya, mencoba memberi petunjuk bahwa dia bisa saja memilih untuk tidak mengikuti tradisi, namun tidak menjelaskan alasan di balik kecemasan tersebut.

Grace, ingin menyenangkan hati keluarga baru suaminya, intepretasi kalimat Alex hanya sebagai ketidaksukaan pribadi dan bukan peringatan serius. Implikatur dalam dialog ini menunjukkan bahwa Alex tahu sesuatu yang buruk akan terjadi tetapi tidak mengungkapkannya secara langsung.

### **Dialog 2**

Tony (ayah Alex): "We have all been through this. It's just a game. Nothing more."

Grace: "What's the worst that could happen?"

Tony: *smiles awkwardly but says nothing*

### **Narasi Kejadian**

Dalam adegan ini, keluarga Le Domas sedang mempersiapkan Grace untuk memainkan permainan. Tony mencoba untuk menghilangkan kekhawatiran Grace dengan mengatakan bahwa itu hanyalah sebuah permainan, padahal dia tahu bahwa konsekuensinya bisa sangat mematikan jika permainan berakhir dengan hasil tertentu.

Senyum canggung Tony menunjukkan implikatur bahwa ada sesuatu yang lebih serius dan berbahaya di balik tradisi ini. Ketika Grace dengan polos bertanya apa yang terburuk yang bisa terjadi, keheningan Tony memberikan implikasi bahwa ada sesuatu yang tidak ingin dia katakan langsung. Implikatur ini memperkuat ketegangan dengan memberi isyarat kepada penonton bahwa ada rahasia besar yang belum terungkap.

### **Dialog 3**

Fitch (anggota keluarga): "Do we really have to use these old weapons? I mean, can't we just use modern ones? They're not going to know."

Tony: "Tradition is everything. The rules must be followed."

### **Narasi Kejadian**

Fitch mempertanyakan keefektifan tradisi keluarga dengan mencoba menyarankan alternatif modern untuk permainan berburu manusia. Tony, sebagai kepala keluarga, menegaskan bahwa tradisi adalah inti dari ritual tersebut dan tidak bisa diubah. Dalam percakapan ini, implikatur yang muncul adalah bahwa melanggar aturan akan membawa konsekuensi buruk bagi keluarga, meskipun hal itu tidak diungkapkan secara eksplisit.

Penonton menyadari bahwa ada sesuatu yang supernatural atau magis terkait dengan tradisi ini. Dialog ini juga menunjukkan ketegangan antara anggota keluarga yang lebih muda, yang skeptis terhadap tradisi, dan generasi yang lebih tua, yang bersikeras mempertahankannya.

## **2. Implikatur Percakapan Khusus**

Implikatur percakapan khusus dalam konteks Ready or Not adalah makna tersirat yang muncul dalam percakapan, di mana pemahaman penuh atas makna tersebut memerlukan pengetahuan kontekstual yang mendalam tentang keluarga Le Domas, ritual mereka, dan sejarah kelim mereka. Makna ini sering kali tidak dinyatakan secara eksplisit, melainkan tersirat dalam intonasi, pilihan kata, atau situasi percakapan.

### **Dialog 1**

Tonny: Now, Grace, this game is simple. You just pick one card. If you get a black card, you win! But if you get a red card... (He paused, his smile widening, but his eyes glinting strangely.) Now that's the fun part!

### **Narasi Kejadian**

Salah satu adegan yang menonjolkan implikatur percakapan khusus adalah ketika Grace, seorang pengantin baru, diperkenalkan pada tradisi permainan keluarga Le Domas. Pada momen itu, Paman Tony menjelaskan aturan permainan dengan nada riang, tetapi intonasi dan pilihan katanya mengandung nuansa yang lebih gelap. Secara literal, Paman Tony memberikan penjelasan sederhana tentang aturan permainan, di mana kartu hitam berarti kemenangan, sedangkan kartu merah berarti sesuatu yang dianggap "seru." Namun, kata "seru" yang ia gunakan mengandung ironi tajam, mengingat konteks permainan tersebut dalam keluarga penuh misteri.

Makna tersirat dari ucapan Paman Tony menunjukkan ancaman terselubung yang terbungkus dalam nada santai. Istilah "seru" dalam hal ini justru menyiratkan kemungkinan adanya bahaya besar, seperti permainan mematikan yang menjadi bagian dari tradisi keluarga. Selain itu, penjelasan yang sengaja tidak merinci konsekuensi kartu merah

menciptakan ketegangan dan rasa penasaran, sekaligus menyiratkan bahwa Grace masih jauh dari mengetahui kenyataan penuh tentang keluarga yang baru ia masuki.

Nada riang yang digunakan Paman Tony juga memperlihatkan dinamika kekuasaan dalam keluarga tersebut. Kontras antara nada santai dan makna sebenarnya dari permainan tersebut mengindikasikan bagaimana keluarga Le Domas menggunakan tradisi ini sebagai cara untuk mengontrol dan mengintimidasi anggota baru. Percakapan di antara anggota keluarga lainnya juga sering kali mengandung kode-kode tertentu yang hanya dipahami oleh mereka, menegaskan eksklusivitas serta rahasia besar yang terus dijaga.

Dialog-dialog yang merujuk pada sejarah keluarga Le Domas sering kali memiliki makna ganda. Ketika salah satu anggota keluarga menyebut leluhur mereka, hal itu bukan hanya sekadar mengenang, tetapi juga menjadi pengingat akan tradisi kejam atau kutukan yang diwariskan dalam keluarga tersebut. Semua elemen percakapan ini berfungsi mempertegas atmosfer ketegangan dan misteri yang melingkupi keluarga Le Domas.

### 3. Implikatur Percakapan Berskala

Implikatur percakapan berskala terjadi ketika penutur menggunakan kata-kata yang menunjukkan kuantitas atau skala tertentu, sehingga menimbulkan makna tambahan di luar makna literal. Dalam konteks film horor seperti "Ready or Not", implikatur berskala sering digunakan untuk menciptakan suasana tegang, misteri, dan ancaman.

#### **Dialog:**

*Grace:* There are so many dolls. (looking at the room full of dolls)

#### **Narasi Kejadian:**

Salah satu adegan yang menonjolkan implikatur percakapan berskala terjadi ketika Grace, pengantin baru, pertama kali memasuki rumah keluarga Le Domas. Saat berkeliling menjelajahi rumah tersebut, ia menemukan sebuah ruangan yang penuh dengan boneka porselen. Grace mengungkapkan bahwa ruangan itu memiliki banyak sekali boneka, namun ungkapan tersebut tidak hanya merujuk pada jumlah boneka yang ada. Lebih dari itu, frasa "banyak sekali" menyiratkan perasaan tidak nyaman, bahkan mungkin ketakutan, akibat jumlah boneka yang berlebihan dan penampilannya yang cenderung menyeramkan. Adegan ini secara halus menciptakan suasana mencekam sekaligus mengisyaratkan adanya sesuatu yang tidak wajar dalam rumah tersebut.

Konteks ruangan yang dipenuhi boneka porselen di dalam rumah kuno menciptakan kesan ganjil dan menegangkan. Boneka sering kali diasosiasikan dengan ketakutan masa kecil atau simbol kematian dalam berbagai budaya, sehingga keberadaannya dalam jumlah yang sangat banyak semakin memperkuat rasa misterius dan tidak nyaman. Pilihan kata yang digunakan Grace, seperti "banyak sekali," tidak hanya mendeskripsikan fakta, tetapi juga memperbesar kesan akan hal yang berlebihan dan tidak wajar. Hal ini dapat dipahami sebagai upaya untuk menunjukkan bahwa ada sesuatu yang terasa salah.

Selain itu, cara Grace menyampaikan kalimat tersebut, termasuk nada suaranya, memiliki kontribusi pada penguatan implikatur. Nada suara yang terkesan ragu, gemetar, atau meninggi akan lebih jelas mencerminkan perasaan takut dan tidak nyaman. Hal ini menggambarkan betapa kuatnya pengaruh lingkungan rumah tersebut terhadap keadaan emosional Grace.

Implikatur serupa juga muncul dalam berbagai aspek lain di rumah keluarga Le Domas. Misalnya, jumlah anggota keluarga yang banyak memberikan kesan hierarki yang kompleks dan memiliki sisi misterius. Dengan ketersediaan senjata dalam jumlah besar, mempertegas ancaman kekerasan dan bahaya yang mengintai Grace. Semua ini menciptakan elemen ketegangan pada Grace dan pada film tersebut.

## SIMPULAN DAN SARAN

Film *Ready or Not* yang ditayangkan pada tahun 2019 menggunakan implikatur percakapan untuk memperkaya narasi, karakterisasi, dan ketegangan dalam alur cerita. Implikatur yang ditemukan dalam percakapan antar tokoh mengungkapkan makna tersirat yang memperkuat konflik, atmosfer horor, dan elemen misteri dalam cerita.

Ada tiga jenis implikatur yang ditemukan dalam film ini: implikatur percakapan umum, implikatur percakapan khusus, dan implikatur percakapan berskala. Implikatur percakapan umum menggambarkan ketidaktahuan atau kecemasan yang disembunyikan oleh beberapa tokoh, seperti dalam percakapan antara Grace dan Alex yang menunjukkan ketegangan meskipun tidak diungkapkan secara langsung. Implikatur percakapan khusus menggambarkan nuansa tersembunyi dalam dialog yang hanya dipahami oleh anggota keluarga Le Domas, seperti dalam percakapan antara Tony dan Grace yang menyinggung makna kelim dari permainan tradisional. Implikatur percakapan berskala digunakan untuk menciptakan ketegangan dan atmosfer yang mencekam, seperti dalam dialog Grace yang menggambarkan jumlah boneka porselen di rumah keluarga Le Domas yang mengarah pada ketidaknyamanan dan ancaman yang lebih besar.

Dengan demikian, implikatur berperan penting dalam mengungkapkan lapisan makna tersembunyi dalam film *Ready or Not*. Pesan-pesan yang tersirat melalui dialog tidak hanya mendalami karakterisasi tetapi juga membangun ketegangan psikologis dan atmosfer yang intens. Implikatur ini juga memperkaya pemahaman penonton mengenai hubungan antar tokoh dan rahasia gelap yang melingkupi keluarga Le Domas, serta menambah kedalaman pada cerita horor-thriller yang disajikan.

## REFERENSI

- Firdaus, I. W. (2018). Implikatur percakapan pada film 5 Cm. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*,
- IMDb. (2019) *Ready or Not*. <https://www.imdb.com/title/tt7798634/>
- Leech, G. (1983). *“Dasar-dasar Pragmatik”*. (M.D.D Oka, Penerjemah). Jakarta: Universitas Indonesia.
- Nugraheni, Y. (2010). Analisis implikatur pada naskah film *harry potter and the goblet of fire*. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS 2010*, 390–397.
- Rahmah, D. A., & Pujiati, T. (2022). Implikatur Percakapan dalam Film “The Gift” Karya Hanung Bramantyo. *Deiksis*, 14(2), 97. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v14i2.10534>
- Sulistyowati, Winda. (2014). Pelanggaran Prinsip Kerja Sama dan Implikatur Percakapan dalam Film Petualangan Sherina Karya Riri Riza.” *Skripsi. Universitas Airlangga*, 2014.
- Syaikhoh, Z. A., Santoso, A. B., & Winarsih, E. (2018). Implikatur pada unggahan instagram produk “matahari department store” bulan april 2018 (kajian pragmatik). *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Yayuk, R. (2018). Makna implikatur percakapan tuturan enyekan sebagai manifestasi melecehkan muka dalam bahasa Banjar. *Sirok Bastra*.
- Yule, G. (1996). *Pragmatik*. (Indah Fajar Wahyuni, Penerjemah). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Implikatur 2. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>