

ANALISIS TINDAK TUTUR ILOKUSI PADA *YOUTUBER GAMING* TAHUN 2021

Evi Fitriana¹, Isnaini Leo Shanty², Wahyu Indrayatti³
evifitrianaa01@gmail.com

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Maritim Raja Ali Haji

ABSTRACT

This This research showed about illocutionary Speech Acts on Youtuber Gaming in 2021. This study aimed to describe about Illocutionary speech acts on youtuber gaming in 2021. The data of this study is speech acts that told by youtuber gaming in 2021 and the source of the data is youtube gaming in 2021.

The instrument of this study is parts table based on illocutionary speech act data. The method of collecting data is documentation that have several steps. The first step is download the video on youtube application the next step is using the technique of simak libat bebas cakap (SLBC). The technique of analyzing data in this study using analysis technique and heuristic. The result of analysis data on speech acts on youtuber gaming in 2021 such as assertive speech act, directive speech act, commissive speech acts, expressive speech acts, and declarative speech acts.

The conclusion of this study is there is the illocutionary speech acts on youtuber gaming in 2021 such as assertive speech acts, directive speech acts, commissive speech acts, expressive speech acts and declarative speech acts. In assertive speech acts there is sub-act complaining. The next is in directive speech acts there are sub-act requesting, ordering, and asking for advice. In commissive speech act there is sub-act promising and threatening. After that, in expressive speech acts there are sub-act thanking, praising, pleasuring, sadness, and wishing congratulation. In declarative speech acts and sub-act deposing.

Key Words: Yotuber Gaming, Illocutionary Speech Act, Pragmatic.

I. Pendahuluan

Pragmatik adalah kajian yang membahas mengenai makna ataupun maksud dari sebuah tuturan dengan memperhatikan konteks dan situasi tuturan itu berlangsung. Pragmatik memiliki banyak topik yang dikaji melalui pragmatik salah satunya tindak tutur. Tindak tutur merupakan telaah terkait tentang penutur yang dapat melakukan sesuatu dengan memanfaatkan kalimat-kalimat. Tindak tutur hadir karena adanya sebuah maksud di balik tuturan atau dapat dikatakan tindak tutur sebagai wujud guna memperjelas maksud dari sebuah tuturan yang disampaikan seorang penutur terhadap lawan tuturnya.

Teori tindak tutur merupakan teori yang pertama kali dikenalkan oleh J.L Austin (1962). Ia mengkotak-kotakkan tindak tutur yang meliputi tindakan menyatakan sesuatu yang disebut lokusi, tindakan melakukan sesuatu atau ilokusi dan tindak mempengaruhi disebut perlokusi. Selain itu, tindak tutur yang dikembangkan oleh Searle (1974), ia membuat kategori tindak tutur diantaranya, suatu tindakan yang hanya sekedar memberitahu atau menginformasikan saja (lokusioner), kemudian

suatu tindakan yang di dalamnya terdapat suatu tuturan atau terdapat maksud tertentu (ilokusioner), dan tindakan perlokusioner, yakni tindakan dengan tujuan untuk mempengaruhi lawan tutur untuk menuruti keinginan si penutur.

Dari ketiga tindak tutur yang disebutkan, tindak tutur ilokusi yang merupakan hal yang paling penting dalam kajian tindak tutur. Tindak tutur ilokusi ialah tindak tutur yang tidak hanya berfungsi untuk mengatakan sesuatu tetapi juga untuk melakukan sesuatu. Pada teori tindak tutur ilokusi juga terdapat pengklasifikasian dari Austin dan Searle. Austin membagi tindak tutur ilokusi yang terdiri veridiktif, eksertif, komisif, behabitif dan ekspositif. Pembagian tindak tutur ilokusi pada Searle meliputi asertif, direktif, komisif, ekspresif dan deklaratif.

Penelitian tindak tutur ilokusi ini dilatar belakangi oleh perkembangan digital salah satunya perkembangan media masa yang dapat menjadi wadah dalam merealisasikan tindak tutur tulisan ataupun lisan, terlebih di masa pandemi ini banyak orang yang tidak terbatas usia, menghabiskan waktunya dengan bermain *game*. Ditambah lagi masa pandemi ini, banyak orang termasuk *youtuber gaming* memanfaatkan dunia *entertainment* atau hiburan, salah satunya melalui *youtube*. Kemudian mereka menjadikan *youtube* sebagai sarana untuk mempublikasikan kegiatan mereka sehari-hari.

Selain itu, kanal *youtuber gaming* merupakan salah satu kanal yang banyak diminati bahkan banyak yang berlangganan. Hal ini dapat dibuktikan dari jumlah *subscriber* mereka yang rata-rata mencapai 14 juta – 21,4 juta *subscriber*. Hal yang menarik pada penelitian ini juga terletak pada subjek penelitiannya yakni *youtuber gaming*, karena belum ada yang meneliti dengan objek tersebut. Merujuk dari keseluruhan pemaparan di atas, maka dalam penelitian ini diberi judul “Analisis Tindak Tutur Ilokusi pada *Youtuber Gaming* Tahun 2021”.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berisikan data berupa kata-kata, gambar, dan bukan berupa angka-angka (Moleong, 2014). Penelitian ini berbentuk deskriptif kualitatif karena bermaksud untuk memahami fenomena tuturan berupa tindak tutur ilokusi pada *youtuber* MiawAug, Dyland Pros, dan Jess No Limit pada Maret tahun 2021 dalam bermain *game* dan hasilnya dideskripsikan dalam bentuk kata-kata.

Data pada penelitian ini berupa data kualitatif karena berupa kata-kata. Data pada penelitian ini berupa tuturan yang dituturkan oleh *youtuber gaming* Miaw Aug, Dyland Pross dan Jess No Limit pada Maret tahun 2021. Sedangkan sumber data pada penelitian ini adalah kanal *youtube* pada Maret tahun 2021. Instrumen penelitian merupakan alat ukur suatu fenomena. Berhubung penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif maka instrumen yang digunakan ialah peneliti itu sendiri kemudian didukung oleh table. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi kemudian teknik lanjutannya menggunakan teknik simak libat bebas cakap (SLBC) karena peneliti disini hanya sebagai pemerhati atau pengamat penggunaan bahasa oleh para informannya.

Pada kegiatan penelitian ini, dilakukan menggunakan teknik analisis data heuristik. Leech (2015:61) menjelaskan bahwa tugas heuristik yakni jenis tugas pemecahan masalah dalam menginterpretasikan sebuah tuturan. Adapun langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti mengunduh video MiawAug, Dyland Pros dan Jess No Limit pada Maret tahun 2021 dari *youtube*.
2. Peneliti menyimak video MiawAug, Dyland Pros dan Jess No Limit yang telah diunduh.
3. Peneliti mentranskripsikan percakapan video MiawAug, Dyland Pros dan Jess No Limit yang telah disimak kedalam bentuk tulisan.

4. Peneliti mengidentifikasi tuturan yang mengandung tindak tutur ilokusi.
5. Peneliti mengklasifikasikan data berdasarkan tabel yang sudah dipersiapkan.
6. Peneliti menginterpretasikan data kedalam lima jenis tindak tutur ilokusi menurut Searle yang meliputi tindak tutur asertif, tindak tutur direktif, tindak tutur komisif, tindak tutur ekspresif, dan tindak tutur direktif.
7. Peneliti mendeskripsikan data yang telah diklasifikasikan.
8. Tahap akhir, peneliti menarik kesimpulan.

III. Hasil dan Pembahasan

A) Hasil Penelitian

Berdasarkan proses pengumpulan data dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terdapat data hasil penelitian yang berkaitan dengan tindak tutur ilokusi pada *youtuber gaming* yang terdiri dari Jess No Limit, Dyland Pross dan Miaw Aug tahun 2021. Peneliti menemukan tindak tutur ilokusi asertif, tindak tutur direktif, tindak tutur komisif, tindak tutur ekspresif dan tindak tutur deklaratif. Berikut data-data hasil penelitian yang peneliti temukan:

a. Tindak Tutur Asertif

Data 1

(Episode : Prank Gussion, Awalnya diremehkan Akhirnya dibilang jago durasi 0:40).

Jess No Limit : “Aku yakin banget ni guys. Kalian liat ya. Aduh..aduhh..gilak mahal jugak ni boss..boss”.

b. Tindak Tutur Direktif

Data 5

(Episode Party Bareng Dj Alesso, R3HAB, Lost Frequency, durasi 9 : 31)

Jess No Limit : “Siapa Dj favorite kalian? Coba kalian komen DJ favorit kalian siapa guys.”

c. Tindak Tutur Komisif

Data 23

(Episode Party Bareng Dj Alesso, R3HAB, Lost Frequency, durasi 49:22).

Jess No Limit : “Jessica Jane, Kalau ada 10.000 yang nonton, aku bakal ajak Jessica ke sini guys. Kalau ada 10.000.”

d. Tindak Tutur Ekspresif

Data 28

(Episode Prank Gusion, Awalnya Diremehkan Akhirnya Dibilang Jago, durasi 0:09).

Jess No Limit : “Uu..uu..gila..gila ini menurutku guys keren banget si.”

e. Tindak Tutur Deklaratif

Data 42

(Episode Diamond Editor Gw merah!? Gw Top Up in 1 Juta!! Anti Ilegal!, durasi 9:54).

Dyaland Pross : “Gue gak ada niatan ngeprank editor guys, malah editor gue yang diprank, gue pecat juga ni.”

B) Pembahasan

Tindak tutur ilokusi merupakan suatu bentuk tuturan yang tidak hanya berfungsi untuk mengungkapkan ataupun menginformasikan sesuatu namun dapat berfungsi untuk melakukan suatu tindakan (Charlina dan Mangatur, 2007:25). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori yang dikemukakan oleh Searle, Searle (Tarigan, 2009:42-44) membagi tindak tutur ilokusi menjadi beberapa kelompok yang meliputi tindak tutur ilokusi asertif, tindak tutur ilokusi direktif, tindak tutur ilokusi komisif, tindak tutur ilokusi ekspresif dan tindak tutur ilokusi deklaratif.

a. Tindak Tutur Asertif

Tindak tutur ilokusi asertif merupakan tindak tutur merupakan tindak tutur yang penuturnya terikat kepada kebenaran ataupun fakta terhadap perkataannya, meliputi : menyatakan, memberitahukan, membanggakan, mengeluh, menuntut dan melaporkan (Rohmadi, 2009:34-35). Menurut Leech (2015:164) “Asertif terikat pada kebenaran proposisi yang diungkapkan, misalnya; menyatakan, mengusulkan, mengeluh, mengungkapkan pendapat, dan melaporkan.

Data 1

(Episode : Prank Gussion,Awalnya diremehkan Akhirnya dibilang jago durasi 0:40).

Jess No Limit : “Aku yakin banget ni guys. Kalian liat ya. Aduh..aduhh..gilak mahal jugak ni boss..boss”.

Konteks : Jess No Limit sedang memainkan *game mobile legend*, kemudian ia membeli hero *Gussion*. Hero *Gussion* dalam permainan *mobile legend* dapat dikatakan sebagai senjata untuk melawan tim lain. Hero tersebut dapat dipilih dan dibeli pada menu *shop* yang terdapat pada *game mobile legend*. Ketika membeli hero tersebut, Jess melihat harganya, dan ternyata diluar dugaan Jess, harga hero tersebut ternyata cukup mahal.

Pada data (1) di atas terdapat tuturan yang berupa tindak tutur asertif dengan jenis mengeluh. Tindak tutur asertif merupakan tindak tutur yang penuturnya terikat kepada suatu kebenaran ataupun fakta terhadap perkataannya, misalnya menyatakan, memberitahukan, membanggakan, mengeluh, menuntut, dan melaporkan (Tarigan, 2009:43). Tuturan “Aduh..aduhh..gilak mahal jugak ni boss..boss” termasuk dalam tindak tutur asertif karena memiliki maksud bahwa Jess No Limit mengeluh karena harga hero *Gussion* tersebut termasuk mahal. Kata “Aduh..gilak” menunjukkan sebuah ungkapan yang ternyata diluar dugaan. ketika Jess ingin membeli hero *Gussion* tersebut ternyata harganya termasuk mahal sehingga ia mengungkapkan kata “*aduh..gilak*”. kata tersebut menunjukkan bahwa ia mengeluh setelah melihat harga hero tersebut termasuk mahal.

b. Tindak Tutur Direktif

Tindak tutur direktif adalah tindak tutur yang dapat memberikan beberapa respon atau efek melalui tindakan sang penyimak, meliputi menyuruh,memesan, memohon, meminta, menyarankan, dan menganjurkan (Tarigan, 2009:43). Leech (2015:164) mengatakan tindak tutur direktif memiliki tujuan menghasilkan suatu efek berupa tindakan yang dilakukan oleh penutur yang meliputi; memesan, memerintah, memohon, menuntut, dan memberi nasihat.

Data 5

(Episode Party Bareng Dj Alesso, R3HAB, Lost Frequency, durasi 9 : 31)

Jess No Limit : “Siapa Dj favorite kalian? Coba kalian komen DJ favorit kalian siapa guys.”

Konteks : Jess No Limit sedang melakukan *live streaming* sekaligus menayangkan sebuah video yang bertemakan *party* bareng Dj. Dalam video tersebut memperkenalkan banyak Dj yang nantinya akan mengisi acara party tersebut. Lalu saat *live streaming* berlangsung, Jess menanyakan siapakah yang menjadi Dj favorite penonton.

Pada data (5) di atas termasuk tuturan yang mengandung tindak tutur direktif menyuruh. Tuturan “Coba kalian komen Dj favorit kalian siapa guys” memiliki maksud yakni Jess No Limit menyuruh penontonnya untuk menuliskan komentar terkait Dj favorit penonton. Maka dari itu, tuturan tersebut termasuk dalam tindak tutur direktif menyuruh. Ungkapan “coba kalian” merupakan sebuah ungkapan perintah. Jess mengungkapkan sebuah perintah yang memiliki maksud agar lawan tuturnya melakukan sebuah tindakan yaitu menuliskan komentar terkait Dj yang menjadi favorit masing-masing.

c. Tindak Tutur Komisif

Menurut Leech (2015:164) “Tindak tutur komisif terikat pada suatu tindakan di masa depan, meliputi menjanjikan, menawarkan, mendoakan, berkaul”. Tindak tutur komisif merupakan jenis tindak tutur yang membuat si pembicara untuk melakukan suatu tindakan nantinya atau tindakan yang akan datang. Misalnya : menjanjikan, bersumpah, menawarkan, ancaman, ikrar dan penolakan.

Data 23

(Episode Party Bareng Dj Alesso, R3HAB, Lost Frequency, durasi 49:22).

Jess No Limit : “Jessica Jane, Kalau ada 10.000 yang nonton, aku bakal ajak Jessica ke sini guys. Kalau ada 10.000.”

Konteks : Jess No Limit sedang melakukan *live streaming* yang tersedia pada aplikasi *Instagram*, kemudian banyak penonton yang menuliskan komentar. mereka menanyakan keberadaan Jessica Jane, Jessica Jane adalah adik perempuannya Jess no Limit.

Pada data (23) di atas merupakan tindak tutur komisif berjanji. Hal itu dibuktikan pada tuturan “Aku bakal ajak Jessica Jane ke sini guys”. Tuturan tersebut disampaikan Jess kepada penonton ketika *live streaming*. Jess bermaksud berjanji untuk mengajak Jessica Jane jika penontonnya sudah mencapai 10.000. maka data (23) termasuk dalam tindak tutur komisif berjanji. Ungkapan “aku bakal” menunjukkan ungkapan yang mengandung janji, ungkapan tersebut disampaikan dengan tujuan agar penutur melakukan suatu tindakan nantinya, seperti pada ungkapan yang disampaikan oleh Jess, Jess menyampaikan bahwa ia berjanji jika penontonnya sudah mencapai 10.000 *viewers* maka nantinya ia akan mengajak Jessica Jane untuk bergabung bersamanya.

d. Tindak Tutur Ekspresif

Menurut Leech (2015:164) mengatakan bahwa tindak tutur ekspresif ialah tindak tutur yang mengungkapkan suatu sikap yang berhubungan dengan kondisi psikologis si penutur terhadap suatu keadaan yang tersirat, meliputi; mengucapkan terima kasih, mengucapkan selamat, meminta maaf, mengecam, memuji, mengucapkan belasungkawa dan sebagainya. Selain itu Yule (2014:93) tindak tutur ekspresif ialah tindak tutur yang berfungsi untuk menyatakan sesuatu yang dirasakan si penutur.

Tindak tutur ini berkaitan dengan psikologis si penutur yang digunakan untuk menyesuaikan dengan perasaannya, misalnya; kesenangan, kegembiraan, kesulitan, kesukaan, kebencian, ataupun kesengsaraan.

Data 28

(Episode Prank Gusion, Awalnya Diremehkan Akhirnya Dibilang Jago, durasi 0:09).

Jess No Limit : “Uu..uu..gila..gila ini menurutku guys keren banget si.”

Konteks : Jess sedang menunjukkan hero *Gussion* melalui layar *androidnya* kepada penonton. Hero *Gussion* tersebut akan digunakannya sebagai senjata atau karakter dalam melawan tim lawannya. Hero *Gussion* tersebut dapat dibeli pada menu *shop* yang tersedia di *game Mobile Legend*.

Pada data (28) di atas termasuk tuturan yang mengandung tindak tutur ekspresif memuji. Tindak tutur ekspresif dapat dilihat pada tuturan “Gila ini menurutku guys keren banget si” karena tuturan ini memiliki maksud yaitu Jess yang sedang memuji hero *Gussion* yang menurutnya keren. Ungkapan “gila” dan “keren” merupakan kata sifat yang menunjukkan perasaan dari si penutur. Penutur memiliki tujuan untuk menyampaikan perasaannya dengan memuji hero *Gussion* yang ia gunakan dalam bermain *game* tersebut.

e. Tindak Tutur Deklaratif

Data 42

(Episode Diamond Editor Gw merah!? Gw Top Up in 1 Juta!! Anti Ilegal!, durasi 9:54).

Dyland Pross : “Gue gak ada niatan ngeprank editor guys, malah editor gue yang dipranks, gue pecat juga ni.”

Konteks : Dyland sedang duduk bersama editornya sekaligus bermain *game Free Fire*. *Game Free Fire* tersebut merupakan *game* pertempuran secara *online* yang dilakukan satu lawan satu ataupun pertim. Ketika bermain, editornya berniat mengeprank Dyland, ia mengeprank dengan cara membuat diamondnya merah atau ilegal. Kemudian ia memberitahukan kepada Dyland yang merupakan atasannya. *Prank* merupakan suatu trik seseorang untuk mengelabui orang lain.

Pada data (42) di atas merupakan tuturan yang dilakukan antara boss dan tim editornya. Tuturan tersebut menjelaskan bahwa Dyland Pross ingin memecat editornya yang telah mengeprank dia. Tuturan yang ditandai “Gue pecat juga ni” termasuk dalam tindak tutur deklaratif memecat. Tindak tutur deklaratif berupa tindak tutur yang dapat mengubah dunia hanya dengan menyampaikan sebuah tuturan atau hanya dengan melalui kata-kata.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa bahasa yang digunakan para *youtuber gaming* Jess No Limit, Dyland Pross, dan Miaw Aug dalam menyampaikan videonya mengandung tindak tutur ilokusi. Tindak tutur ilokusi yang telah ditemukan pada *youtuber gaming* tersebut, terdiri dari jenis tindak tutur asertif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif. Selain itu tuturan-tuturan yang disampaikan oleh *youtuber gaming* tersebut didominasi oleh jenis tindak tutur direktif dan ekspresif karena tuturan-tuturan yang mereka sampaikan bertujuan mengajak dan mengerakkan mitra tutur untuk melakukan suatu tindakan.

Pada hasil penelitian, tindak tutur asertif yang terdapat pada tuturan *youtuber gaming* tahun 2021 meliputi tindak tutur asertif dengan subtindak mengeluh, salah satu contoh tuturannya; “Joget aku guys. Yaa ..wah..wah..joget-joget itu capek jugak guys ya”. Kemudian tindak tutur direktif

meliputi subtindak tutur meminta dan menyuruh, misalnya pada tutura “Kita dengarin lagu dulu ya guys” sedangkan tindak tutur komisif pada hasil penelitian ini meliputi subtindak tutur menjanjikan, seperti pada tuturan “Aku bakal ajak Jessica Jane ke sini guys”. Selanjutnya untuk tindak tutur ekspresif yang ditemukan pada penelitian ini meliputi subtindak tutur berterima kasih, salah satu contohnya yakni pada tuturan “Terima kasih banyak buat kalian yang sudah nonton video kali ini”. Tindak deklaratif yang ditemukan pada hasil penelitian ini, meliputi tindak tutur deklaratif dengan subtindak memecat. Seperti pada tuturan “Gak booyah gue pecat!”.

V. Daftar Pustaka

- Charlina dan Mangatur. 2007. *Pragmatik*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
Leech. 2015. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press).
Moleong, L. J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
Rohmadi, M. 2010. *Pragmatik Teori dan analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
Tarigan, H. G. 2009. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
George Yule. 2014. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

VI. Ucapan Terimakasih (Jika Ada)

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Isnaini Leo Shanty, Ibu Wahyu Indrayatti, Bapak Suhardi, Ibu Ahada Wahyusari dan Ibu Legi Elfitra, yang telah membimbing, memotivasi, mendukung, serta memberikan saran yang bermanfaat bagi peneliti. Terima kasih juga untuk kedua orang tua Bapak Zahiruddin dan Ibu Nasrah, Adek Andries dan abang Berlin Rananda Saputra, keluarga, sahabat, dan teman-teman atas doa dan dukungannya.