

**TINDAK TUTUR BAHASA *EKSPRESIF* PADA GENERASI MILENIAL
PENGGUNA *GAME ONLINE* (PENDEKATAN PRGMATIK)**

ISKRIPSI



**MUH. RAFLY SUFI
NIM: 1688201023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUSLIM MAROS 2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul " Tindak Tutur Bahasa Ekspersif Pada Generasi Melenial (PENDEKATAN PRAGMATIK)".

Atas nama mahasiswa :

Nama Mahasiswa : MUH. RAFLY SUFI

Nomor Induk Mahasiswa : 1588201044

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

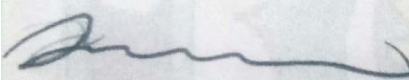
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

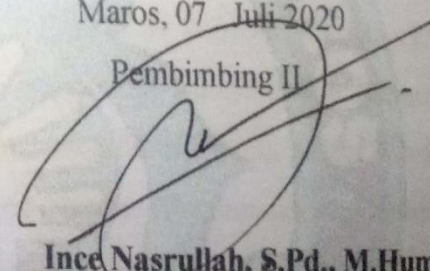
Setelah diteliti dan diperiksa, maka skripsi ini telah memenuhi syarat untuk diujikan.

Maros, 07 Juli 2020

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. Abd. Rahim, M.Pd


Ince Nasrullah, S.Pd., M.Hum.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muslim Maros


Hikmah Rusdi, S.Pd., M.Pd

NIDN: 0919128802

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**TINDAK TUTUR BAHASA EKSPRESIF PADA GENERASI MILENIAL
PENGGUNA *GAME ONLINE* (PENDEKATAN PRAGMATIK)**

disusun oleh:

Muh. Rafly Sufi

1688201023


Telah diujikan dan diseminarkan
pada tanggal 03 Agustus 2020

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Dr. H. Abd. Rahim.S.E., M.Pd.	Ketua	
Ince Nasrullah, S.Pd.,M.Hum	Anggota	
Syamsuriana Basri, S.Pd.,M.Pd.	Anggota	
Kasmawati, S.S.,M.Hum.	Anggota	

Maros, 02 September 2020
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muslim Maros

Dekan,


Hikmah Rusdi, S. Pd., M. Pd.
NIDN: 0919128802

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- 1, "Hidup hanya sementara, berkaryalah hingga kau dikenang selamanya.
(MUH.RAFLY SUFI).
2. "Kesuksesan adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu." (Bobby Unser).

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orangtua saya beserta keluarga besar yang senantiasa memberikan doa dan dukungan hingga semua proses akademis saya dapat tertuntaskan dengan baik

ABSTRAK

MUH.RAFLY SUFI. 2020. Tindak Tutur Bahasa *Ekspresif* Pada Generasi Milenial Pengguna *Game Online* (Pendekatan Pragmatik), Pembimbing 1. H. Abd. Rahim. Pembimbing 2. Ince Nasrullah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tindak tutur bahasa *ekspresif* pada generasi milenial penggunaan *game online*. Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kualitatif karena data memerlukan penjelasan secara deskriptif. Penelitian ini menggunakan teknik analisis dengan pendekatan pragmatik menentukan bentuk tutur dan tindak tutur. Analisis data dilakukan untuk mengetahui bentuk tutur dan tindak tutur *ekspresif* yang terkait pada generasi milenial pengguna *game online*. Data yang berupa bentuk tuturan dari tindak tutur *ekspresif*, sehingga analisis lebih lanjut dilakukan dengan merepresentasikan maksud dari tuturan tersebut menjadi konteks. Berdasarkan interpretasi konteks maka diidentifikasi penggunaan bahasa dalam bermain *game online* sesuai dengan permasalahan dalam penelitian Tindak Tutur Bahasa *Ekspresif* Pada Generasi Milenial Pengguna *game online* (Pendekatan Pragmatik), mengandung makna yang berkaitan dengan ujaran, karena permainan *game online* saat ini di remaja tanpa sadar menggunakan ujaran yang tidak lazim.

Kata Kunci : Pragmatik

ABSTRACT

MUH.RAFLY SUFI. 2020. *Expressive Language Speech Acts in Millennials Online Game Users (Pragmatic Approach), Advisor 1. H. Abd. Rahim. Advisor 2. Ince Nasrullah.*

This study aims to determine the expressive language speech acts of the millennial generation using online games. The data analysis technique used in the study was descriptive qualitative because the data needed a descriptive explanation. This study uses analysis techniques with a pragmatic approach to determine the form of speech and speech acts. Data analysis was carried out to determine the expressive speech and speech acts related to the millennial generation of online game users. Data in the form of speech form expressive speech acts, so that further analysis is carried out by representing the intent of the speech into context. Based on the interpretation of the context, it is identified the use of language in playing online games according to the problems in the study of Expressive Language Speech Actions in Millennials. happening at this time where teens unknowingly use unusual utterances.

Keywords: Pragmatics

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawa ini:

Nama : MUH.RAFLY SUFI
NIM : 1688201023
Tempat, tanggal lahir : Maros, 15 Ferbuari 1998
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Alamat : Lingk. Pakalu, Kel. Kelabbirang, Kec.
Bantimurung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Tindak Tutur Bahasa Ekspresif pada Generasi Milenial Pengguna Game Online (Pendekatan Pragmatik)**" adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan karya orang lain ataupun hasil pagiat. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka saya bersedia menanggung risiko hokum yang ditimbulkan serta bersedia status kersajanaan saya dicabut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesadar-sadarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan sebagai rasa tanggung jawab terhadap skripsi yang telah saya pertahankan di depan panitia ujian skripsi.

Maros, 29 Juli 2020

Yang membuat



MUH.RAFLY SUFI

PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIK

Sebagai civitas FKIP UMMA, Saya yang bertanda bertanda tangan di bawa ini

Nama : Muh. Rafly Sufi

Nim : 1688201023

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

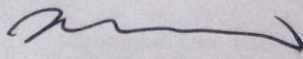
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada FKIP Universitas Muslim Maros. **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty Free Right)** atas skripsi saya yang berjudul : **TINDAK TUTUR BAHASA EKSPRESIF PADA GENERASI MILENIAL PENGGUNAAN GAME ONLINE (PENDEKATAN PRAGMATIK)**. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonklusif ini FKIP UMMA berhak menyimpan mengalih media/formatkan, megelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pemyataan ini sya buat dengan sebenarnya.

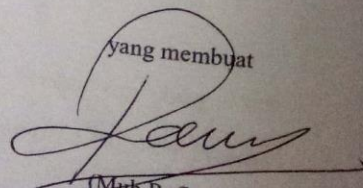
Dibuat di : Maros

Pada : tanggal 20 Juli 2020

Menyetujui

Pembimbing I


(Dr. H. Abd. Rahim. S.E., M.Pd)
NIND.0007056001

yang membuat

(Muh. Rafly Sufi)
NIM. 1688201023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt. yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Tindak Puntur Bahasa *ekspresif* Pada Generasi Milenial Pada *Penggunaan Game Online* (PENDEKATAN PRAGMATIK). Salam dan selawat tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad Saw. Maksud dan tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi bahasa dan sastra Indonesia pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Maros.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih sering ditemui berbagai kesalahan dan kekeliruan, tapi berkat nasihat serta saran dari semua pihak akhirnya kami dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. walaupun begitu, kami tahu masih banyak terdapat keterbatasan dan kekurangan dalam penulisan ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Nurul Ilmi Idrus, M.Sc., Ph.D. Selaku Rektor Universitas Muslim Maros.
2. Hikmah Rusdi, S.Pd.,M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Maros.
3. Ita Suryaningsih, S.Psi., M.A Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Muslim Maros.
4. Dr. H. Abd Rahim, S.E., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Yang Telah Memberikan Dan Mengarahkan Kami Dalam Sistematika Penulisan Proposal Dan Skripsi.
5. Ince Nasrullah, S.Pd., M.Hum. Selaku Dosen Pembimbing Yang Telah Memberikan Dan Mengarahkan Kami Dalam Sistematika Penulisan Proposal Dan Skripsi.

6. Bapak Dan Ibu Dosen Beserta Seluruh Staf Di Jurusan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
7. Orang Tua Tersayang Atas Dukungan Moral Dan Materi Yang Diberikan.
8. Terima Kasih kepada Calon Istriku (Hasriani) Yang Memberiku Dukungan sehingga saya mapu menyelesaikan proposal ini
9. Teman-Teman Dan Semua Pihak Yang Telah Memberika Masukan Kepada Penulis Dalam Menyelesaikan Proposal Ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membaca laporan ini. Semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Maros, Juli 2020

Muh.Rafly Sufi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. LatarBelakang	1
B. RumusanMasalah	4
C. TujuanPenelitian	5
D. ManfaatPenelitian	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. LandasanTeori	6
1. Game Online	6
2. Pargmatik	8
3. TindakTutur	9
4. Pengertian Makzim	20
B. Kerangka Pikir	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	25
B. Waktu dan Tempat Penelitian	25
C. Populasi Dan Sampel	25
D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	28
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	30
B. Pembahasan	55

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN	58
B. SARAN	58

DAFTAR PUSTAKA	61
----------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi semakin membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Bentuk kreatifitas manusia menyebabkan lahirnya temuan-temuan baru dalam teknologi internet yang semakin pesat, salah satu bentuknya yaitu *game online*, hal ini sangat mempengaruhi perkembangan generasi milenial saat ini, di mana anak-anak pengguna *game online* menemukan kata-kata yang dapat di serap melalui dua panca indra yakni melihat dan mendengar.

Kebutuhan bermain *game online* sesungguhnya memberi pengaruh atas sifat sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Hal ini karena banyaknya waktu yang di habiskan di dunia maya yang dapat mengakibatkan berkurangnya interaksi dengan orang lain yang tentunya bisa berdampak pada perkembangan psikologi pengguna *game online* yang rata-rata di mainkan oleh anak-anak. Anak-anak yang masuk di era sekarang termasuk ke dalam generasi yang disebut generasi milenial. Anak pengguna *game online* yang memiliki ketergantungan bermain *game* bisa mengakibatkan kemampuan dalam mengatur emosi secara individu yang buruk, sehingga mereka menjadi lebih sering merasakan kesepian.

Ketergantungan bermain *game online* dapat membahayakan anak dalam kehidupan sosialnya. Mereka dengan sendirinya bisa menjauh dari lingkungannya sendiri, masalah ini bisa membawa dampak pada tindak tutur bahasa anak milenial. Contoh yang sering terjadi adalah anak-anak sekarang cenderung menggunakan kata-kata kotor yang secara tidak sadar keluar dari mulutnya sendiri, saat sedang

bermain *game*. Sehingga generasi milenial merupakan sosok yang sering diperbincangkan saat ini mengenai masalah *game online*, hampir dalam 24 jam anak milenial hanya terfokus pada permainan tersebut hingga aktivitas lainnya terganggu. Tentu hal ini tidak bisa membawa selalu dampak positif jika sering digunakan tanpa adanya aturan.

Munculnya berbagai macam *game online* sebagai hiburan pada hakikatnya tidaklah salah, apabila di manfaatkan sebagaimana semestinya. Namun jika digunakan tanpa adanya pengawasan maka bisa membawa dampak yang tidak diharapkan khususnya kepada seorang anak-anak. Kondisi inilah yang di khawatirkan dapat membawa pengaruh terhadap psikologis bagi perkembangan mental anak, utamanya bagi perkembangan bahasa pada anak di generasi milenial.

Perkembangan bahasa pada anak berkaitan dengan kebudayaan masyarakat di mana anak itu dibesarkan. Perkembangan bahasa ini dikenal dengan perkembangan bahasa pada zona aktual dan potensial (zona proximal), zona ini sangat membutuhkan bantuan dan bimbingan dari orang lain. Oleh karena itu, pada zona ini sangat di butuhkan peran serta orang tua dan pihak lain seperti guru agar perkembangan bahasanya menjadi optimal.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangatlah penting dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan bahasa pada tingkatan lanjut. Namun pengaruh *game online* memberikan dampak yang kurang baik bagi perkembangan bahasa, hal ini jika di tinjau dari penggunaan wujud tindak tutur berbahasa pada generasi pengguna *game online* saat ini yang banyak di pengaruhi oleh kebiasaan penggunaan bahasa pada lawan tutur yang cenderung tidak sopan, sehingga proses

peniruan terhadap penggunaan kata-kata tersebut butuh pantauan dari orang tua. Kata-kata yang di keluarkan dari mulut pengguna *game online* saat gagal menaklukan lawan yang di hadapi saat bermain *game online* cenderung mengarah kepada tindak tutur yang tidak lazim. Tindak tutur yang dimaksudkan dalam kasus ujaran pengguna *game online* ini adalah tindak tutur *ekspresif*.

Tindak tutur *ekspresif* di sebut juga tindak tutur evaluatif. Tuturan-tuturan memuji, mengucapkan terima kasih, mengkritik, mengeluh, menyalahkan, Mengucapkan selamat, menyanjung, termasuk ke dalam jenis tindak tutur *ekspresif*. Dalam kasus bermain *game online* di sini sering terlontar kata-kata yang termasuk ke dalam tuturan memuji, mengkritik, mengeluh atau juga menyalahka, caranya bermain lawan sering kali menggunakan tuturan yang tidak lazim.

Pada kajian bahasa khususnya yang membahas tentang tindak tutur dalam berbahasa pada anak termasuk dalam kajian disiplin ilmu linguistik yakni pragmatik. Pragmatik merupakan salah satu bidang kajian linguistik yang akhir-akhir ini berkembang secara pesat. Pragmatik mengkaji makna dari bentuk-bentuk tuturan yang sangat mempertimbangkan konteks penggunaan tuturan, konteks yang dimaksud yakni penutur, mitra tutur, situasi, waktu, tempat, dan apa maksud dari tuturan tersebut, tanpa adanya pertimbangan dari konteks tuturan tersebut, maka pesan akan sulit di pahami oleh orang lain. Salah satu objek kajian dari pragmatik yaitu tindak tutur bahasa.

Tindak tutur bahasa merupakan salah satu identitas individu maupun masyarakat. Hal ini berarti sikap dan tingkah laku seseorang dapat diamati dari penggunaan bahasanya. Berdasarkan pengamatan awal, pengguna *game online*

akan lebih sering menggunakan bahasa-bahasa yang di anggap keluar dari aspek-aspek tindak tutur yang kurang santun, hal ini sebagai wujud verbal terhadap kekalahan yang di alami pada saat memainkan *game*, bentuk-bentuk yang di temukan seperti kata, *anjing*, *telaso*, *sundala*, *kabulamma* dan *songkolo*, kata-kata tersebut memiliki unsur ujaran yang tidak lazim atau tidak santun.

Pada dasarnya, *game online* hanya bermanfaat sebagai hiburan bagi anak-anak generasi milenial sekarang ini, namun kenyataan saat ini adalah penggunaan *game online* dapat membawa dampak negatif bagi perkembangan anak, utamanya bagi perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa anak pengguna *game online* berdasarkan pengamatan awal membuat anak menyerap bahasa-bahasa yang cenderung tidak mencirikan karakter sikap yang baik, seperti ketidak santunan bahasa yang di gunakan.

Berdasarkan uraian yang telah di paparkan, penelitian ini di buat untuk melihat pengaruh *game online* terhadap bahasa-bahasa yang keluar dari mulut generasi milenial pengguna *game online* yang secara spontan keluar menghasilkan kata-kata yang kurang santun sehingga menjadi rumusan masalah yang menggambarkan realitas sosial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di terangkan sebelumnya, maka dapat di tentukan rumusan masalah dalam penelitian ini yakni.

1. Bagaimanakah bentuk tindak tutur generasi milenial pengguna *game online*?
2. Bagaimanakah tindak tutur *ekspresif* generasi milenial pengguna *game online*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah di rumuskan, maka tujuan penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui bentuk tindak tutur generasi milenial pengguna *game online*.
2. Untuk mengetahui tindak tutur *ekspresif* generasi milenial pengguna *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memeberikan manfaat yaitu:

1. Ilmu Pengetahuan

Bagi penelitian sastra Indonesia, dapat menjadi bahan banding dan masukan terhadap tindak tutur generasi milenial menggunakan pendekatan pragmatik.

2. Intansi Tempat Kuliah

Bagi mahasiswa sastra Indonesia, dapat menjadi bahan rujukan jika ingin meneliti topik penulisan yang relevan dengan penulisan ini.

3. Penulisan

Mampu mendalami dan memahami tindak tutur *ekspresif* dalam penggunaan *game online*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game online adalah permainan yang di gunakan melalui jaringan internet, permainan ini bisa di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Janur dan Turmudzi (2006:52) *game online* adalah sebagai *game* komputer yang dapat di mainkan oleh multi pemain melalui internet. Sedangkan Semuel (2010:7) *game online* adalah permainan dengan jaringan dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan melaksanakan misi dan merai kemenangan.

Game online kata yang sering di gunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern ini, *game online* sering di jumpai dalam kehidupan sehari-hari, sehingga beberapa oarang berpikir bahwa *game online* dapat menghilangkan rasa jenuh dari aktifitas sehari-hari. *Game online* adalah permainan yang di mainkan secara *online* (melalui internet) di mainkan banyak orang.

b. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Banyak psikolog, pakar anak dan para ilmuan percaya bahwa game online ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Terlepas dari banyaknya

manfaat, terdapat juga dampak buruk dalam bermain *game online*. Adapun dampak positif dan negatif bermain *game online*.

1) Dampak positif

Menurut Anhar (2010:27) dampak positif bermain *game online* sebagai berikut.

- a) Membantu perkembangan koordinasi tangan, mata, motorik dan kemampuan spesial.
- b) Meningkatkan kemampuan membuat analisis, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.

2) Dampak Negatif

Menurut Anhar (2010: 33), dampak negatif dari *game online* ini timbul karena, umumnya 89% dari *game online* mengandung beberapa konten kekerasan. Menurut pendapat Drama (2010:67) dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- a) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam di luar sekolah.
- b) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- c) Tertidur di sekolah.
- d) Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa.
- e) Nilai sekolah menurun.

f) Lebih memilih bermain *game online* darai pada bermain dengan temannya.

Beberapa penjelasan di atas kita dapat memahami bahwasanya bermain *game online* bagi siswa cenderung lebih banyak memberikan dampak ngatif di bandingkan dengan dampak positif. Karena munculnya muatan-muatan kekerasan, yang di *game online* dan tidak hubungannya dengan materi sekolah anak.

2. Pragmatik

Pragmatik merupakan cabang ilmu linguistik yang masih baru dan dikenal pada dua dasarwarsa terakhir. Ilmu ini jarang atau hampir tidak pernah disebut oleh para ahli bahasa. Hal ini di landaskan oleh semakin sadarnya para linguis, bahwa upaya untuk menguak hakikat bahasa tidak membawa hasil yang di harapkan tanpa di dasari pemahaman terhadap pragmatik, yakni bagaimana bahasa itu di gunakan dalam komunikasi. Leech (1993:1) mengartikan pragmatik sebagai studi tetang makna dalam hubungannya dengan situasi-situasi ujar (*speech situations*).

Secara terminologi kata pragmatik berasal dari bahasa lating yang berbentuk *pragmaticus* yang bermakna “pandai berdagang”. Sebagian ahli linguistik berpendapat bahwa kata pragmatik berasal dari bahasa Yunani *pragmatikos* dari *pragma* yang artinya “perbuatan” dan *prasein* “prasein” yang berarti perbuatan Djajasudarma, (2012:60). Pragmatik merupakan cabang linguistik yang mempelajari bahasa yang di gunakan berkomunikasi tertentu.

Komunikasi antar pengguna bahasa di bangun atas hadirnya satu peristiwa tutur dan tindak tutur. Peristiwa tutur dapat diartikan sebagai berlangsungnya interaksi antara penutur dan lawan tutur yang menggunakan bahasa dalam satu

bentuk ujaran dalam waktu, tempat dan situasi tertentu. Chaer dan Agustina (2010: 47). Bagian terkecil dari peristiwa tutur di sebut tindak tutur, yaitu:

3. Tindak tutur

a. Pengertian tindak tutur

Tindak tutur merupakan gejala individu, bersifat psikologi dan keberlangsungannya yang di tentukan oleh kemampuan bahasa sipenutur dalam menghadapi situasi tertentu. Tindak tutur lebih dilihat pada makna atau arti tindakan dalam tuturannya. Chaer dan Agustina, (2004:50). Sejalan dengan pendapat tersebut, Soemarsono (2007:2) mengemukakan tindak tutur adalah sepenggal tutur yang di hasilkan dari interaksi sosial. Cunningsworth dalam (Tarigan, 1990:41) teori tindak tutur merupakan teori yang memusatkan perhatian pada penggunaan bahasa dalam mengkomunikasikan maksud dan tujuan sang pembicara dan juga dengan maksud penggunaan bahasa yang di laksanakan.

Tindak ujaran (*speech act*) adalah fungsi bahasa sarana penindak. Semua kalimat atau ujaran yang di ucapkan oleh penutur sebenarnya mengandung fungsi komunikasi tertentu. Tuturan dari seorang penutur tertentu saja tidak semata-mata hanya asal bicara, tetapi mengandung maksud tertentu Mulyana, (2005:80). Dari beberapa pendapat sebelumnya dapat di simpulkan bahwa tindak tutur adalah tuturan dari seorang penutur pada situasi tertentu di dalam interaksi sosial.

b. Jenis tindak tutur

Austin dalam (Chaer, 2004:53) merupakan adanya tiga jenis tindakan yang berlangsung sekaligus, yaitu tindak lokasi *locution art* tindak ilokusi *illocutionary*, dan tindak perlokusi *perlocutionary art*.

1) Lokusi

Wijana (1996: 17) Tindak tutur lokusi adalah tindak tutur untuk menyatakan sesuatu. Tindak tutur ini di sebut sebagai *The Act of Saying, Something*. Tindak tutur lokusi adalah tindak tutur yang menyatakan sesuatu dalam arti “berkata” atau tindak tutur dalam bentuk kalimat yang bermakna dan dapat di pahami. Menurut Chaer dan Agustina (2004: 53). Tindak tutur lokusi, *locution act*, berarti makna dasar atau referensi kalimat komunikasi lokusi bersifat ideasional. Tuturan lokusi adalah tuturan yang di gunakan untuk menyatakan sesuatu. Menurut (Mulyana, 2005: 81). Berdasarkan kategori gramatikal, bentuk lokusi di bedakan menjadi 3 yaitu:

- a) Bentuk pernyataan *deklaratif* bentuk pernyataan berfungsi hanya untuk memberitahukan sesuatu kepada orang lain sehingga di harapkan pendengar untuk menarik perhatian.
- b) Bentuk pertanyaan berfungsi untuk menanyakan sesuatu sehingga pendengar di harapkan memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.
- c) Bentuk perhatian *imperatif*, bentuk perhatian memiliki maksud agar pendengar memberi tanggapan berupa tindakan atau perbuatan yang diminta, beberapa penjas diatas, dapat diartikan kesimpulan tindak tutur lokusi adalah tindak tutur untuk menyatakan sesuatu yang pemakainya tidak tergantung pada konteks.

2) Ilokusi

Ilokusi adalah tindak tutur yang biasanya di identifikasikan dengan kalimat performatif yang *eksplisit*, tindak ilokusi ini biasanya berkenaan dengan pemberian izin, mengucapkan terima kasih, menyeruh, menawarkan, dan menjadikan Menurut Chaer, (2004: 53). Berikan dengan hal tersebut. Menurut Wijana (1996: 18) mengungkapkan tindak tutur ilokusi adalah tindak tutur yang di gunakan untuk melakukan sesuatu.

Tindak tutur ilokusi adalah apa yang ingin di capai oleh penuturnya pada waktu menuturkan sesuatu dan dapat merupakan tindakan menyatakan, berjanji minta maaf, mengancam, meramalkan, memerintah, meminta, dan lainnya sebagainya, tindak ilokusi dapat sebagai tindak terpenting dalam kajian dan pemahaman tindak tutur Menurut Nadar, (2009: 14). Searle melalui Tarigan, (1968: 47-48) mengelompokan tindak ilokusi yang menunjukkan fungsi komunikatif menjadi lima kategori. Adapun tindak ilokusi yang menunjukkan fungsi komunikatif antar lainnya sebagai berikut:

a) Asertif

Tindak ilokusi asertif ini melibatkan pembicara pada kebenaran proposisi yang di ekspresikan, Adapun beberapa fungsi tuturan asertif yang terkandung untuk menyatakan, memberitahukan, menyarankan, membanggakan, mengeluh, menuntut, dan melaporkan.

b) Direktif

Tindak ilokusi direktif ini di maksud untuk menimbulkan beberapa efek melalui tindakan sang penyimak, adapun beberapa fungsi tuturan direktif yang terkandung dalam tuturan penutur terhadap mitra tuturnya dapat berfungsi untuk memesan, memerintahkan, memohon, meminta, menyerahkan, mengajarkan, dan menasehati.

c) Komisif

Tindak ilokasi komisif ini melibatkan pembicara pada beberapa tindakan yang datang. Adapun beberapa fungsi tuturan komisif yang terkandung dalam tuturan penutur terhadap mitra tuturan dapat berfungsi untuk menjanjikan, bersumpah, menawarkan, dan memanjatkan doa.

d) Ekpresif

Tindak ilokusi *ekpresif* ini mempunyai fungsi untuk mengekspresikan, mengungkapkan, atau memberitahukan sikap psikologis sang pembicara menuju suatu pernyataan keadaan yang di perkiraan oleh ilokusi. Adapun beberapa fungsi tuturan *ekpresif* yang terkandung didalam penutur terhadap mitra tutur dapat berfungsi untuk mengucapkan terima kasih, mengucapkan selamat, memaafkan, mengampuni, meyelahkan, memuji, menyatakan belasungkawa dan sebagainya.

e) Deklaratis

Tindak ilokusi deklaratif ini adalah ilokusi yang bila performasinya berhasil akan memberi lantaran korespondensi yang baik antara proposional dengan realita. Adapun beberapa fungsi tuturan deklatif yang terkandung dalam tuturan terhadap mitra tutur dapat berfungsi untuk menyerahkan diri, memecat, membebaskan, membatasi, memberi nama, mengucilkan, menunjuk, menentukan, menjatuhkan hukum memvonis dan sebagainya. Tindak ilokusi (*illocutionary act*) berarti tindak ujar yang isinya menyatakan sesuatu jenis komunikasi bersifat interpersonal, sedangkan isisnya mengandung tindakan Mulyana, (2005: 81). Beberapa pendapat tersebut, dapat di simpulkan bahwa tindak tutur ilokusi adalah sebuah tindakan yang menyatakan sesuatu terhadap mitra tutur untuk melakukan tindakan sehingga tidak bergantung pada konteks.

3) Perlokusi

Sebuah tuturan yang di utarakan seseorang seringkali mempunyai daya pengaruh *perlocutionary force* atau efek bagi yang mendengarnya. Efek atau daya pengaruh ini dapat secara sengaja atau tidak sengaja di kreasikan oleh penuturnya. Tindak tutur yang pengaturannya di maksudkan untuk mempengaruhi lawan tutur di sebut dengan tindak tutur perlokusi Wijaya, (1996: 21). Tindak tutur perlokusi adalah tindakan tutur yang berkenan dengan adanya ucapan orang lain sehubungan dengan sikap dan perilaku nonlinguistik dari orang lain. Misalnya, karena adanya ucapan dokter (kepada pasiennya) “ Memungkinkan ibu menderita penyakit jantung koroner maka pasien mengalami kepanikan lalu sedih. Ucapan sidokter itu adalah tindak tutur perlokusi Chaer, (2004: 4).

Tindak tutur perlokusi adalah tindakan untuk mempengaruhi lawan tutur seperti memalukan, mengintimidasi, membujut, dan lain-lain Nadar, (2009: 15). Menurut Mulyana (2005: 81) tindak perlokusi *perlocution act* adalah hasil atau efek yang di timbulkan oleh ujaran terhadap pendengar. Tuturan perlokusi mengandung maksud tertentu yang di inginkan oleh penutur agar terlihat dalam suatu tindakan. Berdasarkan penjelasan di atas tindak tutur perlokusi adalah efek atau daya pengaruh yang di timbulkan dari apa yang di utarakan penutur kepada mitra tutur.

c. Tindaktutur berdasarkan cara penyampaian

Berdasarkan penyampaian, Wijana (1996: 30) menjelaskan bahwa tindak tutur dapat di bedakan sebagai berikut.

1) Tindak tutur langsung

Tindak tutur langsung adalah tuturan di karenakan ujaran yang berlangsung dan mudah di pahami oleh mitra tutur di karenakan ujarannya berupa kalimat bermakna lugas Wijana, (1996: 30). Penggunaan tindak tutur langsung tersebut, dapat dilihat pada contoh tuturan berikut ini.

a) Sidin memiliki lima ekor kucing

b) Di manakah letak pulau Bali?

c) Ambilkan baju saya!

Pada tuturan a) secara konvensional, penutur, bermaksud untuk mengatakan sesuatu. Begitu pula pada tuturan b) dan c) membawa penutur, secara langsung bertanya dan memerintahkan sesuatu.

Menurut Nadar (2009: 18) tindak tutur langsung adalah tuturan yang sesuai dengan modus kalimatnya, misalnya kalimat saya untuk memberikan kalimat perintah untuk menyuruh, mengajak ataupun memohon kalimat tanya untuk menanyakan sesuatu.

Tindak tutur langsung adalah tindak tutur yang mempunyai makna sesuai dengan apa yang diucapkan, Hal ini bisa di lihat dari jenis kalimatnya. Secara konvensional, kalimat berita di gunakan untuk memberitahukan sesuatu atau informasi, kalimat tanya untuk menanyakan sesuatu, dan kalimat perintah untuk menyatakan perintah, ajakan permintaan, atau permohonan.

Jika mengungkapkan maksud sesuai dengan yang di konvensionalkan tersebut, tindakan tersebut merupakan tindak ujaran langsung Mulyana, (2005: 82).

d. Tindak tutur tidak langsung

Tindak tutur tidak langsung adalah tuturan yang di utarakan secara tidak langsung biasanya tidak dijawab secara langsung, tetapi harus segera di laksanakan maksud dan terimplikasi di dalamnya Menurut Wijana, (1996: 31) untuk itu, dapat di lihat tuturan berikut.

a) Ada makanan di lemari

b) Dimana sapunya?

Tuturan a) apabila diucapkan kepada seorang teman yang membutuhkan makanan, di maksudkan untuk memerintah lawan tuturnya mengambilkan makanan yang ada di lemari yang dimaksud, bukan sekedar untuk menginformasikan bahwa di lemari ada makanan. Demikian juga pada, tuturan b) bila di utarakan oleh seorang ibu kepada seorang anak, tidak semata-mata berfungsi untuk menanyakannya di mana letak sapu itu, tetapi juga secara tidak langsung memerintah sang anak untuk mengambil sapu itu.

Senada dengan penjelasan tersebut, tindak tutur tidak langsung adalah tuturan yang berbeda dengan modus kalimatnya, maka maksud dari tindak tutur tidak langsung dapat berbagai dan tergantung pada konteksnya Nadar, (2009: 19).

Mulyana (2005: 82) menyatakan bahwa tindak tutur tidak langsung adalah mengucapkan suatu tuturan dengan cara lain. Makanya hanya dapat di pahami bila pasangan bicara memahami konteks situasi tuturan. Maksud yang di inginkan dalam tuturan ini sama sekali tidak eksplisit, tidak tampak dari kalimat yang diucapkan. Namun, karena sudah terbiasa mendengarnya dan tahu konteksnya, pendengar mulai memahaminya.

e. Tindaktutur berdasarkan Pengungkapan Makna

Wijana (1996: 32) mengatakan bahwa tindak tutur berdasarkan pengungkapan makna di bedakan menjadi tindak tutur literal dan tindak tutur tidak literal.

1) Tindak tutur literal

Tindak tutur literal (*literal speech act*) adalah tindak tutur yang maksudnya samah dengan makna kata-kata yang menyusunnya Wijana, (1996: 32). Sebagai contoh dapat di lihat pada tuturan berikut.

- a) Penyanyi itu suaranya bagus
- b) Radionya keraskan! Aku ingin mencatat lagu itu.

Kalimat a) apabila di utarakan untuk maksud memuji atau mengagumi kemerduan suara penyanyi yang di bicarakan bisa di sebut dengan tindak tutur literal. Hal ini tersebut juga benar-benar menginginkan lawan tutur mengeraskan membesarkan volume radio untuk dapat secara lebih, udah mencatat lagu yang di perdengar.

2. Tindak tutur tidak literal

Tindak tutur tidak literal *nonliteral speech act* adalah tindak tutur yang maksudnya tidak sesuai dengan atau berlawanan dengan makna kata-kata yang menyusunannya Menurut Wijana, (1996: 32). Tindak tutur tidak literal dapat di lihat pada tuturan berikut.

- a) Suaramu bagus, (tapi tak usah nyanyi saja)

b) Radionya kurang keras. Tolong keraskan lagi. Aku mau belajar.

Pada tuturan a) penutur memaksudkan bahwa suara lawan tuturnya tidak bagus dengan mengatakan tidak usah menyanyi saja. Tuturan tersebut di sebut dengan tindak tutur tidak literal karena apa yang di maksudkan berbeda dengan apa yang di tuturkan. Hal tersebut berlaku pula pada tuturan b) di mana penutur sebenarnya menginginkan lawan tutur mematikan radionya.

f. Aspek-aspek Situasi Ujar

Sehubungan dengan bermacam-macam maksud yang mungkin di komunikasikan sebuah tuturan, terdapat sejumlah aspek yang senantiasa harus di pertimbangkan dalam rangka studi pragmatik. Aspek-aspek tersebut adalah

2) Penutur dan Mitra Tutur

Menurut Leech (1993: 20) Penutur adalah orang yang menyapa sedangkan mitra tutur merupakan orang yang di sapa. Konsep penutur dan sedangkan mitra tutur merupakan orang yang di sapa.

Konsep penutur dan lawan tutur ini juga mencakup penulis dan pembaca bila tuturan bersangkutan di komunikasikan dengan media tulis. Aspek-aspek yang berkaitan dengan penutur dan lawan tutur ini adalah usia, latar belakang, sosial ekonomi, jenis kelamin, tingkat keakraban Wijana, (1996: 11).

3) Konteks Tuturan

Menurut Wijana (1996: 11) Konteks tuturan adalah konteks dalam semua aspek fisik atau seting sosial yang relevan dari tuturan yang bersangkutan. Di dalam pragmatik, konteks pada hakikatnya adalah semua latar belakan pengetahuan *back ground knowledge* yang di pahami oleh penutur dan lawan tutur. Konteks tuturan adalah suatu pengetahuan latar belakan yang sama-sama di miliki oleh penutur dan membantu penutur menafsirkan makna tuturan Leech, (1993: 20).

4) Tujuan Tuturan

Tujuan tuturan menurut Wijana (1996: 11) adalah bentuk tuturan yang di utarakan oleh maksud dan tujuan tertentu. Dalam hubungan ini bentuk-bentuk tuturan yang bermacam-macam dapat di gunakan untuk menyatakan maksud yang sama. Atau sebaliknya, berbagai macam maksud dapat di utarakan dengan tuturan yang sama.

5) Tindak Tutur sebagai Bentuk Tindakan atau Aktivitas

Tuturan sebagai bentuk tindakan atau aktivitas bila gramatika menangani unsur-unsur kebahasaan sebagai entitas yang abstrak, seperti kalimat dalam studi sintaksis, proposisi dalam studi semantik, pragmatik berhubungan dengan tindak *verbal act* yang terjadi dalam situasi tertentu. Dalam hubungan ini pragmatik mengenai bahasa dalam tingkatan yang lebih di bandingkan dengan tata bahasa. Tuturan entitas yang kongkret jelas penutur dan lawan nuturnya, serta waktu dan tempat pengutaranya Wijana, (1996 : 12).

6) Tuturan sebagai Produk Tindak Verbal

Menurut Wijana (1996:12) tuturan yang di gunakan di dalam rangka pragmatik seperti yang di kemukakan dalam kriteria keempat merupakan bentuk dari tindak tutur. Oleh karenanya, tuturan yang dihasilkan merupakan bentuk dan tindak verbal Sebagai contoh kalimat Apakah rambutmu tidak terlalu panjang? Sehingga dapat ditafsirkan sebagai pertanyaan atau perintah. Dalam hubungan ini dapat ditegaskan, ada perbedaan mendasar antara kalimat dengan tuturan. Kalimat adalah entitas gramatikal sebagai hasil kebahasaan yang diidentifikasi lewat penggunaannya dalam situasi tertentu.

4. Pengertian Makzim

a. Pengertian Makzim

Makzim merupakan kaidah kebahasaan di dalam interaksi. Lingual, kaidah-kaidah yang mengatur tindakannya, penggunaan bahasa dan interpretasi terhadap tindakan dan ucapan lawan tuturnya. Menurut Rahadi (2006: 59) menyatakan bahwa Leech membagi prinsip kesantunan menjadi enam yang terdiri dari dari, maksim kebijaksanaan mengurangi kerugian orang lain dan menambahi keuntungan orang lain, maksim kedermawanan mengurangi keuntungan diri dan menambah pengorbanan diri sendiri.

Makzim penghargaan mengurangi cacian pada orang lain dan menambahi pujian pada orang lain, maksim kesederhanaan mengurangi pujiaan pada diri sendiri dan menambahi cacian pada diri sendiri, maksim permufakatan (mengurangi ketidaksesuaian antara diri sendiri dengan orang lain dan meningkatkan persesuaian antara diri sendiri dengan orang lain, serta maksim simpati (mengurangi antipati

antara diri sendiri dengan orang lain dan meningkatkan simpati antara diri sendiri dengan orang lain.

b. Makzim Kebijaksanaan

Adapun pendapat Leech dalam Rahardi, (2006: 60) menyatakan bahwa prinsip kesantunan peserta penutur sebaiknya berpegang pada prinsip untuk mengurangi keuntungan pada diri sendiri dan memaksimalkan keuntungan orang lain maka dapat dikatakan penutur sudah bersikap sopan dan bijaksana. Sehingga orang yang penutur dengan memegang prinsip maksim kebijaksanaan akan di katakan sebagai orang yang santun.

Selain itu, tuturan yang memegang teguh pada maksim kebijaksanaan ini dapat terhindar dari sikap iri hati, dengki, dan sikap lainnya yang kurang satu kepada lawan bicara. Demikian pula perasaan sakit hati akibat dari perlakuan orang lain dapat di minimalkan jika maksim kebijaksanaan ini dipegang secara teguh dan di laksanakan dalam kegiatan bertutur atau berinteraksi. Jadi, menurut maksim ini kesantunan saat kegiatan dapat di lakukan jika maksim kebijaksanaan di laksanakan dengan baik.

c. Makzim Kedermawaan

Adapaun pendapat Leech dalam Rahardi, (2006: 61) bahwa maksim kdermawanan bisa di sebut dengan maksim kemurahan hati, artinya orang yang bertutur di harapkan dapat menghormati orang lain. Penghormatan terhadap orang

lain dapat terjadi jika penutur menguragi keuntungan sendiri-sendiri dan memaksimalkan keuntungan untuk orang lain.

d. Makzim Perhargaan

Adapun pendapat Leech dalam Rahardi, (2006: 62), menjelaskan bahwa seseorang bisa di anggap santun jika dalam komunikasi yang bertutur berusaha untuk memberikan penghargaan terhadap orang lain. Pada maksim ini, di harapkan penutur dan mitra tutur tidak langsung mengajak, tidak saling mencela atau saling membenci dan tidak saling mrendahkan pihak lawan bicara. Penutur yang mengejek peserta tutur lainnya saat kegiatan bertutur dapat di katakan sebagai orang yang tidak sopan, sehingga di katan seperti itu, karena mengejek merupakan tindakan tidak menghargai orang lain.

e. Makzim kesederhanaan

Adapun pendapat Leech dalam Rahardi, (2006: 64) maksim kesederhanaan dapat di sebut maksim kerendahan hati, dalam komunikasi peserta tutur diharapkan dapat memiliki sikap kerendahan hati dalam komunikasi peserta tutur di harapkan dapat memiliki sikap kerendahan hati dengan cara mengurangi pujian atas dirinya sendiri. Orang bisa di katakan sombong hati jika dalam komunikasi bertutur selalu mengunggulkan diri sendiri atau memuji diri, dalam kehidupan masyarakat indonesia, kesederhanaan atau kerendahan hati di jadikan sebagai peramater penilaian kesantunan seseorang.

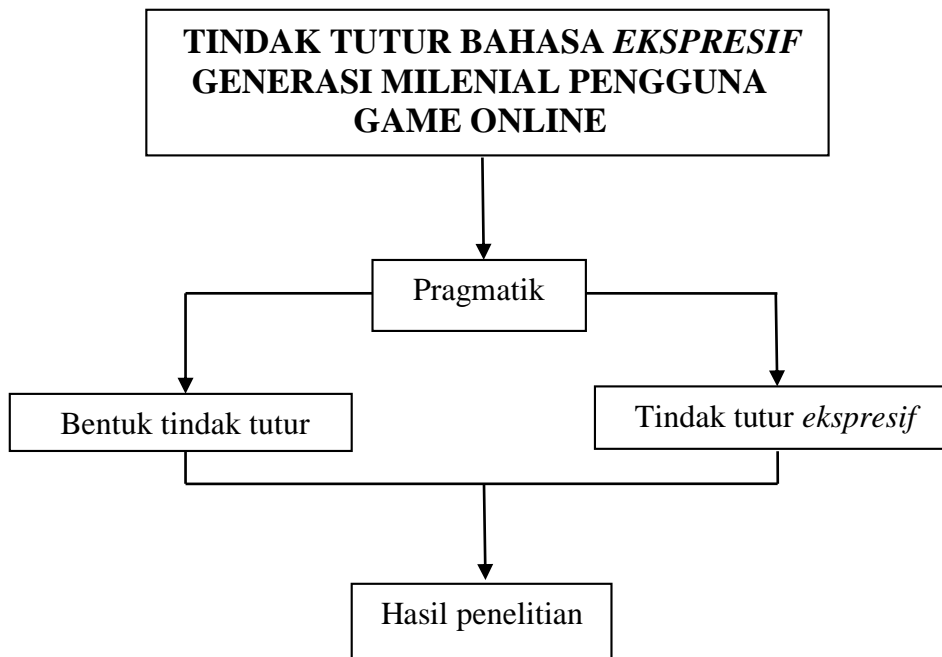
f. Makzim pemufakatan

Adapun pendapat Leech dalam Rahardi, (2006: 64) mengatakan maksim pemufakatan bisa disebut maksim kecocokan, pada maksim ini menekankan supaya agar sipenutur dan mitra tutur dapat saling membina kecocokan, persetujuan atau kemufakatan didalam kegiatan bertutur, sehingga orang tidak di perbolehkan membantah secara langsung atas apa yang dituturkan orang lain.

Leech (1993) mengatakan di dalam maksim ini di harapkan agar para peserta tutur memaksimalakan sikap simpati antara pihak yang satu dengan pihak lainnya. Sikap antipati terhadap salah seorang peserta tutur akan di naggap sebagai tindakan tidak santun. Orang yang bersikap antipati terhadap orang lain apa lagi sampai bersikap sinis terhadap pihak lain yang tidak tau sopan satun terhadap masyarakat

5. Kerangka Pikir

Pada suatu penelitian baik dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif mesti di konstruksi dalam sebuah kerangka pikir yang baik dan sesuai dengan konsep pada penelitian akan di laksanakan. Kerangka pikir merupakan rancangan atau garis besar yang telah di gagas oleh peneliti dalam merancang proses penelitian yang juga merupakan penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan. Adapun kerangka pikir yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini di susun dalam konsep atau bagan berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Menurut Strauss dan Corbin (1997: 11-13), Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat di capai di peroleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi pengukuran. Penggunaan jenis penelitian kualitatif dapat yang mempermudah dalam menganalisis penelitian mengenai TINDAK TUTUR BAHASA EKSPRESIF PADA GENERASI MELENIAL MILENIAL (PENDEKATAN PRAGMATIK)

Penelitian kualitatif secara umum dapat di gunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain. Salah satu alasan menggunakan pendekatan kualitatif adalah pengalaman para peneliti di mana metode ini dapat di gunakan untuk menemukan dan memahami yang sebenarnya tersembunyi dibalik fenomena yang kadangkala merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami secara memuaskan.

Bogdan dan Taylor (1992: 21-22) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yng menghasilkan data deskriptif berupa ujaran atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat,

dan atau organisasi tertentu dalam suatu setting konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik.

Bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan social, yang fundamental bergantung pada pengamatan terhadap manusia dan kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang tersebut dalam bahasanya dan peristiwanya.

Sudarto (1997:62) penelitian kualitatif adalah prosedur penilaian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat di amati.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini selama 2 bulan, untuk meneliti tindak tutur bahasa *Ekspresif* pada generasi milenial penggunaan *Game Online*.

2. Tempat Penelitian

Penelitian tindak tutur bahasa *Ekdpresif* pada generasi milenial penggunaan *Game Online* di wilayah Kec.Bantimurung

C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam suatu penelitian ini merupakan kumpulan individu atau objek merupakan sifat umum Arikunto (2010: 173) menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek. Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Oleh karena itu penelitian ini penulis menetapkan

populasi yaitu penutur bahasa pengguna *game online* di wilayah Kec.Bantimurung kabupaten Maros

Sedangkan sampel dalam penelitian ini penulis mengambil sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Mengenai hal ini Arikunto(2010:183) menjelaskan *bahawa purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu artinya penentuan sampel atas pertimbangan tertentu bahwa setiap subjek yang diambil dari populasi dipilih dengan sengaja berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu. Tujuan pertimbangan tersebut adalah pengambilan subjek atau sampel adalah dengan menguasai ketereampilan dalam permainan *game online*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah penutur bahasa pengguna game online yang ditentukan berdasarkan kriteria Anak di wilayah Kec.Bantimurung.

D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

1. Menentukan waktu dan tempat penelitian, waktu penelitian dilakukan selama 2 bulan. Dan dilakukan di wilayah Kec.Bantimurung.
2. Menentukan populasi dan sampel, populasi pada penelitian ini adalah wilayah Kec.Bantimurung, generasi anak milenial. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah generasi milenial yang sedang bermain game online
3. Pengumpulan data, dilakukan menggunakan merekam dan mencatat seluruh ucapan ganyu bahasa yang digunakan oleh generasi milenial dalam aktifitas bermain *Game Online*, selaku sampel dalam penelitian ini.

4. Analisis data, secara kualitatif sehingga di lakukan pendataan berbagai jenis gaya bahasa generasi milenial
5. Kesimpulan, berisi jenis gaya bahasa apa yang di pakai oleh generasi milenial dalam bermain *Game Online*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini di gunakan pengumpulan data yang di usulkan oleh Sudaryanto dalam Yuniarti (2010: 59), yakni teknik simak lihat cakap, dan teknik bebas lihat cakap. Kusuma dalam Yuniarti (2010: 59) mengemukakan bahwa penjarangan data dapat di lakukan dengan ikut terlibat atau berpartisipasi (sambil menyimak, baik secara aktif atau reseptif dalam pembicara. Ini berarti penelitian juga berpartisipasi langsung dalam percakapan yang terjadi. Di samping itu juga di gunakan teknik simak bebas lihat cakap, yakni penelitian tidak terlibat dalam percakapan (menyimak saja). Teknik ini di kombinasikan dengan teknik catatan lapangan, yang terdiri dari dua jenis, yaitu catatan deskriptif dan catatan reflektif. Catatan deskriptif berupa catatan semua ujaran antara para apengguna *game online* di kalangan generasi milenial. Lebih khusus teknik pengumpulan data dalam penelitian ini di lakukan dengan cara teknik simak bebas lihat cakap, yakni penelitian tidak terlibat dalam percakapan (menyimak saja), dengan melakukan perekaman melalui *handphone*, setelah hasil pada rekaman akan di jadikan data dalam bentuk bahasa, kemudian di identifikasi dalam bentuk dan tindak tutur ekspresif.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis *heuristik*. Menurut Riffatere (dalam Wellek dan Warren, 1989: 148) Heuristik merupakan proses berpikir seseorang untuk memaknai sebuah tuturan tidak langsung. Di dalam tuturan Heuristik, maka semua tuturan tidak langsung diinterpretasikan berdasarkan berbagai kemungkinan atau dugaan sementara, kemudian dugaan sementara itu disesuaikan dengan fakta-fakta pendukung yang ada di lapangan. Analisis heuristik berusaha mengidentifikasi daya pragmatik sebuah tuturan dengan merumuskan hipotesis-hipotesis kemudian mengujinya berdasarkan data-data yang tersedia. Bila hipotesis tidak teruji, akan dibuat hipotesis yang baru. Hipotesis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah, pra anggapan, kemudian menetapkan data bahasa atau tuturan tersebut ke dalam tuturan bentuk dan tindak tutur ekspresif oleh pengguna *game online* pada kalangan generasi milenial, Apa bila sudah di tentukan tuturan yang di maksud maka akan di catat di kertas yang telah di siapkan. Selanjutnya data tuturan yang telah di siapkan akan di analisis dengan pendekatan pragmatik (makna dan maksud dari setiap peristiwa tuturan, kemudian diinterpretasi, dan ditarik sebagai sebuah kesimpulan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

C. Hasil Penelitian

Data yang di temukan dalam penelitian ini merupakan data bahasa berupa percakapan yang terdapat pada media video yang ada di *Youtube*, adapun data tersebut merupakan percakapan dalam situasi bermain *game*. Berdasarkan data yang di dapatkan berpotensi di temukan kata-kata yang tidak lazim atau kata yang tidak normatif, maksudnya data tersebut menimbulkan bentuk percakapan yang memiliki makna tindak tutur yang hanya di pahami oleh sesama penutur atau dengan kata lain tuturan itu tidak langsung di interpretasikan berdasarkan kemungkinan atau dugaan sementara, kemudian dugaan semetara itu di sesuaikan dengan fakta-fakta pendukung yang ada di lapangan. Data percakapan ini dapat dilihat pada masing-masing channel yang disusun sebagai berikut:

Berikut data bahasa. I

Channel (Wawan MKS) (seri I)

Penutur 1. Hilang kepala kamu semua

Penutur 2. Dua squad juga gila

Penutur 1. Kakak gue Gak ada akhlak, Anjir auto pit gentong

Penutur 2. “Nungguin ya”

Penutur 1. Anjir enak sekali MP5 ini

Penutur 2. Peluruhnya melayan kenot aku sumpah

Penutur 1.” Sory ya bang”

Penutur 1. Rame baget gila

Penutur 1. Cari cilok ya gila

Penutur 1. Lutingan sini sampo pada

Penutur 1. Di sampain lu,,,

Penutur 1. Mmmmm kenot sendiri tu

Penutur 1. Mantap

Berikut data bahasa. II

Channnel (Bang Alex) seri IV

Penutur 1. Buat guwelah, gue gekil!

Penutur 1. Bentar ya bro!

Penutur 1. Dapat satu!

Penutur 1. Gue salah maaf, maaf

Penutur 1. Panen bosaku! Cendol dawet

Penutur 1. Miskin pak!

Penutur 2. Begalnya takut samalu bang!

Penutur 1. Anjay bang Alex!

Penutur 1. Cil?

Penutur 1. Kamu gak sekolah?

Penutur 1. Cil?

Penutur 3. Gak kedengaran cuk!

Penutur 3. Lagi hujan

Penutur 1. Ho, lagi hujan ok'ok

Penutur 2. Bang gue tidak ada peluru ijo bang? Parah!

Penutur 1. Berapa peluruhmu?

Penutur 2. 40/5 bang!

Penutur 1. Sama, Cari dulu Yuk?

Penutur 2. Ayo!

Penutur 1. Cari peluruh dulu ya teman-teman!

Penutur 3. Alex anjing

Penutur 1. Gue di katin sama bocil, Parah baget!!

Penutur 1. Tebak bro!

Penutur 1. Rata bro!

Penutur 3. hay ini bang Alex!

Penutur 1. Woe santai-santai bosku!

Penutur 1. Cil, sekolah cil!
Penutur 3. Lagi di-lock down!
Penutur 1. Aku minta peluru AWM dong?
Penutur 2. Gak ada bang!
Penutur 1. Loh!!
Penutur 2. Gak tau bang mayat yang mana bang!
Penutur 1. Ok!!
Penutur 2. Tadi ada disi bang!
Penutur 1. Kososng!!
Penutur 3. Ini bang!
Penutur 1. Mana, ocil minta pelurunya?
Penutur 2. Penjahat lo cil!
Penutur 1. Mana sih Bocil!!
Penutur 2. Nomor 4 tuh bang!!
Penutur 2. Peluru ijo cil!
Penutur 1. Sini-sini bagi-bagi!
Penutur 1. Thank you cil!
Penutur 1. Dah naik lagi Yuk!
Penutur 1. Bocil luh salah mobil!
Penutur 3. Bang Alex, KW
Penutur 1. Emang penjahat bocil!
Penutur 2. Bang yang di 10 apartemen di lewatin!
Penutur 1. Ok'ok
Penutur 2. Bang yang ada di sengketa!
Penutur 1. Ok bias di seng keta!
Penutur 1. Ok, entar gue suruh bocil ngerus!
Penutur 2. Iya nihh bocil suruh ngerus!
Penutur 1. Entar bocil ngeras!
Penutur 3. Ok
Penutur 2. Ada bangkai anak-anak bang!
Penutur 1. Lantai berapa nihh!

Penutur 2. Eh bang apartemen sebelah bang!

Penutur 1. Mana adalihat?

Penutur 2. Ini apartemen sebelah!

Penutur 2. Di atap dia!

Penutur 1. Ho yaya maju-maju!

Penutur 2. Bang ada naik!!

Penutur 1. Bedah spudad nihh?

Penutur 2. Ya bedah spudad!

Penutur 2. Bablasin aja lah bang!

Penutur 2. Ini masi sengketa nihh bang?

Penutur 1. Ya masih sengketa nihh!

Penutur 1. Rebutan beras nihh!

Penutur 2. Bang tadi dengarnya, stepnya dua bang?

Penutur 1. Bawa geranak ya?

Penutur 1. Gue tidak tau dia dimana ya.

Penutur 1. Hati hati?

Penutur 1. Kanyaknya di lantai dua deh!

Penutur 3. Gak peduli!!

Penutur 1. Bocil-bocil, bocil kematian nihh!

Penutur 1. Ada musuh nihh, dilantai dua?

Penutur 2. Gak ada di lantai dua nihh bang!

Penutur 1. Ada kakinya di MAP!

Penutur 1. Cari deh!

Penutur 2. Tapi, gue cari di lantai dua nihh!

Penutur 1. Takut gue, membom tuh!

Penutur 1. Grebek yok?

Penutur 3. Ini!

Penutur 1. Aduh!

Penutur 1. Sebalah, disini dia!

Penutur 2. Ya ilah, dimanah sih!

Penutur 2. Udah gumoh gue bang looting!

Penutur 1. Cil gue kasi kostum ayam! Cil pake kostumku cil!

Berikut data bahasa. III

Channel (Ganteng Channel) seri III

Penutur 1. Kenapa kau ketawa nahh, tidak kutau ki apa nubilang!

Penutur 2. Suwaramu bagus!

Penutur 1 Sundala!

Penutur 1. Ya, udah

Penutur 2. Boyakan ki nah!

Penutur 1. Kenapako magai'sundala

Penutur 1. Bayaknya kulihat musuh mana semuai?

Penutur 1. Majui, majui apa nutunggu edede mati sedeng!

Penutur 2. Edede hilang semua mi!

Penutur 1. Sini bantua?

Penutur 1. Sotgaan napake!

Penutur 1. Mantap tawaa adede!

Penutur 1. Iyo apanu omang tidak kudengar ki!

Penutur 2. Menyanyi dulu?

Penutur 1. Tukar dulu forkip Sama metkid wetula?

Penutur 3. Tidak forkip?

Penutur 1. Ada di tasnu!

Penutur 2. Nda ada?

Penutur 1. Ya udah!

Penutur 1. Janganko marah-marah, marah teruski belah!

Penutur 1. Orang, biasa-biasa ji kulihat!

Penutur 2. Dia lagi main ki kapa?

Penutur 1. Dari kulup mana bro?

Penutur 1. Siapa ma lut disini

Penutur 2. Kau!

Penutur 1. Bukan saya!

Penutur 1. Inie musuh di depanku eee, bantuka duluee?

Penutur 2. Santai dulu ya”

Penutur 1. Manai seng sundala ka iniee!

Penutur 2. Dia minta duit

Penutur 1. Minta di bapaknu!

Penutur 2. Ededee kelamin pria!

Penutur 1. Kenapai mako isap ki!

Penutur 1. Ededee kau juga bencong, sundala!

Penutur 1. Nutau ji Nama channel ku

Penutur 2. Wawan ganteng baget

Penutur 1. Sundalan

Penutur 1. Sundala

Penutur 1. Lasonu

Berikut data bahasa.IV

Channel, (Rafa Gaming) seri IV

Penutur 1. Sepuluh ribuh dua belas ribu nonton guys

Penutur 2. Salam kenal dari sidrab selawesi selatan

Penutur 2. Telat kali kou turunnya!

Penutur 1. Gasgas terus biar bahku hamtam

Penutur 2. Rame sekali kau cil, saya suka ni!

Penutur 2. Ada tadjil disi guys!

Penutur 2. Bagi bagi tadjil ini, ramen

Penutur 2. Cil, kalau kau bau rendam

Penutur 1. Enak itu ban bau-bau rendam

Penutur 2. Atas saja cil?

Penutur 1. Takut aku tidak kebagian senjata

Penutur 2. Kedepan, kedepan (memerintah)

Penutur 1. Dapat palanya, copot

Penutur 1. Santai aja bang!

Penutur 3. Kenah kepala bagus!

Penutur 3. Ada musuh baru!

Penutur 3. Ada metkid ga?

Penutur 1. Ngak ada!

Penutur 1. Bayak metkid nihh disini!

Penutur 1. Guling, gulingkan kepala aku!

Penutur 1. HWM itu, bandel kali!

Penutur 1. Kalian udah siap untuk di copot!

Penutur 1. Tumbenni diam diam bae!

Penutur 2. Jangan banyak komen cil nanti kamu jadi cupu cil!

Penutur 1. Biasa biasa saja kaliii!

Penutur 2. Fokus aja aku nonton kamu nihh, main yang jago!

Penutur 1. Mana lagi nii

Penutur 1. Gak bahku hamta niiii!

Penutur 1. Kalau HWM jangan ambil untukku!

Penutur 1. Mana suara bang ugil lagi baca komen dia itu!

Penutur 3. Jangan pukul-pukul!

Penutur 1. Sini wewe ada PS 4

Penutur 1. Assalamu alaikum cil

Penutur 2. Masa kala dengan bocil bang!

Penutur 3. Ngak mati!

Penutur 2. Weee satu lagi di bawa!

Penutur 3. Kaget guwe!

Penutur 1. Kren ji tadik bang?

Penutur 2. Kren'kren baget gila!

Penutur 1. Itu kemauan abang yang ku benci!

Penutur 2. Gila 17 kil dari bocil

1. Bentuk Tindak Tutur

Tindak ujaran (*speech act*) adalah fungsi bahasa sarana penindak. Semua kalimat atau ujaran yang di ucapkan oleh penutur sebenarnya mengandung fungsi komunikasi tertentu. Tututran dari seorang penutur tertentu saja tidak semata-mata hanya asal bicara, tetapi mengandung maksud tertentu Mulyana, (2005:80). Jadi

sesuai dengan teori yang di kemukakan oleh para ahli di atas maka data bahasa ini akan di analisis berdasarkan pengertian tersebut.

Agar analisis data ini terarah, maka analisis jenis tindak tutur seperti yang telah kemukakan oleh alih terdapat tiga jenis tindakan yang berlangsung sekaligus, yaitu tindak lokasi, tindak ilokusi dan tindak perlokusi.

a. Lokusi (deklaratif)

Tindak tutur lokusi merupakan tindak tutur untuk menyatakan sesuatu. Dimana tindak tutur ini disebut sebagai *The Act of Saying, Something*. Hal ini berarti tutur yang menyatakan sesuatu dalam arti “berkata” atau tindak tutur dalam bentuk kalimat yang bermakna dan dapat di pahami. Berdasarkan kategori gramatikal, bentuk lokusi di bedakan menjadi 3 yaitu, pertama bentuk pernyataan *deklaratif* yang merupakan pernyataan yang berfungsi hanya untuk memberitahukan sesuatu kepada orang lain (bersifat informasi). Sehingga di harapkan pendengar untuk menarik perhatian. Kedua Bentuk pertanyaan berfungsi untuk menanyakan sesuatu sehingga pendengar di harapkan memberikan jawaban atas pertanyaan yang di ajukan. Sedangkan ketiga adalah bentuk perhatian *perintah*, yang memiliki maksud agar pendengar memberi tanggapan berupa tindakan atau perbuatan yang di minta, beberapa penjelas di atas, dapat di artikan kesimpulan tindak tutur lokusi adalah tindak tutur untuk menyatakan sesuatu yang pemakainya tidak tergantung pada konteks.

Jenis tuturan ini ditemukan pada data bahasa di bawah ini:

1). Bentuk Tuturan Pernyataan Lokusi (*deklaratif*)

Berdasarkan tuturan yang terdapat pada percakapan oleh pemain *game online* pada channel I ditemukan bentuk tindak tutur lokusi berupa pernyataan (deklaratif) diantaranya:

- a. *"Hilang kepala kamu semua"*
- b. *"Cari cilok ya."*
- c. *"Pelontarnya peluruhnya melayan kenot aku sumpah"*
- d. *"Sory ya bang"*

Berdasarkan buturan di atas tidak terdapat kesinambungan makna sehingga perlu dikaji tuturan yang sifatnya tidak lazim atau menarik bagi pendengar, Dalam hal ini dikatakan tindak tutur lokusi karena di dalam tuturannya di temukan pernyataan *deklaratif* yang berfungsi hanya untuk memberitahukan sesuatu kepada orang lain (bersifat informasi). Sehingga mendapatkan bentuk perhatian yang menarik bagi pendengar. Seperti tuturan di atas *"hilang kepala kamu semua"*. Pernyataan tersebut dikatakan menarik perhatian oleh lawan penutur atau pembicara dikarenakan tuturan tersebut tidak lazim pada penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari sehingga lawan tutur pada tuturan tersebut dipengaruhi secara emosional dan tidak membutuhkan tanggapan dalam bentuk komentar terhadap pernyataan yang sampaikan kepada pendengar. Begitupun dengan tuturan *"Cari cilok ya."* Dan *"Pelontarnya peluruhnya melayan kenot aku sumpah"*.

Pada *channel II* ini juga ditemukan bentuk tindak tutur lokusi (lokusioner) berupa pernyataan (deklaratif) diantaranya:

- a. *"Miskin pak"*
- b. *"Begalnya takut samalu bang"*
- c. *"Lagi hujan"*

Berdasarkan tuturan di atas tidak adanya hubungan percakapan yang satu dengan yang lain sehingga perlu di kaji atau dianalisis tuturan yang menimbulkan

daya tarik bagi pendengar. Dalam hal ini dikatakan tuturan lokusi (lokusioner) karena ditemukan tindak tuturan *deklartif*. Atau yang berfungsi untuk memberitahukan sesuatu terhadap orang lain. Sehingga menimbulkan daya tarik bagi pendengar. Seperti tuturan: *“Lagi hujan”*. Pernyataan tersebut di katakan menarik perhatian terhadap lawan penutur atau pembicara karena adanya pengaruh emosional sehingga tidak perlu tanggapan dalam bentuk komentar terhadap pernyataan yang di ajukan oleh pendengar atau lawan bicara. Begitupun dengan tuturan: *“Miskin pak”* dan *“Begalnya takut samalu bang”*

Pada chanel III ditemukan bentuk tindak tutur lokusi berupa pernyataan (deklaratif) diantaranya:

- a. *“Ya,udah”*
- b. *“Edede hilang semua mi”*
- c. *“Janganko marah-marah, marah teruski belah”*

Tuturan yang terdapat di *channel* III Tidak adanya keterkaitan makna tuturan dari percakapan di atas sehingga mengandung makna kognitif membuat ketertarikan oleh lawan bicara. Dengan demikian di temukannya tuturan lokusi. Sehingga bertujuan memberitahukan pernyataan terhadap orang lain. Seperti tuturan: *“Ya, udah”*. Jika diperhatikan konteks membuat ketertarikan terhadap maksud dari penutur atau pembicara karena adanya kekesalan terhadap penutur sehingga tidak perlu tanggapan dalam bentuk ujaran ataupun tindakan. Seperti bentuk tuturan berikut ini: *“Edede hilang semua mi”* dan *“Janganko marah-marah, marah teruski belah”*.

Tuturan yang terdapat di *channel* IV berdasarkan tuturan lokusi ditemukan tuturan berupa pernyataan (deklaratif) diantaranya:

- a. *“Salam kenal dari sidrab selawesi selatan”*
- b. *“Bocil luh salah mobil”*
- c. *“Itu kemauan abang yang ku benci”*

Tuturan di stas adalah tuturan lokusi dimana tidak adanya kontinuitas makna sehingga perlu dikaji tuturan yang menjadikan kebiasaan sehingga membuat menarik bagi pendengar. Dalam hal ini dikrenakan penutur menyatakan tuturannya sehingga di temukan pernyataan (*deklaratif*) seperti tuturan: *“Salam kenal dari sidrab selawesi selatan”* yang berfungsi hanya untuk memberitahukan sesuatu kepada orang lain (bersifat informasi). Sehingga di temukan bentuk perhatian yang menarik bagi pendengar. Adapun tuturan berikut ini: *“Bocil luh salah mobil”* dan *“Itu kemauan abang yang ku benci”*

2). Bentuk Tuturan Pertanyaan (*introgatif*)

Berdasarkan tuturan yang terdapat pada percakapan oleh pemain *game online* pada *channel I* ditemukan bentuk tindak tutur lokusi berupa pertanyaan baik sehingga di golongan sebagai tuturan lokusi (*introgatif*) yang menanyakan sesuatu kepada pendegar sehingga mendapatkan jawaban dari pertanyaan tersebut.

- a. *“Nungguin ya?”*

Tuturan pada *channel I*. Terdapat bentuk pertanyaan berfungsi untuk menanyakan sesuatu sehingga pendengar di harapkan memberikan jawaban atas pertanyaan yang di ajukan, Dalam hal ini dikatakan tindak tutur lokusi karena di dalam tuturannya di temukan pertanyaan *introgatif* yang berfungsi hanya untuk menanyakan atau menyatakan sesuatu kepada orang lain. Sehingga mendapatkan jawaban atas apa yang disampaikan oleh penututur. Seperti tuturan *“Nungguin ya”*. Pertanyaan ini memerlukan jawaban atau tanggapan oleh pembicara. Namun

tanggapan oleh lawan bicara bukan dalam bentuk verbal melainkan sebuah tindakan yang berupa isyarat. Sebagai mana dalam fenomena percakapan yang terdapat dalam channel.

Pada *channel* II ditemukan bentuk tindak tutur lokusi berupa pertanyaan (Introgatif) diantaranya:

- a. *Lagi hujan?*
- b. *Ho, lagi hujan ok'ok!*
- c. *Bang gue tidak ada peluru ijo bang? Parah!*
- d. *Berapa peluruhmu?*
- e. *40/5 bang!*

Tuturan pertanyaan berfungsi untuk menanyakan sesuatu sehingga pendengar di harapkan memberikan jawaban atas pertanyaan di sebut dengan tindak tutur introgatif yang berfungsi hanya untuk menanyakan sesuatu terhadap orang lain atau lawan bicara. Seperti tuturan: *Lagi hujan?* dan *Ho, lagi hujan ok'ok!*. Sehingga mendapatkan tanggapan terhadap peyampain dari penutur terhadap lawan bicara, namun ada perbedaan terhadap temuan di channel pertama. Sehingga bisa ditanggapi bahawa tuturan ilokusi tidak selalu merujuk bentuk verbal melainkan sebuah tindakan yang berupa isyarat. Selanjutnya akan dikalsifikasikan tindak tutur pertanyaan di temukan pada channel III bentuk tuturan berupa pertanyaan adalah sebagai berikut:

- a. *"Santai dulu ya?"*
- b. *"Dari kulup mana bro?"*
- c. *"Kenapako magai'sundala?"*

Di temukan bentuk pertanyaan di atas berfungsi untuk menanyakan sesuatu sehingga pendengar diharapkan memberikan jawaban atas pertanyaan yang di ajukan, bagian ini adalah bentuk tindak tutur lokusi karena di dalam tuturannya di

temukan pertanyaan *interrogatif* yang berfungsi untuk menanyakan atau menyatakan sesuatu kepada orang lain. Sehingga memperoleh jawaban dengan apa yang disampaikan oleh penututur. Seperti tuturan: “*Santai dulu ya?*”. Pertanyaan ini memerlukan jawaban atau tanggapan pembicara. Sehingga tanggapan oleh lawan bicara bukan dalam bentuk verbal hanya sebuah tindakan yang berupa isyarat. Berikutnya akan di analisis kembali mengenai tindak tutur pertanyaan *interrogatif* di channel IV antarlain:

- a. *Ada metkid ga?*
- b. *Ngak ada!*
- c. *Kren ji tadik bang?*

Di temukannya bentuk pertanyaan berfungsi untuk menanyakan sesuatu sehingga pendengar diharapkan memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan, berdasarkan tuturan di atas terdapat bentuk tindak tutur lokusi karena di dalam tuturannya ditemukan pertanyaan *interrogatif* yang berfungsi untuk memberitahukan sesuatu kepada orang lain. Sehingga memperoleh jawaban yang disampaikan oleh penututur. Seperti tuturan: *Ngak ada!* Sehingga Pertanyaan ini memerlukan jawaban atau tanggapan pembicara. Seperti tuturan ini: *Ada metkid ga? Kren ji tadik bang?*

3). Bentuk tuturan Memerintah (*Inperatif*)

Berdasarkan tuturan yang terdapat pada percakapan oleh pemain *game online* pada chanel I ditemukan bentuk tindak tutur lokusi memerintah (*Inperatif*) diantaranya:

- a. *Di sampain lu,,,*

Berdasarkan analisis data di atas ialah bentuk tuturan memerintah sehingga di klasifikasikan bentuk tuturan yang berfungsi untuk memerintahkan mitra tutur atau lawan bicara untuk memberikan tanggapan atas ujaran dari penutur, sehingga dikatakan tindak tutur lokusi, yang disebabkan oleh penutur sehingga di temukan tuturan *Inperatif* yang bertujuan hanya untuk memerintahkan lawan bicara. untuk mendapatkan jawaban atas apa yang disampaikan oleh penutur. Begitu juga dengan tuturan "*Nungguin ya*". Memerlukan tindakan oleh pembicara. Walaupun bukan bentuk verbal melainkan sebuah tindakan yang berupa isyarat, tetapi ini juga termasuk tindak tutur lokusi. Adapun klasifikasi dari channel II mengenai bentuk tuturan memerintah antarlain:

- a. *Di atap dia!*
- b. *Ho yaya maju-maju!*
- c. *Sebalah, disini dia!*
- d. *Ya ilah, dimanah sih!*

Berdasarkan klasifikasi di atas agar mengetahui tuturan *Inperatif* sehingga menimbulkan tindakan atas apa yang diujarkan oleh penutur terhadap lawan bicara atau mitra tutur sehingga di sebut dengan tuturan lokusi. Berikut tuturan: *Di atap dia!* / *Ho yaya maju-maju!* Sehingga mengacu mitra tutur untuk melaksanakan perintah yang di perintahkan oleh penutur. Seperti contoh kedua tuturan ini: *Sebalah, disini dia dan . Ya ilah, dimanah sih!* Adalah tuturan yang masi berhubungan degan tindak tutur lokusi karena masi dalam konteks pernyataan.

Adapun klasifikasi dari channel III mengenai bentuk tuturan memerintah antarlain:

- a. *Tukar dulu forkip Sama metkid wetula!*
- b. *Tidak forkip!*
- c. *Ada di tasnu!*

Berdasarkan klasifikasi di atas agar mengetahui tuturan memerintah *Inperatif* yang menimbulkan tindakan atas apa yang diujarkan oleh penutur terhadap lawan bicara atau mitra tutur sehingga di sebut dengan tindak tuturan lokusi. Berikut ini tuturan: *Tukar dulu forkip* dan *Sama metkid wetula?* Sehingga mengacu mitra tutur untuk melaksanakan perintah yang di perintahkan oleh penutur. Seperti contoh kedua ini: *Tidak forkip?* dan *Ada di tasnu!* Adalah tuturan yang masi berhubungan degan tindak tutur lokusi karena masi dalam konteks pernyataan di mana tidak selalu merujuk pada verbal melainkan bentuk tindak yang berupa isyarat. Berikutnya akan dianalisis kembali mengenai tindak tutur pertanyaan *Inperatif* di channel IV antarlain:

- a. *Atas saja cil!*
- b. *Takut aku tidak kebagian senjata*

Berdasarkan penjabaran di atas ialah tuturan memerintah *Inperatif* sehingga menjadikan tindakan atas apa yang ujarkan oleh penutur terhdap lawan bicara atau mitra tutur sehingga dikatakan tindak tuturan lokusi. Berikut ini berupa tuturan inperatif: *Tukar dulu forkip* dan *Sama metkid wetula?* Sehingga memperoleh tindakan terhadap mitra tutur untuk melaksanakan perintah yang di perintahkan kepada penututr. Tuturan ini diklasifikasikan ke dalam konteks pernyataan di mana tidak selalu mengacu pada verbal melainkan bentuk tindak yang berupa isyarat.

- b). *Ilokusi (eksplisit)*

Menurut Chaer, (2004: 53). Ilokusi adalah tindak tutur yang biasanya diidentifikasi dengan kalimat performatif yang *eksplisit*, tindak ilokusi ini biasanya berkenaan dengan pemberian izin, mengucapkan terima kasih, menyuruh,

menawarkan. Sehingga ada dugaan sementara mengenai data yang di temukan dalam kalimat formatif yang *eksplisit*.

Pada channel I tidak ditemukan bentuk tindak tutur Ilokusi berupa bentuk tuturan menyuruh sehingga diklasifikasin ke channel II mengenai bentuk tindak tutur menyuruh (*eksplisif*) diantaranya:

- a. *Ok, entar gue suruh bocil ngreus!*
- b. *Iya nihh bocil suruh ngerus!*
- c. *Berapa peluruhmu?*
- d. *40/5 bang!*
- e. *Sama, Cari dulu Yuk!*
- f. *Ayo!*

Di klasifikasikan bentuk tuturan menyuruh sehingga berfungsi untuk menyuruh mitra tutur atau lawan bicara untuk memberikan tindakan atas apa yang diujaran oleh penutur. Dalam hal ini dikatakan tindak tutur Ilokusi karena di dalam tuturan di temukan bentuk menyuruh *eksplisif* bertujuan untuk memberitahukan sesuatu kepada orang. Sehingga mendapatkan tindakan bagi pendengar. Seperti tuturan di atas: “*Iya nihh bocil suruh ngerus*”. “*Ok, entar gue suruh bocil ngreus!*” ujaran ini berfungsi oleh lawan penutur atau pembicara dikarenakan tuturan tersebut terpenuhi sistem interaksi terhadap penutur dengan mitra tuturnya. Berdasarkan kalsifikasi diatas ilokus merupakan analisis pragmatik terpenting karena perlu pemaknaan mendalam mengenai konteks tuturan agar mamapu memahami ujaran dari penutur maupun mitra tutur. sehingga penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting untuk kita pelajari. selanjutnya kita mengkalsifikasi tuturan menyuruh di channel III atau disebut dengan *eksplisif* diantaranya:

- a. *Inie musuh di depanku eee, bantuka duluee?*
- b. *Santai dulu ya*”

Diklasifikasikan bentuk tuturan menyuruh sehingga berfungsi terhadap lawan bicara untuk memberikan tindakan atas apa yang diujarkan oleh penututur. Sehingga disebut tindak tutur Ilokusi karena di dalam tuturan di temukan bentuk *eksplisif* bertujuan untuk menyuruh mitra tutur untuk mendapatkan tindakan bagi pendengar. Seperti tuturan di atas: *Inie musuh di depanku eee, bantuka duluee?* dan *Santai dulu ya*” ujaran ini berfungsi untuk lawan bicara karena tuturan tersebut terpenuhi dalam sistem interaksi terhadap penutur dengan mitra tuturnya. Berdasarkan kalsifikasi di atas ialah merupakan analisis pragmatik yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari agar kita mampu memaknai maksud ujaran dari orang lain karena kajian ilokusioner ini memerlukan pemaknaan yang mendalam mengenai konteks tuturan. Selanjutnya medeskripsikan tuturan menyuruh di channel IV tetapi tidak di temukan tindak tutur menyuruh di channel ini. Berdasarkan tuturan yang terdapat pada percakapan oleh pemain *game online* pada chanel I tidak ditemukan bentuk tindak tutur Ilokusi tuturan berterimakasih (*eksplisif*) sehingga kita berali ke channel II mengenai tuturan berterima kasi. Antara lain:

- a. *Peluru hijau cil!*
- b. *Thank you cil!*

Terdapat tuturan berterimakasih berfungsi agar penutur memberika ucapa rasa berterimasi terhada mitra tutur karena dari tindakan mitra tutur agar pendengar di harapkan memberikan jawaban atas pertanyaan yang di ajukan, Dalam hal ini dikatakan tindak tutur Ilokusi karena di dalam tuturannya di temukan tuturan

berterimakasih makan dinamakan tindak tutur *eksplisit* yang berfungsi hanya untuk mengucapkan rasa berterimakasih atas apa yang dilakukan oleh mitra tutur Seperti tuturan: *Peluru hijau cil!* dan *Thank you cil!* Pertanyaan ini memerlukan jawaban atas apa yang disampaikan oleh penutur. Namun tanggapan oleh lawan bicara bukan dalam bentuk verbal melainkan sebuah tindakan yang berupa isyarat. Selanjutnya kita mengkalsifikasi tuturan meyuruh di channel III dan IV tidak di temukan tuturan berterimakasih sehingga kita berali ke tuturan menawarkan.

Berdasarkan tuturan yang terdapat pada percakapan oleh dalam pemain *game online* pada chanel I tidak ditemukan bentuk tindak tutur Ilokusi penawaran (*eksplisif*) sehingga kita beralih ke channel ke II untuk menganalisis bentuk tuturan penawaran antara lain:

- a. *Sama, Cari dulu Yuk!*
- b. *Ayo!*
- c. *Ini bang!*
- d. *Mana, ocil minta pelurunya?*

Berdasarkan konteks di atas merupakan bentuk tuturan menawarkan yang berfungsi terhadap mitra tutur untuk memberikan tanggapan atas apa yang ditawarkan oleh penututur. Demikian disebut dengan tindak tutur Ilokusi. Di mana mengandung tujuan menawarkan kepada lawan bicara maka yang bersangkutan tidak hanya menawarkan tetapi melakukan juga tindakan atas apa yang di tawarkan oleh penutur. Seperti tuturan di atas: *Sama, Cari dulu Yuk?* dan *Ayo!* ujaran ini berfungsi untuk lawan bicara karena terpenuhi dalam sistem interaksi terhadap penututr dengan mitra tuturnya. Berdasarkan kalsifikasi diatas ialah merupakan analisis pragmatik yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari agar kita

mampu memaknai maksud ujaran dari orang lain karena kajian ilokusioner ini memerlukan pemaknaan yang mendalam mengenai konteks tuturan.

Berdasarkan tuturan yang terdapat pada percakapan oleh pemain *game online* pada chanel III ditemukan bentuk tindak tutur Ilokusi menawarkan (*eksplisif*) diantaranya:

- a. *Tukar dulu forkip Sama metkid wetula!*
- b. *Tidak forkip?*
- c. *Ada di tasnu!*

Berdasarkan konteks di atas merupakan bentuk tuturan menawarkan yang berfungsi terhadap mitra tutur untuk memberikan tanggapan atas apa yang ditawarkan oleh penututur. Demikian disebut dengan tindak tutur Ilokusi. Di mana mengandung tujuan menawarkan kepada lawan bicara maka yang bersangkutan tidak hanya menawarkan tetapi melakukan juga tindakan atas apa yang di tawarkan oleh penutur. Seperti tuturan di atas: *Tukar dulu forkip Sama metkid wetula? Tidak forkip dan Ada ditasnu*” ujaran ini berfungsi untuk lawan bicara karena terpenuhi dalam sistem interaksi terhadap penututur dengan mitra tuturnya. Berdasarkan kalsifikasi diatas ialah merupakan analisis *pragmatik* yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari agar kita mampu memaknai maksud ujaran dari orang lain karena kajian ilokusioner ini memerlukan pemaknaan yang mendalam mengenai konteks tuturan. Selanjutnya kita klasifikasi ke channel ke IV dalam bentuk tuturan penawaran antara lain:

- a. *Atas saja cil!*
- b. *Takut aku tidak kebagian senjata*

Di klasifikasikan bentuk tuturan menawarkan sehingga berfungsi terhadap lawan bicara untuk memberikan tindakan atas apa yang diujarkan oleh penututur.

Sehingga disebut tindak tutur Ilokusi karena di dalam tuturan di temukan bentuk *eksplisif* bertujuan untuk menawarkan apa yang di sampaikan oleh penututur terhadap mitra tutur untuk mendapatkan respon dari lawan bicara . Seperti tuturan di atas: *Atas saja cil!* dan *Takut aku tidak kebagian senjata* dialog ini berfungsi untuk mitra tututr agar terpenuhi dalam sistem interaksi.

c) Perlokusi

Sebuah tuturan yang diutarakan seseorang seringkali mempunyai daya pengaruh *perlocutionary force* atau efek bagai yang mendengarnya. Efek atau daya pengaruh ini secara sengaja atau tidak sengaja dikreasikan oleh penuturnya. Tindak tutur yang pengaturannya dimaksudkan untuk mempengaruhi lawan tutur disebut dengan tindak tutur perlokusi Wijaya, (1996: 21). Tindak tutur perlokusi adalah tindakan tutur yang berkenan dengan adanya ucapan orang lain sehubungan dengan sikap dan perilaku nonlinguistik dari orang lain. Misalnya, karena adanya ucapan dokter (kepada pasiennya). Memungkinkan ibu menderita penyakit jantung koroner maka si pasien itu panik lalu sedih. Ucapan si dokter itu adalah tindak tutur perlokusi Chaer, (2004: 4). Sehingga tindak tutur perlokusi adalah tindakan untuk mempengaruhi lawan tutur seperti memalukan, mengintimidasi, membujuk, dan lain-lain Nadar, (2009: 15). Menurut Mulyana (2005: 81) tindak perlokusi *perlocution act* adalah hasil atau efek yang ditimbulkan oleh ujaran terhadap pendengar. Tuturan perlokusi mengandung maksud tertentu yang diinginkan oleh penutur agar terlihat dalam suatu tindakan. Berdasarkan penjelasan di atas tindak

tutur perlokusi adalah efek atau daya pengaruh yang ditimbulkan yang di utarakan penutur kepada mitra tutur.

Berdasarkan channel I tidak ditemukan tindak tutur prlokusi dimana demikian kita beralih analisis perlokusi ke channel II antara lain:

- a. *Alex anjing*
- b. *Gue di katain sama bocil, Parah baget!!*

Tuturan perlokusi ini adalah tindakan yang muncul sebagai efek atau pengaruh dari tuturan atau ujaran bagi lawan tutur di mana merujuk pada efek yang dihasilkan yang menyampaikan sesuatu adapun tuturan: *Alex anjing* dan *Gue di katain sama bocil, Parah baget!!*. Menimbulkan efek terhadap mitra tutur sebagai tuturan mengejek terhadap mitra tutur. Lebih lanjut di jelaskan bahwa tindak perlokusi adalah tindakan yang di peroleh oleh penutur sehingga menimbulkan rasa jengkel atau amarah terhadap penutur yang mengujarkan tuturan yang ada di atas. Sehingga dilanjutkan analisis channel ke III apakah di temukan tuturan yang menimbulkan efek. Adapun tuturan perlokusi sebagai berikut:

- a. *Kenapa kau ketawa naah, tidak kutau ki apa nubilang!*
- b. *Suwaramu bagus!*
- c. *Sundala!*

Berdasarkan klasifikasi tuturan di atas adalah merupakan tuturan yang menimbulkan efek terhadap penutur dengan mitra tutur, sehingga di katakan tindak tutur perlokusi di mana tuturan tersebut berfungsi mengubah situasi atau keadaan misalnya tuturan ini: *Kenapa kau ketawa naah, tidak kutau ki apa nubilang, suwaramu bagus, sundala* ujaran ini menimbulkan efek amarah akibat ujaran dari penutur ke mitra tutur. Sehingga tuturan perlokusi mengandung maksud tertentu

yang diinginkan oleh penutur agar terlihat dalam suatu tindakan. Berdasarkan penjelasan di atas tindak tutur perlokusi adalah efek atau daya pengaruh yang ditimbulkan dari apa yang di utarakan penutur kepada mitra tutur.

Selanjutnya klasifikasi channel IV ditemukan bentuk tindak tutur perlokusi adapun tuturan yang di maksud antara lain:

a. Masa kala dengan bocil bang!

b. Ngak mati!

Berdasarkan data yang diklasifikasin di channel IV di mana memunculkan efek atau pengaruh dari tuturan bagi mitra tutur bahawa perlokusi termasuk tindakan yang mempengaruhi seseorang dengan ujaran yang peroleh dari penutur. Adapun contoh tuturan di atas merupakan uajarn yang membuat mitra tutur merasa di hina sehingga menimbulkan efek marah karen ujaran dari penutur. Berdasarkan analisis ini kita bisa melihat pembagian dari bentuk tindak tutur di mana hanya merujuk aktifitas berbicara saja karena tuturan tidak lepas dari konteks atau ruang lingkupnya.

Sehinga dapat di definisikan menjadi tiga bagian yaitu: tindak tutur lokusi. Ilokusi dan perlokusi. Di mana ketiga pembagian ini adalah satu kesatu yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain karena lokusi hanya pernyataan saja sedangkan Ilokusi adalah tindannya dari pernyataan lokusi sedangkan perlokusi adalah dampak dari Ilokusi itu sendiri.

3. Tindak Tutur Ekspresif

Adapun bentuk tindak tutur *Ekspresif* dalam bermain *game online*. Tuturan *ekspresif* atau tindak tutur *ekspresif* adalah tindak tutur yang di maksud oleh penutur

agar ujaran dapat di artikan sebagai evaluasi yang di sebutkan dalam tuturan, sehingga bentuk tuturan ini memiliki fungsi untuk mengespresikan maksud dari tuturannya.

Tindak Ilokusi *ekspresif* ini mempunyai fungsi untuk mengekspresikan, mengungkapkan, atau memberitahukan sikap psikologis sang pembicara menuju suatu pernyataan keadaan yang diperkirakan oleh ilokusi. Adapun beberapa fungsi tuturan *ekpresif* yang terkandung didalam penutur terhadap mitra tutur dapat berfungsi untuk mengucapkan terima kasih, mengucapkan menyuruh, memaafkan, mengampuni, memuji, menyatakan belasungkawa dan sebagainya, berdasarkan pengertian diatas mengenai tutuan ekspresif di mana hanya memberitahukan psikologis sang pembicara yang diperkirakan oleh ilokusi sehingga ditemukan data bahasa yang di perkiran oleh ilokusi. Berikut bentuk tuturan yang diperkirakan oleh ilokusi.

a. Tindak Tutur *Ekspresif* Bentuk Ejekan

Bentuk tindak tututr ini atau tutuean ekspresif merupakan tindak tutur yang dimaksud penuturnya adalah sebagai evaluasi tentang hal tersebut. Bentuk tuturan ini berfungsi untuk mengespresikan atau menimbulkan sikap pisikologis penututr terhadap mitra tututrnnya. Adapun tututran antara lain:

a. *Masa kala dengan bocil bang!*

b. *Ngak mati!*

Pada data di atas ini terdapat percakapan berupa tututran ekspresif berupa tuturan ejekan yang bertujuan untuk menyampaikan sesuatu yang berupa ejekan . Hal tersebut bisa terjadi sehingga ada beberpa faktor antara lain, yaitu karena mitra

tuturnya melakukan sesuatu terhadap penuturnya, berupa ejekan sehingga menimbulkan tuturan ekspresif penutur dan mitra tutur secara psikologis mengespresikan ucapannya. Adapun contoh di atas merupakan tuturan bahasa ekspresif ejekan.

b. Tindak Tutur *Ekspresif* Bentuk Pujian

Berdasarkan tuturan ekspresif yang mengucapkan selamat merupakan tindak tutur yang terjadi beberapa faktor, yakni dikarenakan kondisi dari mitra tutur yang sesuai dengan kenyataan yang ada. Sehingga mitra tutur ingin mengespresikan atas tindakan penutur yang luar biasa dalam permainan *game*

- a. *Kren ji tadik bang?*
- c. *Kren'kren baget gila!*

Pada data di atas terdapat percakapan yang berupa tuturan ekspresif mengucapkan pujian atas apa yang di usahakan oleh penutur karena tidak pernah menyerah dalam bermain *game* semula di ragukan tetapi memenangkan permainan tersebut.

Tuturan ekspresif bentuk ucapan selamat merupakan tuturan yang di sebabkan oleh penutur di karenakan merasa bangga atas pencapaian mitra tutur dalam bermain *game* online. Berikut ini contoh di atas tindak tutur *ekspresif* bentuk ucapan selamat.

c. Tindak tutur *Ekspresif* Bentuk Ucapan Terimakasih

Tindak tutur ini mengucapkan terimakasih adalah tindak tutur untuk mengespresikan rasa terima kasih penutur terhadap mitra tutur sesuai kondisi sehingga bentuk tindak tutur ini atau tuturan *ekspresif* merupakan tindak tutur sebagai evaluasi tentang tindakan yang berfungsi untuk mengespresikan atau menimbulkan sikap psikologis penutur.

- a. *“Peluru ijo cil”!*
- b. *“Sini-sini bagi-bagi”!*
- c. *“Thank you ci”!*

Pada data di atas ini terdapat percakapan berupa tuturan ekspresif mengucapkan terima kasih yang bertujuan untuk menyampaikan sesuatu atas tindakan. Hal tersebut bisa terjadi ada beberapa faktor antara lain, yaitu karena mitra tuturnya melakukan tindakan terhadap penuturnya, di mana penutur terselamatkan akibat bantuan dari mitra tutur berupa ucapan terimakasih. Adapun contoh di atas merupakan tuturan bahasa ekspresif berterima kasih.

- d. Tindak tutur *Ekspresif* Bentuk meminta Maaf

Tuturan ini merupakan tindak tutur *ekspresif* pemberian maaf bisa terjadi ada beberapa faktor, yakni permintaan lawan tutur karena kesalahannya mengakibatkan penutur mati dalam permainan *game online*.

- a. *Peluruhnya melayan kenot aku sumpah*
- b. *Sory ya bang”*

Pada data di atas ditemukan percakapan yang berupa bentuk tuturan *ekspresif* di mana pemberian maaf sebab mitra tutur melakukan tindakan sehingga penutur mati dalam bermain *gam online* di sampaikan ucapan maaf dari mitra tutur, maksud tuturan tersebut mitra tutur meminta maaf atas kesalahan yang diperbuatnya terhadap penutur. Sehingga tuturan ejekan adalah tuturan yang terjadi karena beberapa faktor, yakni karena dalam tindakannya melakukan kesalahan pada penutur bermain *game online*.

Sedangkan tindak tutur memuji karena merupakan tindak tutur yakni di karenakan kondisi dari lawan tuturnya sesuai dengan kondisi, karena ingin memuji tindakan yang dilakukan oleh penutur dalam bermain *game online*. Sedangkan

bentuk tindak tutur *ekspresif* dalam ucapan terimakasih adalah tuturan untuk mengapresiasi suatu rasa terimakasih atas apa yang dilakukan dan juga tuturan *ekspresif* meminta maaf karena merupakan tuturan yang terjadi karena beberapa faktor antara lain, permintaan maaf mitra tutur yang melakukan kesalahan mengakibatkan penutur mati dalam permainan *game online*.

D. PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis di atas terdapat beberapa tindak tutur termasuk tindak tutur lokusi, ilokusi dan perlokusi yang sejalan dengan teori. Beberapa tuturan di atas merupakan kalimat deklaratif yang berdiatesis aktif, dikatakan demikian karena memiliki subjek gramatikal yang merupakan pelaku karena subjek kalimat merupakan tujuan tertentu dengan demikian sudah jelas bahwa ilokusi dalam bahasa Indonesia dapat bermacam-macam wujudnya. Sampai dengan tuturan yang di temukan di atas satu persatu menunjukkan kalimat dengan wujud yang berbeda, walaupun wujud deklaratif itu bermacam-macam pada dasarnya sama memiliki maksud yang sama di mana mengandung makna menyatakan atau memberitahukan sesuatu, adapun contoh tuturan ilokusi yang saya ambil dari analisis data saya antara lain: "*Hilang kepala kamu semua*"

Berdasarkan tuturan dan tindak tutur Ilokusi merupakan tindakan melakukan tindakan dengan mengatakan sesuatu di mana dari mitra tutur atau penutur saling berinteraksi sehingga menimbulkan beberapa pertanyaan terhadap mitra tutur sehingga memunculkan tindakan atau maksud dari penutur tindak Ilokusi ialah tindakan antar pribadi dimana tindakan ini yang berupa verba, sebagai mana dalam

fenomena percakapan yang terdapat pada channel, apa contoh yang saya ambil dalam kalsifikasi tuturan ekspresif antara lain: *Sama, Cari dulu Yuk! Ayo!* Ini termasuk tindak tutur ekspresif memerintah, sebagaimana tindak tutur. Perlokusi ialah tindakan yang memunculkan efek tertentu di mana penutur yang menyampaikan sesuatu kepada mitra tuturnya sehingga apa yang disampaikan oleh penutur seperti analisis data yang saya temukan di atas, adapun contoh tuturan anantara laian: *Alex anjing, Gue di kaitain sama bocil, Parah banget!!* Tuturn ini sangat berdampak terhadap mitra tutur.

Berdasarkan analisis yang saya temukan mengenai tindak tutur bahasa ekspresif terdiri dari bentuk tuturan Ejekan, Bentuk Pujian, Bentuk Ucapan Terimakasih, Bentuk meminta Maaf. Berdasarkan uraian di atas merupakan tindak tutur ekspresif sebab tutur tersebut mempunyai maksud agar ujaran menjadi evaluasi dalam ujaran itu, sebagaimana bentuk tuturan ekspresif di temukan sembilang data tindak besar kemungkinan tuturan ini bisa saja menjatuhkan lawantutur sebab karena adanya tuturan ejekan yang di temukan sehingga tuturan ini sangatlah mempengaruhi ekspresif wajah mitra tutur

Berdasarkan analisis di atas bisa di simpulkan bahwa penelitian pragmtik sangatlah penting dalam kehidupan sehari karena kita bisa lihat data di atas yang tergolong beberpa bagian seperti, tindak tutur yang di sebut lokusi. Ilokusi dan perlokusi di mana kita bisa mengetahui maksud dari lawan bicra dengan menggunakan pendekatan pragmatik dalam penelitian tindak tutur sehingga ketiga tuturan ini menimbulkan bentuk tutuan ekspresif di mana dari ilokusilah sehingga

menimbulkan bentuk tuturan ekspresif atau ekspresif secara tidak langsung dari penutut ataupun mitra tutur itu sendiri.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

a. Bentuk tindak tutur

Berdasarkan hasil analisis di temukan jenis tindak tutur lokusi, Ilokusi, Perlokusi meliputi : Pernyataan, dari *channel I* (4 tuturan), *channel II* (3 tuturan), *channel III* (3 tuturan), *channel IV*(3 tuturan). pertanyaan pada *channel I* (1 tuturan), *channel II* (5 tuturan), *channel III* (3 tuturan), *channel IV* (4 tuturan) dan memerintah di temukan di *channel I* (1 tuturan), *channel II* (4 tuturan), *channel III* (3 tuturan), *channel IV* (2 tuturan), Tindak tutur Ilokusi meliputi: menyuruh: *channel I* (6 tuturan), *channel* (2 tuturan), berterima kasi: *channel* (2 tuturan),Penawaran: *channel II* (4 tuturan), *channel III* (3 tuturan), *channel IV* (2 tuturan) Tindak tutur perlokusi meliputi: *channel II* (2 tuturn), *channel III* (3 tuturan), *channel IV* (2 tuturan). Bahwa tidak semua data yang di temukan termasuk dalm kategori lokusi, Ilokusi dan perlokusi. Sehingga bisa di simpulkan bahwa dalam penelitian ini hanya di temukan beberapa data yang termasuk dalam kategori tindak tuturan, pernyataan, pertanyaan, memerintah, ini termasuk tindak tutur (lokusi), adapun tindak tutur Ilokusi yang meliputi tuturan, menyuruh, berterima kasi, penawaran dan perlokusi adalah dampak dari Ilokusi, saya berpendapat bahwa di antara ketiga kategori tersebut adalah satu kesatuan yang tak dapat di pisahkan.

b. Tindak tutur bahasa *ekspresif*

Berdasarkan data di atas mengenai tindak tutur bahasa ekspresif di temukan sembilan tuturan antara lain: ejekan, pujian, terima kasi, meminta maaf, mengucapkan menyuruh, memaafkan, mengampuni, menyatakan belasungkawa. Di antara sembilan bentuk ini saya bebrapa yang di temukan data yang di perkirakan oleh ilokusi antara lain: bentuk ejekan, bentuk pujian, bentuk ucapan terimakasih dan bentuk ucapan meminta maaf.

E. Saran

Beberapa penelitian kerap kali menggunakan kajian pragmatik khususnya tindak tutur untuk mengetahui tindakan yang di maksud dalam sebuah tuturan. Tetapi kebanyakan peneliti lebih sering berorientasi karya sastra, cerpen maupun novel, pada hal tindak tutur juga dapat di gunakan untuk mengidentifikasi tindakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan tindak tutur lokusi, ilokusi dan perlokusi mampu mengungkapkan ciri atau pola pikir seseorang yang di mana sangat berguna untuk ilmu bahasa, dengan kata lain tindak tutur mampu memprediksi sikap atau kepribadian seseorang pemilihan bahasanya.

Penelitian di harapkan berguna setiap pembaca dan saya mengharapkan saran dari teman-teman kalian untuk menambah gagasa atau informasi bebrapa referensi dari buku agar bermanfaat bagi setia pembaca dan seerta mampu memhami maksud dan isinya. Maka dari itu saya mengharapkan kritik dan saran kepada teman-teman sekalin maupun di kalakan mahasiswa ataupun dosen. Pembaca, mahasiswa dan dosen, semoga saran dari mereka dapat memperbaiki atau

meyempurnakan penelitian ini agar bermanfaat kedepannya bagi peneliti yang ingin menggunakan juga pendekatan pragmatik nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

Anselm Strauss & Juliet Corbin. 1997. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif Prosedur, Teknik, dan Teori*. Surabaya: Bina Ilmu Offset.

Anhar. 2010. *“Panduan Mengenai PHP & MySQL Secara Otodidak”*. Jakarta: Media kita

Abdul Chaer. 2004. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bogdan, Robert & Steven Taylor. 1992. *Pengantar Metode Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional.

Chaer, Abdul, 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta

Chaer, Abdula dan Agustin. 2004. *Sosiolinguistik*. Jakarta: Rineka Cipta

Fatimah Djajasudarma. 2012. *Wacana Pragmatik*. Bandung: PT Refika Aditama.

Hanndan Budhi Priantoi Sofia. 2015. *Pandun Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara.

Hermaji, Bowo. 2019. *Teori Pragmatik*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Umum.

- Janur M. Iwan dan E.F Turmudzi, 2006, *Game Mania*. Jakarta: Game Insani
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
- Mulyana Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi suatu Pengantar*. Bandung: PT remaja Rosdakarya
- Nadar, FX. 2009. *Pragmatik dan penelitian pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game-Panduan Praktis Bagi orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Grahamedia Pustaka Utama.
- Sumarsono. (2007). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Sumarsono & Pania Partana. (2004). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sabda & Pustaka Pelajar.
- Sudarto. 1997. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Djago.1990. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wijana, I Dewa Putu. 1996. *Dasar-dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Andi Offset.

Wellek. Rene & Warren, Austin. 1989. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: PT. Grahamedia.

Yule, George. 2006. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

<https://fatonipgsd071644221.wordpress.com/2009/12/20/penelitian-kualitatif>.
tanggal 3 Januari 2019.

<https://riswantohidayat.wordpress.com/komunikasi/komunikasi-non-verbal/.html>.
tanggal 2 Januari 2019.

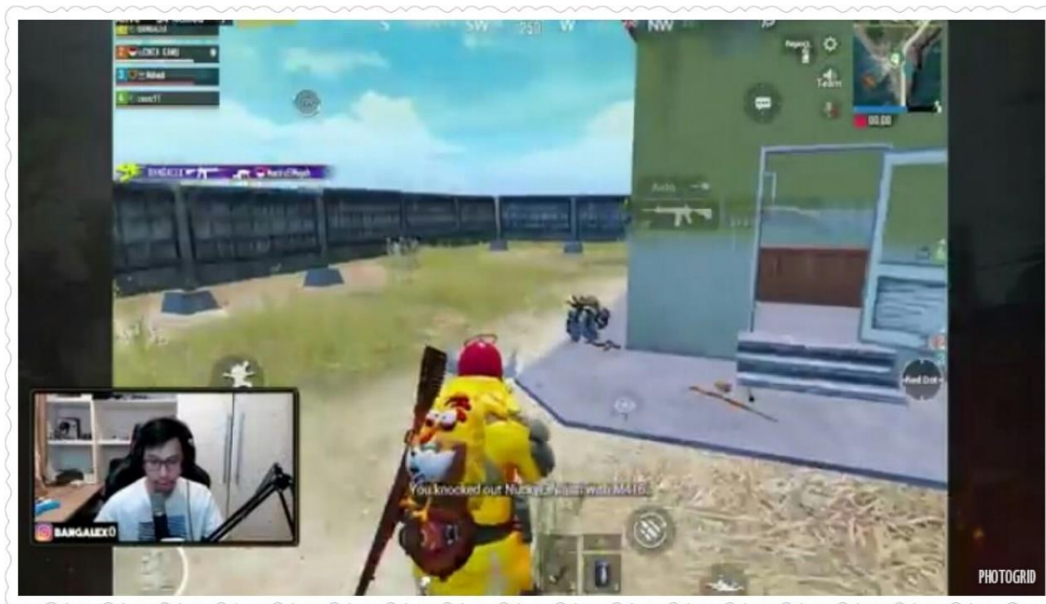
<https://wismasastra.wordpress.com/2009/05/25/apa-bahasa-itu-sepuluh-pengertian-bahasa-menurut-para-ahli/>. tanggal 1 Januari 2019.

<http://arisudaryatno.blogspot.com/2010/02/mengapa-harus-belajar-bahasa-indonesia.html>. tanggal 1 Januari 2019

LAMPIRAN



Gambar, Channel I



Gambar, Channel II



Gambar, Channel III



Gambar, Channel IV

