

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan maksud dan pikiran satu sama lain dalam kehidupan bermasyarakat. Komunikasi itu sendiri ialah proses mengirim dan menerima pesan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan supaya pesan yang dimaksud dapat dipahami lebih baik antara kedua pihak.

Komunikasi dapat terwujud melalui tuturan yang dilakukan oleh penutur (pembicara) dan mitra tutur (lawan bicara). Namun, antara penutur dan mitra tutur diperlukan pemahaman yang baik dalam proses berkomunikasi. Jika terdapat kesalahpahaman makna antara penutur dan mitra tutur, maka proses komunikasi akan terhambat. Chaer dan Agustina (2010: 47) berpendapat bahwa dalam setiap proses komunikasi, akan terjadi peristiwa tutur dan tindak tutur dalam satu situasi tutur.

Rustono (1999: 26) mengemukakan, situasi tutur adalah situasi yang melahirkan tuturan. Tuturan merupakan sebuah akibat dari situasi tutur dimana situasi tutur merupakan sebab. Untuk mempelajari bagaimana situasi tutur bekerja, maka diperlukan pemahaman mengenai aspek situasi tutur. Leech (1983: 13-15) menjelaskan, unsur situasi terdapat lima bagian, yaitu penutur dan mitra tutur, konteks tuturan, tujuan tuturan, tindak tutur sebagai bentuk tindakan atau aktivitas, dan tuturan sebagai produk tindakan verbal.

Lalu, peristiwa tutur merupakan terjadinya interaksi yang melibatkan dua pihak, yaitu penutur (pembicara) dan mitra tutur (lawan bicara) dengan syarat tertentu. Suatu proses komunikasi dapat dikatakan sebagai peristiwa tutur apabila memenuhi delapan unsur. Unsur-unsur tersebut dikemukakan oleh Dell Hymes (1972) (dalam Chaer dan Agustina, 2010: 48-49), yang bila huruf-huruf awalnya dirangkaikan akan menjadi akronim SPEAKING. Kedelapan unsur tersebut yaitu:

S *Setting and scene*, *setting* merupakan dan tempat ketika tuturan terjadi. *Scene* merujuk pada situasi tuturan tersebut tersebut terjadi. Waktu, tempat,

situasi tuturan terjadi berpengaruh terhadap variasi bahasa yang digunakan oleh penutur dan mitra tutur.

- P** *Participants*, ialah pihak yang terlibat dalam pembicaraan, seperti pembicara dan pendengar.
- E** *Ends*, mengacu pada tujuan dan maksud dalam pertuturan.
- A** *Act sequence*, merujuk pada bentuk dan isi ujaran, bagaimana bentuk ujaran tersebut digunakan dan bagaimana hubungan antara apa yang dikatakan dengan isi atau topik pembicaraan tersebut.
- K** *Key*, berkaitan dengan nada bicara yang digunakan untuk menyampaikan tuturan. Apakah tuturan tersebut disampaikan dengan nada mengejek, dengan serius, dengan bercanda, atau dengan nada angkuh, akan berpengaruh besar terhadap reaksi mitra tutur.
- I** *Instrumentalities*, merujuk pada media yang digunakan untuk menyampaikan pesan, seperti melalui lisan, tertulis, atau telepon. Namun, bisa juga mengacu pada kode ujaran seperti bahasa dan dialek.
- N** *Norms of interaction and interpretation*, merupakan nilai dan aturan yang berlaku dalam berkomunikasi baik untuk pembicara maupun untuk pendengar, misalnya, cara bertanya atau interupsi dalam percakapan tersebut.
- G** *Genre*, mengacu pada macam bentuk penyampaian yang sifatnya berlainan dengan jenis kegiatan pertuturan yang lainnya, seperti puisi, doa, pidato, narasi, dan sebagainya.

Selanjutnya, tindak tutur menurut KBBI merupakan sebuah bagian dari bahasa maupun nonbahasa yang mencakup perbuatan bahasa, peserta dalam percakapan, bentuk penyampaian pesan, topik, dan konteks pesan itu sendiri. Tindak tutur dikaji lebih jauh menggunakan ilmu pragmatik sebab bidang ilmu tersebut tidak lepas dari konteks baik secara situasional maupun secara kultural.

Tindak tutur dalam bahasa Jepang disebut sebagai *gengokoudou* (言語行動). Teori mengenai tindak tutur pertama kali dikemukakan oleh John Langshaw Austin (1962) dalam bukunya, *How To Do Things With Words*, yang kemudian

terkenal setelah Searle (1969) menerbitkan bukunya, *Speech Act and Essay in The Philosophy of Language*. Austin membagi tindak tutur menjadi tiga kelompok, yaitu tindak tutur lokusi (*locutionary act*), tindak tutur ilokusi (*illocutionary act*), dan tindak tutur perlokusi (*perlocutionary act*).

Tindak tutur lokusi adalah sebuah tuturan dengan makna sebenarnya. Biasanya pada bentuk tindakan ini, penutur menginformasikan sesuatu kepada mitra tuturnya. Dengan kata lain, ketika seorang penutur menuturkan sebuah tuturan, ia tidak memiliki maksud lain dan hanya menyatakan tuturannya kepada lawan bicaranya. Contoh sebagai berikut:

- (1) Ibu melihat adik yang masih tidur siang di kamarnya, ibu menepuk pelan lengan adik dan berkata, "Sudah sore pukul 17.00." Adik terbangun dan segera menuju ke kamar mandi.

Makna ujaran pada tindak lokusi tersebut *sudah sore pukul 17.00* dan tidak ada maksud lain dalam ujaran tersebut. Peran sang ibu ialah menginformasikan kepada anaknya bahwa hari sudah mulai sore dan tidak ada tujuan lain dalam tuturan tersebut.

Tindak tutur ilokusi ialah tindakan dalam mengatakan sesuatu. Kaelan (2017: 152) mengungkapkan apa yang disebut sebagai tindakan ilokusi yaitu suatu tindakan bahasa yang membuat penutur melakukan suatu tindakan yang berhubungan dengan apa yang telah diucapkan terhadap mitra tutur. Pada contoh (1), maknanya dalam tindak ilokusi akan berubah menjadi tindakan mengingatkan adik karena waktu untuk salat asar akan segera habis jika adik masih tertidur. Di lain sisi, tuturan tersebut berfungsi sebagai tindakan memerintah yang dilakukan oleh ibu kepada adik untuk segera bangun.

Tindak tutur perlokusi merupakan tindakan mengatakan sesuatu yang dilakukan dengan maksud untuk menimbulkan suatu reaksi. Maksudnya, apabila seorang penutur menuturkan sesuatu dan tuturan tersebut memberikan suatu pengaruh kepada mitra tutur yang berkaitan dengan ucapan yang telah disampaikan, maka tindak bahasa itu disebut dengan tindak perlokusi. (Kaelan, 2017: 152)

menuliskan ungkapan bahasa yang termasuk tindak perlokusi ialah meyakinkan, menipu, menakuti, membujuk, merayu, mengarahkan, dan ungkapan-ungkapan lainnya yang dapat memberi reaksi terhadap mitra tutur atas apa yang telah diucapkan oleh si penutur. Efek atau daya pengaruh tersebut dapat ditimbulkan oleh penutur baik secara sengaja maupun tidak sengaja.

Contoh (1), tindak perlokusi ditunjukkan oleh adik yaitu “bangun dari tidur” dan “menuju ke kamar mandi”. Tindak perlokusi tersebut terjadi akibat efek yang ditimbulkan dari tindak ilokusi yang dilakukan oleh ibu. Tindak perlokusi yang dilakukan adik juga merupakan akibat dari pengetahuan bersama keluarga tersebut bahwa salat merupakan kewajiban dan tidak dapat ditinggal. Adik pun sudah hafal dengan bentuk penyampaian ibu hanya dengan sebuah kalimat tersebut karena telah tinggal di bawah satu atap dalam waktu yang lama, sehingga adik sudah mengetahui apa yang harus dilakukan.

Tindak ilokusi tanpa disadari sering digunakan ketika berkomunikasi dengan masyarakat. Namun, bagaimana bentuk tindak ilokusi itu digunakan maka perlu dipahami lebih lanjut pembagian jenis ilokusi yang beraneka ragam. Searle membagi tindak ilokusi menjadi lima, yaitu *representatives*, *directives*, *commissives*, *declarations* dan *expressives*. Representasi (*representatives*) yang biasa disebut juga sebagai asertif ialah tindak tutur dimana penutur terikat oleh kebenaran atas hal yang telah diucapkannya. Tuturan jenis ini seperti menyatakan, menuntut, melaporkan, memberi kesaksian, dan sebagainya. Direktif (*directives*) merupakan tindak tutur yang dituturkan oleh penutur dengan maksud supaya mitra tutur melakukan tindakan sesuai dengan apa yang telah diucapkan. Tuturan yang termasuk dalam jenis ini ialah menyarankan, meminta, mengajak, memaksa, mendesak, menagih, memerintah, memohon, menantang, menuntut, memesan. Komisif (*commissives*) merupakan tindak tutur dimana penutur terikat untuk melakukan hal yang telah disebutkan dalam tuturannya. Tuturan tersebut ialah bersumpah, berjanji, mengancam, menyatakan kesanggupan, menawarkan. Deklarasi (*declarations*) merupakan tindak tutur yang diucapkan dengan maksud supaya penutur menciptakan suatu hal dari tuturan tersebut. Tuturan jenis ini ialah memutuskan, mengizinkan, membatalkan, melarang, mengangkat, memaafkan,

mengabulkan. Ekspresif (*expressives*) merupakan tindak tutur untuk mengungkapkan psikologis penutur terhadap situasi yang sedang terjadi. Tuturan tersebut ialah berterima kasih, mengucapkan belasungkawa, memuji, mengkritik, mengecam, mengeluh.

Penelitian ini akan membahas lebih rinci mengenai tindak tutur ilokusi direktif mengingat intensitas tindak ilokusi tersebut sering digunakan dalam berkomunikasi. Dalam tindak tutur ilokusi, penutur tidak menyampaikan keinginannya secara langsung, melainkan dengan mengatakan suatu hal yang membuat mitra tutur atau pendengarnya melakukan sesuatu. Situasi ini sama halnya dengan masyarakat Jepang yang tidak mengungkapkan maksudnya secara langsung. Hal tersebut disebabkan budaya masyarakat Jepang yang cenderung menjaga perasaan mitra tuturnya. Bagi masyarakat Jepang, semakin panjang tuturan yang diungkapkan, maka semakin tinggi juga keinginan pihak penutur untuk berlaku sopan terhadap lawan tuturnya.

Tindak tutur ilokusi yang digunakan oleh masyarakat Jepang salah satunya dengan cara menelaah kalimat yang terdapat dalam animasi Jepang atau biasa disebut dengan *anime*. *Anime* berasal dari kata bahasa Inggris *animation* yang dituliskan menggunakan katakana アニメーション (*animeeshon*) dan memiliki arti kumpulan gambar bergerak. Salah satu animasi Jepang yang rilis pada tahun 2018 yaitu *Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online* (ソードアート・オンライン オルタナティブ ガンゲイル・オンライン).

Animasi *Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online* menceritakan tentang seseorang bernama Kohiruimaki Karen yang mempunyai kepercayaan diri rendah. Karen kesulitan berteman dengan orang lain seusianya karena tinggi badannya yang di atas rata-rata. Ia memutuskan untuk melarikan diri ke dunia *game* untuk melepas penat dari rasa tidak nyaman mengenai tubuhnya yang tinggi. Dengan bantuan temannya, Shinohara Miyu, ia mulai mengenal dunia *game virtual reality* (VR). Berbagai macam *game* sudah Karen coba untuk mendapatkan karakter impiannya, gadis bertubuh mungil. Namun, tidak ada satu pun yang sesuai dengan keinginannya. Sampai pada saat ia memindahkan data miliknya dari game lain ke salah satu game VR bernama *Gun Gale Online* (GGO). GGO merupakan

salah satu game VR yang berlatar belakang bumi yang sudah hancur dan setiap pemainnya dapat berpetualang serta menggunakan senjata api di dalamnya. Dalam dunia ini, Karen mendapatkan karakter sesuai keinginannya yang dinamakan LLENN. Ia mendapatkan banyak informasi dari Pitohui, seorang pemain wanita yang ia kenal di dalam *game*. Salah satu informasinya ialah mengenai *Squad Jam*, acara temporal yang diadakan dalam satu peta besar dan setiap kelompok diharuskan untuk menyingkirkan pemain lainnya untuk menjadi pemenang. LLENN merasakan pengalaman dan petualangan pertama bermain di kompetisi *Squad Jam* bersama M, teman Pitohui di dunia nyata.

Jepang memiliki banyak tindak tutur ilokusi yang dituturkan oleh para tokohnya, salah satunya ialah tindak tutur direktif yang dituturkan oleh M kepada LLENN. Contohnya seperti berikut:

Situasi : LLENN dan M sedang berada di arena pertarungan yang termasuk dalam acara *Squad Jam* yang diadakan . Posisi keduanya terdesak sebab dari arah depan terlihat satu kelompok musuh sedangkan keduanya belum mengetahui posisi musuh lainnya sebelum pemindaian satelit berjalan. Oleh sebab itu M memberikan beberapa arahan kepada LLENN yang masih termasuk dalam kategori pemula dalam *game Gun Gale Online*.

M : 止まれ！さだめ！警戒的！振り向くな！俺は三百メートル後ろにいる。まもなく九分だ。サテライトスキャンが解されたら、敵に LLENN の位置がばれる。だから、距離を開けた。(1)

Tomare! Sadame! Keikaiteki! Furimuku na!

Ore ha sanbyaku meetoru ushiro ni iru. Mamonaku kyuu fun da. Sateraito sukyan ga kaisaretara, teki ni LLENN no ichi ga bareru. Dakara kyori wo aketa.

‘Berhenti! Merunduk! Waspadalah! Jangan berbalik! Aku berada 300 meter di belakangmu. Sudah hampir sembilan menit. Setelah satelit melakukan pemindaian, posisi LLENN akan terlihat oleh musuh. Karena itu aku menjaga jarak darimu.’

LLENN : そうか。位置がばれるのはリーダーだけだから。(2)

Sou ka. Ichi ga bareru no ha riidaa dake dakara.

‘Begitu ya. Karena hanya posisi ketua saja yang terlihat.’

M : スキャン直後、運悪くすぐ近くに敵がいたら、間違いなく

LLENN を襲う。(3)

Sukyan chokugo, un waruku sugu chikaku ni teki ga itara, machigainaku

LLENN wo osou.

‘Jika kita tidak beruntung dan ada musuh di dekat kita, pasti akan menyerang LLENN segera setelah pemindaian.’

LLENN : そうなったら？(4)

Sou nattara?

‘Bagaimana kalau itu terjadi?’

M : とにかく、派手に打ちまくって木をつたって後退しろ。

俺は左側に回り込んで、おってきたものを衝撃する。(5)

Tonikaku, hade ni uchimakutte ki wo tsutatte koutai shiro. Ore ha hidari gawa ni mawari konde, otte kita mono wo shougeki suru.

‘Intinya, tembak dengan keras, lalu pergi mengitari hutan dan mundur. Aku akan memutar ke arah kiri, lalu menyerang orang yang datang mengejar.’

(SAO Alternative episode 1, 05.26 – 06.01)

Dialog tersebut terjadi antara M sebagai penutur dan LLENN sebagai mitra tutur dalam acara *Squad Jam*. Dalam percakapan tersebut, terdapat ungkapan perintah dan ungkapan larangan yang dituturkan oleh M sebagai penutur dan LLENN sebagai mitra tuturnya. Ungkapan perintah tersebut ditunjukkan oleh penanda lingual ~e pada kalimat “*tomare! sadame!*” dan penanda lingual ~ro pada

kalimat “*hade ni uchimakutte ki wo tsutatte koutai shiro.*” Kalimat tersebut dituturkan oleh M kepada LLENN tanpa mementingkan kedudukan atau status. Hal tersebut ditunjukkan pada tuturan (2), LLENN merupakan seorang ketua atau pemimpin dari kelompok LM yang hanya beranggotakan dua orang, yaitu LLENN dan M. Namun, M lebih banyak memberikan arahan dan perintah kepada LLENN karena M merupakan seorang ahli strategi yang mampu membaca situasi dan mengetahui lebih banyak mengenai jenis-jenis senjata api sehingga dapat memprediksi gerakan musuh. Hal tersebut ditunjukkan pada tuturan (3) ketika M memikirkan kemungkinan terburuk yang akan terjadi dan diperjelas pada tuturan (5) dimana M memberi jalan keluar apabila situasi buruk tersebut akan terjadi. Selain itu, *Squad Jam* merupakan acara pertempuran banyak kelompok dalam satu peta yang luas. Pada situasi tersebut tidak memungkinkan untuk menggunakan bahasa sopan karena akan menghambat komunikasi untuk pergerakan yang cepat. Ungkapan larangan ditunjukkan oleh penanda lingual *~V-ru na* pada kalimat “*Tomare! Sadame! Keikaiteki! Furimuku na!*” Kalimat tersebut dituturkan oleh M kepada LLENN supaya tidak memalingkan pandangannya ke arah lain. M melarang LLENN untuk tidak berbalik karena ia sudah memperhitungkan segala hal dengan akurat dan setiap gerakan yang tidak perlu akan merugikan keduanya dalam situasi itu. Hal tersebut ditunjukkan oleh tuturan (1) pada kalimat “... *Sateraito sukyan ga kaisaretara, teki ni LLENN no ichi ga bareru. Dakara kyori wo aketa.*”

Tuturan (1), M secara tidak langsung menginginkan supaya LLENN tidak terlihat oleh musuh sehingga ia bisa menganalisis lebih jauh mengenai senjata yang digunakan oleh kelompok lain. Jika senjata musuh telah diketahui, maka akan memudahkan M untuk memutuskan langkah selanjutnya. Di sisi lain, M tidak ingin LLENN mati sia-sia hanya karena ia menurunkan tingkat waspadanya dan ia juga tidak ingin musuh mendeteksi keberadaannya melalui gerakan LLENN yang akan menunjukkan posisi M. Sebagai seorang *sniper* atau penembak jarak jauh, hal tersebut akan merugikan M karena pergerakan seorang *sniper* tidak secepat pemain lainnya. Selain itu, M tidak ingin kalah hanya karena pergerakan yang tidak diperhitungkan secara matang sehingga ia melarang LLENN untuk membalikkan tubuhnya.

Pada tuturan (5), M memerintah LLENN untuk melakukan apa yang ia tuturkan ketika situasi buruk terjadi dimana musuh akan mengepung dan menyerang LLENN setelah pemindaian selesai dilakukan. M menyuruh LLENN untuk kabur melalui pinggiran hutan supaya M dapat menembak musuh di area yang terbuka karena itu akan menguntungkan posisinya sebagai seorang *sniper*. Di saat yang bersamaan, M memerintah untuk tidak melawan kelompok yang akan datang menyerang. Hal tersebut disebabkan M membutuhkan waktu untuk mengetahui senjata apa yang digunakan oleh kelompok yang akan menyerang LLENN dan ia membutuhkan waktu untuk menganalisa sekaligus merancang strategi supaya bisa keluar dari situasi tersebut. Kondisi itu tidak menguntungkan karena mereka berdua hanya memiliki sedikit waktu untuk membalikkan keadaan sehingga M lebih memilih untuk mundur dan melawan musuh setelah keluar dari wilayah hutan yang tidak terlalu menguntungkan untuk seorang *sniper* dan untuk LLENN yang masih pemula dalam acara tersebut.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa tindak tutur ilokusi sulit dipahami. Untuk mengetahuinya, diperlukan pemahaman yang baik hubungan tindak tutur dengan aspek situasi tutur itu sendiri maupun dengan verba-verba yang membentuknya, sehingga pembelajar bahasa Jepang pemula tidak salah mengartikan maksud dari orang Jepang ketika berkomunikasi secara langsung dengan masyarakat Jepang.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang tindak tutur ilokusi bukanlah sebuah penelitian yang baru. Sebelumnya sudah ada penelitian yang terkait dengan tindak tutur ilokusi antara lain sebagai berikut.

- 1.2.1 Susanti, Rita. 2008. Tindak Tutur Memohon dalam Bahasa Jepang (*Irai*): Analisis Skenario Drama Televisi Jepang *Love Story* Karya Eriko Kitagawa. Universitas Nasional.

Penelitian ini membahas mengenai tindak tutur memohon dalam bahasa Jepang. Sumber data yang digunakan ialah skenario drama televisi *love story* yang

ditulis oleh Eriko Kitagawa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui ragam ungkapan memohon yang dipilih oleh penutur dalam sumber data dan mengetahui bagaimana ungkapan tindak tutur memohon bahasa Jepang digunakan oleh masyarakat Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor sosial budaya berpengaruh pada tuturan yang dituturkan oleh seseorang. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan ragam ungkapan memohon dan pemilihan ragam pada bahasa Jepang dinilai berdasarkan parameter kesantunan yang berlaku di masyarakat Jepang. Penjelasan masing-masing data perlu dipertanyakan tingkatan hubungan antara pihak penutur dan mitra tuturnya. Sehingga dapat menjadi tolak ukur yang jelas dalam menilai parameter kesantunan yang berlaku di masyarakat Jepang.

1.2.2 Putridewi, Katalyss dan Lea Santiar. 2014. Tindak Tutur Deklarasi Bahasa Jepang. Universitas Indonesia.

Penelitian ini membahas mengenai tindak tutur deklarasi dalam bahasa Jepang yang telah diklasifikasikan kembali berdasarkan pemarkah deklarasi yang berbentuk kata kerja dan kata benda. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa bagaimana tuturan deklarasi yang dituturkan dalam bahasa Jepang. Data penelitian diperoleh dari animasi berjudul *Jigoku Shoujo* season pertama. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan pemarkah deklarasi yang dikelompokkan menjadi kata benda, kata benda dengan imbuhan '*suru*', dan frase kalimat *~te morau*. Penjelasan masing-masing data perlu dipertanyakan bagaimana fungsi dari tiap pemarkah deklarasi itu digunakan.

1.2.3 Tanjung, Ariani. 2014. Tindak Lokusi, Ilokusi, dan Perlokusi Tuturan Direktif yang Ditandai oleh Verba Yarimorai dalam Wacana Dialog Bahasa Jepang. Politeknik Negeri Padang.

Penelitian ini membahas mengenai tindak tutur direktif dalam wacana bahasa Jepang yang berhubungan dengan tindak lokusi, ilokusi, dan perlokusi yang ditandai oleh verba *yarimorai*. Sumber data penelitian menggunakan percakapan dalam empat novel bahasa Jepang yang telah ditetapkan untuk dipublikasikan.

Metode yang digunakan ialah metode kualitatif dengan tujuan untuk mengkaji kebudayaan Jepang yang dihubungkan dengan linguistik Jepang pada ruang lingkup pragmatik. Hasil penelitian menunjukkan tindak lokusi, ilokusi, dan perlokusi dalam wacana bahasa Jepang yang ditandai verba yarimorai dapat mendeskripsikan makna semantik ilokusi. Penjelasan masing-masing data perlu dipertanyakan mengenai dasar ilmu yang digunakan.

1.2.4 Cahyani, Septa Wiki Dwi. 2015. Analisis Tindak Tutur Ilokusi dalam Bahasa Jepang. Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini membahas mengenai jenis-jenis tindak tutur tidak langsung ilokusi dalam bahasa Jepang yang dikelompokkan kembali berdasarkan tujuan tuturannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui jenis tindak tutur ilokusi dan mengetahui tujuan penggunaannya. Metode pengambilan data menggunakan metode simak dan teknik catat sementara data diperoleh dari film *Great Teacher Onizuka Special Graduation*. Hasil penelitian didapatkan sejumlah data yang telah diklasifikasikan kembali sesuai dengan tujuan penggunaannya. Penjelasan masing-masing data perlu dipertanyakan bagaimana konteks dari segi tempat terjadinya tuturan dan intonasi suara yang hanya terdapat dalam beberapa data saja.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal yang telah dituliskan di atas, permasalahan yang ditemukan ialah adanya kesulitan dalam memahami maksud yang ingin disampaikan oleh penutur karena terdapat berbagai jenis tindakan dalam berkomunikasi, terutama mengenai tindak ilokusi yang dituturkan oleh masyarakat Jepang.

- 1) Tindak tutur ilokusi direktif yang terdapat dalam animasi *Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online*.
- 2) Penggunaan tindak tutur ilokusi direktif yang terdapat dalam animasi *Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online*.
- 3) Klasifikasi penanda lingual bahasa Jepang dan konteks tuturannya dalam klasifikasi tindak tutur ilokusi direktif.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk membatasi masalah yang akan diteliti karena terdapat berbagai macam faktor. Maka dari itu, penelitian ini dibatasi hanya meneliti kalimat yang mengandung tindak tutur ilokusi direktif yang terdapat dalam animasi *Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online*.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Apa saja tindak tutur ilokusi direktif yang terdapat dalam *anime Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online*?
- 2) Bagaimana tujuan penggunaan tindak tutur ilokusi direktif yang terdapat dalam *anime Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online*?
- 3) Bagaimana klasifikasi penanda lingual bahasa Jepang dalam klasifikasi tindak tutur ilokusi direktif?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan, adapun tujuan penelitian ini, yaitu:

- 1) Mengetahui tindak tutur ilokusi direktif yang dituturkan oleh para tokoh dalam *anime Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online*.
- 2) Mengetahui bagaimana tujuan penggunaan tindak tutur ilokusi direktif yang dituturkan oleh para tokoh dalam *anime Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online*.
- 3) Mengetahui penanda lingual bahasa Jepang dalam klasifikasi tindak tutur ilokusi direktif.

1.7 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai mengenai tindak tutur ilokusi yang terdapat dalam masyarakat Jepang.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat membantu menambah wawasan dan pengetahuan mengenai teori tindak tutur ilokusi dan bagaimana implementasinya dalam percakapan yang dilakukan oleh masyarakat Jepang dalam kehidupan sehari-hari.

b) Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian mengenai pragmatik, khususnya teori mengenai tindak tutur.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode simak. Metode simak adalah salah satu cara yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa. Metode simak memiliki teknik dasar, yaitu teknik sadap. Teknik sadap disebut sebagai teknik dasar karena dalam upaya mendapatkan data dilakukan penyadapan terhadap penggunaan bahasa oleh seseorang atau lebih yang menjadi informan, baik bahasa secara lisan maupun tulisan. Pada penelitian ini, penyadapan dilakukan pada dialog yang ada di dalam animasi *Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online*. Teknik sadap ini dilanjutkan dengan beberapa teknik lanjutan, salah satunya adalah teknik simak bebas libat cakap. Teknik simak bebas libat cakap merupakan teknik lanjutan dimana peneliti sama sekali tidak berperan dalam pembentukan dan pemunculan data yang akan digunakan. Dengan kata lain, peneliti hanya sebagai pengamat dan tidak ikut terlibat secara langsung dalam dialog tersebut. Setelah menggunakan teknik simak bebas libat cakap, selanjutnya digunakan teknik catat pada objek penelitian. Teknik catat adalah teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak dengan teknik lanjutan bebas libat cakap (Mahsun, 2005: 92-94). Pada penelitian ini, hal yang dicatat merupakan

tuturan ilokusi yang dituturkan oleh tokoh yang terdapat dalam animasi *Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online*.

Metode yang digunakan pada tahap analisis data yaitu metode padan ekstralingual. Metode padan merupakan metode yang membahas suatu hal yang berhubungan dengan hal di luar bahasa. Metode padan yang digunakan ialah metode padan ekstralingual dimana hal yang dibahas menyangkut konteks sosial: konteks yang berhubungan dengan tuturan, penutur yang mencakup genre, usia, status sosial, dan lainnya. Penelitian ini akan menjabarkan situasi ketika percakapan terjadi, kemudian dihubungkan dengan konteks tuturan dan ilmu pragmatik lainnya.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Pada bab I berisi tentang latar belakang, tinjauan pustaka, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian teoretik, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teoretik

Pada bab II berisi tentang pragmatik, konteks, aspek situasi ujar, konsep komunikasi masyarakat Jepang, tindak tutur, jenis tindak tutur, klasifikasi tindak tutur ilokusi, tindak tutur ilokusi direktif, fungsi ilokusi, dan definisi animasi.

Bab III Analisis Data

Pada bab III berisi tentang analisis data tentang jenis dan tujuan penggunaan tindak tutur ilokusi direktif yang terdapat dalam animasi *Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online*.

Bab IV Penutup

Pada bab IV berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.