

Tuturan Ilokusi dan Perlokusi Voice Over dalam Video Game Genshin Impact : Kajian Pragmatik

Abyan Ariq Fadhil¹, M. Hermintoyo²

^{1,2}Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang
Pos-el: abyanarq@gmail.com; hermintpujangga@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the types of illocutionary and perlocutionary speech of voice over dialog in the Genshin Impact video game. The theory used is pragmatics theory which focuses on speech acts by Searle. The object of research is voice over dialog in the Genshin Impact video game spoken by the main character. This research is qualitative and descriptive approach with informal language. The data were collected through listening method and note-taking technique, then classified according to the research objectives. Data were analyzed using the padan method with determinant elements sorting technique (PUP). The results of this study found 39 speech acts in the form of assertive, directive, declarative, commissive, and expressive illocutionary speech acts and its perlocution.

Keywords: video games, speech act theory, Genshin Impact, voice over

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis tuturan ilokusi dan perlokusi dialog voice over pada video game Genshin Impact. Teori yang digunakan yaitu teori pragmatik yang berfokus pada tindak tutur oleh Searle. Objek penelitian berupa dialog voice over pada video game Genshin Impact yang dituturkan oleh karakter utama. Penelitian ini bersifat kualitatif dan pendekatan deskriptif dengan bahasa informal. Pengumpulan melalui metode simak dan teknik catat, lalu diklasifikasikan sesuai tujuan penelitian. Data dianalisis menggunakan metode padan dengan teknik dasar pilah unsur penentu. Hasil penelitian ini terdapat 39 tuturan berupa jenis ilokusi asertif, direktif, deklaratif, komisif, dan ekspresif disertai perlokusinya.

Kata kunci: video game, tindak tutur, Genshin Impact, voice over

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting dalam kehidupan manusia. Sebagai suatu sistem simbol atau konvensi, bahasa memungkinkan individu untuk berinteraksi, berbagi ide, dan memahami dunia di sekitar mereka. Keraf (dalam Ermawati, 2013:6) menyatakan empat fungsi bahasa, yaitu alat mengekspresikan diri, alat komunikasi, pengadaan integrasi dan adaptasi sosial, serta bentuk kontrol sosial.

Untuk memenuhi bahasa sebagai salah satu bentuk komunikasi, diperlukan suatu media atau cara dalam mengutarakan maksud yang ingin disampaikan. Oleh sebab itu, bahasa memerlukan tuturan

supaya apa yang ingin dibicarakan dapat tersampaikan dengan jelas. Dalam konteks ini, tuturan berfungsi sebagai jembatan antara pemikiran dan ekspresi, memungkinkan individu untuk merumuskan dan menyampaikan ide dan emosi mereka kepada orang lain. Namun, efektivitas tuturan sangat bergantung pada kemampuan pembicara dan pendengar untuk memahami dan menggunakan konvensi linguistik dan sosial yang berlaku dalam komunitas mereka. Oleh karena itu, penguasaan tuturan merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai oleh setiap anggota masyarakat untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif

dalam kehidupan sosial dan budaya mereka (Grice, 1975:45).

Tuturan dapat diaplikasikan dalam video *game*. Tuturan menjadi unsur penting dalam video *game* karena bahasa membuat pemainnya memahami permainan, penceritaan, karakter, dan lain sebagainya. Penelitian ini secara khusus akan membahas tentang tuturan dalam video *game*. Dengan demikian, tuturan dalam video *game* akan membuat pemain merasakan emosi dari karakter *game* tersebut.

Genshin Impact merupakan jenis *action role-play game* (A-RPG) karena pemain akan bermain sebagai karakter yang mereka punya. Game ini berfokus pada petualangan pengembara beserta rekannya, Paimon, dalam berkelana mengelilingi tujuh *region* (negara) di Teyvat untuk menemukan jawaban atas rahasia yang ada di dalamnya. Genshin Impact merupakan *game* dengan penceritaan karena pemain dapat mengetahui cerita utama (*Archon Quest*), karakter (*Story Quest* dan *Hangout Quest*), NPC (*non-playable character*) dan tempat yang ada di *game* ini.

Pragmatik merupakan kajian mengenai bentuk dan juga pemakai bentuk linguistik. Etimologi kata pragmatik berakar dari *pragma* dalam bahasa Yunani berarti tindakan. Kajian ini berbeda dengan kajian linguistik lain sebab pragmatik bertumpu pada bagaimana penggunaan bahasa dalam berkomunikasi. Pragmatik merupakan salah satu bagian dari semiotika. Yule (1996:3) mendefinisikan pragmatik sebagai studi makna yang dikomunikasikan penutur atau penulis yang diinterpretasikan oleh lawan tutur atau pembaca.

Yule (2010:133) mendefinisikan tindak tutur yaitu tindakan yang dilakukan melalui ucapan. Kajian tindak tutur yang pernah di tuturkan oleh Austin yaitu lokusi,

ilokusi, dan perlokusi. Ketiga unsur tersebut menjadi unsur pembangun dalam mengkaji suatu tindak tutur. Austin (dalam Safitri, dkk. 2021:62) menyatakan isi dari ilokusi suatu pernyataan merupakan inti tindak tutur serta merupakan lingkup studi bahasa performatif. Austin juga menuturkan isi dari perlokusi tindakan yang disebabkan atau karena mengatakan sesuatu, atau dikatakan sebagai efek dari perkataan (lokusi) dan tindakan yang memiliki maksud (ilokusi)

Penulis tertarik untuk mengkaji tuturan video *game* dengan teori pragmatik yang berfokus pada tuturan ilokusi dan perlokusi. Tuturan dalam video *game* menawarkan lingkungan unik yang memungkinkan penelitian mendalam tentang pragmatik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk tindak tutur ilokusi serta hubungannya dengan perlokusinya pada *voice over* di *game* Genshin Impact. Dalam *game* ini, *voice over* berupa tuturan yang diucapkan secara monolog atau dialog dengan karakter lainnya. Dengan menganalisis tindak tutur ilokusi dan perlokusi pada *voice over game* Genshin Impact, penulis akan mengetahui sebuah tuturan memiliki daya tutur.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini bersifat kualitatif. Sudaryanto (dalam Saputra, 2021 : 27) menyatakan penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan berdasarkan fakta atau fenomena di lapangan. Pendekatan dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan bahasa informal. Langkah yang digunakan dalam yaitu dengan melihat data, membaca berulang-ulang, ditransliterasikan ke dalam teks, dan mengklasifikasikan data sesuai dengan tujuan penelitian. Teori yang digunakan adalah teori pragmatik Yule dan teori tindak tutur Searle. Metode analisis yang

digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan. Sudaryanto (2015:15) memberikan pendapatnya mengenai metode padan, yaitu metode yang alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian bahasa yang bersangkutan. Metode padan yang digunakan berupa teknik dasar yaitu teknik pilah unsur penentu (PUP). Sudaryanto (2015:25) menjelaskan alat dalam metode PUP merupakan daya pilah bersifat mental yang dimiliki seorang peneliti.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan dianalisis jenis-jenis ilokusi, sedangkan perlokusinya dianalisis secara integrasi. Data penelitian ini sudah disesuaikan dengan rumusan masalah, yaitu jenis tuturan ilokusi dan hubungannya dengan perlokusi. Jenis-jenis tindak tutur ilokusi yang ditemukan terdiri dari: ilokusi asertif, direktif, deklaratif, komisif, dan ekspresif.

Tindak Tutur Asertif

Tindak tutur ilokusi asertif adalah bentuk tindak tutur saat penutur menuturkan sebuah pernyataan sesuai dengan kalimatnya. Fungsi tuturan asertif bisa berupa tuturan untuk melaporkan, mengatakan, memberitahu, menjelaskan, dan lain sebagainya.

Tuturan Ilokusi Asertif ‘Memberitahu’ dan Perlokusinya

Data 1

Konteks:

Traveller menjelaskan kepada Paimon bahwa ia mendengar rumor kalau memberi tip yang cukup kepada pemilik *Tavern*, dalam hal ini Tuan Diluc, ia akan memberikan beberapa informasi. Namun Paimon mempertanyakan seberapa tip yang cukup untuk diberikan kepadanya. Kemudian *Traveller* mengelak kalau mungkin saja ia mendengar rumor ini dari

dunia. Paimon menutup dialog dengan menanyakan bahwa *Traveller* sudah mengunjungi banyak dunia.

T : “Aku pernah dengar kalau kita kasih tip yang cukup kepada pemilik *tavern*, dia akan memberitahu kita beberapa informasi”

P : “Maksudmu yang di *Angel’s Share*? Tapi Tuan Diluc kelihatannya adalah orang yang sangat kaya raya”

P : “Seberapa besar tip yang ‘cukup’ untuknya?”

T : “Ugh... mungkin aku salah ingat”

T : “Atau mungkin aku mendengar rumor ini dari dunia lain”

P : “Kamu pasti telah mengunjungi banyak dunia, bukan?”

Dalam konteks dan dialog “Tentang Pemilik Kedai” di atas, *Traveller* menggunakan ilokusi asertif dengan makna memberitahu. Tuturan asertif diucapkan *Traveller* pada dialog “*Aku pernah dengar kalau kita kasih tip yang cukup kepada pemilik tavern, dia akan memberitahu kita beberapa informasi*” yang ditandai dengan penanda ilokusi *dengar*. *Traveller* pernah mendengar dari orang lain jika memberikan tip yang cukup kepada pemilik *tavern*, ia akan memberitahu sebuah informasi.

Tuturan *Traveller* menimbulkan efek perlokusi pada Paimon, yaitu dialog “*Maksudmu yang di Angel’s Share? Tapi Tuan Diluc kelihatannya adalah orang yang sangat kaya raya*” yang ditandai penanda perlokusi *maksudmu*. Paimon menimpali dialog *Traveller* sebelumnya dengan mereferensikan pemilik *Tavern* dengan *Angle’s Share*, salah satu *tavern* atau kedai minuman di Mondstadt yang dimiliki oleh Tuan Diluc. *Traveller* menggunakan daya perlokusi untuk mempengaruhi Paimon. Efek perlokusinya adalah Paimon mempertanyakan berapa tip yang cukup kepada Tuan Diluc untuk mendapatkan informasi darinya.

Tuturan Ilokusi Asertif ‘Berpendapat’ dan Perlokusinya

Data 2

Konteks:

Paimon mengeluh bahwa kerja keras tidak selalu dihargai di Mondstadt, dan memberikan contoh beberapa karakter lain yang memiliki posisi dan tanggung jawab yang berbeda, seperti Huffman, Kaeya, dan Jean. *Traveller* mencoba menanggapi keluhan Paimon dengan logika dan fakta, tetapi Paimon tetap bersikeras bahwa ada ketidakadilan di Mondstadt.

- P : “Paimon menyadari bahwa kerja keras di Mondstadt mungkin tidak menguntungkan”
T : “Kenapa bilang begitu?”
P : “Lihat saja Huffman dari *Knight of Favonius*. Setiap hari dia bekerja keras dalam pekerjaannya..”
P : “Tapi Kapten Kaeya yang santai adalah bosnya”
T : “*Hmm*, Bukannya Jean yang bekerja paling keras sebagai Grand Master?”
P : “Ka-kalau begitu, bagaimana dengan ini...”
P : “Venti adalah Dewa Mondstadt, dan dia yang paling pemalas dari semuanya!”

Dalam konteks dan dialog “Tentang Jerih Payah dan Timbal Baliknya”, Paimon menggunakan tuturan ilokusi asertif dengan makna berpendapat. Paimon menggunakan ilokusi asertif untuk memberikan pandangannya mengenai Huffman dengan mengatakan “*Lihat saja Huffman dari Knight of Favonius. Setiap hari dia bekerja keras dalam pekerjaannya..*” yang ditandai penanda ilokusi *lihat saja* dan *bekerja keras* yang disampaikan Paimon untuk menggambarkan ketidakadilan pekerjaan Huffman sebagai anak buah dan Kaeya sebagai bosnya.

Respons *Traveller* terhadap apa yang dikatakan Paimon menjadi bentuk perlokusi. *Traveller* merespons dengan menambahkan bahwa Jean yang bekerja paling keras dengan mengatakan “*Hmm, Bukannya Jean yang bekerja paling keras sebagai Grand Master?*”.

Penanda perlokusinya adalah *bukannya* dan *bekerja paling keras*. Paimon menggunakan daya perlokusi untuk mempengaruhi *Traveller*. Efek perlokusinya adalah *Traveller* membandingkan pernyataannya dengan pernyataan Paimon.

Tindak Tutur Direktif

Tindak tutur ilokusi direktif adalah penutur menyuruh mitra tutur untuk melakukan sesuatu. Fungsi tuturan direktif di antaranya menasihati, merekomendasikan, menanyakan, memohon, dan sebagainya.

Tuturan Ilokusi Direktif ‘Mengajak’ dan Perlokusinya

Data 3

Konteks:

Mereka berdua sedang berada di kota Mondstadt, tempat para *Knight of Favonius*. Karena mereka tidak memiliki misi atau tugas yang harus diselesaikan, mereka merasa bosan dan ingin menghibur diri dengan meniru gaya bicara dan perilaku para *Knight*. Paimon merasa bahwa hal itu tidak sopan dan menunjukkan kurangnya penghargaan terhadap para *Knight*. *Traveller* hanya bercanda dan menggoda Paimon dengan mengatakan bahwa dia sudah pandai meniru karakter para *Knight*..

- P : “*Ugh*, Paimon bosan sekali.. rasanya tidak ada stamina nih..”
T : “Yah, berhubung kita sedang bosan, mau meniru *Knight* untuk bersenang-senang?”
P : “Eh? Bukannya begitu tidak sopan?”
T : “Haha, bagus. Kamu bahkan telah menguasai karakter ‘kerendahan hati dan kesopanan’ para *Knight*”
P : “Hei!! Kamu sudah memulainya ya?!”

Dalam konteks dan dialog “Tentang Meniru Orang Lain” di atas, *Traveller* menggunakan bentuk ilokusi direktif dengan makna mengajak. *Traveller* mengajak Paimon untuk melakukan suatu hal dengan mengatakan “*Yah, berhubung kita sedang bosan, mau meniru Knight*”

untuk bersenang-senang?” yang ditandai oleh kata mau sebagai bentuk ajakan Traveller kepada Paimon untuk meniru Knight.

Bentuk perlokusi terlihat pada akhir percakapan Paimon disanjung Traveller sebab ia telah menguasai salah satu karakter dari Knight. Paimon sebelumnya mengatakan “Eh? Bukannya begitu tidak sopan?” yang dianggap Traveller sebagai awal permainan. Traveller menggunakan daya perlokusi untuk mempengaruhi Paimon. Efek perlokusi yang dirasakan oleh Paimon adalah merasa dipermainkan atau diejek karena Traveller sudah memulai permainan meniru Knight tanpa sepengetahuannya yaitu dialog “**Hei!! Kamu sudah memulainya ya?!**” dengan penanda perlokusi *hei*.

Tuturan Ilokusi Direktif ‘Menanyakan’ dan Perlokusinya

Data 4

Konteks:

Paimon dan Traveller sedang membahas tentang *tanuki*. Traveller bercanda dengan bertanya apakah Paimon akan lebih misterius jika dia tidak bisa berbicara karena Paimon sering berbicara dengan nada lucu dan menggemaskan. Paimon merasa diledek oleh Traveller, sedangkan ia pura-pura tidak bersalah dengan bersenandung.

P : “*Tanuki* benar-benar makhluk misterius”

T : “Mereka sangat lucu”

P : “Sayangnya, mereka bisa berbicara bahasa manusia”

T : “Hmm.. aku jadi penasaran. Kalau kamu tidak bisa berbicara, apa kamu akan menjadi lebih misterius dan bermartabat?”

P : “Kamu lagi meledekku ya?”

T : *bersenandung seakan tidak tahu apa yang terjadi*

Dalam konteks dan dialog “Tentang *Tanuki*” di atas, Traveller menggunakan ilokusi direktif dengan makna menanyakan.

Tuturan ilokusi terjadi saat Traveller penasaran jika Paimon tidak bisa berbicara dengan mengatakan “*Hmm.. aku jadi penasaran. Kalau kamu tidak bisa berbicara, apa kamu akan menjadi lebih misterius dan bermartabat?*” yang ditunjukkan dengan penanda ilokusi *kalau* dan *apa*. Traveller bermaksud untuk meledek Paimon dengan pertanyaan yang ia lontarkan.

Tuturan Perlokusi pada dialog tersebut merupakan reaksi Paimon setelah mendengar ucapan Traveller yang bertanya. Traveller menggunakan daya perlokusi untuk mempengaruhi Paimon. Traveller menggunakan daya perlokusi untuk mempengaruhi Paimon. Efek perlokusi yang dirasakan Paimon adalah terkejut dan kesal. Bukti Paimon kesal yaitu “*Kamu lagi meledekku ya?*” dengan penanda *meledekku* yang menggambarkan hal yang dilakukan Traveller. Selain itu, Traveller juga bereaksi setelah ia meledek Paimon dengan bersenandung seakan tidak terjadi apa-apa.

Tindak Tutur Deklaratif

Tindak tutur ilokusi deklaratif adalah bentuk tindak tutur saat penutur mengubah dunia melalui ucapannya tersebut. Fungsi tuturan deklaratif meliputi menyatakan, mendeklarasikan, membatalkan, dan menyetujui.

Tuturan Ilokusi Deklaratif ‘Mengutarakan’ dan Perlokusinya

Data 5

Konteks:

Paimon merasa tidak enak badan lalu Traveller menanyakan keadaannya. Paimon berdalih ia tidak enak badan karena ia sudah lama tidak membuka peti harta karun. Lalu Traveller memotong ucapan Paimon dengan mengatakan jika begini terus ia akan terjebak. Paimon menutup dialog dengan menimpal bahwa ia bisa terbang jadi perangkat tersebut tidak bisa menjebakny.

P : “Paimon.. rasanya tidak enak badan”

T : “Kamu kenapa?”

- P : “Paimon belum membuka peti harta karun lagi dalam waktu lama. Kalau begini terus...”
- T : “Kalau begini terus.... kamu akan terjebak perangkap berisi satu *Mora*”
- P : “Hei! Paimon *kan* bisa terbang, jadi perangkapnya tidak akan pernah berhasil menjebakku”

Dalam paparan konteks dan dialog “Tentang Kekayaan” di atas, Paimon menggunakan bentuk ilokusi deklaratif dengan makna mengungkapkan. Paimon mengutarakan kondisi fisiknya dengan mengatakan “*Paimon... rasanya tidak enak badan..*” yang ditandai dengan penanda ilokusi *tidak enak badan*. Kondisi Paimon dalam percakapan di atas disebabkan karena sudah lama sejak ia terakhir membuka peti harta karun.

Bentuk perlokusi dituturkan oleh *Traveller* saat memotong pembicaraan Paimon dengan mengatakan “*Kalau begini terus kamu akan terjebak perangkap berisi satu Mora*”. Hal tersebut ditandai dengan penanda perlokusi *terjebak perangkap*. Paimon menggunakan daya perlokusi untuk mempengaruhi *Traveller*. Efek yang ditimbulkan adalah *Traveller* menakut-nakuti Paimon.

Tuturan Ilokusi Deklaratif ‘Memilih’ dan Perlokusinya

Data 6

Konteks:

Paimon dan *Traveller* saling bertanya tentang orang yang membuat mereka terkesan di kota Mondstadt. Paimon menyukai Sara karena dia membuat makanan favoritnya, *Sweet Madame*. Sedangkan *Traveller* teringat Timmie, seorang anak sebatang kara, karena setiap kali makan *Sweet Madame*, dia jadi teringat dengan wajah Timmie yang sedih. *Traveller* merasa bahwa daging ayamnya jadi tidak enak karena itu.

- P : “Apakah kamu memiliki seseorang yang membuatmu sangat berkesan selama perjalanan terakhir kita?”

- P : “Kalau buat Paimon pasti Sara”
- T : “Timmie”
- P : “Eh? Kenapa dia?”
- T : “Akhir-akhir ini setiap kali aku ingin makan *Sweet Madame* jadi terbayang wajahnya.. terus dagingnya jadi tidak enak *deh*”

Dalam konteks dan dialog “Tentang Orang yang Paling Berkesan” di atas, Paimon menggunakan tuturan ilokusi deklaratif dengan makna memilih. Paimon menanyakan kepada *Traveller* siapa yang paling berkesan selama perjalanan mereka, lalu ia memberikan jawaban pribadinya dengan mengatakan “*Kalau buat Paimon, pasti Sara*”. Penanda ilokusi dialog tersebut adalah kata *pasti* sebagai bentuk pilihan Paimon.

Respons *Traveller* saat menjawab pertanyaan Paimon dapat dijadikan sebagai efek perlokusi, yakni dengan menyebut Timmie yang membuat Paimon heran dengan jawaban itu. *Traveller* melengkapi pernyataan di akhir dialog dengan menjawab bila Timmie membuatnya tidak selera saat makan *Sweet Madame* karena teringat terus dengannya. *Traveller* mengungkapkan perasaan mengenai ingatannya tentang Timmie dengan mengatakan “*Akhir-akhir ini setiap kali aku makan Sweet Madame jadi terbayang wajahnya.. terus dagingnya jadi tidak enak deh*”. Hal tersebut diwakili dengan penanda ilokusi *terbayang* dan *tidak enak* karena kedua kata tersebut menggambarkan ekspresi *Traveller* yang terus terbayang wajah Timmie. Dapat dikatakan, Paimon menggunakan daya perlokusi untuk mempengaruhi *Traveller*.

Tindak Tutur Komisif

Tindak tutur ilokusi komisif adalah bentuk tindak tutur saat penutur menawarkan/melakukan sesuatu kepada mitra tutur. Fungsi tuturan komisif beberapa di antaranya meliputi menjanjikan, menawarkan, bersumpah, mengancam, dan lain sebagainya.

Tuturan Ilokusi Komisif 'Menawarkan' dan Perlokusinya

Data 7

Konteks:

Traveller dan Paimon mengunjungi Inazuma, sebuah wilayah yang memiliki tradisi memakai topeng di perayaan-perayaan. Paimon ingin memiliki topeng sendiri, tetapi tidak ada yang cocok untuknya. *Traveller* berjanji untuk membuat topeng untuk Paimon, dan menyarankan Topeng *slime*, yang berbentuk seperti monster lucu di dunia Teyvat. Paimon setuju dan senang dengan ide *Traveller*..

- P : “Sudah jadi tradisi kalau orang-orang akan memakai topeng di Festival Perayaan *Inazuma*”
- P : “Paimon sudah *nyoba nyari* topeng di berbagai kedai, tapi *enggak* ada yang ukurannya pas buat Paimon”
- T : “Kamu mau punya topeng buat kamu pakai sendiri?”
- P : “Ya iya *dong!* *Enggak* pakai topeng selama Festival *Inazuma* rasanya kayak *enggak* dapat buket bunga di Festival *Windblume*”
- T : “Ya sudah akan kubuatkan topeng untukmu”
- P : “Waw! *Traveller*, kamu memang yang terbaik”
- T : “*Hmm..* topeng apa yang cocok untukmu ya? Bagaimana kalau topeng *slime?*”
- P : “Hore! *slime* Paimon!”

Dalam konteks dan dialog “Tentang Tradisi Perayaan”, *Traveller* menggunakan ilokusi komisif dengan makna menawarkan. *Traveller* menawarkan Paimon apakah ia mau dibuatkan topeng dengan mengatakan “*Kamu mau punya topeng buat kamu pakai sendiri?*”. Penanda ilokusinya adalah kata *mau* sebagai bentuk tawaran apakah Paimon ingin dibuatkan sebuah topeng.

Respons Paimon merupakan bentuk perlokusi sebab ia menerima tawaran *Traveller* dengan mengatakan “*Ya iya*

dong! *Enggak* pakai topeng selama festival *Inazuma* rasanya kayak *enggak* dapat buket bunga di Festival *Windblume*” yang ditandai penanda perlokusi *ya iya dong*. *Traveller* menggunakan daya perlokusi untuk mempengaruhi Paimon. Efek perlokusi yang Paimon rasakan adalah perasaan senang atau gembira karena ia menerima tawaran *Traveller* untuk membuatnya topeng.

Tuturan Ilokusi Komisif 'Memperingatkan' dan Perlokusinya

Data 8

Konteks :

Traveller dan Paimon sedang mendiskusikan tentang kontrak yang baru saja ditandatangani antara Archon Geo, *Morax*, dan Archon Cryo, Tsaritsa. *Traveller* penasaran dengan isi kontrak tersebut, sedangkan Paimon khawatir karena membuat kesepakatan dengan Tsaritsa adalah keputusan berbahaya. Namun mereka memahami jika *Morax* sudah mempertimbangkan terlebih dahulu. Paimon menambahkan bahwa *Morax* menyebut kontrak ini sebagai “kontrak untuk mengakhiri semua kontrak,” yang menunjukkan pentingnya dan kemungkinan konsekuensi besar dari kontrak ini. Mereka berdua sepakat pada akhirnya mereka akan menyaksikan hasil dari kontrak ini dan bagaimana itu akan mengubah segalanya.

- T : “Tak kusangka Archon Geo benar-benar menandatangani kontrak dengan *Archon Cryo*. Seperti apa ya isi kontraknya..”
- P : “Kalau menurut Paimon, tak peduli siapa itu, membuat kesepakatan dengan Tsaritsa sangat berbahaya!”
- T : “Benar sekali, tapi *Morax* adalah Dewa paling memahami dasar-dasar kontrak. Dia pasti mempertimbangkan hal ini juga”
- P : “Iya, *Morax* sendiri menyebutnya sebagai ‘kontrak untuk mengakhiri semua kontrak..’”
- T : “Pada akhirnya kita semua akan

menyaksikan kebenaran.. dan akhir dari segalanya”

Dalam konteks dan dialog “Tentang Dewa Ikatan Janji” di atas, Paimon menggunakan ilokusi komisif dengan makna memperingatkan, yaitu “*Kalau menurut Paimon tidak peduli siapa itu, membuat kesepakatan dengan Tsaritsa sangat berbahaya!*” Hal tersebut dapat dibuktikan dengan penanda ilokusi *sangat berbahaya*. Paimon memperingati *Traveller* jika membuat kesepakatan dengan Tsaritsa adalah sebuah tindakan beresiko besar tanpa memandang siapapun.

Reaksi *Traveller* dapat dijadikan sebagai perlokusi. Ia satu suara dengan Paimon mengenai bahaya memiliki kontrak dengan Tsaritsa dengan mengatakan “*Benar sekali, tapi Morax adalah Dewa paling memahami dasar kontrak. Dia pasti mempertimbangkan hal ini juga*” dengan penanda *benar sekali*. Paimon menggunakan daya perlokusi untuk mempengaruhi *Traveller*. Efek perlokusi yang dirasakan *Traveller* adalah menyetujui apa yang sudah disampaikan oleh Paimon dan memahami situasi yang berkaitan dengan kontrak, khususnya kontrak antara *Morax Tsaritsa* yang sedang terjadi.

Tindak Tutur Ekspresif

Tindak tutur ekspresif adalah bentuk tuturan saat penutur mengekspresikan atau mengungkapkan perasaannya. Bentuk dari tuturan ilokusi meliputi mengagumi, keheranan, berharap, dan lain sebagainya.

Tuturan Ilokusi Ekspresif ‘Membayangkan’ dan Perlokusinya

Data 9

Konteks:

Paimon dan *Traveller* membayangkan betapa menyenangkan menginap di Goth Grand Hotel, sebuah hotel mewah yang dimiliki oleh Goth. Namun, mereka juga mendengar bahwa hotel tersebut telah disewa seluruhnya oleh *Fatui*, sebuah

organisasi militer yang berasal dari Snezhnaya dan memiliki niat jahat. Mereka mengetahui bahwa *Fatui* menyebabkan berbagai masalah di hotel, seperti membunuh *Cicin*, menukar bahan-bahan alkimia, dan bertengkar karena utang anggur. Mereka berharap agar hotel tersebut bisa kembali normal.

T : “Pasti menyenangkan untuk bermalam di Goth Grand Hotel...”

P : “Paimon juga berpikir begitu!”

P : “Kamar-kamarnya pasti besar dan bersih”

T : “Tapi aku dengar-dengar kata Tuan Goth sejak ditempati orang-orang *Fatui* jadi muncul berbagai masalah aneh. *Electro Cicin Mage* menarik banyak debu dengan listrik statis mereka dan akhirnya membunuh banyak *Cicin* itu. Lalu, seseorang tertukar antara *Mist Grass Pollen* dan lada, dan sesama Agen saling bertengkar karena masalah utang untuk anggur mereka”

P : “Bertahanlah.... Goth Grand Hotel”

Dalam konteks dan dialog “Tentang Goth Grand Hotel” yang dipaparkan, Paimon menggunakan ilokusi ekspresif bermakna membayangkan dengan mengatakan “*Pasti menyenangkan untuk bermalam di Goth Grand Hotel...*” Penanda ilokusi pada dialog tersebut ditunjukkan oleh kata *menyenangkan*. *Traveller* mengekspresikan ketertarikannya untuk menginap di Goth Grand Hotel.

Bentuk perlokusi dapat ditemukan pada dialog selanjutnya ketika Paimon mengatakan “*Paimon juga berpikir begitu!*”. Penanda perlokusinya adalah kata *juga*. *Traveller* menggunakan daya perlokusi untuk mempengaruhi Paimon. Efek perlokusi yang dirasakan Paimon adalah ia sependapat atau menyetujui dengan bayangan *Traveller* untuk menginap di Goth Grand Hotel. Paimon juga membayangkan kalau kamar-kamar di sana pasti besar dan juga bersih.

Tuturan Ilokusi Ekspresif ‘Mengagumi’ dan Perlokusinya

Data 10

Konteks:

Paimon dan *Traveller* saling bertanya tentang cara meramal yang dilakukan oleh orang-orang Sumeru. Paimon mengatakan bahwa selain para pelajar yang menguasai teknik meramal yang rumit, orang biasa di Sumeru juga bisa meramal dengan menggunakan kopi. Ia menjelaskan bahwa mereka bisa melihat nasib seseorang dengan melihat bentuk yang muncul di bawah cangkir kopi setelah habis diminum. Cara ini lebih mudah daripada meramal dengan memanjat ke atas menara dan mengamati bintang di malam hari, yang mungkin dilakukan oleh para pelajar Sumeru. *Traveller* menanyakan apakah Paimon penasaran dengan nasib sendiri, tetapi Paimon menjawab bahwa dia lebih penasaran dengan rasa kopinya.

- P : “Oh iya, orang Sumeru benar-benar suka ramalan ya”
 P : “Selain pelajar yang menguasai teknik meramal, orang biasa di Sumeru bisa pakai kopi untuk meramal loh!”
 T : “Namanya saja sudah bangsa kebijaksanaan, rasa penasaran semua orang pasti sangat kuat kan”
 P : “Paimon dengar, mereka bisa ramal nasib seseorang dengan melihat bentuk yang muncul di bawah cangkir kopi setelah habis diminum..”
 P : “Ini jauh lebih mudah dari panjat-panjat ke atas menara dan amati bintang di malam hari deh!”
 T : “Paimon penasaran juga dengan nasib sendiri?”
 P : “*Hemmm..* dibanding nasib, Paimon lebih penasaran rasa kopinya sih”

Dalam konteks dan percakapan “Tentang Ramalan” di atas, Paimon menggunakan ilokusi ekspresif dengan makna mengagumi. Paimon mengungkapkan kekagumannya terhadap ilmu meramal yang dilakukan orang Sumeru pada dialog “*Oh iya, orang Sumeru*

benar-benar suka ramalan ya. Selain pelajar yang menguasai teknik meramal, orang normal di Sumeru bisa pakai kopi untuk meramal loh!”. Penanda ilokusi pada dialog tersebut adalah *benar-benar suka* yang menegaskan bahwa ia kagum dengan ramalan, termasuk di dalamnya ramalan dengan menggunakan kopi.

Reaksi *Traveller* dapat dijadikan sebagai perlokusi. *Traveller* menganggap orang Sumeru adalah bangsa yang menjunjung tinggi ilmu pengetahuan, salah satunya melalui ilmu ramalan. Pembuktiannya yaitu dialog “*Namanya saja sudah bangsa kebijaksanaan, rasa penasaran semua orang pasti sangat kuat kan*”. Penanda perlokusi pada dialog tersebut yaitu *namanya saja* dan *pasti*. Paimon menggunakan daya perlokusi untuk mempengaruhi *Traveller*. Efek perlokusi yang dialami *Traveller* adalah menyetujui pernyataan Paimon.

Simpulan

Hasil pembahasan tindak tutur ilokusi dan perlokusi pada *voice over video game* Genshin Impact menunjukkan jenis tindak tutur ilokusi terdiri dari: ilokusi asertif, direktif, deklaratif, komisif, dan ekspresif. Tuturan ilokusi menimbulkan reaksi berupa tuturan perlokusi, yaitu saat mitra tutur merespons apa yang disampaikan oleh penutur. Selain itu, hubungan antara tuturan ilokusi dan perlokusi yang terjadi adalah baik Paimon maupun *Traveller* sama-sama menggunakan daya perlokusi untuk mempengaruhi satu sama lain.

Daftar Pustaka

- Ermawati, Noviana Dwi. 2013. “Analisis Alih Kode dan Campur Kode Pada Lirik Boy dan Girl Band.” Universitas Muhammadiyah Purwokerto. https://repository.ump.ac.id/6396/1/NOVIANA_DWI_ERMAWATI_COVER.pdf. Diakses 6 Februari 2024
- Grice, Paul. 1975. *Logic and Conversation*. New York: New York Academic

Press.

[https://projects.illc.uva.nl/inquisitiv
esemantics/assets/files/papers/Grice
1975.pdf](https://projects.illc.uva.nl/inquisitiv
esemantics/assets/files/papers/Grice
1975.pdf). Diakses 21 Februari 2024.

Saputra, Gilbert Alvin. 2021. “Strategi *Relationship Marketing* dalam Aktivitas Komunikasi Pemasaran Produk Garam ‘555.’” Institut Bisnis dan Informatika Kwik Gian Gie.

[http://eprints.kwikkiangie.ac.id/304
5/4/bab3.pdf](http://eprints.kwikkiangie.ac.id/304
5/4/bab3.pdf). Diakses 28 Mei 2024.

Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik DiK Analisis Bahasa : Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanatha Dharma University Press.

Yule, George. 1996. *Pragmatics*. 1st ed. New York: Oxford University Press.

———. 2010. “Pragmatics.”, dalam *The Study of Language*, Cambridge: Cambridge University Press, 127–40.