



PERLOKUSI TINDAK TUTUR REPRESENTATIF PADA KOMIK

YU-GI-OH! 5 D`S VOLUME 1 DALAM KONTEKS DUEL

「遊戯王！5D`s」漫画における決闘の文脈の断言的発話媒介行為

(Kajian Pragmatik)

Skripsi

Diajukan untuk Menyelesaikan Jenjang Sarjana Program Strata I Linguistik dalam
Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas
Diponegoro

Oleh :

Galih Agnasmara

NIM 13050113130171

FAKULTAS ILMU BUDAYA

S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2019

PERLOKUSI TINDAK TUTUR REPRESENTATIF PADA KOMIK

YU-GI-OH! 5 D`S VOLUME 1 DALAM KONTEKS DUEL

「遊戯王！ 5 D ` s」漫画における決闘の文脈の断言的発話媒介行為

(Kajian Pragmatik)

Skripsi

Diajukan untuk Menyelesaikan Jenjang Sarjana Program Strata I Linguistik dalam
Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas
Diponegoro

Oleh :

Galih Agnasmara

NIM 13050113130171

FAKULTAS ILMU BUDAYA

S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2019

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi atau penjiplakan

Semarang, 30 Juli 2019

Penulis

Galih Agnasmara

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui

Dosen Pembimbing



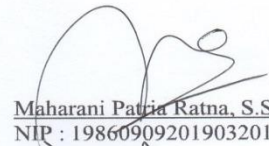
Maharani Patria Ratna. S.S., M.Hum.
NIK 198609092019032015

HALAMAN PENGESAHAN

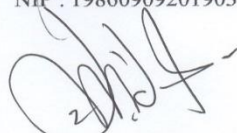
Skripsi dengan judul “Perlokusi Tindak Tutur Representatif dalam Komik Yu-Gi-Oh! 5 D’s! Dalam Konteks Duel” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program S1-Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal: 29 Agustus...2019

Tim Penguji Skripsi

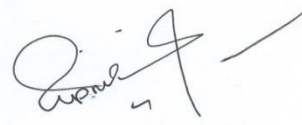
Ketua


Maharani Patricia Ratna, S.S., M.Hum
NIP : 198609092019032015

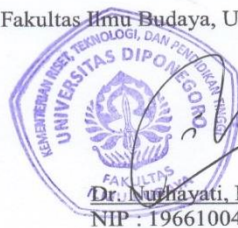
Anggota I


Lina Kosliana, SS, M.Hum
NIP : 198208192014042001

Anggota II


Elizabeth I.H.A.N.R., SS, M.Hum
NIP : 197504182003122001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro


Dr. Nughayati, M.Hum
NIP : 196610041990012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Maka sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”. (Q.S. Al-Insyirah/94: 5-8)

現実に受け止め、前に続く。

“I accept my reality, and go forward.” (Unknown)

“Being too modest is as bad as being too prideful.” (Reinhardt sar)

“Cakra Manggilingan” (Falsafah Jawa)

Persembahan : Papa & Mama

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufik dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perlokusi Tindak Tutur Representatif pada Komik Yu-Gi-Oh! 5 D’s Volume 1 dalam Konteks Duel (Kajian Pragmatik)”.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menerima bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Semarang.
2. Budi Mulyadi., S.Pd, M.Hum., selaku Ketua Jurusan S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro, Semarang.
3. Elizabeth I.H.A.N.R., S.S., M.Hum., selaku dosen wali saya. Terima kasih sensei atas pengarahan dan perhatian yang diberikan selama kurang lebih 5 tahun ini.
4. Maharani Patria Ratna, S.S, M.Hum., selaku dosen pembimbing tunggal. Terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan bersabar dalam memberikan bimbingan, pengarahan dan pengertian.

5. Seluruh Dosen S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro, Semarang. Terima kasih atas ilmu dan motivasi yang diberikan selama 5 tahun lebih ini.
6. Mama, Papa, dan Mas Aru. Terima kasih atas doa, dukungan, kesabaran serta motivasi dan segalanya.
7. Aga, Arif, dan Ares. Terima kasih kawan dalam satu persetujuan “Baskoro Agreement” yang senantiasa memberikan motivasi untuk maju.
8. Teman-teman dari Bidikmisi Bahasa dan Kebudayaan Jepang 2013 yang satu perjuangan.
9. Alfyan, Chandra, Alda, dan Aan sebagai teman satu nasib serta Kiki Sang Jendral yang turut memotivasi.
10. Sidiq, Wanto, Agil, Fajar, Anca, Mahesa, dan Hanafi yang merupakan teman se-kost yang turut menghiasi masa-masa skripsian.
12. Teman-teman KKN Kelurahan Kasepuhan : Bagus, Dito, Jere, Vivi, Bude Arum, Ami, Bila, Dila, dan Titi. Terima kasih atas bantuan, dukungan dan motivasinya.
13. Seluruh mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2013, terima kasih atas pertemanan dan kenangan berharga selama lima tahun ini.

14. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan oleh penulis, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, *hontou ni arigatou gozaimasu.*

Semarang, 30 Juli 2019

Penulis

Galih Agnasmara

INTISARI

Agnasmara, Galih. 2019. "Perlokusi Tindak Tutur Representatif dalam komik Yu-Gi-Oh! 5 D's Volume 1 dalam konteks *duel* (Kajian Pragmatik)". Skripsi, Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dosen pembimbing Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tindak tutur representatif (asertif) dalam komik tersebut dan mendeskripsikan perlokusi yang muncul dari tindak tutur representatif yang muncul.

Pada penelitian ini penulis memperoleh data dari tuturan yang terdapat dalam komik tersebut. Metode yang digunakan dalam analisis data penelitian ini adalah kontekstual. Data dianalisis dengan menggunakan teori milik Rustono untuk mengidentifikasi makna tindak tutur representatif dan teori Sarlito untuk menentukan jenis perlokusi yang muncul dalam percakapan. Berdasarkan hasil penelitian ini, jenis tindak tutur representatif yang dominan muncul ialah tindak tutur representatif dengan makna menyebutkan. Sedangkan jenis perlokusi yang dominan muncul ialah kejutan (*surprise*).

Kata Kunci : Tindak tutur representatif, Perlokusi, *Duel*.

ABSTRACT

Agnasmara, Galih. 2019. "The Perlocution of Representative Speech Act in Yu-Gi-Oh!5 D's comic Volume 1 in the Context of *Duel* (Pragmatic Study)". Thesis, Japanese Language and Culture, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Advisor Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum. This study has two goals. First, to identify representative (assertive) speech acts in the comic. Second, to describe perlocutions which arises from representative speech acts that emerge.

In this study, the author obtained data from the speech that contained in the comic. The method that used in the analysis of this research data is contextual. Data were analyzed using Rustono's theory to identify the meaning of representative speech acts and Sarlito's theory to determine the type of perlocution that appears in a conversation. Based on the results of this study, the dominant type of representative speech act that emerges is representative speech acts with the meaning of mentioning. While the dominant type of perlocution appears is "surprise".

Keywords : Representative Speech Act, Perlocution, Duel.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.1 Rekapitulasi Tindak Tutur Representatif dan Perlokusi dalam Konteks Duel pada Komik Yu-Gi-Oh! 5 D's Volume 1	124
Lampiran	134

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA	vii
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan	1
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.2 Tujuan Penelitian	7
1.3 Manfaat Penelitian	7
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.5 Metode Penelitian	9
1.5.1 Metode Penyediaan Data	9
1.5.2 Metode Analisis Data.....	10
1.5.3 Metode Penyajian Analisis.....	11
1.6 Sistematika Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	13
2.1. Tinjauan Pustaka.....	13
2.2. Landasan Teori.....	15
2.2.1. Definisi Pragmatik	15
2.2.2. Tindak Tutur	16
2.2.3. Klasifikasi Tindak Tutur	18

2.2.4.	Tindak Tutur Representatif	21
2.2.5.	Perlokusi Tindak Tutur	27
2.2.6.	Verba Perlokusi.....	29
2.2.7.	Emosi	30
2.2.8.	Konteks	32
2.3.	Sinopsis Komik Yu-Gi-Oh! 5D's Volume 1.....	33
BAB III PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN		37
3.1	Tindak Tutur Representatif dalam Komik Yu-Gi-Oh! 5 D's Vol.1.....	37
3.1.1	Tindak Tutur Representatif dengan Makna Menyatakan.....	37
3.1.2	Tindak Tutur Representatif dengan Makna Mengakui	48
3.1.3	Tindak Tutur Representatif dengan Makna Menunjukkan	56
3.1.4	Tindak Tutur Representatif dengan Makna Menyebutkan.....	60
3.2	Jenis tindak tutur representatif dan perlokusi yang muncul dalam konteks <i>duel</i> pada komik Yu-Gi-Oh! 5D's Volume 1.....	123
3.2.1.	Tabel tindak tutur representatif dan perlokusi dalam konteks duel pada komik Yu-Gi-Oh! 5 D's Volume 1	125
BAB IV PENUTUP		127
4.1.	Simpulan	127
4.2.	Saran	128
要旨.....		129
DAFTAR PUSTAKA		132
BIODATA PENULIS.....		134
LAMPIRAN.....		135

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Dalam setiap bidang kehidupan, manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah terlepas dari kegiatan berinteraksi dengan orang lain sebagai sebuah realita bahwa manusia itu adalah makhluk sosial yang senantiasa membutuhkan relasi kepada sesamanya. Maka di sinilah peran bahasa sebagai media untuk menyampaikan pesan dalam berkomunikasi. Hal ini selaras dengan arti bahasa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), bahasa diartikan sebagai sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk berkerjasama, berinteraksi dan mengidentifikasi diri.

Selain berfungsi sebagai media komunikasi, bahasa digunakan untuk menyampaikan pesan, ekspresi, dan aspirasi diri yang ditujukan kepada lawan bicara, baik secara lisan maupun tertulis. Sedangkan maksud dari sifat arbitrer itu bahwa dalam bahasa, hubungan antara makna dengan kata itu tidak wajib sehingga sifatnya fleksibel dan tergantung konteks sehingga tidak terikat oleh suatu keharusan. Pragmatik sebagai salah satu bidang ilmu bahasa yang mempelajari makna tuturan memiliki salah satu aspek yang paling penting dalam suatu peristiwa tutur yaitu konteks. Konteks berperan penting sebagai latar belakang yang dapat menentukan makna, tujuan, dan maksud dari suatu pembicaraan antara penutur dengan mitra tutur (situasi ujar).

Namun pada prakteknya, menyampaikan maksud serta mengekspresikan diri tentunya tidak hanya sebatas kata-kata dan struktur-struktur gramatikalnya saja, tetapi juga memperlihatkan tindakan-tindakan nyata melalui tuturan tersebut, aktifitas semacam inilah yang dikenal sebagai tindak tutur. Secara umum, di dalam sebuah tindakan yang direalisasikan oleh tuturan, memiliki tiga (3) tindak tutur berdasarkan sifat hubungan tindak tutur berupa tindak lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Dari ketiga jenis pengklasifikasian tersebut, penulis mengambil perlokusi tindak tutur sebagai subtema utama penelitian ini dengan mengambil contoh percakapan dalam komik.

Suatu tuturan disebut memuat tindak tutur perlokusi apabila tuturan tersebut dapat menghasilkan suatu respon yang menghasilkan dampak (efek) kepada mitra tutur setelah tuturan tersebut diutarakan penutur. Inti dari tindak tutur perlokusi ini mengacu pada efek yang ditimbulkan oleh ujaran yang dihasilkan oleh penutur dan memiliki kecenderungan untuk memunculkan dampak non-verbal. Munculnya efek dari tuturan tersebut dapat sengaja atau tidak disengajai oleh penutur. Apabila mengambil contoh dalam komik, dampak non-verbal tersebut dapat diketahui berdasarkan respon yang terjadi berupa ekspresi dan gerak-gerik mitra tutur sebagai tindak lanjut usai mendengar tuturan dari penutur. Respon non-verbal tersebut bisa berupa ekspresi wajah terkejut, ketakutan, merasa lucu, merasa bosan, bersemangat, dan semacamnya tanpa harus meresponnya dengan suatu perkataan.

Penelitian ini akan membahas perlokusi tindak tutur representatif (asertif) pada dialog dalam komik Yu-Gi-Oh! 5 D's Volume 1. Penulis memilih komik ini

karena seri Yu-Gi-Oh! yang satu ini adalah salah satu produk bagus yang sukses di zamannya dengan banyak penggemar tersebar di seluruh dunia. Selain itu ditemukan berbagai macam fenomena tindak tutur representatif pada komik yang ingin penulis dalami dan komik dan segala unsur yang dimilikinya mampu menjelaskan dan menguatkan konteks percakapannya sehingga dapat membantu penelitian ini. Tindak tutur representatif mengarah pada suatu aktifitas berkomunikasi ketika penutur menjelaskan dan mengingatkan mitra tutur mengenai kebenaran juga kenyataan (informatif) terhadap apa yang dituturkan dalam sudut pandang subjektif. Selain menarik untuk dikaji, perpaduan antara gambar dan dialog dalam komik memiliki suatu keistimewaan tersendiri serta memiliki fungsi vital.

Hal ini juga didukung dengan adanya balon percakapan, *onomatope*, *SFX* (*Sound Effects*) yang mengilustrasikan bunyi-bunyian dalam cerita, ekspresi wajah, gerak-gerik karakter, kemudian panel-panel cerita yang saling berkaitan satu sama lain. Unsur-unsur fundamental di ataslah memberikan kesan khas pada komik sebagai karya sastra yang menarik untuk diteliti. Selanjutnya, untuk mengidentifikasi bahwa suatu tuturan termasuk ke dalam tindak tutur representatif, maka dapat ditinjau berdasarkan tuturan dan konteksnya. Berikut ini merupakan salah satu contoh percakapan dalam komik Yu-Gi-Oh! 5 D's Volume 1 yang memuat tindak tutur representatif.

(Contoh percakapan 1)

Percakapan ini terjadi setelah start, pada saat itu Yusei dengan keahliannya dalam mengendarai motor *D-Wheel* berhasil menyalip Sect dan memperoleh giliran pertama untuk memainkan kartunya.

- Yusei : 先攻はオレだ！ドロー！「ジャンクブレード」召喚！さらに装備魔法。錆びた「剣ーラストエッジ」を「ジャンクブレード」装備！！(1)
Senkou wa ore da! Doroo! "Janku Bureeda" shoukan! Sara ni Soubi Mahou. Sabita "Tsurugi Rasuto Ejji" o "Janku Bureedaa" soubi!!
 ‘Aku giliran pertama! Draw! Aku memanggil “Junk Blader”! Selanjutnya aku menambah “Equip Spell : Rusted Sword-Last Edge” kepada “Junk Blader” !!’
- Sect : 何！？(2)
Nani!?
 ‘Apa!?’
- Yusei : 「ジャンクブレード」の攻撃力を800アップさせる！
"Janku Bureedaa" no kougeki ryouku o happyaku appu saseru!
 ‘Kekuatan serangan “Junk Blader” bertambah delapan Ratus poin!’
- Sect : 攻撃力2600！！ーターン目からアリかよお...
Kougeki ryouku nisen roppyaku!! Ichi taan me kara ari kayoo....
 ‘Serangannya 2600 !! Hanya dalam giliran pertama...’

(Ride 01, hlm. 11-12)

Tindak tutur representatif yang muncul dalam percakapan tersebut termasuk ke dalam jenis tindak tutur representatif dengan makna menyebutkan dan dengan perlokusi kejutan (*surprise*), hal ini dibuktikan dengan tuturan Yusei dalam tuturan (1) yang subjektif dalam menyampaikan informasi dan melakukan suatu tindakan dengan cara menyebutkan efek-efek kartu miliknya kepada Sect secara berurutan, Sect hanya dapat menerima informasi-informasi yang diutarakan oleh Yusei tanpa bisa mengelak. Kemudian dari tuturan (2) tampak bahwa Sect meresponnya dengan perasaan terkejut atas keunggulan yang diperoleh Yusei di awal pertandingan.

(Contoh Percakapan 2)

Percakapan ini terjadi seusai giliran pertama Yusei. Saat itu ada penonton yang heran dengan Yusei yang unggul di awal permainan, kemudian meneriaki Sect untuk menyerah, menurutnya Sect bukanlah lawan yang sebanding dengan Yusei, akan tetapi Sect menanggapi dengan sikap pantang menyerah dan semangat untuk mengalahkan Yusei.

Sect : オレだって... アニキを超えるために... 努力してしてきたんだ!! 今日こそムシできないオレの全力!! 見せてやるぜ!! (1)
Ore datte... aniki o koeru tameni... doryokushite kitanda!! Kyou koso mushi dekinai ore no zenryoku!! Misete yaruze!!
 ‘Aku... untuk melampaui kakak... akan bekerja keras... Hari ini saat aku menunjukkan... kekuatan penuhku yang akan mengejutkanmu!’

Yusei : ならばこい!! セクト!! (2)
Naraba koi!! Sekuto!!
 ‘Kalau begitu buktikan!! Sect!!’

(Ride 01, hlm. 13)

Dari percakapan tersebut dapat diketahui bahwa terdapat tindak tutur representatif dengan makna menyatakan dan dengan perlokusi senang (*pleasure*) yang termuat dalam tuturan Sect (1). Tuturan tersebut berdampak kepada Yusei yang ditandai dengan respon Yusei yang kemudian merasa senang (*pleasure*) dalam menerima tantangan Sect (2). Hal ini dilatar belakangi oleh Sect pada percakapan tersebut bahwa ia menyatakan pada hari ini akan membuktikan hasil kerja kerasnya selama ini kepada Yusei dengan cara mengalahkannya dalam pertandingan *duel*.¹

¹ *Duel* yang dalam bahasa Jepang disebut sebagai *dueru* (デュエル/決闘) adalah suatu permainan yang di dalamnya terdapat 2 pemain atau tim yang saling berlawanan yang menggunakan variasi kartu *Monster*, *Spell*, dan *Trap* untuk mengalahkan lawan mereka dan memenangkan permainan. Duel berlangsung dalam serangkaian giliran (*turn*) yang dilewati tiap pemain sebagai prioritas yang dilakukan untuk mengatur jalannya permainan (<https://yugioh.fandom.com/wiki/Duel>). Masing-masing *duelist* mengawali permainan dengan memiliki 4000 *Life Points*. Seorang *duelist* dinyatakan menang apabila mampu menghabiskan *Life Points* milik lawan atau menang dengan menggunakan efek kartu tertentu.

Melalui perbandingan dari kedua contoh percakapan di atas, maka dapat terlihat adanya tindak tutur representatif yang muncul dengan jenis yang berbeda. Pada percakapan pertama, dapat diketahui tuturan Yusei merupakan tindak tutur representatif dengan makna menyebutkan. Kemudian pada percakapan kedua, juga terdapat tindak tutur representatif yang ditandai dengan adanya tuturan dari Sect yang termasuk tindak tutur representatif dengan makna menyatakan. Walaupun keduanya sama-sama tergolong ke dalam tindak tutur representatif, namun dari contoh kedua tindak tutur tersebut dapat memunculkan makna dan respon yang bervariasi.

Sumber data yang digunakan penulis adalah sebuah komik yang berjudul *Yu-Gi-Oh! 5 D's Volume 1*. Komik tersebut merupakan *spin-off* dari *anime* *Yu-Gi-Oh! 5 D's* yang memiliki latar belakang cerita mengenai kehidupan modern di masa depan. Di dalam dunia tersebut, pertandingan *duel* merupakan permainan kartu legendaris atau *duel* sembari beradu kecepatan dengan mengendarai motor *D-Wheel* yang disebut sebagai *Turbo Duel* menempati posisi vital dalam kehidupan, para pemainnya disebut sebagai *duelist* senantiasa berkompetisi untuk memperjuangkan status serta kehormatan mereka melalui pertandingan tersebut.

Latar belakang penulis memilih komik ini karena di dalamnya ditemukan banyak percakapan yang memuat bermacam jenis tindak tutur representatif terlebih lagi dalam adegan *duel*. Pemilihan konteks *duel* ini karena *duel* merupakan kegiatan yang menjadi fokus cerita komik tersebut dalam komik ini. Variasi adegan dan percakapan lebih sering terjadi saat *duel*. Alasan dari penulis meneliti perlokusi tindak tutur representatif dalam komik ini dikarenakan

berdasarkan pengamatan penulis masih minimnya dan belum banyak penelitian yang berhubungan dengan tindak tutur representatif yang menggunakan komik berbahasa Jepang sebagai sumber penelitian dan lebih mendalami aneka emosi sebagai perlokusi mitra tutur dalam suatu konteks percakapan.

1.1.2. Rumusan Masalah

1. Apa saja jenis-jenis tindak tutur representatif yang terdapat di dalam percakapan pada komik Yu-Gi-Oh! 5 D's Vol.1?
2. Bagaimana perlokusi berupa emosi mitra tutur terhadap tindak tutur representatif dalam konteks *duel* pada komik tersebut?

1.2 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi jenis-jenis tindak tutur representatif yang terdapat pada percakapan dalam komik tersebut.
2. Mengkaji perlokusi berupa emosi mitra tutur terhadap tindak tutur representatif yang dituturkan oleh penutur dalam konteks *duel*.

1.3 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan sebuah hasil penelitian dalam bidang linguistik - pragmatik dengan kajian

khusus mengenai perlokusi tindak tutur representatif yang menggunakan komik sebagai sumber data penelitian.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dalam bidang ilmu linguistik-pragmatik khususnya mengenai penelitian terhadap tindak tutur representatif pada komik. Serta mengenalkan kepada masyarakat bahwasanya komik selain sebagai bacaan hiburan namun dalam bidang pendidikan juga dapat memberikan manfaat dengan menjadi salah satu sumber data dan objek penelitian karena ciri khasnya berupa cerita bergambar yang dilengkapi dengan konteks serta unsur-unsur pendukung ceritanya

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian ini, data yang akan digunakan adalah percakapan pada komik *Yu-Gi-Oh! 5 D's Volume 1*. Kemudian, tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindak tutur dalam pragmatik dan memiliki fokus pada perlokusi tindak tutur representatif. Penulis juga mengklasifikasi jenis tindak tutur representatif dalam percakapan dan meneliti respon mitra tutur yang mengarah pada emosi mitra tutur tersebut dengan menggunakan pendekatan teori psikologi. Penulis bermaksud memperjelas ruang lingkup penelitian dengan mengkaji percakapan dalam konteks *duel*. Kemudian pada bagian akhir, hasil dari penelitian ini akan dirangkum ke dalam tabel rekapitulasi dan diakhiri dengan kesimpulan dan saran.

1.5 Metode Penelitian

Pada penelitian kali ini, penulis hendak menggunakan metode kualitatif dengan penjabaran secara deskriptif untuk menguraikan hasil analisis dari penelitian ini. Maksud dari penggunaan metode kualitatif tersebut adalah untuk menghasilkan data-data deskriptif berupa tulisan-tulisan hasil pengamatan dalam penelitian. Sedangkan hasil deskriptif itu dibuat berdasarkan pada fakta dan fenomena yang ada dalam ranah penelitian, sehingga hasilnya adalah sebuah pemaparan apa adanya.

1.5.1 Metode Penyediaan Data

Mahsun (2006: 90) dalam bukunya menjelaskan tentang metode simak, cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Dalam penelitian ini, terlebih dahulu penulis mengunduh file komik Yu-Gi-Oh! 5 D's dari internet berupa *manga raw* kemudian menyimak penggunaan bahasa Jepang (tertulis) pada dialog komik Yu-Gi-Oh! 5 D's. Selaras dengan pendapat Muhammad (2011: 207) bahwa teknik dasar untuk melakukan penyimakan itu adalah sadap, maka penulis merealisasikannya dalam bentuk penyadapan dialog komik, yaitu penulis menyadap dialog antar tokoh dalam komik dari bagian awal hingga akhir komik serta menerjemahkan dialog tersebut dengan bantuan rekan-rekan yang memiliki kemampuan bahasa Jepang yang lebih baik untuk meningkatkan validitas perolehan data. Penyadapan ini memiliki teknik lanjutan berupa teknik simak bebas cakap, yakni penulis hanya mengamati dialog antar tokoh beserta alur cerita dan konteks dalam komik. Kemudian dalam

hal keluaran data penulis melanjutkannya dengan teknik catat, yaitu setelah menyimak semua dialog dalam komik penulis memilah-milah dialog yang termasuk tindak tutur representatif dan yang bukan dengan menggunakan teori tindak tutur representatif milik Yule dan Rustono. Setelah itu membuat catatan kumpulan dialog komik yang termasuk tindak tutur representatif dan yang bukan tindak tutur representatif pada kartu yang telah disediakan. Kumpulan dialog yang memuat tindak tutur representatif inilah yang disebut sebagai data penelitian.

1.5.2 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis kontekstual, selaras dengan yang dikemukakan oleh Rahardi (2005:16) yaitu cara-cara analisis yang diterapkan pada data dengan mendasarkan, memperhitungkan, mengaitkan, identitas konteks-konteks yang ada. Setelah mengumpulkan data dialog dari komik yang memuat tindak tutur representatif, penulis menganalisis dialog tersebut yang terdiri dari percakapan antara penutur dan mitra tutur beserta konteksnya. Dari percakapan tersebut, penulis mengklasifikasi jenis-jenis tindak tutur representatif yang memiliki makna tertentu pada percakapan dengan menggunakan teori milik Rustono mengenai delapan jenis tindak tutur representatif, kemudian mengkaji perlokusi mitra tutur yang muncul dalam percakapan berupa emosi dengan menggunakan teori emosi milik Sarlito. Dalam menganalisis tindak tutur representatif, makna, dan perlokusi tersebut, penulis menggunakan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) untuk mendefinisikan secara pasti ketiga poin tersebut beserta bagiannya guna meminimalisir

kesubjektifan analisis. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap tata bahasa pada tindak tutur representatif yang terpilih untuk memperdalam dan menguatkan analisis.

1.5.3 Metode Penyajian Analisis

Penyajian analisis data penelitian ini disajikan dengan menggunakan metode informal, yaitu perumusan dengan kata-kata biasa dan apa adanya.

1.6 Sistematika Penelitian

Berikut ini merupakan sistematika penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini yang terbagi menjadi lima bab :

Bab I merupakan urutan berupa fakta latar belakang, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, dan penjelasan sistematika penelitian.

Bab II merupakan uraian tinjauan pustaka dan kerangka teori dalam penelitian. Tinjauan pustaka merupakan rujukan berupa penelitian terdahulu yang relevan dengan pokok bahasan penelitian. Sedangkan kerangka teori adalah kumpulan teori yang digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis data penelitian ini.

Bab III merupakan pemaparan hasil dan pembahasan menggunakan metode atau teknik yang dibimbing dengan teori-teori yang telah dipaparkan di bab sebelumnya.

Bab IV merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan penelitian dan saran untuk menindak lanjuti penelitian, serta anjuran dari penulis untuk meneliti lebih lanjut aspek-aspek tertentu dalam penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai tindak tutur representatif memang telah banyak dilakukan oleh penelitian-penelitian terdahulu. Namun, penelitian yang lebih spesifik mengenai perlokusi tindak tutur representatif dalam percakapan pada komik dengan konteks khusus, masih sedikit atau minim dilakukan. Pada penelitian ini penulis hendak meneliti perlokusi yang dikolaborasikan dengan pendekatan teori psikologi mengenai emosi sebagai akibat dari tindak tutur representatif pada komik Yu-Gi-Oh! 5 D's dalam ruang lingkup konteks *duel*.

Penelitian yang bertema mirip dengan penelitian penulis ini telah dilakukan oleh Zulfira Hildana (2014) dengan penelitiannya yang berjudul “Tindak Tutur Ilokusi Representatif dalam Komik *Seratoes Ploes Aspirasi* Karya Haryadhi : Sebuah Kajian Pragmatik”. Hasil penelitian Zulfira ini adalah ditemukannya ilokusi representatif pada tuturan argumentatif yang berguna untuk menyampaikan pendapat secara singkat, padat, dan emosional. Kemudian dari 22 data ilokusi representatif yang diperoleh, diketahuinya jenis-jenis ilokusi tindak tutur representatif dalam percakapan dengan menggunakan teori delapan wujud tindak tutur representatif milik Rustono serta analisis implikatur percakapannya. Selanjutnya, ia menghasilkan kesimpulan berupa penemuan dua pola ilokusi dalam penelitiannya, yaitu ilokusi yang berhasil diterima oleh penutur yang

ditentukan oleh kesepakatan antara penutur dan petutur, dan ilokusi yang tidak berhasil berupa penolakan dan pengabaikan.

Penelitian selanjutnya adalah dari Ulfah, S, Musyafir (2015) dalam jurnal yang berjudul "*Analisis Tindak Tutur Perlokusi pada Kumpulan Cerpen 'Bibir' Karya Bakdi Soemanto*". Dalam penelitian tersebut ia mencari tindak perlokusi dalam kompilasi karya sastra berupa cerpen "*Bibir*" dengan menggunakan teori lima jenis tindak tutur (deklaratif, representatif, direktif, ekspresif, dan komisif). Setelah itu ia menganalisis 25 data penelitian berupa dialog dalam cerpen. Hasil dari penelitiannya ini adalah diperolehnya klasifikasi jenis tindak tutur perlokusi pada dialog cerpen menjadi lima jenis ujaran dengan menggunakan teori dari Searle, yakni jenis ujaran representatif, komisif, ekspresif, direktif, dan deklarasi. Dari klasifikasi tersebut, dia memberikan lima contoh percakapan dalam cerpen ke masing-masing ujaran tersebut. Setelah itu, juga menjelaskan efek atau pengaruh dari tiap ujaran yang dituturkan oleh penutur terhadap mitra tutur dalam cerpen yang ia teliti tersebut.

Zulfira Hildana fokus pada penelitian terhadap penggunaan tindak ilokusi representatif dengan menggunakan objek penelitian berupa komik aspirasi. Sedangkan penelitian yang digunakan oleh Ulfa, S, Musyafir ialah penelitian terhadap tindak perlokusi yang fokus pada analisis tindak perlokusi yang termuat dalam karya sastra cerpen, kemudian mengklasifikasikannya ke dalam lima jenis ujaran yaitu tindak tutur deklaratif, representatif, direktif, ekspresif, dan komisif. Dari pemaparan kedua penelitian tersebut, penelitian oleh penulis berbeda dengan penelitian sebelumnya. Walaupun sama-sama meneliti tindak tutur representatif,

perbedaan penelitian oleh Zulfira dengan penulis terletak pada tindak yang dikaji. Zulfira membahas tindak tutur ilokusi yang memberi penekanan terhadap tuturan dalam dialog pada komik aspirasi, sedangkan penulis membahas tindak tutur yang memiliki daya untuk mempengaruhi mitra tutur (perlokusi) terhadap mitra tutur setelah adanya ujaran dari penutur. Kemudian perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Ulfah, S, Musyafir terletak pada sub kajian yang diteliti. Ia menjabarkan tindak tutur secara umum dengan memilih lima jenis tindak tutur deklaratif, representatif, direktif, ekspresif, dan komisif dalam kompilasi cerpen “*Bibir*” yang ia teliti. Berbeda dengan penulis yang fokus pada tindak tutur representatif namun dengan ruang lingkup konteks *duel* dan meneliti perlokusi tuturan berupa emosi mitra tutur yang terjadi dalam komik Yu-Gi-Oh! 5 D’s.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Definisi Pragmatik

Ada banyak pendapat yang menjelaskan pragmatik yang dalam bahasa Jepang disebut *goyouron* (語用論). Menurut Koizumi (2004: 282) dalam bukunya ia menjelaskan bahwa pragmatik itu bermaksud menjelaskan hubungan timbal balik antara makna kalimat dengan situasi yang digunakan.

Berdasarkan pendapat Verhaar (2012: 14) menjelaskan bahwa pragmatik itu merupakan cabang ilmu linguistik yang membahas tentang apa yang termasuk struktur bahasa sebagai alat komunikasi antara penutur dan pendengar dan sebagai pengacuan tanda-tanda bahasa pada hal-hal “ekstralingual” yang dibicarakan.

Menurut Yule (1996: 3) dalam bukunya ia mengemukakan definisi pragmatik menjadi empat poin sebagai berikut:

1. Pragmatik adalah studi tentang maksud penutur.
2. Pragmatik adalah studi tentang makna kontekstual.
3. Pragmatik adalah studi tentang bagaimana agar lebih banyak yang disampaikan daripada yang dituturkan.
4. Pragmatik adalah studi tentang ungkapan dari jarak hubungan.

Berdasarkan beberapa pemaparan teori di atas, maka dapat dipahami bahwa pragmatik merupakan salah satu cabang bidang linguistik yang mengkaji tentang makna bahasa dalam suatu tuturan secara khusus yang dipengaruhi oleh konteks tuturan.

2.2.2. Tindak Tutur

Menurut Yule (2014: 83) ia mendefinisikan bahwa tindak tutur itu merupakan tindakan-tindakan yang biasanya ditampilkan lewat tuturan. Pendapat tersebut menguatkan bahwa suatu tindak tutur tidak hanya sebatas perkataan saja namun juga direalisasikan pula melalui aksi atau tindakan nyata.

Ada pula pendapat lain dari Rustono (1999: 32) ia menjelaskan mengenai aktivitas tindak tutur (*speech act*) itu adalah suatu maksud tertentu yang diujarkan dan dituturkan. Ia juga menjelaskan dalam mengekspresikan tuturan tersebut, seseorang juga menindakkan sesuatu.

Salah satu contoh sederhana dari peristiwa tindak tutur ini adalah sebagaimana contoh yang dijabarkan oleh Koizumi (2004: 332) pada percakapan berikut:

A 「どうです」
dou desu?
 ‘Bagaimana?’

B 「結構です」
Kekkou desu.
 ‘Cukup.’

Berdasarkan situasi percakapan di atas, tuturan A dan B memiliki makna yang berbeda dan dapat digunakan dengan tujuan yang bermacam-macam. Misalnya dapat ditinjau dari contoh latar belakang percakapan sebagai berikut:

1. Ketika dalam perjamuan makan dan minum, tuturan A dapat berarti menanyakan ‘apakah makan atau minumannya masih mau tambah lagi?’ kemudian dijawab dengan tuturan B yang menyatakan sudah cukup tidak perlu tambah lagi.
2. Ketika dalam situasi menyetel pendingin ruangan (AC), tuturan A dapat berarti penutur yang sedang menyetel AC dalam suatu ruangan ketika cuaca panas dan bertanya pada mitra tutur ‘apakah suhunya cukup segini?’ kemudian dijawab dengan tuturan B yang menyatakan sudah cukup suhu ruangnya tidak perlu dibuat tambah dingin lagi, dan lain sebagainya.

Dari beberapa contoh di atas, dapat diketahui bahwa tuturan A dapat menjadi sebuah pertanyaan dan dapat menjadi tuturan untuk meminta pendapat. Sedangkan tuturan B dapat bermakna penolakan secara halus dan pernyataan

untuk memutuskan sesuatu dengan jelas. Intinya, makna dari percakapan tersebut ditinjau berdasarkan situasi serta konteks yang melatar belakangi suatu percakapan.

2.2.3. Klasifikasi Tindak Tutur

Austin (1962 : 94-103) mengelompokkan tindak tutur menjadi tiga macam tindakan, yakni :

1. *The Act of Saying Something* / Lokusi (発話行為)

Merupakan tindak yang dituturkan oleh penutur untuk menyatakan atau menginformasikan sesuatu.

Contoh tindak lokusi:

(1) 'Anjing galak itu ada di kebun' (Cummings, 2007: 9)

Yakni makna kalimatnya didasarkan pada acuan pada kata-kata tersebut dan hanya sebatas tuturan itu saja.

2. *The Act of Doing Something* / Ilokusi (発話内行為)

Merupakan tahap lanjut dari tindak tutur lokusi, sehingga penutur berkontribusi dalam komunikasi dan memiliki daya untuk menghendaki mitra tuturnya melakukan sesuatu. Misalnya seperti memberitahu, memperingatkan, melaksanakan, dan sebagainya. Contoh dari tindak ini, berdasarkan pada tuturan (1) ialah penutur tidak hanya menuturkan kata-kata saja, namun tuturannya juga memiliki daya, misalnya sebagai bentuk peringatan kepada mitra

tutur supaya tidak masuk kebun karena ada anjing galak (Cummings, 2007: 9-10).

3. *The Act of Affecting Something* / Perlokusi (発話媒介行為)

Merupakan konsekuensi dari tindak tutur ilokusi, yaitu tindak tutur yang menghasilkan suatu reaksi atau efek dan mencapai sesuatu setelah melakukan tuturan. Misalnya seperti meyakinkan, membujuk, menghalangi, dan sebagainya. Contoh dari tindak ini, berdasarkan tuturan (1) ialah bila penutur berhasil menghalangi mitra tutur masuk ke dalam kebun sehingga tidak berurusan dengan anjing galak, maka hal ini termasuk ke dalam tindak perlokusi (Cummings, 2007: 10).

Searle (1979: 1-30) mengelompokkan tindak tutur menjadi 5 jenis berdasarkan tujuan si penutur, yakni :

1. Asertif atau Representatif / *Dangenteki* (断言的)

Adalah tindak tutur yang menyampaikan keyakinan penutur kasus atau bukan. Misalnya berupa pernyataan suatu fakta, penegasan, kesimpulan, dan pendeskripsian.

Contoh tindak tutur ini dalam bahasa Jepang :

- (1) 雪が降っている (と伝える)
Yuki ga futte iru (to tsutaeru)
'Sedang turun salju' (menyampaikan)
- (2) 君の意見は間違っている (と申し立てる)
Kimi no iken wa machigatte iru (to moushitateru)
'Pendapatmu itu salah' (mengakui)

(Koizumi, 2004: 337)

2. Direktif / *Shijiteki* (指示的)

Adalah tindak tutur yang diutarakan oleh penutur untuk menyuruh orang lain untuk melakukan sesuatu. Misalnya berupa perintah, pemesanan, permohonan, pemberian saran, dan sebagainya yang dapat berwujud kalimat positif atau negatif.

Contoh tindak tutur ini dalam bahasa Jepang :

- (1) ドアを閉めるように (命令する)
Doa o shimeru youni (meirei suru)
'tutup pintunya !' (memerintah)
- (2) ドアを閉めるように (お願いします)
Doa o shimeru youni (onegaishimasu)
'Tolong tutup pintunya.' (memohon)

(Koizumi, 2004: 337)

3. Komisif / *Genmeiteki* (言明的)

Adalah tindak tutur yang diungkapkan penutur untuk mengikatkan dirinya pada tindakan-tindakan yang akan dilakukan di masa depan. Misalnya berupa janji, ancaman, penolakan, dan sebagainya.

Contoh tindak tutur ini dalam bahasa Jepang :

- (1) あすまでに仕事をしておきます (と約束する)
Asu made ni shigoto o shite okimasu (to yakusoku)
'Saya akan mengerjakannya sampai besok.' (berjanji)
- (2) 酒を飲みすぎないように (と忠告する)
Sake o nomisuginai youni (to chuukoku)
'Jangan terlalu banyak minum sake' (menasehati)

(Koizumi, 2004: 337)

4. Ekspresif / *Hyoushutsuteki* (表出的)

Adalah tindak tutur yang menyatakan perasaan penutur. Misalnya berupa cerminan pernyataan-pernyataan psikologis seperti ungkapan perasaan kegembiraan, kesulitan, kesukaan, kebencian, kesenangan, atau kesengsaraan.

Contoh tindak tutur ini dalam bahasa Jepang :

- (1) 贈り物をありがとうございます(と感謝する)
Okurimono o arigatou gozaimasu (Kansha suru)
'Terimakasih atas hadiahnya'(berterima kasih)
 - (2) ご迷惑をかけて済みません(とお詫びする)
Gomeiwaku o kakete sumimasen (to owabi suru)
'Maaf, mengganggu'(meminta maaf)
- (Koizumi, 2004: 337)

5. Deklaratif / *Sengenteiki* (宣言的)

Adalah tindak tutur yang dikatakan dapat 'merubah' dunia melalui sebuah tuturan. Misalnya berupa tuturan yang berwujud pernyataan dalam konteks-konteks tertentu.

Contoh tindak tutur ini dalam bahasa Jepang :

- (1) ここに開会を宣言します
Koko ni kaikai o sengen shimasu
'Saya menyatakan pertemuan ini dibuka'
 - (2) あなたを議長に任命します。
Anata o gichou ni ninmei shimasu
'Anda ditunjuk menjadi pemimpin rapat'
- (Koizumi, 2004: 337)

2.2.4. Tindak Tutur Representatif

Mengenai tindak tutur representatif dalam penelitian ini, teori yang digunakan penulis berbasis kepada pendapat Rustono (1999: 38) ia menjelaskan

definisi tindak tutur representatif (asertif) ini sebagai tindak tutur yang mengikat penuturnya akan kebenaran atas apa yang ia ujarkan. Kemudian juga dikuatkan oleh pendapat Yule (2014: 237) dalam mendefinisikan tindak tutur representatif apabila penutur menyatakan apa yang dia yakini atau dia ketahui maka tuturan tersebut disebut sebagai tindak tutur representatif. Selain itu juga ada definisi tindak tutur representatif yang disampaikan oleh Koizumi (1996: 336), ia berpendapat bahwa tindak tutur representatif itu ketika penutur mengungkapkan proposisi tertentu berdasarkan kenyataan (pernyataan, pendapat, dan lain-lain).

Contoh tindak tutur representatif ini dalam bahasa Jepang dan maknanya:

- (1) 雪が降っている (と伝える)
Yuki ga futte iru (to tsutaeru)
 ‘Sedang turun salju’ (menyampaikan)
- (2) 君の意見は間違っている (と申し立てる)
Kimi no iken wa machigatte iru (to moushitateru)
 ‘Pendapat kamu itu keliru (mengakui)’

(Koizumi, 2004: 336)

Dari pendapat serta contoh-contoh yang telah disebutkan, maka dapat diketahui bahwa tindak tutur representatif merupakan tindak tutur yang terfokus pada kebenaran yang diutarakan oleh penutur kepada mitra tuturnya. Di antara sekian banyaknya contoh tuturan yang termasuk tindak tutur representatif, Rustono (1999: 38) menjelaskan delapan contoh tindak tutur representatif yang cukup mewakili makna dari tindak tutur representatif itu sendiri, yakni:

- a. Menyatakan / *Genmei suru* (言明する)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, menyatakan memiliki beberapa arti yakni: (1) menerangkan; menjadikan nyata; menjelaskan; (2) menunjukkan; memperlihatkan; menandakan; (3)

mengatakan; mengemukakan (pikiran, isi hati); melahirkan (isi hati; perasaan, dan sebagainya); mempermaklumkan (perang). Kemudian, dalam kamus Shinmeikai Kokugojiten (1997: 441) dijelaskan arti menyatakan ialah mengatakan dengan jelas (secara resmi). Maka dapat dipahami bahwa arti menyatakan yakni, menjelaskan suatu perkataan yang berkaitan dengan isi hati, pikiran, dan perasaan.

b. Menuntut / *Uttaeru* (訴える)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, menuntut memiliki beberapa arti yakni: (1) meminta dengan keras (setengah mengharuskan supaya dipenuhi); (2) menagih (utang dan sebagainya); (3) menggugat (untuk dijadikan perkara); membawa atau mengadu ke pengadilan; (4) berusaha keras untuk mendapat (hak atas sesuatu); (5) berusaha atau berdaya upaya mencapai (mendapat dan sebagainya) suatu tujuan dan sebagainya; (6) berusaha supaya mendapat pengetahuan (ilmu dan sebagainya), mempelajari; (7) menuju. Kemudian dalam kamus Shinmeikai Kokugojiten (1997 : 121) ada beberapa definisi menuntut yaitu: 1) membuat keputusan tentang hal-hal yang benar ataupun salah di tempat yang memiliki otoritas (mengenai kejahatan orang lain); 2) mengumumkan dan mengharapkan kepada orang lain supaya memperoleh perawatan dan simpati secara tepat (mengenai keluhan, masalah, penderitaan, dan sebagainya); 3) memberitakan

kekuatan itu (untuk memecahkan suatu masalah); 4) bekerja untuk mengharapkan kesan. Maka dapat dipahami bahwa arti menuntut ialah usaha untuk meminta, menagih, dan menggugat orang lain ataupun pihak tertentu untuk memperoleh hak atas sesuatu.

c. Mengakui / *Mitomeru* (認める)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengakui memiliki beberapa arti yakni: (1) mengaku akan (kesalahan, dosa, dan sebagainya); (2) menyatakan sah (benar, berlaku, dan sebagainya); (3) menyatakan berhak atas; (4) memasuki (tentang setan, jin, dan sebagainya). Kemudian, dalam kamus *Shinmeikai Kokugojiten* (1997: 1348) mengakui memiliki arti yaitu: 1) hadir dan menilai perihal suatu (negara) di sana secara pasti; 2) mengambil kesimpulan berdasarkan situasi untuk menilainya; 3) mengenai penilaian, niat, dan penawaran terhadap mitra, menilai dengan adanya alasan yang tepat; 4) menilai dan sangat menghargai perihal keberadaan suatu hal. Maka dapat dipahami arti dari mengakui ialah menilai sah atau benar adanya suatu hal setelah mengambil kesimpulan berdasarkan situasinya.

d. Melaporkan / *Houkoku suru* (報告する)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, melaporkan diartikan secara sederhana yakni memberitahukan. Kemudian, dalam kamus *Shinmeikai Kokugojiten* (1997: 1281) disebutkan bahwa arti melaporkan apabila berhubungan dengan pemberian

suatu tugas yaitu menyebutkan hasil (isi) dari tugas tersebut. Maka arti dari melaporkan ialah memberitahukan akan suatu hal (berita, tugas, dan sebagainya) kepada seseorang atau pihak tertentu.

e. Menunjukkan / *Shimesu* (示す)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, menunjukkan memiliki beberapa arti yakni: (1) memperlihatkan; menyatakan; menerangkan (dengan bukti dan sebagainya); menandakan (bahwa ...), (2) memberi tahu (tentang sesuatu). Dalam kamus *Shinmeikai Kokugojiten* (1997: 615) menunjukkan memiliki arti yaitu: 1) memperlihatkan dan menunjukkan sesuatu supaya lawan bicara mengerti; 2) menunjuk serta mengajarkan; 3) cara memberi dan respon atas situasi berdasarkan kemampuan mental subjek atau lawan bicara, dengan menyatakan hal-hal yang perlu dipahami; 4) menganalisis dan meniru fenomena yang ada, seperti menilai suatu keadaan secara objektif. Maka dari definisi-definisi diatas dapat dipahami bahwa arti menunjukkan yakni, memperlihatkan serta menerangkan suatu hal kepada lawan bicara.

f. Menyebutkan / *Noberu* (述べる)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, menyebutkan atau menyebut memiliki arti yakni, 1) memberi nama (kepada); menyatakan nama sesuatu; menamakan, 2) mengucapkan nama (benda, orang, dan sebagainya); memanggil nama, 3) melisankan (kata dan sebagainya); mengucapkan; melafalkan, 4)

memperkatakan (menceritakan dan sebagainya); mengatakan. Kemudian dalam kamus Shinmeikai Kokugojiten (1997: 1095) menyebutkan memiliki arti yakni, secara sadar berbicara dan menuliskan objek paling banyak. Maka, dari definisi-definisi tersebut menyebutkan memiliki arti yaitu menyatakan atau mengatakan secara sadar suatu objek dengan cara membicarakan atau menuliskan objek tersebut.

g. Memberikan kesaksian / *Shougen suru* (証言する)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, memberi kesaksian atau bersaksi memiliki arti yakni, menyatakan (mengakui) dengan sesungguhnya. Kemudian, dalam kamus Shinmeikai Kokugojiten (1997: 665) memberikan kesaksian memiliki arti yaitu: 1) bersaksi atas suatu fakta (dengan kata-kata); 2) pernyataan seorang saksi (dalam hukum). Sehingga dapat dipahami bahwa arti dari memberikan kesaksian yakni menyaksikan dan mengakui dengan sungguh-sungguh atas adanya suatu fakta yang ada.

h. Berspekulasi / *Suitei suru* (推定する)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, berspekulasi memiliki arti yakni memperkirakan; melakukan spekulasi. Dalam kamus Shinmeikai Kokugojiten (1997: 722) berspekulasi memiliki arti yaitu: 1) dengan jelas bergegas membuat keputusan sementara terhadap hal-hal yang tidak diketahui dari situasi lingkungan sekitar; 2) berasumsi terhadap kebenaran hingga penahanan

berhubung tiada bukti atas fakta-fakta yang ada. Sehingga dapat dipahami bahwa berspekulasi memiliki arti yaitu membuat keputusan sementara dan asumsi terhadap suatu hal yang belum diketahui secara pasti.

Berdasarkan delapan contoh jenis tindak tutur representatif tersebut, penulis hanya akan mengambil lima jenis tindak tutur saja untuk mengidentifikasi jenis-jenis tindak tutur representatif pada percakapan dalam komik Yu-Gi-Oh! 5 D's Volume 1. Lima jenis tindak tutur tersebut yakni, menyatakan (言明する); menuntut (訴える); mengakui (認める); menunjukkan (示す); dan menyebutkan (述べる). Sedangkan alasan penulis tertarik memilih kelima jenis tindak tutur tersebut dikarenakan adanya keselarasan dengan konteks duel yang penulis ambil dalam penelitian ini.

2.2.5. Perlokusi Tindak Tutur

Menurut Yule (2014: 84) ia menyampaikan pendapatnya mengenai perlokusi tindak tutur yang merupakan dimensi ketiga dalam tindak tutur, maksudnya bila kita menuturkan sesuatu yang memiliki fungsi, maka maksud dari tuturan itu pasti memiliki akibat. Sehingga dapat diketahui bahwa hampir setiap tuturan yang diutarakan penutur pasti memuat fungsi-fungsi tertentu. Selain dengan tujuan untuk mengungkapkan maksud penutur, tuturan tersebut juga memiliki efek yang dapat mempengaruhi mitra tutur serta mengakibatkan terjadinya suatu tindakan dengan masih terikat pada konteks penuturannya. Sehingga tindak tutur ini telah memasuki ranah dimensi sebab-akibat.

Menurut Rustono (1999: 36-37) tindak perlokusi merupakan tindak tutur yang penuturannya dimaksudkan untuk mempengaruhi mitra tutur baik sengaja ataupun tak disengaja, karena tuturan yang disampaikan oleh seorang penutur sering kali menghasilkan efek atau daya pengaruh (*perlocutionary force*). Dalam aplikasinya, tindak tutur ini sudah bukan hanya sebatas tuturan saja, namun dari tuturan tersebut juga memberikan kontribusi dalam kegiatan berkomunikasi berupa adanya timbal balik sekaligus respon dari mitra tutur dalam menanggapi penutur yang direalisasikan melalui tindakan-tindakan nyata. Sehingga berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat dipahami bahwa perlokusi itu merupakan tindak tutur yang memiliki daya atau efek sebab-akibat untuk mempengaruhi mitra tutur melalui ucapan penutur, baik secara langsung maupun tak langsung. Selanjutnya, dalam penelitian ini tindak tutur representatif mengarah pada respon atau efek yang ditimbulkan sesuai penutur mengungkapkan maksudnya lewat tuturan demi mencapai tujuan berkomunikasi. Berdasarkan pendapat Sunarjo (1983: 25) dalam bukunya mengenai efek apabila dalam suatu kegiatan komunikasi mampu menghasilkan efek berupa respon dari mitra tutur sesuai penutur melancarkan pesan (*messages*) maka kegiatan komunikasi tersebut dianggap mencapai hasil. Pendapat ini menjadi penguat pula bahwa efek itu merupakan salah satu produk perlokusi dalam suatu tuturan yang tercipta dari hasil timbal balik komunikasi antara penutur dengan mitra tutur.

2.2.6. Verba Perlokusi

Karena terdapat aneka kontras antara tindak ilokusi dengan tindak perlokusi, juga dengan kategori-kategori tindak tutur lainnya. Maka, dibuatlah daftar verba ilokusi dan verba perlokusi untuk membedakan keduanya secara khas yang telah disesuaikan oleh Alston (dalam Tarigan, 1990: 114). Berdasarkan hal tersebut verba perlokusi dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

- (1) Mendorong penyimak mempelajari bahwa : meyakinkan, menipu, Memperdayakan, membohongi, menganjurkan, membesarkan hati, Menjengkelkan, mengganggu, mendongkolkan, menakuti (menjadi takut), memikat, menawan, menggelikan hati, merupakan verba yang akan membuat mitra tutur melakukan tindakan sesuai dengan verba yang disebutkan.
- (2) Membuat penyimak melakukan: mengilhami, mempengaruhi, mencamkan, mengalihkan, mengganggu, membingungkan, merupakan verba yang akan membuat mitra tutur melakukan tindakan sesuai dengan verba yang disebutkan.
- (3) Membuat penyimak memikirkan tentang : mengurangi ketegangan, Memalukan, mempersukar, menarik perhatian, menjemukan, membosankan, merupakan verba yang akan membuat mitra tutur melakukan tindakan sesuai dengan verba yang disebutkan.

2.2.7. Emosi

Melalui perlokusi tindak tutur representatif yang dikaji, perlokusi yang penulis sorot dalam penelitian ini berupa emosi-emosi mitra tutur yang muncul sesuai penutur mengatakan sesuatu. Berdasarkan pendapat Sarlito (2010: 124) menjelaskan definisi emosi sebagai konsep yang sangat majemuk dan dikaji di dalam berbagai macam bidang pengetahuan, bahwa emosi itu merupakan reaksi penilaian yang kompleks berupa perasaan baik itu bersifat positif ataupun negatif, yang diawali dengan adanya suatu rangsangan dari luar ataupun dari dalam dirinya sendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia definisi dari emosi itu merupakan suatu keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis dengan contoh seperti rasa gembira, sedih, terharu, cinta, dan sebagainya. Dari definisi-definisi tersebut dapat dipahami bahwa emosi merupakan reaksi positif atau negatif atas perasaan yang muncul dari seseorang akibat adanya suatu rangsangan dari luar ataupun dari dalam dirinya dengan berbagai macam faktor yang kompleks.

Sarlito (2010: 125) menyebutkan daftar mengenai berbagai macam emosi, emosi yang disebutkan sebagai berikut:

Penerimaan (<i>Acceptance</i>)	Rasa Bersalah (<i>Guilt</i>)
Kasih Sayang (<i>Affection</i>)	Benci (<i>Hatred</i>)
Agresi (<i>Aggression</i>)	Berharap (<i>Hope</i>)
Tak Pasti (<i>Ambivalence</i>)	Horor (<i>Horror</i>)
Terganggu (<i>Annoyance</i>)	Kebencian (<i>Hostility</i>)
Tak Peduli (<i>Apathy</i>)	Rindu Kampung Halaman (<i>Homesickness</i>)
Cemas (<i>Anxiety</i>)	Lapar (<i>Hunger</i>)
Bosan (<i>Boredom</i>)	Histeria (<i>Hysteria</i>)

Belas Kasihan (<i>Compassion</i>)	Minat (<i>Interest</i>)
Bingung (<i>Confusion</i>)	Cemburu (<i>Jealously</i>)
Tak Setuju (<i>Contempt</i>)	Kesepian (<i>Loneliness</i>)
Ingin Tahu (<i>Curiosity</i>)	Cinta (<i>Love</i>)
Depresi (<i>Depression</i>)	Curiga (<i>Paranoia</i>)
Tidak Puas (<i>Disappointment</i>)	Kasihani (<i>Pity</i>)
Ragu (<i>Doubt</i>)	Senang (<i>Pleasure</i>)
Riang (<i>Ectasy</i>)	Bangga (<i>Pride</i>)
Empati (<i>Empathy</i>)	Dendam (<i>Rage</i>)
Iri (<i>Envy</i>)	Menyesal (<i>Regret</i>)
Tersinggung (<i>Embarrassment</i>)	Sedih (<i>Remorse</i>)
Euforia (<i>Euphoria</i>)	Malu (<i>Shame</i>)
Memaafkan (<i>Forgiveness</i>)	Menderita (<i>Suffering</i>)
Frustrasi (<i>Frustration</i>)	Kejutan (<i>Surprise</i>)
Berterima kasih (<i>Gratitude</i>)	Simpati (<i>Sympathy</i>)
Berduka (<i>Grief</i>)	

Daftar emosi di atas memuat sebanyak 47 jenis emosi, namun pada penelitian ini penulis hanya akan mengambil beberapa jenis emosi saja dari daftar di atas. Sebelumnya penulis membuat hipotesis, bahwa peluang munculnya perlokusi pada tindak tutur representatif dalam konteks *duel* yang ada seperti emosi penerimaan (*acceptance*); kasih sayang (*affection*); agresi (*aggression*), tak setuju (*contempt*); cemas (*anxiety*); bingung (*confusion*), ingin tahu (*curiosity*); senang (*pleasure*); dendam (*rage*); dan kejutan (*surprise*). Namun penulis juga tidak mengesampingkan peluang munculnya perlokusi selain yang terpilih tadi muncul dalam penelitian, selain itu juga ada peluang munculnya beberapa

perlokusi (emosi) yang terpilih tadi malah tidak jadi terpilih karena memang perlokusi tersebut tidak sesuai konteks. Sehingga hal ini memerlukan penelitian lebih lanjut.

2.2.8. Konteks

Konteks merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam kajian pragmatik karena keterkaitannya dalam suatu peristiwa percakapan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa konteks itu merupakan bagian suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna. Kemudian penjelasan mengenai substansi makna dari konteks yang menyertai suatu percakapan diperkuat dengan pendapat dalam buku yang mengkaji bahasa, konteks dan teks karya Halliday dan Ruqaiya (1994: 6), mereka menjelaskan konteks sebagai berikut:

“Ada teks dan ada teks lain yang menyertainya: teks yang menyertai teks itu, adalah konteks. Namun, pengertian mengenai hal yang menyertai teks itu meliputi tidak hanya yang dilisankan dan ditulis, melainkan termasuk pula kejadian-kejadian yang nirkata (non-verbal) lainnya – keseluruhan lingkungan teks itu. Karena itu, pengertian ini merupakan jembatan antara teks dan situasi tempat teks itu betul-betul terjadi.”

Konteks merupakan hal yang terpenting dalam kajian pragmatik untuk menentukan suatu makna dalam percakapan. Cummings (2007: 5) dalam bukunya menjelaskan mengenai pentingnya konteks untuk dipelajari bahwa definisi pragmatik itu tidak bisa didapatkan secara lengkap apabila konteksnya tidak disebutkan, kemudian ia juga menambahkan gagasan tentang konteks, yakni konteks berada di luar pengejawantahannya yang jelas seperti latar fisik tempat

dihasilkannya suatu ujaran yang terdiri dari berbagai macam faktor yaitu faktor linguistik, sosial, dan epistemis.

Sehingga dari definisi-definisi tentang makna konteks di atas, dapat dipahami bahwa konteks itu merupakan faktor-faktor di luar percakapan yang turut mempengaruhi makna suatu ujaran, seperti faktor linguistik, sosial, dan epistemis serta kejadian-kejadian nirkata (non-verbal) lainnya.

2.3. Sinopsis Komik Yu-Gi-Oh! 5D's Volume 1

Komik Yu-Gi-Oh! 5D's merupakan *spin-off* dari seri animenya, yaitu latar belakang cerita serta kartu-kartu yang digunakan berbeda dari karakter dan cerita yang ada di animenya. Awalnya komik ini diterbitkan setiap bulan di majalah *V Jump* dalam bahasa Jepang dan dirilis dalam bahasa Inggris melalui majalah *Shonen Jump* pada edisi Januari 2011. Kemudian mulai serialisasi dari volume 1 hingga volume 9 pada tanggal 21 Agustus 2009 dan berakhir pada tanggal 21 Januari 2015 dengan sisipan bab bonus yang dimasukkan dalam volume akhir. Komik ini ditulis oleh Masahiro Hiko Kubo dan seniman dari komik ini adalah Masashi Satō yang diawasi oleh Kazuki Takahashi yang merupakan kreator dari *manga Yu-Gi-Oh!*.

Cerita diawali dengan Sect Injuin yang merupakan adik sekaligus teman terdekat dari Yusei Fudou menantang Yusei untuk bertanding Turbo Duel di suatu kota kecil bernama kota Satellite yang pada akhirnya pertandingan tersebut dimenangkan oleh Yusei. Kemudian semuanya menjadi berubah setelah Sect melakukan ritual untuk memperoleh kartu kuat demi mengalahkan Yusei, yaitu

ritual untuk memanggil Skeleton Knight (骸骨騎士/ *Gaikotsu Kishi*) dan Yusei harus mengalahkan dia untuk menyelamatkan Sect, Skeleton Knight yang berhasil dikalahkan Yusei ini yang kemudian memberikan kartu kuat Beelze of the Diabolic Dragons (魔王龍 ベエルゼ) dan kekuatan jahat kepada Sect.

Di sisi lain ada seorang penguasa dari Kota Domino bernama Rex Goodwin yang mengadakan turnamen D1 Grandprix untuk mengumpulkan duelist-duelist terkuat. Para pemenang akan dinobatkan sebagai kaisar duel yang akan dihadapkan oleh raja duel Jack Atlas, kemudian mengumpulkan para duelist yang memiliki kartu Duel Dragons. Padahal tujuan sebenarnya dari Rex Goodwin mengadakan turnamen tersebut ialah untuk mengumpulkan dan mengalahkan para pendeta duel pewaris kartu Duel Dragon dalam diri mereka untuk menjalankan ritual membangkitkan dewa kejahatan yang tersegel selama ribuan tahun di suatu tempat bernama Seibal. Di volume selanjutnya, duelist yang merupakan titisan pendeta duel yaitu Yusei Fudou, Jack Atlas, Akiza dan kawan-kawan mereka inilah yang berjuang menghentikan Rex Goodwin dan Skeleton Knight untuk membangkitkan dewa kejahatan dan menyelamatkan dunia dari kehancuran.

BAB III

PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan ditampilkan beberapa data dari keseluruhan data yang telah dianalisis dan dijelaskan berdasarkan teori-teori yang digunakan pada bab 2. Analisis data pada penelitian ini meliputi 2 hal, yakni (1) bentuk tindak tutur representatif dengan makna menyebutkan, mengakui, menunjukkan, dan menyatakan. Kemudian (2) tindak perlokusi yang muncul akibat adanya tindak tutur representatif dalam komik *Yu-Gi-Oh! 5 D's Volume 1*. Dari 8 *Ride / chapter* dalam komik tersebut, ada 21 data tindak tutur representatif yang ditemukan dan mampu menghasilkan tindak perlokusi yang bermacam-macam. Secara keseluruhan tindak tutur representatif itu muncul dalam konteks *duel*.

3.1 Tindak Tutur Representatif dalam Komik Yu-Gi-Oh! 5 D's Vol.1

Berdasarkan jumlah data yang ditemukan terdapat 4 jenis tindak tutur representatif dengan makna yang berbeda-beda, yakni dengan makna menyatakan, mengakui, menunjukkan, dan menyebutkan. Berikut ini akan dipaparkan hasil dari analisis tindak tutur representatif yang muncul dalam komik beserta kemunculan tindak perlokusi yang berbeda-beda.

3.1.1 Tindak Tutur Representatif dengan Makna Menyatakan

Sampel data tindak tutur representatif yang mengandung makna menyatakan terdapat pada data 2, 16, dan 18 :



DATA 2

- Penonton : ヒューツ... 游星のヤツ... マジだぜ... セクト一本気の游星相手に先にゴールできると思うっているのかー!? やめるなら今のうちだぜー!!
Hyuutsu... Yuusei no yatsu... maji daze... Sect, honki no Yuusei aite ni saki ni gooru dekiru to omoutte irunoka!? Yamerunara ima no uchi daze!!
 ‘Waaah... Yusei itu... ia serius... Sect, kau pikir bisa mencapai goal pertama kali dengan melawan Yusei yang sedang serius!? Menyerahlah sekarang juga!’
- Sect : ...オレだって... アニキを超えるために... 努力してきたんだ!! 今日こそムシできないオレの全力!(1) 見せてやるぜ!!
...Ore datte... aniki o koeru tameni... doryoku shite kitanda!! Kyoukoso mushi dekinai ore no zenryoku!! Misete yaruze!!
 ‘...aku... demi melampaui kakak... aku bekerja keras!! Pada hari inilah kekuatan penuhku tak bisa diabaikan!! Akan aku perlihatkan!’
- Yusei : ならばこい!! セクト!! (2)
Naraba koi!! Sect!!
 ‘Kalau begitu datanglah!! Sect!’

(Ride 01, hlm. 13)

Percakapan ini terjadi setelah Yusei mengakhiri giliran pertamanya dengan men-*set* satu kartu tertutup, juga sebagai penanda akan masuknya giliran bermain Sect. Namun, sebelum memasuki giliran bermain Sect, dari bangku penonton ada seorang penonton yang menganggap Yusei sedang bermain serius dan yakin Yusei akan memenangkan duel ini pada adegan (1). Atas dasar asumsi itu, ia mulai menganggap remeh Sect lalu meneriaki Sect dari atas bahwa ia tidak mungkin menang melawan Yusei yang dalam keadaan serius bertanding. Penonton itu meneriaki Sect untuk menyerah saat itu juga dalam pertandingan. Namun pada adegan (2) tidak disangka ucapan dari penonton itu tidak menyurutkan tekad dan semangat Sect untuk mengalahkan Yusei. Sect menanggapi pada tuturan (1) dengan penuh semangat bahwa selama ini ia telah bekerja keras dan dalam duel tersebut ia akan mengerahkan seluruh kekuatannya yang tak bisa diremehkan supaya bisa melampaui Yusei dan memenangkan duel. Mendengarkan pernyataan dari Sect, pada adegan (3) Yusei menolehkan pandangan ke arah Sect yang berada di belakangnya, kemudian pada tuturan (2) dengan rasa senang dan tambah bersemangat meladeni tantangan Sect. Yusei juga menginginkan Sect untuk membuktikan ucapannya dalam duel tersebut.

Berdasarkan percakapan dan konteks di atas, tindak tutur yang muncul dalam percakapan di atas dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyatakan** / *genmei suru* (言明する) dengan perlokusi **senang** (*pleasure*). Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur itu, penutur terikat dengan kebenaran atas apa yang

diujarkannya. Sect bertanggung jawab atas tuturannya dengan membuktikan kebenaran tuturannya dalam duel tersebut. Kebenaran tuturan (1) dapat dibuktikan bahwa Sect memang telah bekerja keras dan menilai dirinya sudah cukup kuat sehingga berani menantang Yusei yang merupakan salah satu *duelist* terkuat di kota Satellite. Mengetahui tekad Sect yang demikian membuat Yusei mau menerima tantangan berduelnya dan duel itupun berlanjut. Kebenaran tuturan ini semakin kuat dengan adanya bukti pada tuturan (1) bahwa ucapan penonton yang meremehkan Sect tidak membuat semangat dan tekadnya surut dalam duel melawan Yusei. Sehingga Sect memang benar telah bekerja keras agar bisa melampaui Yusei dan memenangkan duel ini dengan seluruh kekuatan yang ia miliki.

Tindak tutur representatif yang dituturkan Sect dalam tuturan (1) memiliki makna menyatakan karena dalam percakapan tersebut, Sect telah mengungkapkan tekad dan keinginannya sebagai pernyataannya dalam tuturan (1) bahwa kerja kerasnya selama ini akan dibuktikan untuk melampaui Yusei dengan cara mengalahkannya. Hal ini juga diperjelas bahwa pada kalimat tersebut terdapat penggunaan pola kalimat *~koso* (〜こそ) untuk mempertegas pernyataannya. Dalam penerapannya, pola kalimat *~koso* berfungsi untuk menegaskan dan menekankan suatu hal atau kata benda. Jika dilihat dari tuturan (1), penggunaan pola kalimat *~koso* oleh Sect digunakan sebagai kata untuk menegaskan dan penekanan pernyataan “pada hari ini-lah” ia hendak memperlihatkan kepada Yusei kemampuan berduelnya yang tidak dapat diremehkan, sehingga tindak tutur representatif ini cocok apabila bermakna menyatakan.

Apabila dilihat dari sisi perlokusi, tindak tutur yang diutarakan oleh Sect pada tuturan (1) mampu memunculkan respon Yusei yang menjadi senang (*pleasure*) setelah mendengar pernyataan Sect yang akan membuktikan hasil kerja kerasnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya efek tuturan Sect (1) dan tuturan (2) oleh Yusei. Merujuk pada arti senang pada poin ke-4 dalam KBBI, senang memiliki arti suka; gembira (KBBI, 2008: 1406). Dalam konteks ini, pernyataan Sect pada tuturan (1) yang menanggapi ucapan penonton yang meremehkan dia, namun malah membuat Sect menyatakan tekad dan keinginannya dengan rasa semangat untuk melampaui Yusei mampu menimbulkan respon senang dari Yusei yang berada di depannya. Perlokusi senang ini dibuktikan pula pada adegan (3) dengan menengoknya kepala Yusei ke arah belakang untuk melihat Sect beserta ekspresi wajah Yusei yang suka dan senang dengan pernyataan Sect. Respon senang tersebut juga diungkapkan dalam bentuk tuturan oleh Yusei bahwa ia ingin Sect membuktikan tekad dan hasil kerja kerasnya selama ini dalam duel.



DATA 16

- Jack : フン！その背負っている「枷」を捨てたら、(1)少しはマシンな決闘ができるんじゃないか？
Fun! Sono seotte iru "kase" o sute tara, sukoshi wa mashi na dueru ga dekirun janai ka?
 ‘Huh! Kalau kau buang “beban” yang kau bawa itu, bukankah duelmu bisa menjadi sedikit lebih baik lagi?’
- Yusei : ...セクトは「枷」なんかじゃない...！オレの大切な仲間だ！！(2)
...Sekuto wa "kase" nanka ja nai...! Ore no taisetsu nakama da!!
 ‘Sect bukanlah “beban”...! dia adalah teman berhargaku!!’
- Jack : 仲間など...温いことを...！
Nakama nado... nurui koto o...!
 ‘Teman... hal yang naif...!’

(Ride 06, hlm. 144)

Percakapan tersebut terjadi di saat berlangsungnya duel antara Yusei dengan Jack. Sebelumnya, Yusei yang mendapat serangan dari monster milik Jack juga berusaha untuk menjaga Sect yang tak sadarkan diri di belakangnya supaya tidak jatuh dari motor D-Wheel. Pada adegan (1) Jack yang melihat hal itu langsung bicara kepada Yusei bahwa mengapa ia tidak membuang saja Sect yang menjadi beban supaya ia bisa berduel dengan lebih baik lagi. Kemudian pada adegan (2) Yusei menyangkal perkataan Jack bahwa baginya Sect bukanlah beban dan merupakan temannya yang berharga.

Berdasarkan konteks dan percakapan di atas, tindak tutur (1) yang muncul dalam percakapan tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyatakan / genmei suru** (言明する) dengan perlokusi **tak setuju (Contempt)**. Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur yang diutarakan itu, Jack menyampaikan secara sadar sesuatu yang ia ketahui. Alasan lainnya ialah Jack terikat dan

bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Hal ini dapat dibuktikan pada adegan (1) bahwa ia memang mengatakan sesuatu yang menunjuk ke Sect yang menurutnya menjadi suatu beban bagi Yusei dalam berduel.

Tindak tutur representatif (1) memiliki makna menyatakan karena dalam percakapan tersebut Jack telah mengutarakan suatu pernyataan atas apa yang ia lihat kepada Yusei. Maksudnya ialah berdasarkan pendapat Jack pada adegan (1), Sect yang berada di belakang Yusei merupakan beban baginya saat berduel dan ia menyatakan pendapatnya dalam wujud pertanyaan retorikal *sono seotte iru "kase" o sute tara, sukoshi wa mashi na dueru ga dekirun janai ka?* (...その背負っている「枷」を捨てたら、少しはマシな決闘ができるんじゃないか?) yang apabila diterjemahkan memiliki arti ‘kalau kau buang “beban” yang kau bawa itu, bukankah duelmu bisa menjadi sedikit lebih baik lagi?’. Pernyataan yang diwujudkan dengan pertanyaan retorikal semacam ini dapat ditandai dengan keberadaan akhiran *~ja nai ka* (～じゃないか) pada tuturan (1). Dalam Nihongo Bunpou Handobukku (2004: 256) dijelaskan akhiran *~ja nai ka* atau yang memiliki sebutan lain yakni *dewa nai ka* (～ではないか) memiliki fungsi untuk mengaktifkan pengetahuan yang seharusnya diketahui oleh pendengar. Diikuti dengan kehati-hatian yang perlu dilakukan karena akan menyebabkan pembicara merasa tidak nyaman dengan penggunaan yang tidak tepat jika pendengar tidak ingin tahu atau bersimpati. Pada adegan (1) Jack menggunakan tata bahasa ini untuk memunculkan pengetahuan pada Yusei, melalui tuturan (1) ia ingin memastikan pendapat Yusei bila Jack menyarankan Yusei membuang Sect karena dianggap sebagai beban dalam berduel. Setelah itu memastikan apakah Yusei

yang mengetahui hal tersebut dari Jack akan setuju dengan pernyataan Jack atau malah menolaknya.

Apabila dilihat dari sisi perlokusi, tindak tutur (1) mampu menghasilkan perlokusi emosi tak setuju (*Contempt*) dari Yusei terhadap Jack. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya dampak tuturan (1) oleh Jack dan respon Yusei pada tuturan (2). Pada adegan (2) menunjukkan perlokusi tak setuju ini diwujudkan dalam bentuk penyangkalan dari Yusei terhadap Jack bahwa ia tidak setuju dengan pernyataan Jack yang merendahkan Sect dan menganggapnya sebagai beban. Dalam percakapan tersebut tepatnya pada tuturan (2) Yusei menegaskan bahwa Sect bukanlah beban, namun ia adalah teman berharga bagi Yusei. Tuturan tersirat yang berbunyi ...*Sekuto wa "kase" nanka ja nai...! ore no taisetsu nakama da!!...セクトは「枷」なんかじゃない...! オレの大切な仲間だ!!* yang memiliki arti ‘Sekuto bukanlah beban! Ia adalah teman berhargaku!!’ cukup membuktikan bahwa tuturan ini digunakan Yusei untuk menyelisihi pernyataan Jack. Ekspresi dan gestur Yusei yang menjadi serius menunjukkan penyangkalannya pada adegan (3) dan tuturannya menggunakan nada tinggi yang ditandai dengan adanya tanda seru pada balon percakapan juga menguatkan perlokusi tak setuju yang muncul darinya.



DATA 18

Jack : 人は生きていく限り独り!! 孤独な存在!! 決闘と同じだ!! 仲間など偽り!! 弱い者が群れる方便でしかない!!

(1)

Hito wa ikite iku kagiri hitori!! kodoku na sonzai!! dueru to onaji da!! nakama nado itsuwari!! yowai mono ga mureru houben de shikanai!!

‘Manusia itu selama masih hidup ia akan sendiri!! keberadaan yang sendirian!! teman adalah kepalsuan!! itu hanyalah alasan bagi orang lemah untuk berpegang teguh!!’

Yusei : 何だと!?(2)

Nan da to!?

‘Apa!?’

Jack : サテライトのクズよ!! 貴様が正しいと言うのなら絶対王者を破って証明してみせよ!!

Sateraito no kuzu yo!! kisama ga tadashii to iu no nara Kingu o yabutte shoumei shite miseyo!!

‘Hei, sampah Satellite!! Apabila kamu menganggap dirimu benar, maka buktikanlah dengan mengalahkan Sang Raja!!’

(Ride 06, hlm. 145)

Percakapan di atas terjadi di tengah-tengah sengitnya duel antara Jack dengan Yusei. Sebelumnya Yusei juga berduel dengan Jack sembari mempertahankan Sect di belakangnya yang sedang tak sadarkan diri, karena Yusei menganggap Sect adalah teman yang berharga, namun Jack melihat hal tersebut sebagai beban. Sehingga percakapan ini dilandasi dengan adanya perbedaan

pandangan antara Jack dengan Yusei mengenai arti seorang teman. Pada adegan (1) menunjukkan Jack yang menyatakan pendapatnya bahwa manusia itu adalah seorang penyendiri. Selain itu ia menganggap teman itu adalah suatu kepalsuan belaka dan hal tersebut hanyalah alasan bagi orang-orang lemah. Pada adegan (2) menunjukkan respon Yusei yang terkejut dengan pendapat Jack mengenai pandangannya tentang arti seorang teman, ia kaget karena mengetahui Jack memiliki pandangan yang berlawanan dengannya mengenai arti seorang teman.

Berdasarkan konteks dan percakapan di atas, tindak tutur (1) yang muncul dalam percakapan tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyatakan** / *genmei suru* (言明する) dengan perlokusi **kejutan** (*Surprise*). Tuturan (1) termasuk ke dalam tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur yang diutarakan itu, Jack menyampaikan secara sadar sesuatu yang ia ketahui. Selain itu ia juga terikat dan bertanggung jawab dengan kebenaran isi tututurnya. Hal ini dapat dibuktikan pada adegan (1) bahwa Jack memang telah menuturkan suatu pendapat berdasarkan pandangannya selama ini mengenai arti seorang teman pada adegan (1). Jack sebagai seorang penutur juga telah mengungkapkan suatu hal berdasarkan kenyataan dan pengalaman pribadinya. Adanya sifat sombong, angkuh dalam dirinya, dan gelar Raja Duel yang ia miliki memungkinkan ia menjadi tak punya sahabat, sehingga ia memiliki pendapat yang menyatakan bahwa teman itu adalah kepalsuan.

Tindak tutur representatif (1) memiliki makna menyatakan karena dalam percakapan tersebut Jack telah mengungkapkan suatu pernyataan yang berkaitan dengan isi hati, pikiran, dan perasaannya selama ini. Hal-hal yang Jack ungkapkan

ialah pendapatnya pada tuturan (1), sedangkan yang ia ungkapkan pada tuturan (1) merupakan kalimat pernyataan langsung atas pendapatnya. Penulis membagi tiga (3) kalimat pernyataan yang dituturkan oleh Jack pada tuturan (1). Pendapatnya terdapat pada tuturan *hito wa ikite iku kagiri hitori!! kodoku na sonzai!!* (人は生きていく限り独り！！孤独な存在！！) yang berarti ‘manusia itu selama masih hidup ia akan sendiri!! keberadaan yang sendirian!!’. Kemudian ditambah tuturan *dueru to onaji da!! nakama nado itsuwari!!* (決闘と同じだ！！仲間など偽り！！) yang bila diartikan ‘sama dengan duel!! teman itu adalah kepalsuan!!’. Selanjutnya pada tuturan *yowai mono ga mureru houben de shikanai!!* (弱い者が群れる方便でしかない！！) yang berarti ‘hanya alasan bagi orang-orang lemah untuk berpegang teguh’. Terlepas dari benar atau tidaknya substansi dalam tuturan itu, tuturan tersebut merupakan suatu pernyataan yang dituturkan oleh Jack untuk menyelisih dan menyangkal pendapat Yusei mengenai arti penting seorang teman.

Bila dilihat dari sisi perlokusi, tindak tutur representatif yang diutarakan oleh Jack pada tuturan (1) mampu memunculkan respon emosi kejutan (*Surprise*) dari Yusei pada tuturan (2). Kejutan memiliki arti ‘segala sesuatu yg menimbulkan kekagetan (keterkejutan dsb); guncangan: (KBBI, 2008: 710). Dalam konteks ini, Jack yang menuturkan pernyataannya mengenai arti teman mampu menghasilkan perlokusi kejutan oleh Yusei pada adegan (2). Perlokusi yang muncul pada Yusei muncul karena ia kaget mendengar pernyataan Jack yang memiliki pemahaman yang menepis arti penting keberadaan teman yang ia tuturkan pada adegan (1). Hal ini juga dikuatkan dengan nampaknya ekspresi

wajah kaget dari Yusei pada adegan (2), tuturan *nan da to!?* (何だと!?) oleh Yusei memuat kesan kaget atau rasa tidak percaya atas apa yang baru saja ia dengarkan dari Jack.

3.1.2 Tindak Tutur Representatif dengan Makna Mengakui

Sampel data tindak tutur representatif yang mengandung makna mengakui terdapat pada data 14 dan 17:



DATA 14

- Jack : フッ... まるで曲芸だな
Futs... maru de kyokugei da na
'Fuh... seperti pemain akrobat saja'
- Yusei : スカー・ウォリアーでフレイム・クライムを攻撃!!
勇敢な短剣!! どうだ!! (1)
Sukaa Woriaa de Fureimu Kuraimu o kougeki!! Yukan na Tanken!!
Dou da!!
'Aku menggunakan "Scar Warrior" untuk menyerang "Flame Crime"!! Brave Dagger!!
Bagaimana!!'
- Jack : ...この程度か... 貴様のフィールは...(2)
...Kono teido ka... Kisama no fiiru wa...
'...Kalau semacam ini... Feel-mu ini...'
- Yusei : オレのフィールが.....!効いてない!?(3)

Ore no Fiiru ga... Kiitenai!?
 ‘Feel milikku... tidak cukup kuat!?’

(Ride 05, hlm. 129-131)

Percakapan tersebut berlangsung pada fase pertempuran di saat giliran Yusei melancarkan serangannya dengan menggunakan monster Sinkro “Scar Warrior” miliknya pada monster “Flame Crime” milik Jack. Pada adegan (1) menunjukkan Yusei yang hendak menyerang monster milik Jack juga mengerahkan *Maximum Feel*-nya guna menghasilkan dampak fisik di dunia nyata. Hal ini ditandai dengan Yusei yang menambah kecepatan motor *D-Wheeler* yang ia kendarai dan berputar-putar di dalam terowongan guna menciptakan *Maximum Feel* untuk menghantam Jack. Kemudian ia menyatakan serangannya dengan menggunakan monster “Scar Warrior”. Pada adegan (2) menunjukkan bahwa serangan monster milik Yusei berhasil mengalahkan monster milik Jack dan memberikan 400 poin kerusakan padanya dengan kalkulasi “Scar Warrior” milik Yusei yang berdaya serang 2100 poin mengalahkan “Flame Crime” milik Jack yang berdaya serang 1700 poin. Pada adegan (3) setelah Yusei melancarkan serangannya, ia bertanya pada Jack mengenai bagaimana tekanan *Maximum Feel* darinya. Namun ternyata di hadapan Jack yang merupakan sang Raja Duel, ia menanggapi dengan santai bahwa *Feel*² dari Yusei yang seperti itu bukanlah apa-apa baginya. Sehingga pada adegan (4) Yusei merasa terkejut bahwa *Maximum Feel* darinya tidak berpengaruh pada Jack.

Berdasarkan konteks dan percakapan di atas, terdapat dua jenis tindak tutur dan dua jenis perlokusi yang termuat dalam data tersebut. Tindak tutur yang

² *Feel* (フィール) atau *sense* yang disebut dalam *manga Yu-Gi-Oh! 5 D`s* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan sensasi atau dampak yang ditimbulkan kepada lawan ketika mereka menerima *damage* ketika berduel (<https://yugioh.fandom.com/wiki/Sense>).

muncul dalam percakapan tersebut dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan** / *noboru* (述べる) pada tuturan (1) dan tindak tutur representatif dengan makna **mengakui** / *mitomeru* (認める) pada tuturan (2). Kemudian perlokusi yang muncul dalam percakapan tersebut ialah perlokusi **tidak puas** (*Disappointment*) pada tuturan (2) dan perlokusi **kejutan** (*Surprise*) pada tuturan (3). Tuturan (1) dan (2) termasuk ke dalam tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur yang tersebut para penuturnya (Jack dan Yusei) telah menyampaikan secara sadar suatu objek yang ia ketahui. Dalam hal ini objek yang dimaksudkan ialah nama monster “Scar Warrior” yang digunakan Yusei untuk menyerang monster “Flame Crime” milik Jack dan nama serangan yang disebut “Brave Dragger” dari monster milik Yusei yang semua itu terdapat pada tuturan (1) dan selain itu, suatu objek juga dituturkan oleh Jack yakni mengacu pada *Feel* milik Yusei pada tuturan (2).

Makna menyebutkan pada tuturan (1) dikuatkan dengan adanya tuturan langsung oleh Yusei yang menyebutkan nama kartu monster dan nama serangannya beserta langkah-langkah darinya secara berurutan sebelum menyerang monster milik Jack. Hal ini tampak secara tersurat melalui tuturannya *Sukaa Woriaa de Fureimu Kuraimu o kougeki!!* (スカー・ウォリアーでフレイム・クライムを攻撃!!) yang berarti ‘aku menyerang “Flame Crime” dengan menggunakan “Scar Warrior”!!’ sebagai penyebutan nama monster, dilanjutkan dengan tuturan *Yukan na Tanken!!* (勇敢な短剣!!) yang berarti “Brave Dagger”!!’ sebagai penyebutan nama serangan dari monster milik Yusei.

Kemudian saat Jack menyebut dan menilai *Feel* milik Yusei pada tuturan (2) masuk ke dalam kategori tindak tutur representatif dengan makna mengakui / *mitomeru* (認める). Karena dalam percakapan tersebut, penutur (Jack) menyatakan apa yang ia yakini atau ia ketahui. Selain itu ia telah menyampaikan suatu hal berdasarkan kenyataan yang ada. Dalam hal ini Jack menyatakan pengakuannya terhadap Yusei bahwa *Feel* milik Yusei yang dikerahkannya bukanlah apa-apa. Pernyataan tersebut dibuktikan pada adegan (3) bahwa Jack tidak merasakan tekanan *Maximum Feel* yang berarti dari Yusei. Tindak tutur representatif (2) memiliki makna mengakui karena dalam percakapan tersebut Jack telah melakukan suatu penilaian terhadap *Feel* milik Yusei dan mengambil suatu kesimpulan berdasarkan fakta dan situasi yang terjadi saat itu. Hal ini selaras dengan definisi mengakui / *mitomeru* (認める) dalam kamus Shinmekai Kokugojiten (1997: 1384) :

状況から推して、そう判断する。
Joukyou kara oshite, sou handan suru.
 ‘Mengambil kesimpulan dari situasi untuk menilainya’

Sehingga pada adegan (3) dan (4) berdasarkan fakta dan situasi yang terjadi dalam duel, Yusei menanyakan Jack mengenai serangan dan *Feel* yang baru saja ia lancarkan, menyebabkan Jack menyampaikan tuturannya bahwa ada *Feel* dari Yusei yang semacam itu bukanlah apa-apa baginya karena tidak memberikan dampak fisik yang besar bagi Jack. Pengakuannya dimulai dengan perkataan *...kono tei do ka...* (...この程度か...), kata *teidou* (程度) memiliki arti taraf; derajat; tingkatan (Matsuura, 2008: 1058), dalam konteks percakapan di atas kata ini mengandung nuansa penilaian terhadap derajat suatu hal. Jack mengakui

keberadaan *Feel* milik Yusei dan diikuti dengan perkataannya pada tuturan (1) yang mengarah pada kesimpulan penilaian terhadap taraf kekuatan *Feel* dari Yusei, perkataan itu berbunyi *kisama no fiiru wa* (貴様のフィールは...) merupakan lanjutan dari pengakuannya yang memiliki arti ‘*Feel* kamu ini..’. Namun berdasarkan konteks dan percakapannya, pengakuan dari Jack ini sangat condong kepada pengakuan bahwa derajat kekuatan *Feel* milik Yusei itu sangat lemah. Sehingga Jack tidak meneruskan kata-katanya dengan sikap meremehkan yang terlihat pada adegan (3).

Bila dilihat dari sisi perlokusi, terdapat dua jenis perlokusi yang muncul dalam percakapan di atas. Tindak tutur representatif yang diutarakan oleh Yusei pada tuturan (1) mampu menghasilkan perlokusi tidak puas (*Disappointed*) pada tuturan (2), dan tindak tutur (2) sekaligus perlokusi ini memiliki makna mengakui / *mitomeru* (認める) mampu menghasilkan perlokusi kejutan (*Surprise*) pada tuturan (3). Puas memiliki arti ‘merasa senang (lega, gembira, kenyang, dsb krn sudah terpenuhi hasrat hatinya)’ (KBBI, 2008: 1221). Dalam konteks ini yang terjadi adalah sebaliknya yakni tidak puas, sehingga pada adegan (1) dan (2) ketika Yusei menuturkan serangannya pada monster milik Jack sambil mengerahkan *Feel* miliknya, respon Jack pada adegan (3) ialah merasa tidak puas karena serangan dan *Feel* yang dikerahkan oleh Yusei menurutnya sangat lemah sehingga memunculkan perlokusi yang demikian. Perlokusi ini dibuktikan pada adegan (3) dengan adanya ekspresi wajah biasa saja atau tidak ada rasa antusias dari Jack sesuai menerima serangan dari Yusei. Ia juga merespon tuturan dari

Yusei dengan rasa malas dan tak puas yang dapat dilihat dari dialognya yang terputus-putus dalam menilai *Feel* milik Yusei yang tak seberapa.

Perlokusi lainnya ialah perlokusi kejutan (*Surprise*) pada tuturan (3). Kejutan memiliki arti ‘segala sesuatu yg menimbulkan kekagetan (keterkejutan dsb); guncangan’ (KBBI, 2008: 710). Dalam konteks ini, Jack menuturkan pengakuannya dengan ekspresi santai bahwa *Feel* milik Yusei yang digunakannya ketika menyerang itu bukanlah apa-apa. Pada adegan (3) ia merespon Yusei dengan santai dan dengan nada malas-malasan yang dapat dilihat dari dialognya yang terputus-putus meremehkan *Feel* milik Yusei. Tuturan ini (1) mampu mengejutkan Yusei pada adegan (4) yang ditandai dengan ekspresi wajah terkejut ketika mendengar ucapan dari Jack itu. Serta adanya tuturan (2) dari Yusei yang menyadari dan rasa tak percaya bahwa *Feel* yang ia kerahkan saat menyerang monster milik Jack tidak memberikan dampak besar bagi Jack.



DATA 17

Yusei : ...セクトは「枷」なんかじゃない...！オレの大切な仲間だ！！(1)
 ...*Sekuto wa "kase" nanka ja nai...! Ore no taisetsu nakama da!!*

Jack ‘Sect bukanlah “beban”...! dia adalah teman berhargaku!!’
 : 仲間など...温いことを...!人は生きていく限り独り!!孤独な存在!!決闘と同じだ!!仲間など偽り!!弱い者が群れる方便でしかない!!(2)
Nakama nado... nurui koto o...! hito wa ikite iku kagiri hitori!! Kodoku na sonzai!! Dueru to onaji da!! Nakama nado itsuwari!! Yowai mono ga mureru houben de shikanai!!
 ‘Teman... adalah hal yang bodoh...! manusia itu selama masih hidup ia akan sendiri!! keberadaan yang sendirian!! teman adalah kepalsuan!! itu hanyalah alasan bagi orang lemah untuk berpegang teguh!!’
 (Ride 06, hlm. 144-145)

Percakapan tersebut terjadi di tengah-tengah sengitnya duel antara Jack dengan Yusei. Pada adegan (1) menunjukkan Yusei yang menyatakan ketidaksetujuannya terhadap ucapan Jack yang menyarankan untuk membuang Sect yang menurutnya adalah beban bagi Yusei dalam berduel. Ia menyangkal Jack dengan cara menuturkan pengakuannya bahwa Sect adalah temannya yang berharga. Pada adegan (2) nampak ekspresi Jack yang tidak senang setelah mendengar tuturan dari Yusei tersebut, ia menyatakan ketidak sepahamannya terhadap tuturan Yusei dengan cara meremehkan arti ‘teman’ yang ditandai dengan adanya perkataan *nakama nado... nurui koto o...* (仲間など... 温いことを...!) yang memiliki arti ‘teman... hal yang bodoh...’ atau memiliki kesan meremehkan arti teman pada tuturan (2). Adegan (3) menunjukkan makin jelasnya Jack atas ketidak sepahamannya terhadap Yusei, dalam adegan tersebut ia menuturkan bahwa selama hidupnya manusia adalah sendirian sebagai keberadaan yang terisolir, sama ketika dalam duel bahwa teman itu adalah kepalsuan dan itu hanyalah alasan bagi orang lemah untuk tetap berpegang teguh.

Berdasarkan konteks dan percakapan di atas, tindak tutur (1) yang muncul dalam percakapan tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif

dengan makna **mengakui** / *mitomeru* (認める) dengan perlokasi **tak setuju** (*Contempt*). Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur yang diutarakan itu, Yusei menyampaikan secara sadar sesuatu yang ia ketahui. Alasan lainnya ialah Yusei terikat dan bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Hal ini dapat dibuktikan pada adegan (1) bahwa ia memang mengatakan suatu pengakuan yang menuturkan bahwa Sect adalah teman yang penting baginya pada adegan (1).

Tindak tutur representatif (1) memiliki makna mengakui karena dalam percakapan tersebut Yusei telah melakukan suatu penilaian terhadap apa yang telah ia akui, yakni pengakuannya bahwa Sect bukanlah beban namun ia adalah teman yang berharga bagi Yusei. Pada adegan (1) makna ini diperkuat dengan adanya tuturan (1) secara langsung yang berbunyi *Ore no taisetsu na nakama da!!* (オレの大切な仲間だ!!). Kata *~taisetsu na* (～大切な) memiliki arti ‘berharga; penting’ (Matsura, 2008: 1033), sehingga bila diartikan secara keseluruhan tuturan tersebut memiliki arti ‘Dia adalah teman berhargaku!!’. Pernyataan ini secara tersirat telah mengungkapkan suatu pengakuan dari Yusei, bahwa ia mengakui Sect itu adalah temannya yang berharga dan tak pantas disebut sebagai beban.

Bila dilihat dari sisi perlokasi, tindak tutur representatif (1) mampu menghasilkan perlokasi tak setuju (*Contempt*) oleh Jack pada tuturan (2). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya dampak tuturan (1) oleh Yusei dan respon Jack pada tuturan (2). Pada adegan (2) dan (3) perlokasi tak setuju ini diwujudkan dalam bentuk penyangkalan dari Jack yang tak setuju dengan arti pentingnya

keberadaan seorang teman melalui percakapan tersebut. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya beberapa pernyataan dari Jack pada tuturan (2) yang secara terang-terangan menganggap rendah arti pentingnya ‘teman’. Tuturan yang dimaksud tepatnya terdapat pada tuturan *nakama nado... nurui koto o...!* (仲間など...温いことを...!) yang memiliki arti ‘teman adalah hal yang bodoh’. Selanjutnya pada tuturan *nakama nado itsuwari!! yowai mono ga mureru houben de shikanai!!* (仲間など偽り!! 弱い者が群れる方便でしかない!!) yang memiliki arti ‘teman adalah kepalsuan!! itu hanyalah alasan bagi orang lemah untuk berpegang teguh!!’. Pada adegan (2) dan (3) ekspresi Jack yang terlihat tidak senang setelah mendengar pengakuan dari Yusei serta penggunaan nada tinggi (tanda seru) pada balon percakapan saat menyangkal Yusei menguatkan adanya perlokusi tak setuju darinya.

3.1.3 Tindak Tutur Representatif dengan Makna Menunjukkan

Sampel data tindak tutur representatif yang mengandung makna menunjukkan terdapat pada data 7



DATA 7

Sect : うわっ... うわわわ...
Uwa... uwawawa...
 ‘Uwaa... uwaaaa...’

Yusei : オレの最大フィール！！受けて見ろセクト！！ライトニン
グ・パニッシャー！(1)
Ore no saidai fiiru!! Ukete miro Sekuto!! Raitoningu Panisshaa!
 ‘Inilah feel maksimumku!! Terimalah ini Sect!! Lightning Punisher!’

Sect : そ...そんなのアリか〜〜っ(2)
So... Sonna no ari ka...
 ‘I... Itu tidak mungkin...’

Penonton : 游星の勝利だ一つ！！
Yusei no shouri da!!
 ‘Yusei menang!!’

(Ride 01, hlm. 28-30)

Percakapan di atas terjadi di saat Yusei hendak melakukan serangan terakhirnya untuk mengalahkan Sect dengan cara mengerahkan monster Sinkro “Lightning Warrior” berdaya serang tinggi miliknya untuk menyerang monster “Poseidon Ookabuto” milik Sect dan mengalahkannya. Pada adegan (1) tampak ekspresi kaget dan teriakan dari Sect yang melihat monster “Lightning Warrior” datang menyerang menuju ke arahnya. Namun tidak hanya itu saja, pada adegan (2) Yusei juga turut mengerahkan *Feel / fiiru* (フィール) miliknya untuk memperbesar dampak fisik serangan monster Sinkronya terhadap Sect dalam serangan terakhirnya itu. Kata *Feel* yang dimaksud dalam konteks ini ialah kata yang digunakan untuk mendeskripsikan tentang sensasi yang ditimbulkan kepada lawan ketika mereka menerima poin kerusakan (*damage*) atau serangan dari duelist lain ketika berduel. *Feel* ini terbentuk dengan cara mematerialisasi “Solid Vision” yang ada dalam duel sebagai kemampuan khusus para duelist untuk menciptakan serangan fisik yang memiliki dampak nyata. Pada adegan (2) Yusei

mengerahkan *Feel*-nya sambil menyebutkan nama serangan monster Sinkro miliknya, nama serangan itu ialah “Lightning Punisher” yang ditujukan kepada monster milik Sect. Akhirnya serangan tersebut berhasil mengenai monster milik Sect dengan telak, pada adegan (3) terlihat bahwa serangan dari Yusei mampu menguras *Life Points* milik Sect hingga 0 dan membuatnya terpelantak dari motor D-Wheel miliknya serta mengejutkannya sehingga Yusei menang dalam duel.

Berdasarkan konteks dan percakapan di atas, tindak tutur yang muncul dalam tuturan (1) dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menunjukkan** / *shimesu* (示す) dan perlokusi **kejutan** (*Suprise*). Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena pada tindak tutur yang diutarakan itu, Yusei telah menyampaikan sesuatu yang ia yakini dan ia ketahui. Sesuatu yang ia yakini dan ketahui adalah nama serangan “Lightning Punisher” milik monster Sinkro yang ia lancarkan pada Sect. Selain itu, tuturan (1) mengikat Yusei dan membuat ia bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Kemudian, kebenaran isi tuturan (1) dapat dibuktikan pada adegan (1) dan (2) bahwa Yusei memang menuturkan nama serangan itu dan melancarkan serangan tersebut kepada Sect dan monsternya. Hal lain yang menguatkan bahwa tuturan (1) merupakan tindak tutur representatif ialah adanya sifat subyektif dalam tuturan tersebut, yakni penuturnya mengatakan suatu hal berdasarkan kenyataan yang ada dan lawan tutur hanya bisa menerima serta tidak dapat menyanggahnya.

Tindak tutur representatif (1) yang dituturkan oleh Yusei memiliki makna menunjukkan, karena dalam percakapan tersebut Yusei telah memperlihatkan dan menunjukkan suatu hal secara sadar kepada Sect. Hal yang ditunjukkan oleh

Yusei pada Sect dalam percakapan tersebut ialah *Feel*-nya beserta nama serangan “Lightning Punisher” monster Sinkro miliknya serta dapat dibuktikan pada adegan (2) bahwa Yusei memang secara nyata menunjukkan *Feel* maksimalnya. Lalu diperjelas dengan adanya kalimat *ore no saidai fiiru* (オレの最大フィール) yang memiliki arti ‘*Feel* maksimumku’, dan menuturkan nama serangan monsternya guna mengalahkan Sect. Alasan lainnya, adanya penggunaan tata bahasa yang menandakan bahwa tindak tutur (1) memang memiliki makna menunjukkan sesuatu. Tata bahasa tersebut diaplikasikan pada kata *ukete miro* (受けて見ろ) di tuturan (1) yang ditujukan pada Sect. Pola kalimat *~te miru* (～てみる) biasanya digunakan apabila akan mencoba sesuatu, dalam konteks percakapan ini *ukete miro* (受けて見る) memiliki arti ‘terimalah’ kemudian diberi akhiran (～ろ) yang digunakan untuk menyuruh ataupun memerintah, secara umum kata kerja dengan akhiran ini lebih sering muncul di anime atau komik dan jarang dipakai di percakapan biasa dikarenakan makna pola kalimat perintah ini memiliki nuansa kasar sehingga harus berhati-hati bila menggunakannya, terutama pada orang yang tidak dikenal. Dengan menggunakan pola kalimat tersebut, Yusei memerintah Sect dengan nada sengit untuk menerima serangan yang ditunjukkannya. Secara jelas hal tersebut membuktikan bahwa Yusei memang terbukti menunjukkan *Feel*-nya secara maksimum dan nama serangan monsternya pada Sect. Sehingga alasan-alasan tersebut mampu menguatkan bahwa tindak tutur (1) memiliki makna menunjukkan.

Apabila ditinjau dari sisi perlokusi, tindak tutur (1) yang diutarakan oleh Yusei mampu menghasilkan perlokusi kejutan (*Surprise*) pada Sect. Hal ini dapat

dibuktikan dengan adanya dampak tuturan (1) oleh Yusei dan respon Sect pada tuturan (2). Kejutan memiliki arti segala sesuatu yg menimbulkan kekagetan (keterkejutan dsb); guncangan: (KBBI, 2008 : 710). Dalam percakapan di atas, Yusei mampu mengerahkan *Feel*-nya dan melancarkan serangannya kepada Sect sehingga membuatnya terpelantai dari motor pada adegan (3). Hal ini memunculkan emosi kejutan pada Sect yang ditandai dengan adanya perkataan terbata-bata, ekspresi tercengang, dan ungkapan perasaan tidak percaya Sect yang telah dikalahkan Yusei ketika terlempar dari motor D-Wheel miliknya.

3.1.4 Tindak Tutur Representatif dengan Makna Menyebutkan

Sampel data tindak tutur representatif yang mengandung makna menyebutkan terdapat pada data 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 19, 20, dan 21:



DATA 1

Yusei : 先攻はオレだ！ドロー！「ジャンクブレード」召喚！さらに装備魔法。錆びた「剣—ラストエッジ」を「ジャンクブレード」装備！！(1)

Senkou wa ore da! Doroo! “Janku Bureeda” shoukan! Sara ni Soubi Mahou. Sabita “Tsurugi Rasuto Eiji” o “Janku Bureedaa” soubi!!

‘Aku giliran pertama! Draw! Aku memanggil “Junk Blader”! Lagi, aku menambah “Equip Spell : Rusted Sword-Last Edge” kepada “Junk Blader” !!’

Sect : 何!?(2)

Nani!?

‘Apa!?’

Yusei : 「ジャンクブレード」の攻撃力を800アップさせる!(3)

“Janku Bureedaa” no kougeki ryouku o happyaku appu saseru!

‘Kekuatan serangan “Junk Blader” bertambah delapan Ratus poin!’

Sect : 攻撃力2600!!一ターン目からアリかよお...(4)

Kougeki ryouku nisen roppyaku!! Ichi taan me kara ari kayoo....

‘Serangannya 2600 !! Hanya dalam giliran pertama...’

(Ride 01, hlm. 11-12)

Konteks percakapan ini terjadi setelah *start*, di awal duel antara Yusei dan Sect di kota Satellite. Pada bagian awal, Yusei dengan keahliannya dalam mengendarai motor D-Wheel berhasil menyalip Sect dan memperoleh giliran pertama untuk memainkan kartunya pada adegan (1). Yusei menuturkan gilirannya dan mengawalinya dengan menarik kartu dari decknya. Kemudian pada adegan (2) ia memanggil kartu monster “Junk Blader” dan melengkapi “Junk Blader” dengan kartu “Equip Spell : Rusted Sword-Last Edge” yang membuat daya serangnya bertambah 800 poin pada tuturan (3), yang pada awalnya 1800 poin kemudian meningkat menjadi 2600 poin sebagai langkah pembukaannya di awal duel. Pembukaan duel dengan menampilkan monster yang memiliki daya serang tinggi ini sempat membuat Sect terkejut akan kemampuan berduel Yusei.

Berdasarkan percakapan beserta konteks di atas, tindak tutur yang muncul dalam percakapan tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan** (述べる) dengan perlokusi **kejutan** (*surprise*). Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur yang diutarakan itu, Yusei menyampaikan sesuatu yang ia ketahui, dalam hal ini adalah nama kartu-kartu yang ia mainkan, yakni kartu *Monster* “Junk Blader” dan kartu *Spell* “Equip Spell : Rusted Sword-Last Edge di giliran pertamanya. Alasan lainnya ialah tuturan (1) mengikat Yusei dan membuat ia bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Kemudian, kebenaran ucapan Yusei pada tuturan (1) dapat dibuktikan serta dipertanggung jawabkan pada adegan (2) bahwa ia memang memainkan kartu *Monster* dan *Spell* tersebut dibagian awal duel dengan cara memanggil “Junk Blader” dan melengkapinya dengan kartu “Equip Spell: Rusted Sword-Last Edge dan meningkatkan daya serangan “Junk Blader”. Alasan tersebut makin dikuatkan pula melalui tuturan (3) sebagai hasil akhir dari perbuatan tindak tutur oleh Yusei pada tuturan (1) sehingga termasuk ke dalam tindak tutur representatif.

Tindak tutur representatif yang dituturkan Yusei dalam tuturan (1) memiliki makna menyebutkan karena dalam percakapan tersebut Yusei telah membicarakan suatu objek secara sadar di awal duel, objek yang dimaksud yakni nama kartu-kartu yang ia mainkan. Selain itu, alasan tindak tutur tersebut memiliki makna menyebutkan ialah adanya pengucapan nama-nama kartu beserta pengaktifan efek kartu tersebut dalam duel. Seperti pada tuturan (1) dan penyebutan secara berurutan dari pemanggilan kartu *Monster* “Junk Blader” dan

kartu *Spell* “Equip Spell : Rusted Sword-Last Edge” beserta penyebutan efek kartunya yang ditegaskan pada tuturan (3). Hal selanjutnya yang paling jelas menandakan tindak tutur tersebut memiliki makna menyebutkan ialah adanya penggunaan kata *sara ni* (さらに) pada tuturan (1) oleh Yusei, kata ini berfungsi sebagai kata hubung yang memiliki arti ‘lagi’ dan cocok untuk memberi kalimat tambahan apabila hendak menyebutkan suatu hal lagi. Selain itu, kata *sara ni* dapat pula berperan sebagai kata keterangan. Keterangan yang dimaksud dalam konteks ini ketika Yusei memanggil monster “Junk Blader”, ia menambahkan lagi kartu lain yang ia mainkan pada tuturan (1), sehingga kata *sara ni* berfungsi untuk menerangkan ada hal lain yang hendak disebutkan.

Apabila dilihat dari sisi perlokusi, tindak tutur yang diutarakan oleh Yusei mampu menghasilkan efek kejutan (*surprise*) atau mampu mengejutkan Sect di awal duel pada percakapan tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya efek tuturan (1) oleh Yusei dan respon Sect pada tuturan (2). Kejutan memiliki arti segala sesuatu yg menimbulkan kekagetan (keterkejutan dsb); guncangan: (KBBI, 2008 : 710) yang maksudnya sesuatu hal yang munculnya tiba-tiba dan tidak diduga sebelumnya. Dalam konteks ini, keahlian Yusei dalam mengendarai D-wheel, sehingga memperoleh giliran pertama untuk memainkan kartunya mampu memunculkan respon kejutan dari Sect di awal duel. Perlokusi kejutan ini dikuatkan pula dengan adanya tuturan (2) dan ekspresi wajah terkejut secara bersamaan sebagai efek dari tuturan Yusei. Setelah itu diperjelas lagi oleh Sect atas keterkejutannya di tuturan (4) serta ekspresi wajahnya yang terkejut pada

adegan (4) setelah Yusei menampilkan kartu *Monster* “Junk Blader” yang berdaya serang tinggi.



DATA 3

Sect : ビーカッター！！

Bii Kattaa!!

‘Bee Cutter’.

Yusei : くっ...！この程度のフィールじゃオレは止められないぜ...！
錆びた剣ーラストエッジの効果発動！！錆びた剣ーが破壊された時800のダメージを相手に与える！！(1)

Kuts...! kono teidou no fiiru ja ore wa tomerarenaize...! Sabita tsurugi rasuto eiji no kouka hatsudou!! Sabita tsurugi ga hakai sareta toki 800 dameeji o aite ni ataeru!!

Ugh...! perasaan kecil semacam ini tidak akan menghentikanku...! aku mengaktifkan efek equip “Rusted Sword-Last Edge”!! Ketika pedang yang di-*equip* itu hancur, maka lawan akan menerima 800 poin kerusakan!!

Sect : ぐわーっ！！(2)

Guwaaaaa!!

‘Gwaaaaa!!

(*Ride* 01, hlm. 15)

Percakapan tersebut terjadi pada saat giliran Sect, pada adegan (1) Sect melancarkan serangannya dengan cara menggunakan monster “Armored Bee”

miliknya untuk menyerang monster “Junk Blader” milik Yusei dan menghancurkannya. Serangan yang dilancarkan oleh Sect itu mampu menimbulkan kerusakan pada *Life Points* Yusei sebesar 300 poin sebagai hasil kalkulasi dari poin serangan “Armored Bee” sebesar 1600 melawan monster “Junk Blader” yang memiliki poin serangan 1300. Namun, pada adegan selanjutnya, se usai monster “Junk Blader” hancur dan Yusei menerima poin kerusakan, Yusei menuturkan bahwa serangan semacam itu tidak akan membuatnya menyerah dalam menghadapi Sect. Tidak hanya itu, Yusei juga menuturkan pengaktifan efek kartu “Last Sword Edge” miliknya yang ikut hancur ketika di-*equip* ke Junk Blader yang hancur dalam pertempuran. Ia menuturkan, pada adegan ke (3) bahwa efek dari kartu tersebut yakni apabila kartu tersebut hancur, maka lawan akan menerima 800 poin kerusakan pada *life point*-nya. Dalam komik tersebut terdapat adegan terkejutnya Sect ketika ia melihat menghujamnya pedang “Last Sword Edge” ke arah dirinya dan menimbulkan kerusakan pada *Life Points*-nya.

Berdasarkan percakapan dan konteks di atas, dapat diketahui bahwa tindak tutur yang ada dalam percakapan di atas dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan / noberu** (述べる) dengan perlokusi **kejutan (Surprise)**. Tuturan (1) masuk dalam kategori tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur tersebut, Yusei terikat dengan kebenaran atas apa yang ia katakan. Dalam hal ini, Yusei bertanggung jawab dengan tuturannya itu dengan cara membuktikan kebenaran tuturannya dalam percakapan tersebut. Kebenaran tuturan Yusei tersebut dapat dibuktikan bahwa pada adegan (2) dan (3) ia memang

secara nyata telah menuturkan dan mengaktifkan efek kartu miliknya yakni kartu “Equip Spell : Last Sword Edge” yang ikut hancur dalam pertempuran antara monster “Junk Blader” yang memakai kartu *Spell* itu dengan monster “Armored Bee” milik Sect. Alasan lain tindak tutur (1) masuk dalam kategori tindak tutur representatif ialah Yusei menyampaikan suatu hal atau objek yang ia ketahui, yang dalam konteks ini adalah kartu miliknya yang hancur dalam pertempuran beserta penyebutan efeknya pasca hancur.

Tindak tutur representatif yang diutarakan oleh Yusei dalam tuturan (1) memiliki makna menyebutkan karena dalam percakapan tersebut Yusei telah membicarakan suatu objek secara sadar ketika masih dalam fase pertempuran di giliran Sect. Objek yang dimaksud yakni nama kartu beserta efeknya. Selain itu, alasan tindak tutur tersebut memiliki makna menyebutkan ialah adanya pengucapan nama kartu beserta pengaktifan efek kartu tersebut dalam duel. Hal ini terlihat pada tuturan (1) seusai ia menyatakan sikapnya untuk tidak akan menyerah dalam menghadapi Sect, ia juga menyebutkan efek kartu *Spell* “Equip Spell: Last Sword Edge” pasca hancur dalam pertempuran. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya penyebutan tahap-tahap terealisasinya suatu efek kartu pada tuturan (1), mulai dari penyebutan kalimat *kouka hatsudou* (効果発動) sebagai penanda pengaktifan suatu efek kartu. Selain itu terdapat penggunaan tata bahasa *~sareta* (～された) yang dalam percakapan tersebut digunakan untuk menyebutkan syarat terpenuhinya suatu efek kartu. Kata *~sareta* merupakan kata kerja bentuk lampau dari *~sareru* (～される) yang berasal dari kata *~suru* sebagai kata kerja golongan 3 yang memiliki arti berbuat; berlaku; melakukan;

mengerjakan (Matsura, 1994: 1015). Kata kerja *~suru* pada percakapan di atas diwujudkan dalam bentuk pasif / *ukemi* (受け身) dan dalam bentuk lampau menjadi *~sareta*.

Selanjutnya, kata kerja tersebut diberi kata hubung *~toki* (～時) yang memiliki arti waktu; ketika; saat; masa itu (Matsura, 1994: 1084-1085). Secara umum kata hubung *~toki* digunakan untuk menunjukkan waktu “selama” atau “ketika” dikarenakan sebelum kata hubung tersebut merupakan kalimat lampau dan menjadi kalimat pertama (pokok). Maksudnya, rentang waktu dalam kalimat dengan kata hubung *~toki* ditentukan oleh kalimat pertama, sehingga kata kerja yang dilakukan pada kalimat kedua dilaksanakan sesuai dilaksanakannya kalimat pertama. Bila ditinjau dari tuturan (1) oleh Yusei, penggunaan tata bahasa bentuk lampau *~sareta* dan pola kalimat *~toki* digunakan untuk menyebutkan syarat-syarat terpenuhinya suatu efek kartu. Kalimat *sabita tsurugi ga hakai sareta toki* (錆びた剣一が破壊された時) merupakan kalimat pertama (pokok), dan kalimat *happyaku no dameeji o aite ni ataeru* (800のダメージを相手に与える) merupakan kalimat kedua yang merupakan aksi sekaligus hasil dari terpenuhi syarat pada kalimat pertama. Pada tuturan (1) saat kartu “Equip Spell: Last Sword Edge” milik Yusei ikut hancur dalam pertempuran ketika di-*equip* ke monster “Junk Blader”, efek pada kartu tersebut muncul dan menimbulkan dampak berupa berkurangnya 800 *Life Points* Sect.

Apabila ditinjau dari sisi perlokusi, tindak tutur yang diutarakan oleh Yusei mampu menghasilkan perlokusi kejutan (*Surprise*) atau mampu mengejutkan Sect di fase pertempuran tersebut. Hal ini ditandai dengan adanya

dampak tuturan (1) oleh Yusei dan respon Sect pada tuturan (2). Kejutan memiliki arti segala sesuatu yang menimbulkan kekagetan (keterkejutan dan sebagainya); guncangan (KBBI, 2008: 710) yang maksudnya sesuatu yang munculnya tiba-tiba dan tidak diduga sebelumnya. Dalam konteks ini, strategi Yusei dalam memasang kartu *Spell* yang memiliki efek khusus dan dapat merugikan lawan ketika dihancurkan sempat membuat Sect terkejut dalam percakapan tersebut. Perlokusi ini diperkuat dengan adanya teriakan Sect pada tuturan (2) dan pada adegan (3) menunjukkan ekspresi wajahnya kaget melihat pedang “Last Sword Edge” menghujam kearah dirinya dan mengurangi 800 *Life Points*-nya. *Life points* Sect yang sebelumnya 4000 menjadi 3200 akibat terkena efek kartu *Spell* milik Yusei.



DATA 4

Yusei : リパースカードオープン！！「戦士の誇り」！！戦闘で破壊された「ジャンク・ブレード」を攻撃表示で復活！！このターン戦闘では破壊されなくなる！！(1)
Ripaasu Kaado oopun!! “Senshi no Hokori”!! Sentou de hakai sareta “Junk Blader” o kougeki hyouji de fukkatsu!! Kono taan sentou de hakai sarena ku naru!!
 ‘Membuka kartu tertutup!! “Senshi no Hokori”!! membangkitkan “Junk Blader” yang hancur saat pertempuran ke dalam posisi

- menyerang!! Di giliran ini, ia tidak akan dapat dihancurkan dalam pertempuran’.
- Sect : そいつは読んでたぜアニキ!! (2)
Soitsu wa yonde taze aniki!!
 ‘aku telah membaca yang itu, kakak!!’
- Yusei : 何! ?
Nani!?
 ‘Apa!?’
- Sect : 手札から「縄張り」を発動!! 「縄張り」は相手が特殊召喚に成功した時、自分場上の全てのモンスターをリリースすることで手札の昆虫モンスターを特殊召喚する、アーマード・ビーをリリース!! こいオレの昆虫インセクト!! 「ポセイドン・オオカブト」特殊召喚!! 「ポセイドン・オオカブト」は攻撃表示モンスターに攻撃する場合のみ、三回連続攻撃が可能となるのだ!! (3)
Tefuda kara “Nawabari” o hatsudou!! “Nawabari” wa aite ga tokushu shoukan ni seikou shita toki, jibun fiirudo jou no subete no monsutaa o ririisu suru koto de tefuda no konchuu monsutaa o tokushu shoukan suru, Aamaado Bii o ririisu!! Koi ore no konchuu insekuto!! “Poseidon Ookabuto” tokushu shoukan!! “Poseidon Ookabuto” wa kougeki hyouji monsutaa ni kougeki suru baai nomi, sankai renzuku kougeki ga kanou to naru no da!!
 ‘Dari tangan aku mengaktifkan “Nawabari”!! Efek dari “Nawabari” adalah ketika lawan berhasil melakukan panggilan khusus, dengan melepas seluruh monster di *field*-ku, aku dapat melakukan pemanggilan khusus monster tipe serangga dari tanganku, melepas “Armored Bee”!! Datanglah Seranggaku!! Pemanggilan khusus “Poseidon Ookabuto”!! Hanya apabila “Poseidon Ookabuto” menyerang monster yang dalam posisi menyerang, ia dapat menyerang hingga tiga kali secara terus menerus!!
- Yusei : くっ... !
Kuts...!
 ‘Ukh..!’
- Sect : ゆけーポセイドン・オオカブト!! (4)
Yukee Poseidon Ookabuto!!
 ‘Majulah Poseidon Ookabuto!!’

(Ride 01, hlm. 16-17)

Percakapan ini terjadi di saat-saat setelah monster “Junk Blader” milik Yusei diserang dan dihancurkan oleh monster “Armored Bee” milik Sect. Ketika monster “Junk Blader” milik Yusei telah hancur, pada adegan (1) ia meresponnya

dengan cara mengaktifkan kartu *Trap* “Senshi no Hokori” yang sebelumnya ia *set* digiliran pertamanya. Dengan efek kartu *Trap* itu, Yusei melakukan pemanggilan khusus pada monster “Junk Blader” yang telah hancur sebelumnya dan membangkitkannya ke dalam posisi menyerang, ia menuturkan pula bahwa monster yang telah dibangkitkan dengan efek kartu *Trap* tersebut, maka monster tersebut tidak akan dapat dihancurkan di giliran tersebut. Namun, pada adegan (2) tak disangka Sect telah membaca strategi kartu *Trap* milik Yusei tersebut, kemudian Sect meresponnya dengan cara mengaktifkan kartu *Spell* “Nawabari” dari tangannya, dengan menggunakan efek kartu *Spell* “Nawabari”, ia menuturkan apabila lawan berhasil melakukan pemanggilan khusus monster, maka ia dapat melakukan pemanggilan khusus kartu monster tipe serangga dari tangannya dengan syarat melepas semua monster di *Field*-nya. Dengan efek kartu itu Sect melepas “Armored Bee” kemudian memanggil salah satu monster terkuatnya yaitu kartu monster “Poseidon Ookabuto” ke dalam posisi menyerang. Pada adegan (3), dengan menggunakan efek yang dimiliki monster tersebut, Sect dapat melakukan serangan kepada Yusei hingga tiga kali berturut-turut.

Berdasarkan percakapan beserta konteks di atas, tindak tutur (1) yang muncul dalam percakapan tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan / noberu** (述べる) dengan **perlokusi agresi (Aggression)**. Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur yang diutarakan itu, Yusei menyampaikan sesuatu yang ia ketahui dan secara sadar, yang dalam hal ini adalah nama-nama kartu yang ia mainkan yakni kartu *Trap* “Senshi no Hokori” dan monster “Junk

Blader” yang ia bangkitkan melalui efek kartu *Trap* tersebut. Alasan lainnya ialah Yusei terikat dan bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Kemudian, kebenaran ucapan Yusei pada tuturan (1) dibuktikan serta dipertanggung jawabkan pada adegan (1) bahwa ia memang memainkan kartu *Trap* beserta efeknya, dengan cara mengaktifkan kartu *Trap* “Senshi no Hokori” dan membangkitkan kembali monster “Junk Blader” ke posisi menyerang setelah sebelumnya dihancurkan oleh monster milik Sect di fase pertempuran. Yusei juga menuturkan bahwa dengan efek kartu *Trap* itu “Junk Blader” tidak dapat hancur di giliran monster itu dibangkitkan.

Tindak tutur representatif yang dituturkan oleh Yusei dalam tuturan (1) memiliki makna menyebutkan karena dalam percakapan tersebut Yusei telah membicarakan suatu objek secara sadar di fase pertempuran milik Sect, objek yang dimaksud yakni nama-nama kartu yang ia mainkan. Selain itu, alasan tindak tutur tersebut memiliki makna menyebutkan ialah adanya pengucapan nama-nama kartu beserta efeknya dalam fase pertempuran tersebut. Dapat dilihat pada adegan (1) terdapat penyebutan secara berurutan dari pengaktifan kartu *Trap* “Senshi no Hokori” yang sebelumnya tertutup kemudian dilanjutkan dengan pembangkitan monster “Junk Blader” dengan menggunakan efek kartu *Trap* tersebut.

Makna ini makin dipertegas dengan adanya penyebutan hasil efek pasca pengaktifan efek kartu *Trap* itu pada tuturan (1), yakni dengan adanya penggunaan kata *sarenaku naru* (~されなくなる). Kata ini merupakan gabungan dari kata *~sareru* (~される) yang diberi pola kalimat *~ku naru* (~くなる). Kata *~sareru* merupakan bentuk pasif / *ukemi* (受け身) dari *~suru* (~する), *~sareru*

memiliki arti `dilakukan` dan merupakan kata kerja golongan 2. Setelah itu, kata kerja tersebut dinegasikan sehingga menjadi kata *~sarenai* (～されない) yang berarti tidak dapat dilakukan. Sedangkan, pola kalimat *~ku naru* pada dasarnya digunakan untuk menunjukkan adanya perubahan kondisi suatu subjek dan berupa kata sifat. Dalam percakapan tersebut kata kerja *~sarenai* diberi pola kalimat *~ku naru* sehingga dalam percakapan di atas kata *hakai sarena ku naru* (破壊されなくなる) bila diartikan ‘menjadi tidak dapat dihancurkan’. Pola-pola kalimat tersebut semakin menegaskan adanya makna menyebutkan dalam tindak tutur (1).

Apabila dilihat dari sisi perlokusi, tindak tutur (1) mampu menghasilkan perlokusi agresi (*Aggression*) atau mampu menghasilkan respon emosi agresi dari Sect terhadap Yusei. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya efek tuturan (1) oleh Yusei dan respon Sect pada tuturan (2). Agresi memiliki arti permusuhan yang bersifat penyerangan fisik atau psikis terhadap pihak lain sehingga merugikan pihak lain (KBBI, 2008: 19). Dalam konteks ini dikarenakan Yusei menuturkan dan mengaktifkan kartu *Trap* miliknya serta membangkitkan monster “Junk Blader” pada adegan (1), mampu memicu Sect untuk melakukan serangan tambahan dengan cara mengaktifkan kartu *Spell* untuk memanggil monster “Poseidon Ookabuto” dan melancarkan tiga kali serangan berturut-turut kepada Yusei dan monsternya dalam fase pertempuran. Perlokusi agresi ini dikuatkan tuturan (3) bahwa Sect telah melakukan langkah-langkah nyata untuk menghasilkan agresi sebagai responnya terhadap tindak tutur (1) dan pada adegan (3) terdapat bukti tercapainya agresi pada tuturan (4).



DATA 5

- Yusei : ライトニング・ウォリアー！！
Raitoningu Worიაა!!
 ‘Lightning Warrior!!’.
- Sect : (シンクロ召喚！？) だが...まだポセイドンオオカブトの攻撃力の方が上回っているぜ！！
(Shinkuro shoukan!?) Daga... mada “Poseidon Ookabuto” no kougeki ryoku no hou ga uwamawatte iruze!!
 ‘(Pemanggilan Sinkro!?) Tapi... daya serang “Poseidon Ookabuto” masih lebih tinggi!!’
- Yusei : それはどうかな。墓地に眠る、クイックスパナイトのモンスター発動！！クイックスパナイトがシンクロ素材となった時相手のモンスター一体の攻撃力を500下げる！！(1)
Sore wa dou kana. Bochi ni nemuru, Kuikku Supanaito no monsutaa hatsudou!! Kuikku Supa Naito ga shinkuro sozai to natta toki, aite no monsutaa ittai no kougeki ryoku o gohyaku sageru!!
 ‘Kita lihat saja nanti. Dari kuburan, aku mengaktifkan efek monster “Quick Super Knight!!” Ketika “Quick Super Knight” dijadikan sebagai material Pemanggilan Sinkro, maka ia dapat mengurangi 500 dari daya serangan monster lawan.’
- Sect : アリッ！？
Ari!?
 ‘Apa!?’
- Yusei : さらに、魔法カード「武装再生」墓地の「錆びた剣ーラストエッジ」をライトニングウォリアーに装備する！！(2)
Sarani, Mahou Kaado “Busousaisei”, bochi no “Sabita tsurugi Rasuto Eiji” o “Raitoningu Worიაა” ni soubi suru!!
 ‘Lagi, aku mengaktifkan kartu Spell “Busousaisei”, aku melengkapi Lightning Warrior dengan Equip Spell: Last Sword Edge yang ada di kuburan!!’
- Sect : 攻撃力3200だと！？(3)

Kougeki ryoku sanzen nihyaku da to!?
'Daya serangannya 3200!?'

(*Ride* 01, hlm. 25)

Percakapan tersebut terjadi se usai Yusei berhasil melakukan pemanggilan Sinkro monster "Lightning Warrior" dengan daya serang 2400 di area miliknya. Pada adegan (1) Sect tidak menyangka dengan kehadiran monster Sinkro milik Yusei tersebut, kemudian ia juga sempat meragukan monster Sinkro tersebut karena ia melihat daya serangnya lebih kecil ketimbang monster "Poseidon Ookabuto" miliknya yang memiliki daya serang 2500 sehingga mengungguli monster milik Yusei. Namun giliran Yusei masih bergulir, pada adegan (2) ia mengaktifkan efek monster "Quick Super Knight" dari kuburannya, yang sebelumnya monster itu digunakan sebagai material untuk pemanggilan monster Sinkro "Lightning Warrior" milik Yusei. Dengan menggunakan efek monster itu, ia dapat mengurangi 500 daya serang monster "Poseidon Ookabuto" milik Sect yang sebelumnya memiliki daya serang 2500 berkurang menjadi 2000. Selanjutnya, Yusei juga mengaktifkan kartu *Spell* "Busousaisei" dari tangannya, pada adegan (3) kartu itu memiliki efek untuk mengembalikan kartu *Spell* "Equip Spell: Last Sword Edge" dari kuburan dan melengkapi monster Sinkro "Lightning Warrior" dengan kartu tersebut sehingga meningkatkan daya serang monster itu menjadi 3200. Hal inilah yang menyebabkan Sect terkejut dengan perbedaan kekuatan yang besar antara monster "Poseidon Ookabuto" miliknya yang daya serangnya menjadi 2000 dan monster Sinkro "Lightning Warrior" milik Yusei yang daya serangnya menjadi 3200.

Berdasarkan percakapan dan konteks tersebut, maka dapat diketahui tindak tutur (1) yang muncul dalam percakapan tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan / noberu** (述べる) dengan perlokusi **kejutan (Surprise)**. Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif, karena dalam tindak tutur tersebut Yusei menyampaikan sesuatu yang ia ketahui secara sadar. Dalam hal ini yang disampaikan oleh Yusei adalah nama-nama kartu yang ia mainkan beserta efek kartu yang ia aktifkan, yakni kartu monster “Quick Super Knight” dan “Lightning Warrior” serta kartu *Spell* “Busousaisei”. Alasan lainnya ialah Yusei terikat dan bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Kebenaran ucapan Yusei pada tuturan (1) dapat dibuktikan pada adegan (1), (2), dan (3) bahwa ia memang memainkan ketiga kartu yang telah disebutkan di atas. Mulai dari pemanggilan Sinkro kartu monster “Lightning Warrior” pada adegan (1), dilanjutkan dengan pengaktifan efek kartu monster “Quick Super Knight” dari kuburan yang sebelumnya digunakan sebagai material pemanggilan Sinkro pada adegan (2) untuk mengurangi 500 poin dari daya serang monster “Poseidon Ookabuto” milik Sect, kemudian pada adegan (3) Yusei mengaktifkan kartu *Spell* “Busousaisei” untuk melengkapi “Lightning Warrior” dengan kartu “Equip Spell” yang ada di kuburan sehingga memiliki daya serang tinggi.

Tindak tutur representatif (1) yang muncul dalam percakapan tersebut memiliki makna menyebutkan karena dalam percakapan tersebut Yusei telah membicarakan suatu objek secara sadar saat di gilirannya, objek yang dimaksud ialah kartu-kartu yang ia mainkan. Alasan lainnya dalam percakapan tersebut

terdapat penyebutan nama-nama kartu beserta efeknya ketika di giliran Yusei yang dapat dilihat pada tuturan (1) ia menyebutkan efek monster “Quick Super Knight” yang aktif saat di kuburan, dan pada tuturan (2) yang merupakan langkah selanjutnya dari Yusei ia menyebutkan kartu *Spell* “Busousaisei” beserta efeknya untuk memperkuat “Lightning Warrior”.

Makna menyebutkan ini semakin diperkuat dengan adanya penggunaan tata bahasa *~to natta* (～となつた) + *~toki* (～時) dan realisasinya pada tindak tutur (1) untuk menyebutkan suatu efek kartu. Secara umum partikel *~to natta* digunakan untuk menyatakan hasil, maksudnya untuk menyebutkan suatu hal yang telah dicapai (menjadi). Sedangkan partikel *~toki* pada umumnya digunakan untuk menandai waktu ‘selama’ atau ‘ketika’. Sehingga pada tindak tutur (1) disebutkan oleh Yusei mengenai efek dari monster “Quick Super Knight”, bahwa ketika monster ini sebelumnya digunakan sebagai material pemanggilan Sinkro, maka pada adegan (2) dari kuburan efek monster tersebut dapat mengurangi 500 poin dari daya serang monster milik Sect. Hal lain yang mendukung tindak tutur (1) memiliki makna menyebutkan adalah pada tuturan (2) yang merupakan sambungan dari tindak tutur (1) terdapat penggunaan kata *~sarani* (～さらに) untuk memperkuat kesan menyebutkan sesuatu dalam percakapan itu. Kata *~sarani* (～さらに) memiliki arti ‘lagi’ (Matsura, 1994: 850), kata ini berfungsi sebagai kata keterangan dan kata hubung yang pas untuk memberi kalimat tambahan apabila hendak menyebutkan lagi suatu hal. Pada adegan (2) kata tersebut dipakai Yusei untuk menyebutkan lagi kartu lain yang ia mainkan, kartu yang dimaksud yakni kartu *Spell* “Busousaisei” yang ia gunakan untuk

melengkapi “Lightning Warrior” dengan kartu *Equip Spell* yang berada di kuburan.

Apabila dilihat dari sisi perlokusi, tindak tutur (1) yang diutarakan oleh Yusei mampu menghasilkan perlokusi kejutan (*Surprise*) pada Sect. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya efek tuturan (1) dan (2) oleh Yusei dan respon Sect pada tuturan (3). Kejutan memiliki arti segala sesuatu yg menimbulkan kekagetan (keterkejutan dsb); guncangan: (KBBI, 2008 : 710) yang maksudnya suatu hal yang munculnya tiba-tiba dan tidak diduga sebelumnya. Dalam konteks ini, kemampuan Yusei untuk memanggil monster Sinkro dan membuatnya kuat dengan cara menggunakan efek material monsternya yang ada dikuburan kemudian melengkapi monster Sinkronya dengan kartu *Equip Spell* sehingga mampu melampaui daya serang monster milik Sect, mampu menimbulkan perlokusi kejutan pada Sect. Perlokusi kejutan ini diperkuat dengan adanya tuturan (3) yang menyatakan keterkejutan Sect dengan jumlah daya serang monster Sinkro “Lightning warrior” yang besar. Kemudian diperjelas lagi pada adegan (3) yang menunjuk ekspresi wajah terkejut Sect ketika melihat monster “Lightning Warrior” yang poin daya serangnya meningkat.



DATA 6

- Yusei : まだだ!! まだ終わらせないぜセクト!! 「漲る宝札」このターンライトニング・ウォリアーを攻撃力お互いの手札一枚につき500アップさせる!!(1)
Mada da!! Mada owarasenaize Sekuto!! “Minagiru Housatsu” kono taan, “Raitoningu Woriana o kougeki ryoku otagai no tefuda ichimai ni tsuki 500 appu saseru!!
 ‘Belum!! Ini semua belum berakhir Sect!! mengaktifkan “Minagiru Housatsu” di giliran ini aku meningkatkan daya serangan “Lightning Warrior” menjadi 500 poin tiap lembar kartu yang ada di tangan pemain!!’
- Sect : なんだと〜っ!? オ...オレの手札は...三枚!?(2)
Nan da to!? O... Ore no tefuda wa... sanmai!?
 ‘Apa!? Ka... kartu di tanganku... tiga lembar!?’
- Yusei : オレの手札は一枚!! 合計四枚よって攻撃力2000アップ!!
Ore no tefuda wa ichimai!! Koukei yonmai yotte kougeki ryoku 2000 appu!!
 ‘Di tanganku ada satu lembar!! Jumlah keseluruhan dari empat kartu itu meningkatkan 2000 daya serangan!!’
- Sect : ご5200...!
Go, Gosen nihyaku...!
 ‘Lima, lima ribu dua ratus...!’

(Ride 01, hlm. 26)

Percakapan ini merupakan langkah lanjutan dari Yusei usai ia melakukan pemanggilan Sinkro “Lightning Warrior” di gilirannya dan memperkuat monster itu guna mengalahkan monster “Poseidon Ookabuto” milik

Sect. Dalam percakapan tersebut Yusei menyatakan bahwa gilirannya masih belum berakhir dan ia masih memiliki kartu lain yang akan ia mainkan. Pada adegan (1) Yusei menyatakan bahwa gilirannya belum selesai dan masih terus bergulir, kemudian ia mengaktifkan kartu *Spell* “Minagiru Housatsu” untuk memperkuat lagi monster Sinkro miliknya. Efek dari kartu tersebut adalah satu monster di area miliknya akan mendapatkan tambahan 500 poin daya serang dengan jumlah tiap kartu yang ada di tangan semua pemain. Berdasarkan efek kartu *Spell* tersebut, pada adegan (2) setelah pengaktifan efek kartu *Spell* tersebut para pemain yakni Yusei dan Sect menghitung semua kartu yang berada di tangan mereka. Sect memegang tiga kartu di tangannya sedangkan Yusei memegang satu kartu di tangannya sehingga total keseluruhan jumlah kartu yang dipegang semua pemain berjumlah empat kartu. Pada adegan (3) Sect menunjukkan rupa wajah yang kaget melihat daya serang monster “Lightning Warrior” yang sebelumnya berjumlah 3200, meningkat menjadi 5200 sebagai hasil dari efek kartu *Spell* “Minagiru Housatsu” milik Yusei. Dengan langkah demikian, Yusei akan membalik keadaan dan menggunakan monster berdaya serang tinggi tersebut untuk mengalahkan Sect dan menguras life pointnya hingga 0.

Berdasarkan percakapan beserta konteks di atas, tindak tutur yang muncul dalam tuturan (1) dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan / noberu** (述べる) dengan perlokusi **kejutan (Surprise)**. Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur yang diutarakan itu, Yusei menyampaikan sesuatu yang ia ketahui, yakni kartu yang ia mainkan, dalam percakapan di atas kartu yang dimainkan

adalah kartu *Spell* “Minagiru Housatsu”. Alasan lainnya ialah tuturan (1) mengikat Yusei dan membuat ia bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Kemudian, kebenaran isi tuturan (1) tersebut dapat dipertanggung jawabkan serta dibuktikan pada adegan (1) dan (2) bahwa Yusei memang memainkan serta menuturkan kartu tersebut dan menggunakan efek kartu tersebut pada monster Sinkro miliknya. Hal lain yang membuat tuturan (1) termasuk tindak tutur representatif adalah karena tuturan (1) bersifat subjektif, yakni penuturnya mengatakan suatu hal berdasarkan kenyataan yang ada dan lawan tutur tidak dapat menyanggahnya.

Sedangkan tindak tutur representatif (1) yang diutarakan oleh Yusei merupakan tindak tutur representatif dengan makna menyebutkan. Tindak tutur di atas memiliki makna menyebutkan karena dalam percakapan tersebut Yusei telah membicarakan suatu objek secara sadar saat gilirannya, objek yang dimaksud ialah kartu-kartu yang ia mainkan. Alasan lainnya dalam percakapan tersebut terdapat penyebutan nama suatu kartu beserta efeknya ketika di giliran Yusei dan dapat dibuktikan pada tuturan (1). Ia memang memainkan kartu *Spell* “Minagiru Housatsu” dan mengaktifkan efeknya untuk memperkuat monster Sinkro “Lightning Warrior” yang ada di areanya guna menghabisi monster “Poseidon Ookabuto” dan mengalahkan Sect dalam duel itu. Dari situ dapat diketahui bahwa Yusei secara sadar telah menyebutkan nama suatu objek, yang dalam percakapan ini adalah kartu *Spell*-nya sehingga tindak tutur ini pantas apabila disebut memiliki makna menyebutkan.

Pada tindak tutur (1) terdapat penggunaan tata bahasa yang merupakan kata kerja bentuk kausatif. Kata kerja yang terdapat di tindak tutur (1) ialah kata *~saseru* (～させる) yang merupakan bentuk kausatif dari kata *~suru* (～する) serta merupakan kata kerja golongan 3. Dalam penerapannya, kata kerja kausatif ini memiliki beberapa fungsi yakni untuk menyuruh seseorang melakukan sesuatu (biasanya atasan kepada bawahan), digunakan untuk membiarkan atau mengizinkan seseorang untuk melakukan sesuatu, selain itu juga digunakan untuk membuat suatu benda ‘menjadi’ sesuatu yang lain. Namun berdasarkan konteks percakapan di atas, pada adegan (2) dan (3) kata kerja tersebut digunakan Yusei untuk membuat suatu benda ‘menjadi’ sesuatu. Hal ini ditandai dengan adanya kalimat *appu saseru* (アップさせる) dalam tuturan (1), kalimat ini digunakan oleh Yusei untuk menyebutkan efek kartu *Spell* “Minagiru Housatsu” dan menerapkannya pada monster Sinkro miliknya dengan cara meningkatkan 500 poin daya serang monsternya berdasarkan jumlah seluruh kartu di tangan tiap pemain. Monster “Lightning Warrior” yang sebelumnya berdaya serang 3200 kemudian berubah menjadi 5200 akibat efek kartu *Spell* milik Yusei.

Apabila dilihat dari sisi perlokusi, tindak tutur yang diutarakan oleh Yusei mampu menghasilkan perlokusi emosi kejutan (*Surprise*) terhadap Sect. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya dampak tuturan (1) oleh Yusei dan respon Sect pada tuturan (2). Kejutan memiliki arti segala sesuatu yg menimbulkan kekagetan (keterkejutan dsb); guncangan: (KBBI, 2008 : 710). Dalam konteks ini, pernyataan Yusei menyatakan bahwa gilirannya masih belum berakhir dengan memainkan kartu *Spell* “Minagiru Housatsu” dan menggunakan efeknya untuk

memperbesar daya serang monster Sinkron “Lightning Warrior” miliknya, hal ini mampu menimbulkan perlokusi kejutan pada Sect yang dibuktikan pada adegan (2). Selain itu perlokusi kejutan ini juga dikuatkan pada adegan (2) dengan adanya ucapan terbata-bata dari Sect akibat dari rasa kaget serta penampakan ekspresi wajah terkejut darinya yang melihat monster Sinkro berdaya serang tinggi milik Yusei yang siap untuk menyerangnya.



DATA 8

S. Knight : 劫火の槍術士ゴースト・ランシャーを特殊召喚！こやつはあいつは相手場上にのみモンスターが存在する時手札から特殊召喚できるのだ。ゴースト・ランシャーで攻撃！！ゴースト・ランシャーは相手プレイヤーに貫通ダメージを与える！！(1)

Gouka no Soujutsushi Goosuto Ranshaa o tokushu shoukan! Koyatsu wa aite fiirudo ni nomi monsutaa ga sonzai suru toki, tefuda kara tokushu shoukan dekiru no da. Goosuto Ranshaa de kougeki!! Goosuto Ranshaa wa aite Pureiyaa ni kantsuu dameeji o ataeru!!

‘Aku melakukan pemanggilan khusus “Gouka no Soujutsushi Ghost Lancer”! Ketika ada monster berada di area milik lawan, ia dapat dipanggil khusus dari tangan. Aku menyerang dengan menggunakan “Ghost Lancer”!! ”Ghost Lancer” akan memberikan kerusakan yang menembus pada lawan pemain!!’

Yusei : くっ！！

Kuts!!
 ‘Ugh!!’
 S. Knight : 地獄の串刺し！！ジャンク・アーマー槍殺！！(2)
Heru Sukyuuu!! Janku Aaamaa sousatsu!!
 “‘Hell Skewer’!! menombak mati ‘Junk Armor’!!”
 Yusei : ぐああつ！？(3)
Guaats!?
 ‘Gwaaa!?’

(Ride 02, hlm. 49-51)

Percakapan tersebut terjadi ketika Yusei harus berduel dengan Skeleton Knight / *Gaikotsukishi* (骸骨騎士) yang muncul secara tiba-tiba dan menawan Sect. Kemunculan Skeleton Knight ini disebabkan oleh Sect yang sebelumnya melakukan ritual penggabungan kartu di waktu senja untuk memperoleh kartu kuat demi mengalahkan Yusei. Demi menyelamatkan Sect dari Skeleton Knight yang akan menjadikan ia tumbal ritual, Yusei harus berhadapan dengannya dan mereka berdua sepakat berduel.

Pada adegan (1) merupakan giliran Skeleton Knight, di giliran tersebut ia melakukan pemanggilan khusus monster “Gouka no Soujutsushi Ghost Lancer” level 5 yang memiliki efek yakni apabila ada monster di area lawan maka ia dapat dipanggil khusus melalui tangan. Kemudian, Skeleton Knight langsung menggunakan monster itu untuk menyerang monster bertahan “Junk Armor” milik Yusei. Tidak hanya itu, efek lain dari “Ghost Lancer” ketika menyerang mampu menimbulkan poin kerusakan yang menembus. Maksudnya, walaupun monster yang diserang dalam posisi bertahan namun ia dapat menimbulkan poin kerusakan pada lawan, dengan hasil kalkulasi poin serangan dikurangi poin bertahan monster lawan. Mengetahui efek tersebut sempat membuat Yusei kaget. Pada adegan (2) monster “Ghost Lancer” milik Skeleton Knight dengan nama

serangnya “Hell Skewer” berhasil menghancurkan monster “Junk Armor” milik Yusei dan menimbulkan 800 poin kerusakan padanya. Tidak hanya itu, akibat *Feel* milik Skeleton Knight, setiap poin kerusakan yang diterima oleh Yusei akan menimbulkan dampak fisik berupa rasa sakit pada dirinya.

Berdasarkan percakapan dan konteks di atas, tindak tutur (1) dan (2) dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan / *noboru*** (述べる) dengan perlokusi **menderita (*Suffering*)**. Tuturan (1) dan (2) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur itu, Skeleton Knight telah menyampaikan sesuatu yang ia ketahui, yakni kartu monster “Gouka no Soujutsushi Ghost Lancer” yang ia mainkan. Alasan lainnya ialah tuturan (1) dan (2) mengikat Skeleton Knight dan membuat ia bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Hal tersebut dapat dibuktikan pada adegan (1) bahwa Skeleton Knight memang memainkan monster “Gouka no Soujutsushi Ghost Lancer” beserta efeknya. Selain itu, tuturan (1) dan (2) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif adalah karena sifatnya yang subjektif, yakni penuturnya mengatakan sesuatu berdasarkan kenyataan yang ada dan lawan tutur tidak dapat menyanggahnya.

Sedangkan tindak tutur representatif (1) dan (2) yang diutarakan oleh Skeleton Knight memiliki makna menyebutkan. Dalam percakapan tersebut ia telah membicarakan suatu objek secara sadar, objek tersebut adalah kartu monster “Ghost Lancer” miliknya. Adanya penyebutan nama kartu monster, nama serangan, beserta efeknya menguatkan makna menyebutkan dalam tindak tutur ini. Hal ini dapat dibuktikan pada adegan (1) dan (2) bahwa Skeleton

Knights memang memainkan kartu monster “Ghost Lancer” dengan cara memanggilnya secara khusus ketika ada monster di area Yusei, menyerang monster Yusei sambil menuturkan efeknya yang dapat menimbulkan poin kerusakan pada *Life Points* Yusei, dan menyebutkan nama serangan “Hell Skewer” dari “Ghost Lancer” ketika menghancurkan “Junk Armor”. Sehingga dapat diketahui, Skeleton Knight telah menyebutkan suatu objek secara nyata, oleh karena itu tindak tutur (1) dan (2) memiliki makna menyebutkan.

Makna menyebutkan ini juga didukung dengan adanya penggunaan tata bahasa oleh Skeleton Knight untuk menegaskan kesan menyebutkan dalam tindak tutur representatif (1). Pola kalimat tersebut adalah pola kalimat potensial / *kanokei* (可能系) yang dalam prakteknya pada percakapan sehari-hari digunakan untuk menyatakan kemampuan atau bisa melakukan sesuatu. Pola kalimat ini terdapat pada kata *~dekiru* (〜できる) pada tuturan (1). Kata *~dekiru* (〜できる) yang memiliki arti ‘mampu’ atau ‘bisa melakukan’ merupakan bentuk potensial dari kata *~suru* (〜する). Maka, pada tindak tutur (1) Skeleton Knight menggunakan pola kalimat potensial ini untuk menyebutkan kemampuan monster “Ghost Lancer” itu bisa dipanggil secara khusus melalui tangan apabila ada monster di area lawan.

Apabila ditinjau dari sisi perlokusi, tindak tutur yang diutarakan oleh Skeleton Knight mampu menghasilkan dampak menderita (*Suffering*) pada Yusei. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya dampak tuturan (1) dan (2) oleh Skeleton Knight dan respon Yusei pada tuturan (3). Menderita memiliki arti ‘menanggung sesuatu yang tidak menyenangkan’ (KBBI, 2008 : 344), maka

dalam konteks ini perlokusi menderita itu direalisasikan dalam wujud Yusei menerima rasa sakit secara fisik akibat poin kerusakan yang diterimanya dan dampak fisik yang dihasilkan oleh *Feel* milik Skeleton Knight. Pada adegan (1) perkataan Skeleton Knight pada tindak tutur (1) menjelaskan “Ghost Lancer” memiliki poin serangan tinggi sehingga melebihi poin bertahan monster Yusei. Selain itu, monster tersebut memiliki efek yang dapat menimbulkan poin kerusakan menembus apabila menyerang monster bertahan. Kemudian pada adegan (2) efek serangan monster itu direalisasikan dalam satu serangan bernama “Hell Skewer” di tuturan (2) yang mampu menimbulkan poin kerusakan pada Yusei, dan membuatnya merasakan sakit. Sehingga dari tindak tutur (1) dan (2) mampu menimbulkan perlokusi menderita pada Yusei. Perlokusi menderita ini diperkuat dengan adanya adegan (2) pecahnya pelindung bahu kiri Yusei secara tiba-tiba bersamaan dengan adanya tuturan (3) yang menampakkan Yusei yang berteriak kesakitan ketika harus menerima dampak fisik dari serangan dan *Feel* milik Skeleton Knight. Ekspresi wajah Yusei yang kesakitan pada adegan (2), pada adegan (3) laju motornya yang berbelok-belok tidak terkontrol seakan hampir jatuh dan terengah-engah cukup menjelaskan bahwa Yusei sedang menderita rasa sakit akibat tindak tutur (1) dan (2) dan realisasi dari tindak tutur tersebut.



DATA 9

S. Knight

: ちいっ!

Chits!

‘Cih!’

Yusei

: まだだ!! ライトニングウォリアーはモンスターを破壊した時、オレの手札一枚につき400のダメージを相手に与える!! (1)

Mada da!! Raitoningu Worიაa wa monsutaa o hakai shita toki, ore no tefuda ichimai ni tsuki 400 no dameeji o aite ni ataeru!!

‘Masih belum!! Ketika “Lightning Warrior” menghancurkan monster, ia akan memberikan 400 poin kerusakan pada lawan dengan jumlah tiap kartu yang ada di tanganku!!’

S. Knight

: なんだと!?(2)

Nan da to!?

‘Apa!?’

Yusei

: オレの手札は四枚!! 1600のダメージを受けてもらうぜ。ライトニングレイ!!

Ore no tefuda wa yonmai!! 1600 dameeji wo ukete morauze. Raitoningu Rei!!

‘Di tanganku ada empat kartu!! kau akan menerima 1600 poin kerusakan!!’. Lightning Ray!!’

S. Knight

: おおおおっ!!

Ooooots!!

‘Uooooo!!’

(Ride 03, hlm. 80-81)

Percakapan di atas terjadi di saat setelah Yusei melancarkan serangan dan menghancurkan monster milik Skeleton Knight serta mampu memberikan 200 poin kerusakan padanya dengan menggunakan monster Sinkro “Lightning Warrior”. Pada adegan (1) memperlihatkan *Life Points* Skeleton Knight yang berkurang sebanyak 200 poin setelah menerima serangan dari Yusei. Namun tidak hanya berhenti di situ saja, pada adegan (2) Yusei menuturkan bahwa gilirannya belum selesai, ia juga menuturkan efek dari monster “Lightning Warrior” adalah ketika monster tersebut berhasil menghancurkan monster lawan dalam fase pertempuran, ia dapat memberikan 400 poin kerusakan pada lawan sebanyak jumlah kartu di tangannya. Setelah dihitung ada empat lembar kartu di tangan Yusei, maka akan menimbulkan kerusakan sebesar 1600 poin pada *Life Points* milik Skeleton Knight. Hal ini sempat membuat Skeleton Knight kaget karena hendak menerima poin kerusakan sebesar itu. Pada adegan (3) efek tersebut direalisasikan oleh Yusei dengan cara menuturkan nama efek milik monster Sinkro “Lightning Warrior” yakni “Lightning Ray”, kemudian monster itu menembakkan sinar laser dari badannya ke arah Skeleton Knight dan membuat *Life Points*-nya berkurang hingga tersisa 500 poin.

Berdasarkan konteks dan percakapan di atas, tindak tutur yang muncul dalam tuturan (1) dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan / noberu** (述べる) dan perlokusi **kejutan** (*Surprise*). Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena pada tindak tutur itu, Yusei telah menyampaikan sesuatu yang ia ketahui dan yakini. Sesuatu yang ia ketahui dan yakini adalah kartu monster Sinkro “Lightning Warrior” yang ia

gunakan untuk menyerang Skeleton Knight. Selain itu, tuturan (1) mengikat Yusei dan membuat ia harus bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Kemudian, kebenaran isi tuturan (1) dapat dibuktikan pada adegan (1) dan (2) bahwa Yusei memang memainkan dan menuturkan efek dari monster Sinkro miliknya. Hal lain yang menguatkan tuturan (1) merupakan tindak tutur representatif ialah sifat perkataan yang subyektif dalam tuturan tersebut, yakni penuturnya mengatakan sesuatu berdasarkan kenyataan dan lawan tutur hanya bisa menerima perkataan tersebut tanpa menyanggah.

Tindak tutur representatif (1) yang dituturkan oleh Yusei memiliki makna menyebutkan, karena dalam percakapan tersebut Yusei telah membicarakan suatu objek secara sadar saat di fase pertempuran, objek yang dimaksud adalah kartu monster yang ia mainkan. Alasan lainnya ialah dalam percakapan itu terdapat penyebutan nama suatu kartu beserta efeknya dan dapat dibuktikan pada tuturan (1). Ia memang memainkan kartu monster Sinkro “Lightning Warrior” dan menggunakannya untuk menyerang Skeleton Knight, setelah itu menuturkan dan mengaktifkan efeknya untuk memberikan kerusakan tambahan pada *Life Point* milik Skeleton Knight. Dari situ dapat diketahui bahwa Yusei secara sadar telah menyebutkan nama suatu objek yakni kartu monster Sinkro miliknya, sehingga hal ini menguatkan bahwa tindak tutur tersebut memiliki makna menyebutkan.

Alasan lain tindak tutur (1) memiliki makna menyebutkan adalah karena ditemukannya penggunaan tata bahasa yang keberadaannya menegaskan makna menyebutkan dari tindak tutur itu. Pola kalimat tersebut adalah kata kerja bentuk *~ta* (〜た) yang dikombinasikan dengan penggunaan kata *~toki* (〜時) yang dapat

dilihat pada tuturan (1), tepatnya pada kalimat *Raitoningu Worjaa wa monsutaa o hakai shita toki...* (ライトニングウォリアーはモンスターを破壊した時...). Kata kerja bentuk *~ta* (～た) memiliki fungsi untuk menyatakan kata kerja bentuk lampau. Selanjutnya, kata kerja tersebut diberi kata hubung *~toki* (～時) yang memiliki arti waktu; ketika; saat; masa itu (Matsura, 1994: 1084-1085). Secara umum kata hubung *~toki* digunakan untuk menunjukkan waktu “selama” atau “ketika” dikarenakan sebelum kata hubung tersebut merupakan kalimat lampau dan menjadi kalimat pertama (pokok). Maksudnya, rentang waktu dalam kalimat dengan kata hubung *~toki* ditentukan oleh kalimat pertama, sehingga kata kerja yang dilakukan pada kalimat kedua dilaksanakan sesuai dilaksanakannya kalimat pertama. Bila ditinjau dari tuturan (1) oleh Yusei, penggunaan tata bahasa kata kerja bentuk lampau *~ta* yang ditambahkan kata *~toki* digunakan untuk menyebutkan syarat-syarat terpenuhinya suatu efek kartu. Tuturan *Raitoningu Worjaa wa monsutaa o hakai shita toki...* (ライトニングウォリアーはモンスターを破壊した時...) merupakan kalimat pertama (pokok) dan tuturan *ore no tefuda ichimai ni tsuki 400 dameeji o aite ni ataeru* (オレの手札一枚につき400のダメージを相手に与える) merupakan kalimat kedua yang merupakan aksi sekaligus hasil dari terpenuhi syarat pada kalimat pertama. Pada tuturan (1) ketika monster Sinkro “Lightning Warrior” milik Yusei telah menghancurkan monster milik Skeleton Knight, maka ia dapat memberikan 400 poin kerusakan pada *Life Points* milik Skeleton Knight sejumlah kartu di tangan Yusei.

Apabila ditinjau dari sisi perlokusi, tindak tutur yang diutarakan oleh Yusei mampu menghasilkan perlokusi kejutan (*Surprise*). Hal ini ditandai dengan adanya dampak tuturan (1) oleh Yusei dan respon Skeleton Knight pada tuturan (2). Kejutan memiliki arti segala sesuatu yang menimbulkan kekagetan (keterkejutan dan sebagainya); guncangan (KBBI, 2008: 710). Dalam percakapan tersebut, Yusei yang menyebutkan efek dari “Lightning Warrior” apabila berhasil menghancurkan monster milik Skeleton Knight dan mampu memberikan poin kerusakan padanya, dan dalam konteks tersebut monster tersebut mampu memberikan 1600 poin kerusakan yang terhitung cukup besar. Hal ini mampu menimbulkan perlokusi terkejut pada Skeleton Knight yang ditunjukkan pada tuturan (2) hal ini juga didukung dengan adanya gestur kaget dari Skeleton Knight pada adegan (2). Kemudian pada adegan (3) akhirnya ia menerima kerusakan dari efek monster tersebut sehingga *Life Points* nya hanya tersisa 500 poin.



DATA 10

Yusei : くっ！カードを二枚状せて。(1) ターンエンド。
Kuts... Kaado o nimai fusete. Taan endo.
 ‘Ugh... aku menelungkupkan (set) dua kartu. Giliranku selesai’

S. Knight : グフフ... 面白いぞ人間... 我をここまで追い詰めるとはな。
 (2)
Gu fu fu... Omoshiroi zo ningen... Ware o koko made oitsumeru to wa na...
 ‘Khu khu khu... menarik sekali manusia... bisa memojokkan saya sampai sejauh ini’
 (Ride 03, hlm. 82)

Percakapan di atas terjadi di saat setelah Yusei berhasil menyerang dan menekan Skeleton Knight serta menimbulkan kerusakan yang besar pada *Life Point*-nya sehingga hanya tersisa 500 poin. Pada adegan (1) menampilkan kedua *duelist* tersebut telah bertarung sangat sengit dan mengerahkan *Feel* mereka masing-masing sehingga *Life Points* yang mereka miliki tinggal sedikit. Skeleton Knight tersisa 500 *Life Points*, sedangkan Yusei tinggal tersisa 200 *Life Points*. Pada adegan (2) Yusei yang berhasil mengejar Skeleton Knight membatin bahwa *Feel* dan serangan Yusei mampu menekan Skeleton Knight. Setelah ia selesai menyerang, selanjutnya ia menuturkan bahwa ia menaruh dua kartu tertutup di area miliknya dan ia menyatakan gilirannya selesai. Pada adegan (3) nampak Skeleton Knight yang berhasil dikejar oleh Yusei, mendengar perkataan Yusei yang masih gigih berduel, membuat Skeleton Knight memujinya karena berhasil memojokkannya sampai sejauh itu.

Berdasarkan konteks dan percakapan di atas, tindak tutur yang muncul dalam tuturan (1) dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan** / *noberu* (述べる) dan perlokusi **senang** (*Pleasure*). Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif, karena dalam tindak tutur tersebut Yusei menyampaikan sesuatu yang ia ketahui. Dalam hal ini yang disampaikan oleh Yusei adalah dua lembar kartu yang ia mainkan dalam

posisi tertutup. Alasan lainnya ialah Yusei terikat dan bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Kebenaran ucapan Yusei pada tuturan (1) dapat dibuktikan pada adegan (2) bahwa ia memang memainkan dua kartu tertutup miliknya kemudian mengakhiri gilirannya.

Tindak tutur representatif (1) yang diutarakan oleh Yusei memiliki makna menyebutkan karena dalam tuturan (1) tersebut Yusei menyampaikan sesuatu yang ia ketahui secara sadar. Dalam hal ini yang disampaikan oleh Yusei adalah dua kartu yang ia mainkan di areanya. Alasan lainnya ialah Yusei terikat dan bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Kebenaran ucapan Yusei pada tuturan (1) dapat dibuktikan pada adegan (2) bahwa ia memang memainkan kedua kartu tertutup yang telah disebutkan di atas. Tujuan atau strategi ia *men-set* kedua kartu tersebut merupakan upaya dan persiapan ia menghadapi Skeleton Knight di giliran selanjutnya.

Makna menyebutkan ini makin ditegaskan dengan adanya penggunaan tata bahasa berupa kata kerja bentuk *~te* (*〜て*) yang terdapat pada tuturan (1) tepatnya pada kalimat *kaado o nimai fusete...* (*カードを二枚状せて...*). Pada penerapannya, kata kerja bentuk *~te* (*〜て*) digunakan untuk menunjukkan atau menyebutkan suatu kegiatan yang berturut-turut dilakukan. Pada tuturan (1) Yusei menggunakan kata kerja ini untuk menyebutkan langkah-langkahnya pada adegan (2), yaitu dari menelungkupkan (*Set*) dua kartu di areanya, kemudian langkah selanjutnya ialah mengakhiri gilirannya itu. Sehingga keberadaan kata kerja bentuk *~te* (*〜て*) ini menegaskan makna menyebutkan pada tuturan (1).

DATA 11

- Sect : アニキー！！
Aniki!!
 ‘Kakaak!!’
- S. Knight : これで終いだ人間！！
Kore de shimai da ningen!!
 ‘Berakhir sudah manusia!!’
- Yusei : リパースカードオープン！！ジャンクシールド！！ジャンクシールドはライトニングウォリアーを破壊から守る！！そしてオレがハズだったダメージ分、600のダメージを相手ライフに与える！！(1)
Ripaasu kaado opun!! Janku Shiirudo!! Janku shiirudo wa Raitoningu Worიაa o hakai kara mamoru!! Soshite ore ga bazu datta dameeji bun. 600 no dameeji o aite raifu ni ataeru!!
 ‘Reverse card open!! “Junk Shield”!! Junk Shield melindungi “Lightning Warrior” dari kehancuran!! Kemudian kerusakan yang seharusnya aku terima, sebanyak 600 poin akan diterima oleh lawan’
- S. Knight : 何！？(2)
Nani!?
 ‘Apa!?’
- Yusei : これでオレの勝ちだ！！
Kore de ore no kachi da!!
 ‘Dengan ini aku menang!!’

(Ride 04, hlm. 89-91)

Percakapan di atas terjadi di saat-saat yang dramatis ketika monster “Underworld Dragon- Dragonecro” / *Meikairyuu Doragonekuro* (冥界龍ドラゴネクロ) milik Skeleton Knight melancarkan serangannya pada monster Sinkro “Lightning Warrior” milik Yusei yang membuat ia terancam kalah dalam duel tersebut. Pada adegan (1) Skeleton Knight melancarkan serangannya pada monster Yusei dengan menggunakan monster “Dragonecro” miliknya, ia juga menyatakan semua ini akan berakhir bagi Yusei. Namun dalam hatinya, Yusei masih memiliki tekad untuk menyelamatkan Sect, sehingga di saat serangan

“Dragonecro” hendak mencapai monster Sinkro miliknya, ia mengaktifkan kartu tertutup miliknya yaitu kartu “Junk Shield”.

Pada adegan (2) efek dari kartu tersebut mampu mencegah kehancuran monster “Lightning Warrior” dari serangan monster “Dragonecro” yang memiliki daya serang tinggi dan mampu membalikkan poin kerusakan sebesar 600 poin yang harusnya diterima Yusei menjadi diarahkan ke Skeleton Knight. Poin tersebut diperoleh dari hasil kalkulasi daya serang monster “Dragonecro” milik Skeleton Knight yang sebesar 3000 poin dikurangi daya serang monster “Lightning Warrior” milik Yusei yang sebesar 2400 poin. Apabila poin kerusakan tersebut berhasil diterima oleh Skeleton Knight, maka ia akan kalah melihat sisa *Life Point*-nya saat ini tinggal 500 poin. Pada adegan (3) Yusei berhasil membalikkan keadaan dengan kartu tersebut dan Skeleton Knight tidak menyangka akan terjadi hal semacam itu bahwa dirinya terancam kalah.

Berdasarkan percakapan dan konteks di atas, tindak tutur (1) dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan / noberu (述べる)** dengan **perlokusi kejutan (Surprise)**. Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur tersebut, Yusei telah menyampaikan sesuatu yang ia ketahui, yakni kartu *Trap* “Junk Shield” yang ia mainkan. Alasan lainnya ialah tuturan (1) mengikat Yusei dan membuat ia harus bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Hal ini dapat dibuktikan pada adegan (2) bahwa Yusei memang memainkan kartu *Trap* “Junk Shield” dan menuturkan efek serta menerapkannya pada monster Sinkro “Lightning Warrior” miliknya. Selain itu, tuturan (1) termasuk ke dalam tindak

tutur representatif adalah karena sifatnya yang subjektif, yakni penuturnya mengatakan sesuatu berdasarkan kenyataan yang ada dan lawan tutur tidak dapat menyanggahnya.

Sedangkan tindak tutur representatif (1) yang diutarakan oleh Yusei memiliki makna menyebutkan. Dalam percakapan tersebut ia telah membicarakan suatu objek secara sadar, objek tersebut ialah kartu *Trap* “Junk Shield” miliknya. Adanya penyebutan nama kartu, efek kartu, dan realisasi efek tersebut dalam duel menguatkan makna menyebutkan dalam tindak tutur ini. Hal ini dapat dibuktikan pada adegan (2) dan (3) bahwa Yusei memang memainkan kartu *Trap* tersebut. Sebelumnya kartu itu dalam posisi tertutup, kemudian ia mengaktifkannya di saat monster “Dragonero” milik Skeleton Knight melancarkan serangannya kepada monster “Lightning Warrior” milik Yusei. Karena efek dari kartu *Trap* tersebut ialah dapat mencegah kehancuran monster milik Yusei dan memberikan poin kerusakan pada *Life Points* milik Skeleton knight. Sehingga dapat diketahui, Skeleton Knight telah menyebutkan suatu objek secara nyata, membuktikan tindak tutur (1) memiliki makna menyebutkan.

Alasan lain tindak tutur (1) memiliki makna menyebutkan karena adanya penggunaan suatu kata yang keberadaan kata tersebut mampu menegaskan makna menyebutkan dari tindak tutur itu. Kata tersebut ialah kata *~soshite* (～そして) pada tuturan (1) yang memiliki arti ‘dan’ (Matsura, 2008: 995) dalam penerapannya kata tersebut berfungsi untuk menghubungkan kalimat pertama dengan kalimat lainnya. Maka, dalam konteks ini kata tersebut digunakan Yusei untuk menyebutkan efek kartu *Trap*-nya yang memiliki efek lebih dari satu. Efek

pertamanya mampu melindungi monsternya dari kehancuran, kemudian efek keduanya mampu memberikan poin kerusakan yang harusnya diterima Yusei menjadi diterima oleh Skeleton Knight. Dengan menggunakan kata sambung itu, Yusei telah menyebutkan efek kartu *Trap* miliknya satu demi satu berdasarkan situasinya.

Apabila dilihat dari sisi perlokusi, tindak tutur yang diutarakan oleh Yusei mampu menghasilkan dampak kejutan (*Surprise*) pada Skeleton Knight. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya tuturan (1) oleh Yusei dan respon Skeleton Knight pada tuturan (2). Kejutan memiliki arti segala sesuatu yang menimbulkan kekagetan (keterkejutan dan sebagainya); guncangan (KBBI, 2008: 710). Dalam percakapan tersebut, Yusei menyebutkan efek dari kartu *Trap* “Junk Shield” itu dapat mencegah kehancuran monster Sinkro “Lightning Warrior” miliknya dan efek lainnya adalah mampu membalikkan poin kerusakan sebesar 600 poin yang harusnya diterima Yusei menjadi diarahkan ke Skeleton Knight. Apabila Skeleton Knight terkena poin kerusakan itu akibat efek dari kartu *Trap* Yusei, maka ia akan langsung kalah karena *Life Points*-nya tinggal 500 poin. Tindak tutur dari Yusei ini menimbulkan perlokusi terkejut pada Skeleton Knight yang ditunjukkan pada tuturan (2) dan perlokusi ini dikuatkan dengan adanya adegan (3) ketika Skeleton Knight terkejut dan melihat sendiri monster “Dragonecro” miliknya menyerang balik kearahnya akibat efek kartu *Trap* milik Yusei.



DATA 12

Yusei : シンクロゲイザー！！ライトニングウォリアーをリリースして発動。相手モンスターを全て守備表示にする！！その数一体につき200ポイント！！合計400のダメージを貴様に与える！！(1)

Shinkuro Guizaa!! Raitoningu Worjaa o ririisu shite hatsudou. Aite monsutaa o subete shubi hyouji ni suru!! Sono kazu ittai ni tsuki 200 pointo!! Goukei 400 no dameeji o kisama ni ataeru!!

‘Synchro Gazer!! Kuaktifkan dengan melepas “Lightning Warrior”. Dan mengubah semua monster lawan ke posisi bertahan!! Dengan jumlah tiap monster 200 poin!! Sehingga kau menerima jumlah total 400 kerusakan!!’

S. Knight : 何だと！？(2)

Nan dato!?

‘Apa!?’

Yusei : ライトニング・ウォリアーよ。光となって駆け昇ぼれ！！

Raitoningu Worjaa yo. Hikari to natte kake nobore!!

‘Wahai “Lightning Warrior”. Jadilah cahaya dan terbang naiklah!!

S. Knight : ちいいっ！！

Chiits!!

‘Cih!!’

Sect : いけーっ！！

Ikeets!!

‘Majuu!!’

Yusei : MAXスピード！！渾身のフィールをくらえ！！

Makusu supiiido!! Konshin no fiiru o kurae!!

‘Max Speed!! Terimalah *Feel* dengan kekuatan penuh!!’

(Ride 04, hlm. 98-99)

Percakapan di atas terjadi di saat-saat dramatis ketika semua *Life Points* pemain sangat rendah dan mereka berduel dengan sengit. Dalam percakapan itu Skeleton Knight hendak menghabisi Yusei dengan monster “Phantom Tokens” miliknya. Kemudian pada adegan (1) Yusei meresponnya dengan mengaktifkan kartu tertutup miliknya, kartu tersebut ialah kartu *Trap* “Synchro Gazer” yang memiliki efek yang mampu merubah posisi semua monster lawan ke posisi bertahan, sehingga monster milik Skeleton Knight tidak jadi menyerang Yusei. Namun tidak hanya itu, pada adegan (2) Yusei menuturkan efek kedua dari kartu *Trap* tersebut mampu memberikan 200 poin kerusakan tiap monster yang ada di area lawan. Dalam konteks tersebut, Skeleton Knight memiliki dua monster yakni “Underworld-Dragonero” dan “Phantom Tokens” sehingga total kerusakan yang ia terima sebesar 400 poin. Demi menghentikan Skeleton Knight, pada adegan (3) Yusei juga mengerahkan *Feel*-nya dengan kekuatan penuh ketika merealisasikan efek “Synchro Gazer”, kombinasi antara *Feel* dan efek poin kerusakan (*damage*) itu untuk memunculkan dampak fisik di dunia nyata dalam wujud menghancurkan lintasan yang akan dilalui oleh Skeleton Knight dan memenangkan duel ini.

Berdasarkan konteks dan percakapan di atas, tindak tutur (1) yang muncul dalam percakapan itu dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan / noberu** (述べる) dengan perlokusi **kejutan** (*Surprise*). Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena pada tindak tutur tersebut Yusei telah menyampaikan sesuatu yang ia ketahui dan yakini. Hal yang dimaksud ialah kartu *Trap* “Synchro Gazer” yang ia gunakan untuk menghentikan serangan semua monster milik Skeleton Knight.

Alasan lainnya ialah tuturan (1) mengikat Yusei dan membuat ia bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Kebenaran isi tuturan tersebut dapat dipertanggung jawabkan serta dibuktikan pada adegan (1) dan (2) bahwa Yusei memang memainkan dan menggunakan efek dari kartu *Trap* tersebut sehingga membuat ia selamat dari serangan monster “Phantom Tokens” milik Skeleton Knight. Hal lain yang membuat tuturan (1) termasuk tindak tutur representatif adalah karena tuturan (1) bersifat subjektif, yakni penuturnya mengatakan suatu hal berdasarkan kenyataan yang ada dan lawan tutur tidak dapat menyanggahnya.

Tindak tutur representatif (1) memiliki makna menyebutkan. Memiliki makna yang demikian karena dalam percakapan tersebut Yusei telah membicarakan suatu objek secara sadar saat gilirannya, objek yang dimaksud ialah kartu-kartu yang ia mainkan. Alasan lainnya dalam percakapan tersebut terdapat penyebutan nama suatu kartu beserta efeknya di saat giliran Skeleton Knight ketika menyerang Yusei dan dapat dibuktikan pada tuturan (1). Ia memang memainkan kartu *Trap* “Synchro Gazer” dan mengaktifkan efeknya dengan syarat melepas “Lightning Warrior” untuk menghentikan serangan semua monster milik Skeleton Knight serta mengubah posisi semua monsternya ke posisi bertahan yang nampak pada adegan (1). Kemudian pada adegan (2) Yusei juga menuturkan efek kedua dari kartu *Trap* tersebut dapat memberikan 200 poin kerusakan kepada Skeleton Knight tiap monster di area miliknya. Dari situ dapat diketahui bahwa Yusei secara sadar telah menyebutkan nama suatu objek, yang dalam percakapan ini adalah kartu *Trap*-nya sehingga tindak tutur ini pantas apabila disebut memiliki makna menyebutkan.

Hal lain yang menguatkan bahwa tindak tutur (1) memiliki makna menyebutkan ialah adanya penggunaan suatu tata bahasa yang dapat menguatkan makna tersebut. Tata bahasa yang dimaksud adalah adanya pola kalimat *~ni suru* (～にする) pada tuturan (1), tepatnya pada tuturan *aite monsutaa o subete shubi hyouji ni suru* (相手モンスターを全て守備表示にする). Pola kalimat ini digunakan untuk menunjukkan subjek memutuskan untuk melakukan sesuatu terhadap suatu objek. Maksudnya ialah Yusei di percakapan tersebut berperan sebagai subjek telah melakukan sesuatu terhadap monster-monster milik Skeleton Knight yang merupakan objek. Dalam konteks ini, dari tuturan tersebut Yusei telah mengubah posisi semua monster lawan dari posisi menyerang berubah menjadi posisi bertahan dengan menggunakan efek kartu *Trap* “Synchro Gazer”. Melalui pola kalimat yang diutarakan oleh Yusei ini maka ia telah menyebutkan suatu objek secara nyata.

Apabila dilihat dari sisi perlokusi, tindak tutur yang diutarakan oleh Yusei mampu menghasilkan perlokusi emosi kejutan (*Surprise*) terhadap Skeleton Knight. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya dampak tuturan (1) oleh Yusei dan respon Skeleton Knight pada tuturan (2). Kejutan memiliki arti segala sesuatu yg menimbulkan kekagetan (keterkejutan dsb); guncangan: (KBBI, 2008 : 710). Dalam konteks ini, tuturan Yusei yang menjelaskan bahwa efek kartu *Trap*-nya yang mampu mengubah semua monster lawan menjadi ke posisi bertahan dan mampu memberikan poin kerusakan berdasarkan jumlah monster di area lawan, maka hal ini mampu memunculkan perlokusi emosi kejutan pada Skeleton Knight, yang dibuktikan pada tuturan (2) ketika ia menyadari semua serangan monster

miliknya digagalkan oleh Yusei ditambah ia akan menerima poin kerusakan pada *Life Points*-nya.



DATA 13

Yusei : ジャンクフォアードを手札より特殊召喚！！ジャンクフォアードは相手場にのみモンスターがいる場合、特殊召喚できる！！(1)

Janku Foaado o tefuda yori tokushu shoukan!! Janku Foaado wa aite fūrido ni nomi monsutaa ga iru baai, tokushu shoukan dekiru!!

‘Aku memanggil khusus “Junk Forward” dari tangan, “Junk Forward” dapat dipanggil secara khusus ketika di area lawan terdapat monster’

Jack : リパースカードオープン！！ダークフレア！！モンスターが特殊召喚された時レベル4以上の炎属性モンスター特殊召喚できる！！紅蓮王フレイム・クライムを特殊召喚！！紅蓮王フレイム・クライムのモンスター効果！！炎属性モンスター一体につき400のダメージを与える！！フレイムストリーム！！(2)

Ripaasu kaado opun!! Daaku Furea!! Monsutaa ga tokushu shoukan sareta toki, reberu yon ijou no honoo zoku sei monsutaa tokushu shoukan dekiru!! Gurenou Fureimu Kuraimu o tokushu shoukan!! Gurenou Fureimu Kuraimu no monsutaa kouka!! honoo zoku sei monsutaa ittai ni tsuki yonhyaku dameeji o ataeru!! Fureimu Sutoriimu!!

‘Reverse Kaado Open!! “Dark Flare”!! Ketika ada monster yang dipanggil khusus, aku dapat memanggil khusus level 4 atau di

bawah itu monster tipe api!! Aku memanggil khusus “Red Lotus King-Flame Crime”!! mengaktifkan efek “Red Lotus King-Flame Crime”!! memberikan 400 poin kerusakan tiap monster tipe api milikku!! Flame Stream!!

Yusei : くわーっ !!
Guwaats!!
 ‘Guwaaa!!’

(*Ride* 05, hlm. 124-125)

Percakapan tersebut terjadi saat Yusei hendak mengantarkan Sect yang tak sadarkan diri ke rumah sakit, namun dalam perjalanan ia bertemu dengan Jack Atlas sang Raja Duel dari Domino City dan terpaksa harus berduel dengannya. Pada adegan (1) memperlihatkan situasi ketika Jack Atlas berhasil memaksa Yusei untuk berduel dengannya, pada adegan tersebut merupakan giliran Yusei dan ia berpikir untuk menahan Jack dengan cara berduel hingga sampai ke rumah sakit terdekat. Di langkah awal Yusei melakukan pemanggilan khusus monster “Junk Forward” dari tangannya, ia menuturkan bahwa efek dari “Junk Forward” ialah ketika ada monster di area lawan, maka ia dapat dipanggil khusus dari tangan.

Pada adegan (2) menunjukkan respon dari Jack se usai Yusei memanggil “Junk Forward”, Jack merespon pergerakan Yusei dengan cara mengaktifkan kartu tertutup miliknya yakni kartu *Spell* “Dark Flare” yang memiliki efek apabila adda monster yang berhasil dipanggil khusus maka dapat melakukan pemanggilan khusus monster tipe api dengan level 4 atau di bawahnya. Maka monster tipe api yang ia panggil adalah monster “Red Lotus King-Flame Crime”. Tidak hanya itu, Jack langsung mengaktifkan efek dari monster tersebut sebagai wujud agresinya untuk menekan Yusei, efek dari monster tersebut ialah mampu memberikan 400 poin kerusakan kepada lawan sejumlah monster tipe api yang dimilikinya. Dalam

konteks ini terdapat satu monster milik Jack yang bertipe api, yakni “Red Lotus Knight-Flame Crime” dari total jumlah monster itu, maka monster itu dapat memberikan 400 poin kerusakan pada Yusei. Pada adegan (3) menunjukkan monster milik Jack melancarkan efeknya yang disebut “Flame Stream” dan membuat Yusei kehilangan 400 poin dari *Life Points*-nya dan membuat ia merasakan tekanan *Feel* dari Jack yang sangat kuat, padahal kerusakannya baru sekecil itu.

. Berdasarkan konteks dan percakapan di atas, tindak tutur (1) yang muncul dalam percakapan itu dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan / noberu** (述べる) dengan perlokusi **agresi (Aggression)**. Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur yang diutarakan itu, Yusei menyampaikan sesuatu yang ia ketahui dan secara sadar. Dalam hal ini adalah nama kartu yang ia mainkan yakni kartu monster “Junk Forward” yang ia panggil ketika ada monster di area Jack. Alasan lainnya ialah Yusei terikat dan bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Kemudian, kebenaran ucapan Yusei pada tuturan (1) dibuktikan serta dipertanggung jawabkan pada adegan (1) bahwa ia memang memainkan kartu monster itu beserta efeknya, dengan cara melakukan panggilan khusus monster “Junk Forward”.

Tindak tutur representatif (1) memiliki makna menyebutkan karena dalam percakapan tersebut Yusei telah membicarakan suatu objek di gilirannya. Objek yang dimaksud ialah kartu yang ia mainkan. Selain itu, alasan tindak tutur tersebut memiliki makna menyebutkan ialah adanya pengucapan nama kartu beserta

efeknya dalam giliran tersebut. Pada adegan (1) terdapat penyebutan secara berurutan dari pemanggilan monster “Junk Forward” berdasarkan efeknya yang dapat dipanggil khusus ketika ada monster di area lawan dan pada adegan tersebut Yusei juga menuturkan efek dari monsternya itu. Hal ini sebagai langkah awal Yusei dalam memulai gilirannya.

Makna menyebutkan ini juga diperkuat dengan adanya penggunaan tata bahasa yang menegaskan makna tersebut. Tata bahasa yang dimaksud ialah adanya pola kalimat *~baai* (～場合) pada tindak tutur (1), tepatnya pada tuturan *Janku Foaado wa aite firudo ni nomi monsutaa ga iru baai, tokushu shoukan* (ジャンクフォワードは相手場にのみモンスターがいる場合、特殊召喚できる). Kata *~baai* memiliki arti ‘saat; keadaan; hal’ (Sudjianto, 2013: 27). Maka apabila berdasarkan kalimat dalam konteks percakapan tersebut, kata *~baai* digunakan untuk mengandaikan suatu kondisi atau situasi (saat), dan kalimat setelahnya adalah akibat atau hasil akhir dari terjadinya kondisi itu. Di sini digunakan untuk menjelaskan syarat-syarat terpenuhinya suatu efek kartu. Pada tuturan (1) pola kalimat ini digunakan Yusei untuk merealisasikan terpenuhinya pemanggilan khusus monster “Junk Forward”, bahwa monster ini dapat dipanggil khusus apabila ada monster di area lawan.

Apabila dilihat dari sisi perlokusi, tindak tutur (1) menghasilkan perlokusi agresi (*Aggression*) atau mampu menghasilkan respon emosi agresi dari Jack terhadap Yusei. Hal ini dibuktikan dengan adanya efek tuturan (1) oleh Yusei dan respon Jack pada tuturan (2). Agresi memiliki arti permusuhan yang bersifat penyerangan fisik atau psikis terhadap pihak lain sehingga merugikan pihak lain

(KBBI, 2008: 19). Dalam konteks ini karena Yusei menuturkan dan memanggil “Junk Forward” berdasarkan efek kartu itu, maka tuturan ini memancing emosi agresi dari Jack yang ditandai dengan pengaktifan kartu tertutup Spell “Dark Flare” milik Jack dan memanggil monster tipe api “Red Lotus King-Flame Crime” yang memberikan poin kerusakan pada Yusei. Perlokusi ini ditandai dengan Jack yang memberikan poin kerusakan pada Yusei. Perlokusi ini ditandai dengan Jack yang menuturkan nama efek kartu “Flame Stream” sambil mengerahkan *Feel*-nya untuk menekan Yusei di awal permainan. Selain itu, Jack telah melakukan langkah-langkah nyata untuk menghasilkan agresi sebagai responnya terhadap tindak tutur (1) dan pada adegan (3) terdapat bukti tercapainya agresi.



DATA 15

- Jack : ...さらに！！「デーモンの枷」を貴様のモンスターに装備！！装備モンスターの攻撃力を700ダウンさせ、レベルを1つ下げる！！(1)
 ...Sara ni!! “Deemon no Kase” o kisama no monsutaa ni soubi!!
 Soubi monsutaa no kougeki ryouku o nanahyaku daun sase, reberu o hitotsu sageru!!
 ‘...Lagi!! aku melengkapi monstermu dengan “Deemon no Kase”!!
 Monster yang dilengkapi daya serangnya akan menurun 700 poin,
 kemudian levelnya berkurang satu’
- Yusei : スカーウォリアー！！
 Sukaaworiaa!!

Jack : ‘Scar Warrior!!’
 : ブラック・ハイランダーよ... スカーウオリアーに裁きを
下せ!! 死兆星斬(2)
Burakku Hairandaa yo... Skaa Worjaa ni sabaki o kudase!!
Shichouseizan
 “Black Highlander”... Jatuhkanlah penghakiman pada “Scar
 Warrior”!! Polar Death’

Yusei : ぐああっ!! (3)
Guwaats!!
 ‘Gwaaaaa!!’

(Ride 06, hlm. 141-143)

Percakapan tersebut terjadi pada saat giliran Jack, pada adegan (1) setelah Jack berhasil melakukan pemanggilan monster Sinkro “Divine Punishment-Dark Highlander / *Tenkeiou Burakku Hairandaa* (天刑王ブラックハイランダー) ia juga mengaktifkan kartu *Spell* “Deemon no Kase” yang memiliki efek apabila ada monster yang dilengkapi dengan kartu itu maka monster tersebut daya serangnya berkurang menjadi 700 poin dan levelnya berkurang satu. Jack melengkapi monster Sinkro “Scar Warrior” milik Yusei dengan kartu *Spell* tersebut. Realisasi dari efek tersebut ditampilkan dengan adanya rantai iblis yang membelenggu monster Yusei dan mengurangi daya serang “Scar Warrior” yang sebelumnya berjumlah 2100 kemudian berkurang menjadi 1400 dan levelnya berkurang 1. Tidak berhenti di situ saja, Jack kemudian melancarkan serangannya dengan menggunakan monster “Dark Highlander” untuk menyerang monster “Scar Warrior” dan pada adegan (2) ia menuturkan nama serangannya yang bernama “Polar Death” yang menebas monster milik Yusei. Pada adegan (3) Yusei menerima serangan yang digabung dengan *Kingu no Fiiru* yakni *Feel* milik Jack sehingga mampu menimbulkan dampak fisik berupa tekanan pada Yusei ketika menerima serangan darinya. Tidak hanya itu, Yusei juga kehilangan sebanyak

1400 *Life Points* sebagai hasil kalkulasi dari daya serangan “Dark Highlander” yang sebesar 2800 poin dikurangi 1400 poin daya serang monster Yusei.

Berdasarkan konteks dan percakapan di atas, tindak tutur yang muncul dalam percakapan itu dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan / noberu** (述べる) dengan perlokusi **kejutan** (*Surprise*). Tuturan (1) dan (2) termasuk ke dalam kategori tindak representatif karena dalam tindak tutur yang diutarakan itu, Jack menyampaikan secara sadar sesuatu yang ia ketahui. Dalam hal ini adalah nama kartu yang ia mainkan yakni kartu Spell “Deemon no Kase” dan monster Sinkro “Divine Punishment-Dark Highlander” milik Jack. Alasan lainnya ialah Jack terikat dan bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Kemudian, kebenaran ucapan Jack pada tuturan (1) dan (2) dibuktikan serta dipertanggung jawabkan pada adegan (1) dan (2) bahwa ia memang memainkan kartu *Spell* serta menerapkan efeknya dan menggunakan monster Sinkro miliknya untuk menyerang Yusei.

Tindak tutur representatif (1) dan (2) memiliki makna menyebutkan karena dalam percakapan tersebut Jack telah menyebutkan suatu objek secara nyata di saat gilirannya. Objek yang dimaksud ialah kartu yang ia mainkan. Selain itu, alasan tindak tutur tersebut memiliki makna menyebutkan ialah adanya pengucapan nama kartu beserta efeknya dalam tuturan tersebut. Pada adegan (1) terdapat penyebutan secara berurutan dari pengaktifan kartu *Spell* “Deemon no Kase” yang memiliki efek yang mampu mengurangi 700 poin daya serang dan level monster milik Yusei ketika dilengkapi padanya. Kemudian, adanya

penyebutan nama serangan “Polar Death” dari monster Sinkro “Dark Highlander” milik Jack ketika ia menyerang monster milik Yusei.

Makna menyebutkan ini juga diperkuat dengan adanya penggunaan suatu tata bahasa yang menegaskan makna tersebut. Tata bahasa yang dimaksud ialah adanya penggunaan kata kerja kausatif tepatnya pada tuturan *soubi monsutaa no kougeki o 700 daun sase, reberu o hitotsu sageru* (装備モンスターの攻撃力を700ダウンさせ、レベルを1つ下げる). Lebih tepatnya terdapat pada kata kerja *daun sase* (ダウンさせ) pada tuturan (1) yang memiliki arti ‘menurunkan’. Kata tersebut berasal dari kata *~daun saseru* (~ダウンさせる) yang merupakan bentuk kausatif dari kata *~daun suru* (~ダウンする) serta merupakan kata kerja golongan 3. Dalam penerapannya, kata kerja kausatif ini memiliki beberapa fungsi yakni untuk menyuruh seseorang melakukan sesuatu (biasanya atasan kepada bawahan), digunakan untuk membiarkan atau mengizinkan seseorang untuk melakukan sesuatu, selain itu juga digunakan untuk membuat suatu benda ‘menjadi’ sesuatu yang lain. Pada tuturan (1) Jack menggunakan pola kalimat ini untuk menyebutkan efek dari kartu *Spell* “Deemon no Kase” yaitu kartu ini mampu mengurangi daya serang monster milik Yusei dan dapat mengurangi 1 level monster tersebut. Dalam konteks di atas, monster milik Yusei yang daya serangnya 2100 poin kemudian berkurang sehingga menjadi 1400 poin akibat efek kartu *Spell* itu. Maka dengan adanya pola kalimat tersebut kesan makna menyebutkannya makin kuat.

Apabila ditinjau dari sisi perlokusi, tindak tutur yang diutarakan oleh Jack pada tuturan (1) dan (2) mampu memunculkan respon emosi kejutan (*Surprise*)

DATA 19

- Yusei : いくぜ！！クイック・スパナイト召喚！！そして... 二体のモンスターをチューニング！！(1) 光来せよ！！ライトニング・ウォリアー！！
Ikuze!! Kuikku Supa Naito shoukan!! Soshite... nitai no monsutaa o tuuningu!! Kouraiseyo!! Raitoningu Worია!!
 ‘Ayo!! aku memanggil “Quick-Span Knight” lalu... aku menyetel dua monster!! datanglah!! “Lightning Warrior”!!’
- Jack : 甘いわ！！ブラック・ハイランダーの効果発動！！(2)
Amai wa!! Burakku Hairandaa no kouka hatsudou!!
 ‘Manis!! aku mengaktifkan efek “Dark Highlander”!!’
- Yusei : 何っ！？
Nani!?
 ‘Apa!?’
- Jack : 死回帰線！！ブラック・ハイランダーは天を支配する孤高のモンスター！！我が僕を前にシンクロ召喚は許されない！！(3)
Shikaikisen!! Burakku Hairanda wa ten o shihai suru kokou no monsutaa!! Wa ga shimobe o mae ni shinkuro shoukan wa yurusarenai!!
 “Tropic of Death”!! “Dark Highlander” adalah monster penyendiri yang menguasai langit!! Kau tidak diizinkan memanggil monster Sinkro di hadapan pelayanku!!’
- (Ride 06, hlm. 147-148)

Percakapan di atas terjadi ketika dalam pertandingan duel antara Yusei dengan Jack. Pada adegan (1), Yusei berencana mengalahkan monster “Dark Highlander” milik Jack dengan menggunakan kartu monster Tuner “Quick-Span Knight” yang baru saja ia tarik (*draw*) dari Deck saat gilirannya. Apabila monster tersebut Yusei gunakan sebagai material untuk pemanggilan Sinkro monster, maka efek monster “Quick-Span Knight” itu dapat mengurangi 500 poin daya serang dari monster milik Jack. Pada adegan (2), Yusei merealisasikan rencananya tadi dengan cara memanggil monster yang ia tarik tadi setelah itu memanggilnya dan disetel dengan monster Sinkro “Scar Warrior” guna melakukan pemanggilan Sinkro monster “Lightning Warrior”. Rencana tersebut Yusei kerahkan demi

mengalahkan monster milik Jack. Namun, dalam adegan (2) dan (3) Jack merespon Yusei dengan cara mengaktifkan efek “Dark Highlander” yang mampu mencegah pemanggilan monster Sinkro. Pada adegan tersebut, efek monster tersebut digambarkan dengan gagal terpanggilnya “Lightning Warrior” dan gagal tersetelnya monster “Quick-Span Knight” dengan monster “Scar Warrior” sehingga monster Sinkro dari kedua monster itu gagal terpanggil. Jack menuturkan bahwa di hadapan monsternya pemanggilan Sinkro monster tidak akan diizinkan.

Berdasarkan konteks dan percakapan di atas, tindak tutur (1) yang muncul dalam percakapan itu dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan / noberu (述べる)** dengan perlokusi **agresi (Aggression)**. Tuturan (1) termasuk ke dalam kategori tindak tutur representatif karena dalam tindak tutur yang diutarakan itu, Yusei menyampaikan suatu hal yang ia ketahui dan secara sadar. Hal yang dimaksud ialah kartu monster “Quick-Span Knight” yang ia panggil dan “Lightning Warrior” yang hendak di panggil oleh Yusei. Selain itu Yusei juga terikat dan bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Kebenaran tersebut dapat dibuktikan serta dipertanggung jawabkan pada adegan (1) bahwa Yusei memang memainkan kartu monster tersebut dengan cara memanggilnya dan mengusahakan pemanggilan Sinkro.

Tindak tutur representatif (1) memiliki makna menyebutkan karena melalui percakapan di atas Yusei telah membicarakan suatu objek secara sadar. Objek yang dimaksud ialah kartu-kartu yang ia mainkan. Alasan lainnya ialah terdapat pengucapan nama-nama kartu monster beserta langkah-langkah realisasi

strategi oleh Yusei. Nampak pada adegan (1) terdapat penyebutan secara berurutan dari pemanggilan monster “Quick-Span Knight” ke area dilanjutkan dengan penyetelan monster itu dengan monster “Scar Warrior” yang sebelumnya sudah ada di area Yusei. Alasan lain tindak tutur (1) memiliki makna menyebutkan karena adanya penggunaan suatu kata yang keberadaan kata tersebut mampu menegaskan makna menyebutkan dari tindak tutur itu. Kata tersebut ialah kata *~soshite* (～そして) pada tuturan (1) yang memiliki arti ‘dan’ (Matsura, 2008: 995) dalam penerapannya kata tersebut berfungsi untuk menghubungkan kalimat pertama dengan kalimat lainnya. Pada percakapan tersebut kata itu digunakan oleh Yusei di gilirannya untuk menyebutkan langkah-langkahnya, mulai dari pemanggilan monster “Quick-Span Knight” ke area miliknya kemudian ia melakukan *tuning* dengan menggunakan kedua monsternya guna melakukan pemanggilan Sinkro “Lightning Warrior”.

Apabila dilihat dari sisi perlokusi, Apabila dilihat dari sisi perlokusi, tindak tutur (1) mampu menghasilkan perlokusi agresi (*Aggression*) atau mampu menghasilkan respon emosi agresi dari Jack terhadap Yusei. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya efek tuturan (1) oleh Yusei dan respon Jack pada tuturan (2). Agresi memiliki arti permusuhan yang bersifat penyerangan fisik atau psikis terhadap pihak lain sehingga merugikan pihak lain (KBBI, 2008: 19). Dalam konteks ini dikarenakan Yusei melakukan usaha untuk melakukan pemanggilan Sinkro “Lightning Warrior” maka Jack meresponnya dengan cara mengaktifkan efek dari monster “Dark Highlander” miliknya yang disebut “Death Tropic” / *Shikaikisen* (死回帰線) untuk mencegah terjadinya pemanggilan Sinkro

monster oleh Yusei. Pada adegan (2) dan (3) memperlihatkan agresi dari Jack ini menyebabkan Yusei merugi karena mengakibatkan ia gagal melakukan pemanggilan Sinkro.



DATA 20

Jack : ...クズが... 仲間を守る... 守りの決闘か... 仲間などやはりただ「枷」でしかない...! ...最後に教えてやる...! そんな「枷」を全て外した人間こそが、頂点で輝けるのだ!!
手札より「「守備」封じ」発動!! スカーウォリアーに攻撃する!! (1)

...Kuzu ga... nakama o mamoru... mamori no dueru ka... nakama nado yahari tada "kase" de shikanai...! ... saigo ni oshiete yaru...! sonna "kase" o subete hazushita ningen koso ga, chouten de kagayakeru no da!!

Tefuda yori "[Shubi] Fuiji" hatsudou!! Sukaaworiaa ni kougeki suru!!

'...Sampah... melindungi teman... duel defensif ya... teman itu tidak lain hanyalah "belunggu"...! aku ajarkan yang terakhir kalinya...! orang yang bisa membuang semua "belunggu" itu, akan dapat bersinar di puncak!!

Dari tangan kuaktifkan "Stop Defense"!! "Scar Warrior" menjadi posisi menyerang!!

Yusei : 何!?(2)

Nani!?

'Apa!?'

Jack : 甘いわ! 温いわ!! 浅いわ!!!

Amaiwa! nuruiwa!! asaiwa!!!

'Naif! Bodoh!! Dangkal!!!

(Ride 06, hlm. 151-152)

Percakapan tersebut berlangsung pada duel di saat giliran Jack, pada waktu itu dalam menghadapi Jack, Yusei berduel dengan cara defensif dengan cara mengulur-ulur waktu agar bisa mencapai rumah sakit terdekat demi menolong Sect yang dalam kondisi tak sadarkan diri. Pada adegan (1) menunjukkan Yusei yang sedang mencari rumah sakit di tengah pertempurannya dengan Jack, Jack yang mengetahui maksud Yusei kemudian mengucapkan perkataan-perkataan yang merendahkan tekadnya bahwa teman itu baginya merupakan suatu belunggu dan seseorang itu bisa bersinar di puncak itu dengan dengan cara menyingkirkan semua belunggu itu. Pada adegan (2) Jack mengaktifkan kartu *Spell* “Stop Defense” dari tangannya untuk mengubah posisi monster “Scar Warrior” milik Yusei menjadi posisi menyerang supaya monster “Dark Highlander” milik Jack bisa menghabisi monster milik Yusei itu sambil memberikan poin kerusakan padanya. Pada adegan (3) menggambarkan Yusei yang terkejut mengetahui kartu yang diaktifkan oleh Jack, karena efek kartu tersebut mampu mengubah posisi monster lawan yang bertahan menjadi posisi menyerang. Dalam hal ini, monster Yusei yang daya serangnya 900 poin merupakan sasaran empuk dari monster “Dark Highlander” milik Jack yang daya serangnya sebesar 2800 poin.

Berdasarkan konteks dan percakapan di atas, tindak tutur (1) yang muncul dalam percakapan tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan** / *noboru* (述べる) dengan perlokusi **kejutan** (*Surprise*). Tuturan (1) masuk dalam kategori tindak tutur representatif karena

dalam tindak tutur yang diutarakan itu penutur (Jack) menyatakan suatu hal yang ia ketahui secara sadar. Suatu hal yang dimaksud ialah kartu *Spell* “Stop Defense” yang Jack sebutkan dan ia aktifkan pada percakapan tersebut. Hal ini menyebabkan ia terikat dan bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Sementara kebenaran tersebut dapat dibuktikan serta dipertanggung jawabkan pada adegan (2) bahwa penutur (Jack) memang memainkan kartu *Spell* tersebut dengan cara mengaktifkannya guna mengubah posisi monster Yusei yang bertahan menjadi posisi menyerang untuk selanjutnya diserang.

Tindak tutur menyebutkan terdapat dalam percakapan tersebut dikarenakan penutur (Jack) telah membicarakan suatu objek secara sadar yang dalam hal ini ialah kartu yang ia mainkan. Makna ini ditunjukkan dari tuturan yang menceritakan tahap-tahap terealisasinya suatu efek kartu mulai dari penyebutannya oleh penutur (Jack) dari tangan ia mengaktifkan kartu *Spell* “Stop Defense”, kemudian merealisasikan efek kartu *Spell* tersebut dengan cara mengubah posisi monster Yusei menjadi posisi menyerang. Makna menyebutkan ini didukung dengan adanya kata *~yori* (~より) yang memiliki arti ‘dari’ (Matsuura, 2008: 1186) pada tuturan (1). Sehingga dengan adanya kosa kata ini, Jack telah menyebutkan suatu proses terealisasinya efek kartu *Spell* “Stop Defense” miliknya setahap demi setahap.

Apabila dilihat dari sisi perlokusi, tindak tutur (1) mampu menghasilkan perlokusi kejutan (*Surprise*) dari Jack terhadap Yusei. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya efek tuturan (1) oleh Jack dan respon Yusei pada tuturan (2). Kejutan memiliki arti ‘segala sesuatu yg menimbulkan kekagetan (keterkejutan

dsb); guncangan: (KBBI, 2008: 710). Dalam konteks ini, Jack menuturkan kartu *Spell* yang ia aktifkan serta penyebutan realisasi dari efek kartu tersebut mengakibatkan monster Yusei dipaksa untuk berubah ke posisi menyerang. Hal ini menyebabkan munculnya emosi terkejut dari Yusei yang menyadari bahwa monster miliknya yang berdaya serang kecil akan menjadi sasaran empuk dari monster “Dark Highlander” milik Jack. Perlokusi ini didukung dengan adanya ekspresi kaget dari Yusei yang diterdapat pada adegan (2) yang digambarkan dengan terbelalaknya mata Yusei setelah Jack mengerahkan kartu *Spell* miliknya.



DATA 21

Ran Kobayakawa : 私のターン！！これでお終いですわ！！私の華麗なる僕！！オーキッド・マンチイス召喚！！オーキッド・マンチイスは捨てた手札 x 500 のダメージを与える！！四枚の手札全て捨て、私の手札は鋭い花鎌と化す！！2000ダメージをくらいなさい！！

百鎌獵蘭！！

真のクイーンはこのわたくし！！小早川ランよ！！

Watashi no taan!! Kore de oshimai desuwa!! Watakushi no karei naru shimobe!! "Ookiddo Mantisu" shoukan!! "Ookiddo Mantisu" wa suteta tefuda x gohyaku no dameeji o ataeru!! Yonmai no tefuda subete sute, watakushi no tefuda wa surudo kayo to kasu!! nisen dameeji wo kurainasai!! "Hyakukamaryouran"!!

- Shin no Kuuin wa kono watakushi!! Kobayakawa Ran yo!!*
 ‘Giliranku!! Ini akan segera berakhir!! Pelayanku yang luar biasa!! Memanggil “Orchid Mantis”!! efek dari “Orchid Mantis” memberikan 500 kerusakan tiap kartu yang dibuang dari tangan!! Aku membuang empat kartu dari tangan, tanganku berubah menjadi sabit bunga yang tajam!! Terimalah 2000 kerusakan, “Hyakukamaryouran”!!
 Queen sejati adalah aku!! Kobayakawa Ran!!’
- Izayoi Aki : これくらいで悲鳴をあげて、しょうのない下級生ね...
リパースカードオープン!!ローズブリザード!!(1)
Kore kurai de himei o agete, shou no nai kakyuusei ne...
Ripaasu kaado oopun!! “Roozu Burizaado”!!
 ‘Berteriak semacam ini, kelas rendahan yang tak ada harapan lagi... Reverse Card Open!! “Rose Blizzard”!!
- Ran Kobayakawa : なんですって!?(2)
Nan desutte!?
 ‘Apa!’
- Izayoi Aki : ローズブリザードはモンスターによる効果ダメージを無効にし、攻撃力を半減させる!!
薔薇の香りに酔いしれなさい...(3)
Roozu Burizaado wa monsutaa ni yoru kouka dameeji wo mukou ni shi, kougeki ryoku o hangen saseru!!
Bara no kaori ni yoishirenasai...
 ‘Efek “Rose Blizzard” menegaskan efek kerusakan dari monster, kemudian menurunkan separuh daya serangnya!!
 Mabuklah dengan aroma mawar ini...’
- Ran Kobayakawa : お...おのれえ~~~っ!十六夜アキ~~~っ!(4)
O... onoree...! Izayoi Aki...!
 ‘Ku... kurang ajar kau...! Izayoi Aki...!’
- (Ride 07, hlm. 164-166)

Latar belakang percakapan ini berlokasi di suatu akademi bernama *Queen’s Duel Academy*. Di akademi tersebut sedang berlangsung duel yang sengit antara Izayoi Aki dengan Kobayakawa Ran untuk memperebutkan posisi menjadi seorang *Queen*. Pada adegan (1) menceritakan Kobayakawa Ran yang di gilirannya sedang memainkan kombo kartunya demi mengalahkan Izayoi Aki yang *Life Points*-nya tinggal tersisa 2000 poin. Dengan rasa yakin akan menang, Ran memanggil monster miliknya yakni “Orchid Mantis” dan mengaktifkan

efeknya yang dapat menimbulkan 500 poin kerusakan setiap kartu yang ia buang dari tangan. Kemudian ia membuang empat kartu dari tangannya guna memberikan 2000 poin kerusakan pada Aki. Pada adegan (2) menggambarkan efek kerusakan yang bernama “Hyakukamaryouran” tersebut hendak mencapai Aki, Ran menyatakan bahwa dirinyalah yang akan menjadi seorang *Queen* sejati. Pada adegan (3) Aki mengantisipasi efek tersebut dengan menggunakan kartu *Trap* yang sebelumnya ia tutup yaitu kartu *Trap* “Rose Blizzard” dan hal ini mengejutkan Ran. Efek dari kartu *Trap* tersebut mampu menegasikan efek kerusakan dari monster dan membuat daya serangnya berkurang separuh. Efek berbahaya dari “Orchid Mantis” ini berhasil digagalkan oleh Aki sehingga membuat Ran kesal.

Berdasarkan konteks dan tindak tutur di atas, data ini memuat satu jenis tindak tutur yang sama dan dua perlokusi yang berbeda. Tindak tutur (1) dan (3) yang muncul dalam percakapan tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak tutur representatif dengan makna **menyebutkan / noberu** (述べる) dengan perlokusi (2) berupa emosi **kejutan** (*Surprise*) dan perlokusi (4) berupa emosi **benci** (*Hatred*). Tuturan (1) dan (2) oleh penutur (Aki) termasuk ke dalam tindak tutur representatif, karena dalam tindak tutur yang diutarakan itu Izayoi Aki menyampaikan secara sadar suatu hal yang ia ketahui. Hal yang dimaksud adalah kartu *Trap* yang ia mainkan untuk menggagalkan rencana Ran. Aki juga terikat dan bertanggung jawab dengan kebenaran isi tuturannya. Semua itu dapat dibuktikan pada adegan (3) bahwa ia memang memainkan kartu tersebut yang sebelumnya dalam posisi tertutup.

Tindak tutur representatif (1) dan (2) memiliki makna menyebutkan karena melalui percakapan di atas Aki telah membicarakan suatu objek secara sadar. Objek yang dimaksud ialah kartu *Trap* “Rose Blizzard” yang ia mainkan. Selain itu juga terdapat pengucapan langkah-langkah dan penyebutan nama kartu secara berurutan beserta realisasi dari efek kartu *Trap* tersebut yang semua itu digambarkan pada adegan (3) yang menguatkan makna ini. Langkah-langkah dan penyebutan nama kartu itu muncul pada tuturan (1) tepatnya pada tuturan *...ripaasu kado oopun!! Roozu Burizaado!!* (...リパースカードオープン!!ローズブリザード!!) yang memiliki arti ‘membuka kartu tertutup, “Rose Blizzard”!!’ tuturan ini secara tersurat menyebutkan tahap-tahap penggunaan dari kartu *Trap*, yang sebelumnya dalam kondisi tertutup kemudian diaktifkan sambil menyebutkan nama kartu itu untuk menggagalkan efek monster lawan. Sementara pada tuturan (3) lebih menceritakan penyebutan efek dari kartu *Trap* yang diaktifkan. Penutur (Aki) menyebutkan efek-efek dari kartu *Trap* “Rose Blizzard” miliknya mampu menegasikan efek kerusakan dari monster dan mengurangi daya serangnya menjadi separuh. Keberadaan pola kalimat *~shi* (~し) yang terdapat pada tuturan (3) juga menguatkan makna ini, tepatnya pada tuturan *Roozu Burizaado wa monsutaa ni yoru kouka dameeji o mukou shi, kougeki ryoku o hangen saseru* (ローズブリザードはモンスターによる効果ダメージを無効にし、攻撃力を半減させる) yang memiliki arti ‘Rose Blizzard menegasikan efek kerusakan dari monster, kemudian mengurangi separuh daya serangnya’. Secara umum pola kalimat *~shi* (~し) yang terdapat pada tuturan ini

memiliki fungsi untuk menyambung dua kalimat atau lebih yang setara atau sekategori untuk menunjukkan kekurangan atau kelebihan suatu hal. Dalam konteks ini penutur (Aki) menggunakan pola kalimat ini untuk menyebutkan efek-efek kartu yang sama-sama (sekategori) berpengaruh ke monster lawan.

Apabila dilihat dari sisi perlokusinya, tindak tutur (1) mampu menghasilkan perlokusi (2) kejutan (*Surprise*) sedangkan tindak tutur (3) walaupun sama dengan tindak tutur (1) yang bermakna menyebutkan, namun ia menghasilkan perlokusi (4) benci (*Hatred*). Semua ini dapat dibuktikan dengan adanya dampak tuturan (1) dan (3) dari Izayoi Aki dan respon Kobayakawa Ran pada tuturan (3) dan (4). Kejutan memiliki arti ‘segala sesuatu yg menimbulkan kekagetan (keterkejutan dsb); guncangan: (KBBI, 2008: 710). Dalam konteks ini, Ran sebelumnya merasa yakin akan menang dan berhasil memperoleh gelar *Queen*, kemudian pada adegan (3) Aki merespon efek kerusakan monster “Orchid Mantis” dan hal ini tentunya mengejutkan Ran. Ia tidak menyangka masih ada pertahanan dari Aki. Perlokusi (2) dikuatkan dengan adanya ekspresi wajah kaget dan mata terbelalak dari Ran serta adanya nada tinggi karena terkejut yang nampak pada balon percakapan.

Sedangkan perlokusi (4) yang muncul pada percakapan tersebut ialah emosi benci (*Hatred*) oleh Ran. Benci memiliki arti ‘(Merasa) tidak suka; perasaan sangat tidak suka (KBBI, 2008: 171). Dalam Konteks ini, Aki mengaktifkan kartu *Trap* yang mampu menegasikan efek kerusakan yang dilancarkan oleh monster milik Ran, sekaligus meyebabkan daya serang monster itu menjadi separuh ditambah Aki menuturkan kata-kata yang membuat Ran kesal.

Gagal menang dan mendengar tuturan dari Aki yang semacam itu, mampu memunculkan perlokasi benci oleh Ran. Hal ini ditandai dengan penggunaan kata *onore* (おのれ) oleh Ran untuk menyebut Aki. Kata *onore* (おのれ) merupakan kata ganti orang kedua, dalam anime; manga; atau film kata ini memiliki kesan sangat kasar yang digunakan untuk menghina dan merendahkan orang lain. Hal ini selaras dengan definisi *onore* (おのれ) sebagai berikut :

目下の者に対するか、あるいは相手を見下し、またはののしる時に用いる。

Meshita no mono ni taisuru ka, arui wa ite o mikudashi, matawa nonoshiru toki ni mochiiru.

‘Digunakan ketika menghadap seorang bawahan, atau memandang rendah lawan bicara, selain itu digunakan sewaktu mencaci maki (mengutuk).’

(<https://kotobank.jp/word/己-453569#>)

Selain itu, pada adegan (3) perlokasi ini dikuatkan dengan adanya ekspresi wajah tidak senang alias benci yang nampak pada Ran dan penyebutan kata *onore* (おのれ) yang sedikit terbata-bata bercampur jengkel pada dirinya.

3.2 Jenis tindak tutur representatif dan perlokasi yang muncul dalam konteks *duel* pada komik *Yu-Gi-Oh! 5D's Volume 1*

Berdasarkan 21 data yang telah dianalisis, dari tiap tuturan yang muncul dalam komik tersebut memunculkan beberapa jenis tindak tutur representatif dan perlokasi yang berbeda-beda. Tindak tutur representatif yang muncul melalui data-data yang telah dianalisis sebelumnya berdasarkan teori dari Rustono ialah terdapat 4 jenis tindak tutur representatif, yakni tindak tutur representatif dengan makna menyatakan / *genmei suru* (言明する); mengakui / *mitomeru* (認める);

menunjukkan / *shimesu* (示す); dan menyebutkan / *noberu* (述べる). Pada pembahasan sebelumnya penulis telah membuat hipotesis bahwa peluang tindak tutur representatif yang muncul dalam konteks duel terdapat 5 jenis tindak tutur yang muncul yakni dengan adanya tindak tutur representatif dengan makna menuntut / *uttaeru* (訴える). Namun ketika dianalisis lebih mendalam, tindak tutur tersebut tidak muncul di percakapan dalam konteks duel. Sehingga pada akhirnya hanya 4 jenis tindak tutur representatif saja yang muncul dalam komik *Yu-Gi-Oh! 5 D's Volume 1*.

Sedangkan perlokusi yang muncul ditinjau berdasarkan emosi mitra tutur berdasarkan teori dari Sarlito. Ada 7 jenis perlokusi yang muncul dalam komik tersebut yakni agresi (*agression*), tak setuju (*contempt*), tidak puas (*disappointed*), benci (*hatred*), senang (*pleasure*), menderita (*suffering*), dan kejutan (*surprise*). Secara keseluruhan, dari 21 data yang diperoleh dari komik *Yu-Gi-Oh! 5 D's Volume 1*, perlokusi yang paling banyak muncul berdasarkan teori emosi Sarlito adalah perlokusi kejutan yang muncul sebanyak 13 data, perlokusi agresi yang muncul sebanyak tiga data, perlokusi tak setuju terdapat dua data, perlokusi senang terdapat dua data, perlokusi tidak puas terdapat satu data, perlokusi benci terdapat satu data, dan perlokusi menderita terdapat satu data. Secara keseluruhan, dalam teori milik Sarlito menyebutkan ada 47 jenis emosi. Namun pada penelitian ini penulis menemukan 7 jenis emosi sebagai perlokusi atas respon lawan tutur kepada penutur.

Pada pembahasan sebelumnya, penulis telah membuat hipotesis jenis perlokusi yang mungkin muncul dalam penelitian ini terdapat 10 perlokusi, yakni

emosi penerimaan (*acceptance*); kasih sayang (*affection*); agresi (*aggression*), tak setuju (*contempt*); cemas (*anxiety*); bingung (*confusion*), ingin tahu (*curiosity*); senang (*pleasure*); dendam (*rage*); dan kejutan (*surprise*). Berdasarkan hipotesis yang telah dibuat itu, perlokasi yang muncul sebagai respon dari mitra tutur kepada penutur setelah melalui analisis ialah agresi; tak setuju; senang; dan kejutan. Sedangkan perlokasi yang tidak muncul dalam hipotesis ialah tidak puas (*disappointed*); benci (*hatred*); dan menderita (*suffering*).

3.2.1. Tabel tindak tutur representatif dan perlokasi dalam konteks duel pada komik Yu-Gi-Oh! 5 D's Volume 1

Tabel berikut merupakan hasil rekapitulasi analisis seluruh data percakapan dari data 1 hingga data 21 yang memuat tindak tutur representatif beserta perlokusinya dalam konteks duel pada komik yang dikaji penulis yang hasilnya adalah sebagai berikut:

Data	Tindak Tutar Representatif				Perlokusi							
	Menyatakan	Mengakui	Menunjukkan	Menyebutkan	Agresi	Tak Setuju	Tidak Puas	Benci	Senang	Menderita	Kejut	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
21												
Total	3	2	1	16	3	2	1	1	2	1	1	13

BAB IV

PENUTUP

4.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis mengenai perlokusi tindak tutur representatif yang terdapat dalam komik Yu-Gi-Oh! 5 D's maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari 21 data tindak tutur representatif yang ditemukan, 3 data dengan makna menyatakan, 2 data dengan makna mengakui, satu data dengan makna menunjukkan, dan 16 data dengan makna menyebutkan. Sedangkan tindak tutur dengan makna menuntut yang masuk dalam hipotesis ternyata tidak muncul dalam data analisis. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka tindak tutur representatif yang sering muncul pada komik Yu-Gi-Oh! 5 D's ialah makna menyebutkan. Hal ini terjadi karena dalam komik tersebut (dalam lingkup konteks duel) menceritakan tentang pertarungan antara dua pemain atau lebih yang menggunakan kartu, yang kartu-kartu tersebut memiliki nama dan efek atau kemampuan khusus yang dapat dipanggil serta diaktifkan oleh para pemain ketika berduel. Sehingga aktifitas menyebutkan nama-nama dan efek kartu ketika berduel lebih nampak dalam komik ini.
2. Dari 21 data tindak tutur representatif yang ditemukan dalam komik Yu-Gi-Oh! 5 D's, terdapat 23 data perlokusi yang muncul

dan terdapat 7 jenis perlokusi yang muncul dalam analisis tersebut berdasarkan teori emosi milik Sarlito. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa perlokusi yang sering kali muncul ialah perlokusi kejutan sebanyak 13 data. Hal ini terjadi karena komik tersebut tepatnya pada konteks duel merupakan adegan sengit dari para pemain yang berduel sambil mengerahkan kartu-kartu terbaik yang mereka miliki. Setiap kartu yang diaktifkan oleh penutur seringkali memiliki efek atau kemampuan tak terduga yang dapat merugikan lawan atau bahkan membalikkan keadaan sehingga menyebabkan mitra tutur menjadi terkejut mengetahuinya.

4.2. Saran

Bagi para pembelajar yang berminat untuk mendalami bidang pragmatik maka ada beberapa hal yang dapat penulis sarankan berdasarkan penelitian ini. Pertama, selain dengan menggunakan pendekatan teori tindak tutur representatif (asertif), penelitian ini juga dapat dikembangkan dengan menggunakan pendekatan teori tindak tutur direktif, komisif, ekspresif, atau deklaratif. Kedua, penelitian ini juga dapat diperluas pada sub-kajian psikolinguistik karena perlokusi yang muncul dalam penelitian ini menggunakan dasar teori psikologi yang dikolaborasikan dengan teori verba perlokusi Alston sehingga masih saling berkaitan.

要旨

本論文のテーマは「遊戯王！ 5D ‘s」という漫画における決闘の文脈の断言的発話媒介行為である。このテーマを選んだ理由は「遊戯王！ 5D ‘s」漫画の断言的の種類、およびその発話媒介行為を分析したいのである。観察に基づいて、断言的発話媒介行為に関する研究はまだ多くない。また、発話行為の研究のほとんどが表出的、指示的などにより支配されている。このように、この研究が重要だと思われる。この研究の中に断言的発話媒介行為は色々な効果を表す。例えば、相手の感情に影響することである。

研究方法は三つある。初めに資料を集め、次にデータの分析し、最後に分析した結果を記述的に説明する。資料を集める時「Simak」と「Catat」という研究方法を使用した。そして、「Kontekstual」という研究方法を使用して分析した。この研究では、Rustonoの発話媒介行為の理論を使用する。そして、感情（断言的）についての理論は Sarlitoの理論を使用する。

分析した結果、次のことが分かった。本論文にあるデータは全部で 21 である。7 つ種類の発話行為の中に、漫画にある断言的発話媒介行為は 4 つ種類しかない。それは、3 つデータが断言的発話媒介行為「言明する」の意味、2 つデータが断言的発話媒介行為「認める」の意味、1 つデータが断言的発話媒介行為「示す」の意味、16 つデータが断言的発話媒介行為「述べる」の意味を示す。そして、論文にあるデータは 23 つ種類の発

話行為の中に7つ種類の感情（発話媒介行為）がある。それは「Agression」の感情、「Contempt」の感情、「Disappointed」の感情、「Hatred」の感情、「Pleasure」の感情、「Suffering」の感情、そして「Surprise」の感情がある。

以下は本論文における分析である：

1) 言明する

- ・同意しない

ジャック： フン！その背負っている「枷」を捨てたら、少しはマシな決闘ができるんじゃないか？
 游星： ...セクトは「枷」なんかじゃない...！オレの大切な仲間だ！！

上記は決闘中のジャックと遊星の会話である。游星は無意識の状態のセクトを運びながら、決闘したときである。その会話の断言的は「言明する」の意味である。そして、ジャックの発話媒介行為は「驚き」感情を表す。

2) 述べる

- ・満足しないと驚き

游星： スカー・ウォリアーでフレイム・クライムを攻撃！！
 勇敢な短剣！！どうだ！！
 ジャック： ...この程度か... 貴様のフィールは...
 游星： オレのフィールが.....！効いてない！？

上記は決闘中のジャックと遊星の会話である。遊星はジャックのモンスターを「スカー・ウォリアー」モンスターでフィールを發揮しながら、攻撃します。その会話の断言的は「述べる」の意味

である。そして、遊星は「満足しない」の感情で遊星の発話を反応する。ジャックの発話の断言的は「認める」の意味である。彼は遊星の弱いフィールを認めるためである。それで、発話媒介行為は遊星の「驚き」感情である。

3) 示す

・驚き

遊星 : オレの最大フィール!!受けて見ろセクト!!ライトニング・パニッシャー!
セクト : そ...そんなのアリか〜〜つ

上記は決闘中の遊星とセクトの会話である。セクトを倒すために、遊星は「ライトニング・ウォリアー」モンスターで最後の攻撃を実施しながら、フィールを発揮している。その会話の断言的は「示す」の意味である。そして、遊星の発話媒介行為は「驚き」感情を表す。

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Austin, J.L. 1962. *How to Do Things with Words*. London : Oxford University Press.
- Chaer, Abdul. 2007. *Leksikologi dan Leksikolografî Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Cummings, Louise. 2007. *Pragmatik: Sebuah Perspektif Multidisipliner*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Halliday, M.A.K. dan Ruqaiya Hasan. 1994. *Bahasa, Konteks, dan Teks: Aspek-Aspek Bahasa dalam Pandangan Semiotik Sosial*. Asrudin B.T (Penerjemah). Yogyakarta(ID): Gadjah Mada University Press.
- Koizumi, Tomotsu. 1993. *Nihongo Kyoushi no Tameno Gengogaku Nyumon*. Tokyo : Taishukan Shouten.
- Mahsun. 2006. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Matsura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Press.
- Muhammad. 2011. *Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Musyafir, Ulfah S. 2015. Analisis Tindak Tutur Perlokusi pada Kumpulan Cerpen “Bibir” Karya Bakdi Soemanto. *Kreatif*, Vol.18, No.1, hlm : 24-33. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Kreatif/article/view/4324> (Diakses, 16 Oktober 2017, pukul 19.05 WIB)
- Rakhmah, Zulfira Hildana. 2014. Tindak Tutur Illokusi Representatif dalam

Komik Seratoes Ploes Aspirasi Karya Haryadhi : Sebuah Kajian Pragmatik. Skriptorium, Vol. 2, No. 2, hlm : 146-158. <http://repository.unair.ac.id/27491/> (Diakses, 13 September 2017, pukul 20.32 WIB)

Rustono. 1999. *Pokok-Pokok Pragmatik*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Sarlito. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers.

Searle, John R. 1979. *EXPRESSION AND MEANING Studies in the Theory of Speech Acts*. New York: Cambridge University Press.

Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sugono, Dendy. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.

Sunarjo, Djoenaesih. 1983. *Himpunan Istilah Komunikasi*. Yogyakarta: Liberty. Yogyakarta.

Suyono. 1990. *Pragmatik Dasar-Dasar dan Pengajar*. Malang: YA3 Malang.

Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa.

Venhaar, J.W.M. 2012. *Asas-Asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Yule, George. 1996. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

<https://yugioh.fandom.com>

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Galih Agnasmara
NIM : 13050113130171
Tempat/ Tanggal Lahir : Yordania, 15 Juni 1995
Alamat : Jalan Sarwo Edi Wibowo No. 87A, Mertoyudan,
Magelang
Nama Orang Tua : Hasmono Koesworo dan Marhaeny Yuniati
No. Telp/ Hp : 0881 261 5013
E-mail : galihagnas@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SD : Kemirirejo 3 Magelang Lulus Tahun 2006
2. SMP : Negeri 4 Magelang Lulus Tahun 2009
3. SMA : Negeri 5 Magelang Lulus Tahun 2012
4. Universitas : Diponegoro Semarang Lulus Tahun 2019

LAMPIRAN

DATA 1 (Menyebutkan-Kejutan), (Ride 01, hlm. 11-12)



DATA 2 (Menyatakan-Senang), (Ride 01, hlm. 13)



DATA 5 (Menyebutkan-Kejutan), (Ride 01, hlm. 25)



DATA 6 (Menyebutkan-Kejutan), (Ride 01, hlm. 26)



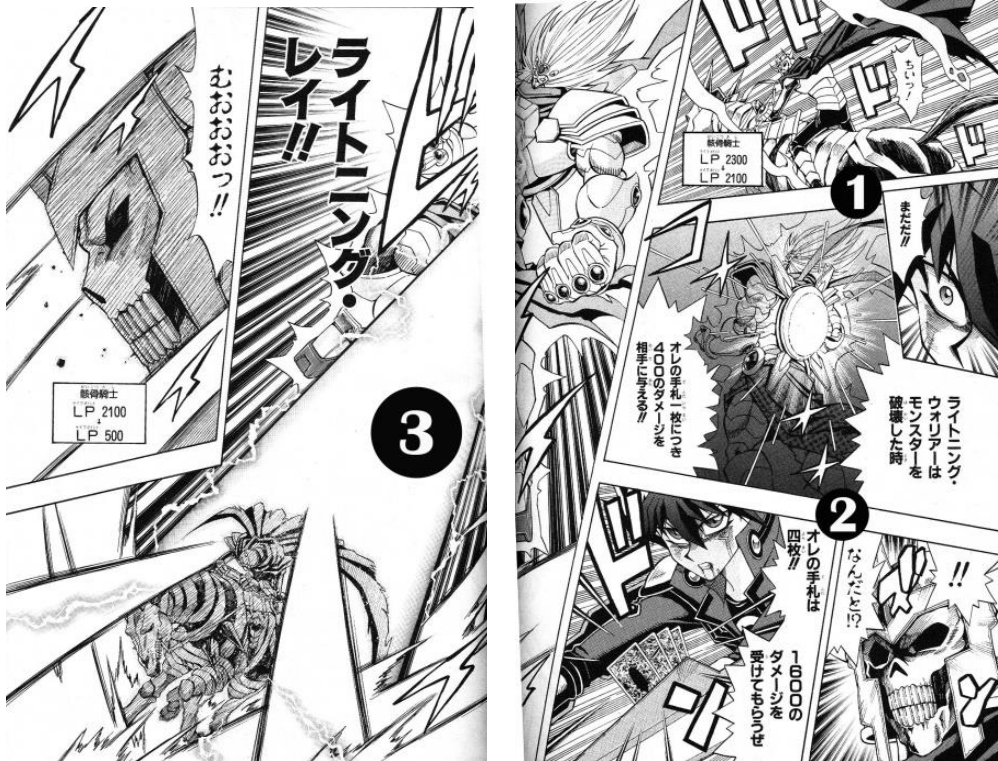
DATA 7 (Menunjukkan-Kejutan), (Ride 01, hlm. 28-30)



DATA 8 (Menyebutkan-Menderita), (Ride 02, hlm. 49-51)



DATA 9 (Menyebutkan-Kejutan), (Ride 03, hlm. 80-81)



DATA 10 (Menyebutkan-Senang) (Ride 03, hlm. 82)



DATA 11 (Menyebutkan-Kejutan), (Ride 04, hlm. 89-91)





DATA 14 (Mengakui-Kejutan), (Ride 05, hlm. 129-131)





DATA 15 (Mention-Kejutan), (Ride 06, hlm. 141-143)





DATA 16 (Menyatakan-Tak Setuju), (Ride 06, hlm. 144)



DATA 17 (Mengakui-Tidak Setuju), (Ride 06, hlm. 144-145)



DATA 18 (Menyatakan-Kejutan), (Ride 06, hlm. 145)



DATA 19 (Menyebutkan-Agresi),(Ride 06, hlm. 147-148)



DATA 20 (Menyebutkan-Kejutan), (Ride 06, hlm. 151-152)



DATA 21 (Menyebutkan-Kejutan, Menyebutkan-Benci), (Ride 07, hlm. 164-166)





Untuk keseluruhan file komik dapat diunduh di : <https://nyaa.si/view/785920>