



ANALISA TINDAK TUTUR DIREKTIF DALAM MANGA : NEW GAME!

Vol. 1-2

漫画 「ニューゲーム！1-2」における指示的発話行為分析

Adhitia Putra Perdana*, Teguh Santoso

Universitas Ngudi Waluyo

putraperdana180.pd@gmail.com

Informasi

Artikel

Dikirim: 16 Juli 2022

Direvisi: 19 Agustus 2022

Diterima: 15 Oktober 2022

Kata Kunci: Tindak tutur, tindak tutur ilokusi direktif, *manga*, *manga New Game*

Abstrak

Manusia sebagai makhluk sosial, selalu berkomunikasi saat berinteraksi dan menjalin hubungan dengan manusia lain. Tujuan dari berkomunikasi selain untuk berinteraksi yang akhirnya menghasilkan sebuah peristiwa tutur. Tindak tutur selalu hadir dalam kehidupan sosial masyarakat, seperti saat bersama anggota keluarga, teman, ataupun orang lain. Peristiwa tutur masuk dalam kajian tindak tutur direktif tutur. Salah satu jenis tindak tutur adalah tindak tutur ilokusi direktif, yaitu penutur meminta mitra tutur melakukan sesuatu.

Tujuan penelitian ini adalah yang pertama menjelaskan jenis tindak tutur ilokusi direktif dalam *manga: New Game! Vol. 1-2* dan yang kedua menjelaskan makna dari tindak tutur ilokusi direktif tersebut. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut menggunakan kajian pragmatik Searle, teori Namatame. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif.

Hasil penelitian rumusan masalah adalah terdapat 5 jenis tindak tutur direktif yaitu perintah *やるように*, permintaan *持っていかないでくださいよ*, larangan *無理しないでね*, izin *質問してもいいですか* dan anjuran *聞いてあげたほうがいい*.

PENDAHULUAN

Bahasa menjadi komponen terpenting dalam terjadinya komunikasi. Manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa lepas dalam menggunakan bahasa saat berkomunikasi. Chaer dan Agustina (2004: 32), bahasa merupakan sistem lambang bunyi *arbiter* yang dipakai oleh anggota kelompok sosial untuk berkomunikasi, bekerja sama dan mengidentifikasi diri. Chaer dan Agustina (2004:1) menjelaskan jika, bahasa merupakan alat komunikasi yang hanya dipakai oleh manusia.

Manusia menghasilkan peristiwa tutur saat berinteraksi. Manusia memakai berbagai bentuk tuturan untuk mengungkapkan apa yang mereka ingin utarakan. Yule (dalam Wahyuni, 2006: 3-5), pragmatik merupakan studi tentang bagaimana makna yang disampaikan oleh penutur dan ditafsirkan oleh mitra tutur. Pragmatik sebagai salah satu cabang linguistik merupakan cabang ilmu yang mengkaji tentang makna atau maksud dari tuturan. Yule (dalam Wahyuni, 2006: 82) tindak tutur adalah segala tindakan yang dilakukan melalui berbahasa.

Austin (1962) dalam bukunya *How To Do Things With Words*, membagi tindak tutur yang berkaitan dengan ujaran menjadi tiga jenis, salah satunya adalah tindak tutur ilokusi. Tindak ilokusi adalah tindak yang mengandung beberapa tujuan untuk melakukan sesuatu berdasarkan apa yang dituturkan. Bahasa Jepang tindak ilokusi disebut dengan *hatsuwanaikou* 「発話内行

為」. Menurut Austin, tindak ilokusi dikategorikan menjadi lima jenis, yaitu veridiktif, eksersitif, komisif, behabitif, dan ekspositif.

Kategorisasi Austin kemudian dikembangkan oleh muridnya, J.R. Searle. Searle (1979) dalam buku yang berjudul Prinsip-Prinsip Pragmatik yang ditulis oleh Leech (1983) membagi tindak tutur ilokusi menjadi lima jenis tuturan yang masing-masing memiliki fungsi komunikatif, yang salah satunya adalah tindak tutur ilokusi direktif. Koizumi (1993: 337) menjelaskan, jika:

話し手が、聞き手にある行為をさせようと試みる。

Hanashite ka, kikite ini aru koui wo saseyou to kokoromiru.

‘Penutur mencoba untuk membuat mitra tutur melakukan suatu tindakan.’

Tindak tutur direktif memiliki fungsi supaya mitra tutur melakukan sesuatu kegiatan sesuai yang tuturkan penutur. Tindak tutur direktif atau *shijiteki* (指示的) yaitu tuturan yang dimaksudkan untuk membuat pengaruh agar mitra tutur melakukan tindakan sesuai tuturan penutur, seperti memerintah, menasihati, memohon, memesan, dan merekomendasikan.

Tuturan bisa dikatakan sebagai tindak tutur direktif adalah dari konteks tuturannya. Penutur yang bertindak sebagai pemberi pesan dan mitra tutur sebagai penerima pesan, sehingga komunikasi tidak hanya sekedar menyampaikan bahasa melalui kata-kata saja, akan tetapi disertai pula dengan tindakan atau perilaku. Untuk menganalisis tindak tutur direktif dalam bahasa Jepang, teori yang dipakai adalah kajian pragmatik Searle, teori Namatame.

Komunikasi yang baik antara penutur dan mitra tutur dapat dilihat jika peserta tutur memahami makna dan konteksnya, akan tetapi ada kalanya mitra tutur terkadang tidak memahami maksud dari tuturan penutur. Konteks dalam bahasa Jepang disebut dengan *bunmyaku* (文脈). Pentingnya konteks juga dijelaskan oleh Koizumi (2001: 35) :

日常経験からわかることは、私たちの行うコミュニケーションでは、コンテクスト」(もしくは「文脈」)(context)が重要な役割を演じており、「言内の意味」のほかに、「言外の意味」があるということである。

Nichijou keiken kara wakaru koto wa, watashi tachi no okonau komyunikkesyon de ha, [kontekusuto] (moshiku ha [bunmyaku]) (context) ga juuyouna yakuwari o enjite ori, [gennai no imi] no hoka ni, [gengai no imi] ga aru to iu koto de aru.

‘Dari pengalaman sehari-hari yang kita ketahui, konteks merupakan suatu bagian yang berperan penting dalam komunikasi yang kita lakukan. Baik dalam “makna eksplisit” maupun “makna implisit”.’

Rahardi (2005: 50) menjelaskan, konteks yang dimaksud merupakan segala latar belakang pengetahuan yang dimiliki bersama oleh penutur dan mitra tuturnya, serta yang menyertai dan mewadahi suatu pertuturan. Penggunaan bahasa harus sesuai dengan konteks yang menjadi ruang lingkup dan mempengaruhi terjadinya suatu ujaran. Rustono (1999: 20), konteks merupakan sesuatu yang menjadi sarana memperjelas suatu maksud. Sarana yang dimaksud adalah ekspresi yang dapat mendukung. Untuk menganalisis konteks memakai teori Dell Heymes.

Penanda khusus dalam tindak tutur direktif dalam bahasa Jepang terdapat bermacam-macam. Penanda ini dipakai untuk menentukan apakah tuturan atau kalimat itu perintah, tanya, larangan, ajakan atau sebagainya. Namatame (1996: 102-124) memaparkan ada lima jenis tindak tutur direktif beserta penanda tindak tutur direktifnya, yaitu : Perintah atau mirei (命令); Permintaan atau irai (依頼); Larangan atau kinshi (禁止); Izin atau kyoka (許可); Anjuran atau teian (提案).

Penelitian ini menggunakan *Manga: New Game! Vol. 1-2*. Manga ini menceritakan tentang bagaimana para karyawan perkantoran di perusahaan *Eagle Jump* berinteraksi satu sama lain. Terdapat banyak masalah dan konflik yang terjadi baik di lingkungan pekerjaan maupun di luar pekerjaan yang menyebabkan cukup banyak tindak tutur direktif di dalam *manga* tersebut. Penulis berfokus mengkaji apa saja tindak tutur direktif dan makna yang terkandung dalam tindak tutur direktif yang dipakai oleh para tokoh *Manga : New Game! ! Vol. 1-2*. Alasan penulis

meneliti *manga* ini sebagai data adalah dialog yang lengkap dan penggambaran situasi detail.

Orang Jepang dalam komunikasi kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari tindak tutur ilokusi, sebab hal tersebut merupakan budaya berbahasa mereka, selain dalam komunikasi langsung, hal itu bisa dilihat dari karya sastra mereka salah satunya *manga* yang mana terdapat dialog-dialog yang bisa mewakili penggunaan tindak tutur ilokusi direktif. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Analisis Tindak Tutur Direktif *Manga : New Game! Vol. 1-2*, dengan harapan pembelajar bahasa Jepang bisa lebih memahami jenis dan tujuan penggunaan tindak tutur ilokusi direktif.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berupa kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang diamati (Bogdan & Taylor dalam Moleong, 2011: 4). Metode kualitatif deskriptif dipilih sebab data yang berupa tuturan para tokoh *Manga: New game!* bukan angka sehingga tidak melakukan perhitungan akan tetapi perlu dideskripsikan untuk menjelaskan makna tindak tutur direktifnya dengan memakai teori Namatame. Data yang terkumpul berupa kata-kata atau gambar.

Kegiatan pengumpulan data dilaksanakan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Menurut Sudaryanto (1993:5) pengumpulan data adalah usaha peneliti dalam menyediakan data secukupnya. Penelitian ini, peneliti menggunakan metode simak dan metode catat. Pertama, penulis membaca bahan data yang berasal dari *manga* yang berjudul *New Game!* karya Shotaro Tokuno. Data diperoleh dengan memakai metode simak, yaitu dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa melalui semua dialog-dialog dan konteks para tokoh yang terdapat dalam *Manga: New Game! Vol. 1-2*. Metode selanjutnya adalah dengan menggunakan metode catat yaitu mencatat, menyeleksi, dan menghitung tuturan yang mengandung tindak tutur direktif yang terkumpul, kemudian disebut dengan data.

Penulis menganalisis data menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif merupakan metode yang berupa kata-kata atau gambar dan tidak menekankan pada angka atau statistik, serta didasarkan pada fakta atau fenomena yang ada, sehingga hasilnya berupa pemaparan apa adanya. Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Memilih tindak tutur direktif sesuai dengan klasifikasi menurut teori Namatame.
- b) Menganalisa direktif lebih lanjut dengan kebutuhan konteks dan penanda lingual yang terdapat didalamnya.
- c) Terakhir adalah melakukan analisis untuk mendapatkan makna tindak tutur direktif pada data tuturan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dan dibahas pada bagian temuan dan pembahasan. Data yang didapat akan menjawab rumusan masalah pertama yaitu jenis tindak tutur ilokusi direktif, dan rumusan masalah kedua yaitu makna tindak tutur direktif. Jenis tindak tutur direktif dalam penelitian yang ditemukan menurut teori Namatame adalah tindak tutur direktif bermakan perintah, permintaan, larangan, izin, dan anjuran.

1. Tindak tutur ilokusi direktif perintah atau *meirei* (命令)

Data 1



Gambar 1.1

- Partisipan : 1. Aoba, karyawan baru, kikuk, polos
 2. Kou, ketua bagian desain karakter, tegas, ramah
- Latar : Kantor Eagle Jump, ruang kerja Kou
- Konteks : Aoba sebagai karyawan baru, dan belum punya pengalaman. Kou tahu jika Aoba belum paham tentang pekerjaannya, dengan ramah dia menyuruh Aoba mengerjakan buku referensi yang dia berikan. Aoba pun mengiyakan.
- Percakapan :
- Kou : 3Dの経験は?
3D no keiken ha?
 'Ada pengalaman mengerjakan 3D?'
- Aoba : あっ絵以外はなんにも分からないんですけど。
Aa eigai ha nani mo wakaraninidesukedo.
 'Oh, saya tidak tahu apa-apa kecuali menggambar.'
- Kou : オーケー。大丈夫。ではまずこの参考書の第1章をやるように。
Oukee, daijoubu. Dewa mazu kono sankousho no dai isshou wo yaru youni
 'Oke, tidak masalah. Kalau begitu, kerjakan bab 1 di buku referensi untuk pemula ini'

(Manga NG. Volume 1, halaman 17)

Tuturan (1-1) di atas terjadi saat Kou bertanya mengenai kemampuan Aoba, Kou paham jika *kohai* dia masih butuh belajar tentang pekerjaan yang akan dia berikan kepada Aoba. Kou pun menyuruh Aoba mengerjakan buku referensi bab 1 untuk mempelajari 3D. Tuturan dari Kou adalah tindak tutur direktif perintah. Hal ini diperjelas dengan penanda lingual *you ni* pada verba *yaru*. Verba bentuk kamus '*yaru*' artinya 'membuat, mengerjakan, melakukan', selain itu bisa dilihat dari hubungan antara penutur dan mitra tuturnya. Penutur merupakan *senpai* dan seorang ketua bagian desain karakter yang tahu jika *kohainya* belum punya pengalaman, oleh sebab itu dia menyuruh Aoba untuk mengerjakan (mempelajari) buku referesi yang dia berikan. Meskipun dengan nada rendah dan ekspresi ramah, dari penanda lingual *you ni* memiliki makna memerintah.

2. Tindak tutur ilokusi direktif permintaan atau *irai* (依頼)

Data 2



Gambar 2.1

Partisipan : 1. Kou

2. Hajime

Latar : Tempat pesta minum

Konteks : Di pesantren minum, karyawan Eagle Jump menikmati hidangan yang tersaji. Kou yang begitu bersemangat, mengambil banyak makanan yang tersaji di atas meja hingga membuat Hajime kesal.

Percakapan :

Kou : よっしやあ食うぜ。

Yooshyaa, taberuze.

‘sip, ayo makan!’

Hajime : あーそんなに肉を持っていかないでくださいよ。

Aa, sonna ni niku wo motte kanaide kudasai yo.

‘Ahh, jangan terlalu banyak membawa (mengambil) dagingnya, dong!’

(Manga NG. Volume 1, halaman 41)

Percakapan (2-1) di atas terjadi saat Hajime meminta Kou tidak mengambil banyak-banyak makanan yang ada. Kou dan Hajime adalah atasan dan bawahan. Tindakan (2-1) yang diucapkan Hajime di atas terdapat verba ‘*motteikanaidekudasai*’ yang berasal dari verba ‘*moteru*’ + ‘*iku*’ + ‘*~naide kudasai*’, yang bermakna ‘jangan membawa pergi’ yang di sini dimaknakan untuk tidak mengambil makanan, termasuk tindak tutur direktif permohonan atau permintaan atau *irai*, karena Hajime merupakan bawahan Kou, maka dia meminta atasannya tidak memakan seluruh makanannya sendiri.

3. Tindak tutur ilokusi direktif larangan atau *kinshi* (禁止)

Data 3



Gambar 3.1

- Partisipan : 1. Kou, kesal, mengantuk, keras kepala
2. Rin, bijaksana, pengertian, baik
- Latar : Kantor, Ruang Kerja Kou dan Rin, tengah malam, sepi
- Konteks : Komputer Kou kembali rusak dan membuat Kou kesal disaat dia harus bekerja lembur. Melihat Kou marah-marah, Rin mencoba menenangkan Kou dan menyarankan Kou untuk tidur saja. Kou memilih untuk melanjutkan pekerjaannya membuat desain karakter. Rin khawatir dan melarang Kou memaksakan dirinya.
- Percakapan :
- Rin : ハア…もう… 無理しないでね私は寝かせてもらわね。
Haa... mou... murishinaidene. Watashi ha nekasetemorauwa.
'Haa... dasar... jangan memaksakan dirimu ya. Aku tidur duluan.'
- Kou : うんおやすみー。
Un, oyasumii
'Ya, selamat tidur.'

(Manga NG. Volume 1, halaman 79)

Percakapan (3-1) di atas terjadi pada Rin dan Kou. Mereka berdua merupakan rekan kerja satu angkatan, yang membuat mereka seperti saudara yang saling melengkapi. Rin merupakan sosok yang selalu perhatian dengan Kou, begitu pula sebaliknya. Rin merupakan *art director* dan Kou merupakan ketua tim desain karakter, sehingga mereka memiliki tanggung jawab lebih dalam proyek yang sedang mereka kerjakan. Perbedaan Kou dengan Rin yaitu Kou sering memilih tinggal di kantor dan bekerja lembur hingga larut malam tanpa memikirkan kesehatannya. Tuturan Rin di atas merupakan bentuk tindak tutur direktif larangan dengan penanda lingual *nai* pada kata '*murishinaidene*'. Verba '*murisuru*' + '*nai*' berubah menjadi '*murishinai*' yang artinya 'jangan memaksa'. Rin sebagai rekan kerja dan sahabat Kou sering mengingatkan untuk selalu menjaga kesehatan dan tidak perlu memaksakan dirinya. Penanda lingual *nai* tersebut, tuturan Rin merupakan tindak tutur direktif larangan.

4. Tindak tutur ilokusi direktif izin atau *kyoka* (許可)

Data 4



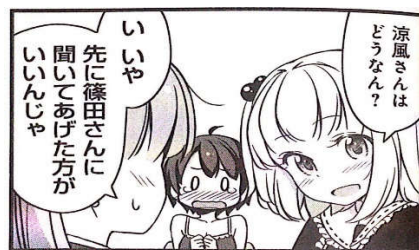
Gambar 4.1

- Partisipan : 1. Aoba, bingung, kikuk.
2. Hifumi, gugup, kikuk.
- Latar : Ruang kerja
- Konteks : Aoba tidak paham mengenai buku referensi yang diberikan Kou. Dia memutuskan untuk bertanya kepada Hifumi.
- Percakapan :
- Aoba : んっ。あのーひふみ先輩早速質問してもいいですか？あのひふみせんぱーい？あれ？
Nn, ano... Hifumi senpai, sassoku shitsumon shite mo ii desu ka?
‘Hmm. Hifumi senpai, bolehkah saya menanyakan sesuatu padamu.’
(Manga NG. volume 1, halaman 20)

Tuturan (4-1) yang dituturkan Aoba merupakan tindak tutur direktif bermakna izin dengan penanda lingual ‘~*temo ii*’, dengan maksud meminta izin bertanya kepada Hifumi. Aoba merupakan junior Hifumi, oleh sebab itu dia menuturkannya dengan sopan. Tuturan (4-1) terdiri dari verba ‘*shitsumon*’ yang memiliki arti ‘pertanyaan’ + verba ‘*suru*’ yang arinya ‘berbuat, melakukan, mengerjakan’, kemudian mengalami perubahan bentuk verba setelah mendapat tambahan penanda lingual ‘~*temo ii*’. Tuturan tersebut jika digabung akan menjadi ‘*shitsumon shite mo ii*’ yang maknanya ‘bolehkah bertanya’.

5. Tindak tutur ilokusi direktif anjuran atau *teian* (提案)

Data 5



Gambar 5.2

- Partisipan : 1. Aoba, canggung.
2. Hajime, merajuk.
3. Yun, usil.
- Latar : Ruang kerja, siang hari.
- Konteks : Hajime mengajak yang lain menirukan kegiatan rapat yang sedang berlangsung dengan cara menanyakan bagaimana progres kerja mereka, Yun menggoda Hajime hingga kesal dengan tidak mau menanyakan

progres kerjanya karena menurutnya tidak penting dan memilih bertanya progres kerja kepada Aoba saja. Aoba pun menyarankan Yun untuk mendengarkan cerita Hajime terlebih dahulu agar tidak sedih.

Percakapan :

- Yun : 青葉ちゃんはどうなん？。
Aoba chan ha dounan?..
'Aoba chan bagaimana (progres kerjamu)?'
- Aoba : い…いや…
先にはじめさんに聞いてあげたほうがいいんじゃない
…。
I... iya.. saki ni Hajime san ni kiite ageta hou ga iin ja.
'ti... tidak... lebih baik mendengarkan Hajime san dulu...'

(Manga NG. volume 1, halaman 103)

Tuturan (5-2) yang dituturkan Aoba merupakan tindak tutur direktif bermakna anjuran dengan penanda lingual '*~hou ga ii*'. Tuturan (5-2) terdiri dari verba bentuk '*~te ageru*' yaitu '*kiite ageta*' yang artinya 'mendengarkan'. Kata kerja bentuk '*~te ageru*' dipakai untuk menyatakan jika pemberi memberikan sesuatu perbuatan kepada penerima. Konteks percakapan ini Aoba menyarankan Yun untuk mendengarkan cerita Hajime terlebih dahulu dengan memakai kalimat '*Hajime san ni kiite ageta hou ga iin ja*' di mana dalam kalimat tersebut terdapat penanda lingual '*~hou ga ii*' dengan penambahan '*n*' sebagai penekanan kalimat, yang bisa diartikan benar-benar menganjurkan untuk mendengarkan cerita Hajime terlebih dahulu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dari rumusan masalah tentang tindak tutur ilokusi direktif dalam *manga: New Game! Vol. 1-2* bisa diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pada rumusan masalah pertama yaitu jenis tindak tutur ilokusi direktif dalam *manga: New Game! Vol. 1-2* terdapat 5 jenis tindak tutur direktif yaitu perintah, permintaan, larangan, izin dan anjuran. Pada rumusan masalah kedua, tindak tutur direktif perintah bermakna atasan memerintah bawahan dengan menggunakan penanda lingual *you ni* pada verba *yaru*, tindak tutur direktif permintaan dengan penanda lingual '*~naide kudasai*' dengan makna bawahan memohon kepada atasannya, tindak tutur direktif larangan dengan penanda lingual '*nai*' yang bermakna rekan kerja melarang sesama rekan kerja, tindak tutur direktif izin dengan penanda lingual '*~temo ii*' yang memiliki makna *junior* meminta izin *senior*, dan tindak tutur direktif anjuran dengan penanda lingual '*~hou ga ii*' yang memaknakan *junior* menganjurkan *senior*.

DAFTAR PUSTAKA

- Austin, J. L. (1962). *How to Do Things with Words*. London: Oxford University.
- Chaer, A. & Agustina, L. (2004). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal (Revisi. Ed)*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Koizumi, T. (1993). *Nihongo Kyoushi no Tame no Gengogaku Nyuumon*. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Leech, G. (1993). *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda
- Namatame, Y. (1996). *Nihongo Kyoushi no tame no Gendai Nihongo Hyougen Bunten*. Jepang: Kabushiki Kaisha Honjinsha.
- Rahardi, K. (2005). *Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

- Rustono. (1999). *Pokok-pokok Pragmatik*. Semarang: CV IKIP Semarang Press.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Tokuno, S. (2015). *New Game! volume 1-2*. Jepang: Houbunsha.
- Wahyuni, I. F. (2006). *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Internet:
- <https://www.funimation.com/shows/new-game/> (diakses 2 Februari 2022)
- <https://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-manga.html> (diakses 4 Juli 2022)