

PERSUASI DALAM WACANA *SCENE* KAUM SADOMASOKIS PADA FORUM KASKUS

Musaffa Perdana Rohwanto

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
musaffarohwanto@mhs.unesa.ac.id

Dr. Suhartono, M.Pd.

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
suhartono@unesa.ac.id

ABSTRAK

Persuasi merupakan sebuah tindakan berupa bujukan atau ajakan dengan maksud memengaruhi atau mengarahkan lawan tutur untuk bertindak sesuai dengan keinginan penutur. Persuasi dapat ditemui pada kehidupan sehari-hari. Negosiasi di pasar, khotbah umat muslim di hari Jum'at, atau pidato Presiden merupakan contoh persuasi yang dapat ditemui pada kehidupan sehari-hari. Penelitian ini akan mengkaji persuasi dalam wacana *scene* kaum sadomasokis pada forum kaskus. Adapun fokus pada penelitian ini yaitu, (1) unsur persuasi, (2) taktik persuasi, (3) bentuk persuasi, (4) fungsi persuasi dalam wacana *scene* kaum sadomasokis. Berdasarkan fokus tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan (1) unsur persuasi, (2) taktik persuasi, (3) bentuk persuasi, (4) fungsi persuasi dalam wacana *scene* kaum sadomasokis. Penelitian ini berjenis penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian ini berasal dari kaum sadomasokis pada dua *thread* kaskus berbeda. Adapun data yang dianalisis ialah ujaran atau tuturan kata yang mengandung persuasi wacana *scene* pada dua *thread* berbeda yang menggunakan metode dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan teknik pilah unsur tertentu (PUL) dan dilanjutkan dengan teknik hubung banding menyamakan hal pokok. Melalui hasil penelitian, data yang ditemukan (1) unsur persuasi yang berupa tiga jenis unsur, yaitu (a) unsur watak dan kredibilitas, (b) unsur kemampuan mengendalikan emosi, (c) unsur bukti-bukti. (2) taktik persuasi berupa, (a) *icing device* dan (b) *pay-off idea*. (3) bentuk persuasi berupa, (a) bentuk direktif, (b) bentuk ekspresif, (c) bentuk representatif, dan (d) bentuk komisif. (4) fungsi persuasi berupa fungsi untuk menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu.

Kata Kunci: persuasi, sadomasokis, wacana *scene*.

ABSTRACT

Persuasion is an act of inducement or invitation with the intention of influencing or directing the interlocutor to act according to the speaker's wishes. Persuasion can be found in everyday life. Negotiations in the market, Moslem's sermons on Friday, or the President's speech are examples of persuasion that can be found in everyday life. This research will examine the persuasion in the discourse scene of the sadomasochistic people in the Kaskus's forum. The focus of this research is (1) elements of persuasion, (2) tactics of persuasion, (3) forms of persuasion, (4) the function of persuasion in the discourse scene of the sadomasochist. Based on this focus, the purpose of this study was to find (1) elements of persuasion, (2) persuasion tactics, (3) forms of persuasion, (4) the function of persuasion in the discourse scene of sadomasochists. This research is a qualitative descriptive research. The data source of this research came from sadomasochists in two different cascus threads. The data analyzed were utterances or speech which contained the discourse persuasion of the scene in two different threads using the documentation method. Data analysis was carried out by using certain element sorting techniques (PUL) and continued with the comparative link technique to equalize the main points. Through the research results, the data found were (1) elements of persuasion in the form of three types of elements, namely (a) elements of character and credibility, (b) elements of the ability to control emotions, (c) elements of evidence. (2) persuasion tactics in the form of (a) icing devices and (b) pay-off ideas. (3) the form of persuasion in the form of, (a) directive form, (b) expressive form, (c) representative form, and (d) commissive form. (4) persuasion function in the form of a function to move someone to do something.

Keywords: persuasion, sadomasochist, discourse scene.

PENDAHULUAN

Membujuk merupakan hal yang kerap ditemui dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini bertujuan agar keinginan pelaku persuasi terwujud. Sebagai contoh, di pasar penjual memengaruhi pembeli agar mau membeli dagangannya. Pedagang akan meyakinkan pembeli bahwa barang yang dijual merupakan barang bagus. Hal tersebut bertujuan untuk mencapai harapan penjual agar barangnya terjual. Hal tersebut merupakan persuasi yang ditemui pada kegiatan negosiasi. Persuasi dapat ditemukan pada hal lain, seperti pidato, khotbah, dan iklan.

Persuasi dapat ditemukan di segala tempat dengan tujuan sama, yaitu agar lawan tutur melakukan hal yang penutur inginkan. Keraf (2010:118) mendefinisikan persuasi sebagai seni verbal yang bertujuan untuk meyakinkan seseorang agar melakukan sesuatu yang diinginkan penutur. Keraf (2003:121) juga menambahkan ada tiga syarat yang harus dipenuhi agar persuasi berjalan sempurna, diantaranya (1) watak dan kredibilitas, (2) kemampuan mengendalikan emosi lawan tutur, dan (3) bukti-bukti atau fakta-fakta yang diperuntukan memperkuat ajakan yang ada.

Persuasi dapat mengarah kepada kebaikan maupun keburukan. Ajakan yang mengarah pada keburukan dapat dijumpai sebagai sebuah gurauan atau justru sebagai hal serius. Contohnya pada kenakalan remaja, dapat dijumpai ajakan untuk minum, menggunakan narkoba, hingga seks bebas. Ajakan yang lebih ekstrem adalah ajakan untuk bergabung dengan komunitas penyuka sesama jenis atau bahkan komunitas sadomasokhisme.

Sadomasokis atau dikenal juga sebagai *bondage and discipline, sadism and masochism* (BDSM) merupakan bentuk penyimpangan seksual berupa memberi rasa sakit (sadisme) dan menerima rasa sakit (masokhisme) untuk mencapai kepuasan. Kegiatan siksa-menyiksa ini disebut sebagai *scene*. Istilah-istilah lain pelaku sadisme biasa dikenal sebagai dominan, dan masokhis dikenal sebagai submisif. *Fifty Shade of Grey* karya E. L. James merupakan salah satu karya yang menggambarkan sadomasokisme sebagai unsur utamanya. Contoh lainnya, kasus Gilang di Surabaya pada tahun 2020 silam merupakan kasus yang terkait dengan sadomasokisme. Gilang menyiksa korban dengan membungkusnya dengan kain jarik.

Pembahasan tentang sadomasokis masih menjadi hal tabu, selayaknya isu tentang percintaan sesama jenis. Bila hal tersebut terus berlanjut, keberadaan kaum sadomasokis tidak akan diketahui masyarakat. Kaum tersebut akan bertambah besar tanpa diketahui masyarakat baik di dunia nyata maupun dunia maya, dan bisa menjadi ancaman bagi generasi mendatang.

Dunia maya menjadi sarana penyebaran informasi yang cepat pada era modern ini. Informasi tersebut tidak selalu membawa dampak positif, namun juga dampak negatif. Salah satunya ialah informasi tentang sadomasokisme. Para penggiat sadomasokisme mulai berkumpul, saling berbagi informasi, dan mulai membentuk komunitas pada forum dunia maya, contohnya kaskus. Pada forum kaskus, terdapat sekumpulan pengguna yang terlibat dengan sadomasokisme. Mereka saling berbagi pengalaman, tata cara melakukan *scene*, hingga mencari pasangan untuk melakukan *scene*. *Scene* merupakan kegiatan siksa-menyiksa yang dilakukan oleh kaum sadomasokis. *Scene* dapat terjadi bila kedua belah pihak sepakat untuk melakukannya dengan kesepakatan dan ketentuan yang telah dibuat. Pada saat mencari pasangan tersebut, dibutuhkan negosiasi dan kemampuan untuk memersuasi lawan bicara. Sesuai penjabaran tersebut, penelitian ini berfokus pada wacana *scene* yang dilakukan kaum sadomasokis pada forum kaskus. Penelitian ini akan mengaji cara kaum sadomasokis memersuasi lawan tuturnya untuk melakukan *scene*. Adapun yang akan diteliti ialah unsur, taktik, bentuk, dan fungsi persuasinya.

Dengan berdasar uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain: (1) bagaimakah unsur persuasi dalam wacana *scene* kaum sadomasokis pada forum kaskus?; (2) bagaimakah taktik persuasi dalam wacana *scene* kaum sadomasokis pada forum kaskus?; (3) bagaimakah bentuk persuasi dalam wacana *scene* kaum sadomasokis pada forum kaskus?; (4) bagaimakah fungsi persuasi dalam wacana *scene* kaum sadomasokis pada forum kaskus?

Dengan berdasar keempat rumusan masalah, penelitian ini bertujuan (1) memberikan deskripsi unsur persuasi dalam wacana *scene* kaum sadomasokis pada forum kaskus; (2) memberikan deskripsi taktik persuasi dalam wacana *scene* kaum sadomasokis pada forum kaskus; (3) memberikan deskripsi bentuk dalam wacana *scene* kaum sadomasokis pada forum kaskus; (4) memberikan deskripsi fungsi dalam wacana *scene* kaum sadomasokis pada forum kaskus.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hal ini disebabkan dasar penelitian ini ialah menyajikan data berupa kata yang dianalisis berdasarkan konteks. Penelitian kualitatif mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya (Nasution, 2003:5). Peneliti menjadi instrumen utama yang berperan aktif dalam merencanakan, melakukan, serta menjadi penentu dari keseluruhan (proses dan hasil) penelitian.

Data yang diambil dan dianalisis dalam penelitian ini ialah ujaran atau tuturan kata kaum sadomasokis yang mengandung persuasi pada forum kaskus di dua *thread* berbeda *thread* pertama diambil mulai tanggal 3 Agustus 2012 sampai dengan 28 Juli 2015 dan *thread* kedua diambil mulai tanggal 6 Agustus 2015 sampai dengan 20 Mei 2019. Pindahan dari *thread* pertama ke *thread* kedua disebabkan *thread* pertama tidak aktif sejak Juli 2015 dan segala aktivitas forum sadomasokis beralih pada *thread* kedua. Pengambilan data dihentikan pada *thread* kedua bertanggal 20 Mei 2019 untuk membatasi jumlah data yang akan diteliti.

Sumber data penelitian ini ialah kaum sadomasokis pada forum kaskus di dua *thread* berbeda, *thread* pertama diambil mulai tanggal 3 Agustus 2012 sampai dengan 28 Juli 2015 dan *thread* kedua diambil mulai tanggal 6 Agustus 2015 sampai dengan 20 Mei 2019.

Metode penyediaan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode dokumentasi. Metode ini melakukan pencarian data terkait berupa agenda, buku, catatan, Majalah surat kabar, transkrip, dan sebagainya (Arikunto, 2006:231). Metode ini dipilih sebab data berupa tuturan persuasi oleh kaum sadomasokis telah tersedia pada forum kaskus. Penyediaan data diambil mulia dari halaman 1 – 129 (3 Agustus 2012 s.d. 28 Juli 2015) dan halaman 1 – 174 (6 Agustus 2015 s.d. 20 Mei 2019).

Kegiatan penganalisisan data dilakukan dengan teknik dasar pilah unsur tertentu (PUL) dan dilanjutkan dengan teknik hubung banding menyamakan hal pokok. Sudaryanto (2015:25) menjelaskan alat teknik PUL adalah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki peneliti. Data yang diperoleh akan dipilah-pilah berdasarkan jenis atau unsur penentunya. Daya pilah berdasarkan unsur atau jenis penentunya disebut daya pilah referensial. Daya pilah referensial digunakan pada penelitian ini sebab data akan dipilah berdasarkan referen atau acuan-acuan yang sudah ada. Setelah dipisah berdasarkan acuannya, disambung dengan teknik hubung banding menyamakan hal pokok. Data dibandingkan untuk mencari persamaan dan perbedaan untuk mencari kesamaan hal pokok dari perbedaan dan penyamaan (Sudaryanto, 2015:31).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ajakan *scene* pada forum kaskus diajukan oleh dominan maupun submisif. Ajakan tersebut dapat berupa bercerita tentang masalah yang dialami, bercerita tentang pengalaman, menimpali ujaran pengguna lain, atau secara gamblang mengajak/mencari pasangan untuk melakukan *scene*.

Unsur Persuasi dalam Wacana Scene Kaum Sadomasokis

Rumusan masalah pertama membahas tentang unsur persuasi yang terdapat dalam wacana *scene* kaum sadomasokis. Beberapa hal yang termasuk dalam unsur sebuah persuasi adalah watak dan kredibilitas, kemampuan mengendalikan emosi, serta bukti-bukti. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Aristoteles (dalam Keraf, 2010:121), unsur persuasi merupakan syarat mutlak sebuah wacana dikatakan sebagai wacana persuasi. Jika dalam wacana tidak terdapat salah satu dari tiga unsur yang meliputi unsur watak dan kredibilitas, unsur kemampuan mengendalikan emosi, atau unsur bukti-bukti, maka persuasi dalam wacana tidak akan pernah terjadi. Dari 154 wacana yang ditranskrip, ditemukan ketiga unsur persuasi. Unsur-unsur tersebut meliputi (1) unsur watak dan kredibilitas sebanyak 153 data, (2) unsur kemampuan mengendalikan emosi sebanyak 91 data, dan (3) unsur bukti-bukti 106 data. Satu data dapat memiliki lebih dari satu unsur.

a. Watak dan Kredibilitas

Watak dan kredibilitas merupakan unsur yang menggambarkan keahlian pemersuasi dalam topik yang disinggung. Dalam penelitian ini, topik yang disinggung berkaitan dengan kegiatan BDSM atau *scene*, sehingga pemersuasi yang disebut mumpuni adalah seseorang penyuka atau pelaku *scene*. Watak dan kredibilitas sebagai seorang penyuka atau pelaku BDSM dalam data ditemukan dalam beberapa istilah yang terdapat dalam wacana. Istilah-istilah tersebut merujuk pada *role* dan *scene* dalam BDSM. *Role* merupakan peran yang harus dilakukan sedangkan *scene* adalah adegan yang dilakukan dalam BDSM. Beberapa istilah tentang *role* dan *scene* yang ditemukan dalam data adalah *master*, *mistress*, *slave*, *dom*, *mist*, *facesiting*, *humiliated*, adegan jepit, adegan ikat, adegan cambuk, dan lain sebagainya. Jika dalam wacana terdapat kosakata yang merujuk kepada BDSM, maka dapat disimpulkan bahwa pemersuasi memiliki watak dan kredibilitas yang mumpuni dalam persuasi. Istilah-istilah tersebut merupakan sebuah wujud pilihan kata yang dapat digunakan untuk melihat kebaikan atau keburukan watak dan kredibilitas pemersuasi. pada data (1), kebaikan watak direpresentasikan melalui pilihan kata.

(1) JOTY Corp. #5 : kebanyakan pada nyari dom yah.. kenapa ga pengen jadi dom ? ☺ apa ga ngeri nyerahin kendali ke orang lain ? apa lagi baru yang baru kenal

ada yang mau share ? ☺

Ishero : soalnya “rasa ga berdaya” nya itu loh yang dicari mwahahaha..

yang baru kenal tapi klo tanpa bayar n suka bdsm menurut gw sih aman2 aja, soalnya jarang yang suka bdsm

ada ce yg mau jadi slave gw? (ishero/10kt12/T1)

Pada data (1) terdapat kosa kata bahasa gaul, diantaranya *ga*, *gw*, dan *ce*, serta *n* yang merupakan serapan dari bahasa Inggris. *Ga* merupakan kosa kata yang berasal dari kata "tidak" yang berubah menjadi "gak", dan menjadi "ga" sebagai tahap akhirnya. Lalu, kata *gw* berasal dari kata *gue* yang merupakan kosa kata gaul ganti orang pertama. Kata *ce* yang merupakan pemenggalan dari kata cewek. Terakhir, kata *n* terbentuk dari pelafalan kata *and* yang merupakan bahasa Inggris yang bermakna "dan".

Pada data (1) juga terdapat istilah *bdsm* dan *slave*. Kedua istilah ini merupakan istilah dalam kelompok sadomasokis. *Bdsm* atau *bondage and discipline, sadism and masochism* didefinisikan sebagai kegiatan menyiksa pasangan sebelum melakukan seksual. *Slave* merupakan bentuk khusus dari kata submisif. Submisif merupakan kata umum yang merujuk kepada orang yang suka disiksa pada kegiatan *bdsm*. Sementara *slave* merupakan kata khusus, memiliki definisi sebagai orang yang suka disiksa pada kegiatan *bdsm* dan dimiliki/terikat pada orang lain. Orang lain disini adalah individu yang berperan sebagai dominan.

Kata *slave* pada data ini menjadi sebuah tujuan dan harapan yang diinginkan oleh pemersuasi. Kalimat "ada ce yg mau jadi slave gw?", mengungkapkan bahwa pemersuasi menginginkan seorang perempuan yang berperan sebagai *slave* untuk kegiatan *bdsm*.

Kebaikan watak yang dilakukan pemersuasi adalah memilih kata-kata dari ragam bahasa santai, hal ini dilakukan untuk membangun kesan bahwa pemersuasi dan lawan bicara berada di tingkat yang setara. Kosa kata pada ragam bahasa santai digunakan untuk membangun keakraban.

Selain data (1), kebaikan watak yang direpresentasikan pilihan kata juga tersaji pada data (2).

(2) salam kenal bdsmers semua, ane juga suka bdsm udah lama, udah lumayan banyak pengalaman terutama cbt..heheh..oh iya ane slave, kalo ada master/miss yang minat cbt bisa pm...siapa tau kita cocok (wild/29Sep13/T1)

Data (2) juga menggunakan ragam bahasa gaul, diantaranya *ane*, *udah*, *pm*, serta *bdsomers*. Kata *ane* merupakan plesetan kata *ana* dalam bahasa Arab yang bermakna "aku". Berikutnya, kata *udah* berasal dari kata sudah, dan *pm* yang merupakan akronim dari *private message* atau pesan pribadi. Lalu, ada istilah yang pemersuasi ciptakan sendiri, yaitu *bdsomers*. Kata tersebut berasal dari kata *bdsm* yang mengalami afiksasi dalam bahasa Inggris *-er*, mengikuti pola *sing* menjadi *singer* atau *dance* menjadi *dancer*. Afiksasi tersebut mengubah makna kegiatan menjadi pelaku kegiatan.

Pada data (2) terdapat istilah *master* dan *miss*. Istilah *Master* dan *miss/mistress* yang bermakna seorang berperan sebagai dominan/sadis yang melakukan penyiksaan. Kosa kata *master* digunakan bila dominan merupakan seorang laki-laki, sementara kosa kata *mistress* bila dominan merupakan perempuan. *master* dan *mistress* merupakan bentuk kata khusus dari kata dominan. Bila dipasangkan dari tingkatan katanya, maka *slave-master/mistress* dan submisif-dominan. *slave* berpasangan dengan *master/mistress* yang merupakan kata khusus dari kata submisif dan dominan.

Istilah *master* dan *miss* dalam data ini merupakan keinginan yang dicari oleh pemersuasi, dapat dilihat pada penggalan "oh iya ane slave, kalo ada master/miss yang minat cbt bisa pm". Pemersuasi berharap agar ada seorang *master* atau *mistress* menghubunginya melalui fitur pesan pribadi. Lalu, terdapat kata "slave" yang berfungsi sebagai penunjuk peran yang dimiliki oleh pemersuasi. Pada data (1) kata "slave" berfungsi sebagai tujuan dari pemersuasi, sementara pada data (2) kata "slave" berfungsi sebagai penunjuk diri.

Kebaikan watak yang dilakukan pemersuasi merupakan tindakan yang sama seperti tindakan pada data (1), yaitu menggunakan kosa kata dari ragam bahasa santai demi meningkatkan keberhasilan persuasi. Namun, pada data (1) komunikasi berjalan dua arah (timbang-balik). Sementara pada data (2) komunikasi hanya berjalan satu arah dan akan dilanjutkan melalui pesan pribadi bila ada *master* atau *mistress* yang tertarik.

b. Kemampuan Mengendalikan Emosi

Unsur persuasi berikutnya adalah kemampuan mengendalikan emosi pembaca. Kemampuan mengendalikan emosi merupakan unsur yang paling penting dalam keberhasilan kegiatan persuasi. Dari data yang diperoleh, tujuan persuasi tergolong seragam, yaitu pemersuasi mencoba mempengaruhi pembaca agar bersedia menjadi partner untuk melakukan *scene*. Ada tiga jenis kemampuan mengendalikan emosi yang ditemukan dalam data. Jenis pertama adalah dengan menggambarkan pengalaman dan sensasi yang dirasakan pemersuasi saat melakukan *scene*. Pemersuasi yang melakukan hal tersebut adalah golongan yang sudah atau pernah melakukan *scene* sebelumnya. Pengalaman dan sensasi tersebut diharapkan dapat memunculkan hasrat dan fantasi pembaca sehingga tergerak untuk melakukan *scene*. Jenis kedua adalah dengan menggunakan *reward* atau upah. Pemersuasi berjanji untuk memberikan uang, menggratiskan penginapan, dan memfasilitasi peralatan kepada siapapun yang bersedia menjadi partner *scene*. Dengan demikian, pembaca yang

ingin melakukan *scene* namun terhalang oleh beberapa faktor tersebut akan tertarik untuk melakukannya bersama pemersuasi. Kemampuan mengendalikan emosi selanjutnya adalah dengan penggambaran diri. Penggambaran diri yang dimaksud di sini adalah penggambaran fisik pemersuasi, seperti ras, tinggi badan, berat badan, kondisi kulit, serta hal-hal fisik lainnya. Tidak menampik bahwa terdapat beberapa pembaca yang memperhitungkan faktor fisik dalam mencari pasangan. Oleh karena itu, pemersuasi mencoba memancing pembaca dengan kemolekan fisiknya yang tergolong baik atau layak jika diajak melakukan kegiatan BDSM. Sebagai contoh, data (1) mempresentasikan jenis yang menceritakan pengalaman.

(1) Mohon dibimbing suhu mistress salam kenal.. nama ane dova (mave). ane newbie banget di dunia BDSM.. jujur belum pernah.. tapi ane punya fantasi besar jadi sex slave.. terserah mau disiksa & diperlakuin apa aja, nubi siap kok... mohon mistress yang berminat... bisa PM ane ngikut deh kalo ada SOP nya (dova/26Sep14/T1)

Pemersuasi memperkenalkan dirinya dan mengatakan bahwa dia masih seorang pemula. Namun, pemersuasi memiliki keinginan untuk menjadi *slave* dan siap diperlakukan semena-mena. Dapat dilihat pada ujaran, **“salam kenal.. nama ane dova (mave). ane newbie banget di dunia BDSM.. jujur belum pernah.. tapi ane punya fantasi besar jadi sex slave.”** Pemersuasi berusaha menarik perhatian dari *mistress* dengan ujarannya yang mengatakan bahwa pemersuasi masih pemula. Pemersuasi ingin agar ada *mistress* yang memposisikan dirinya sebagai pemula yang tidak mengerti apapun dan berharap untuk dibimbing.

Pemersuasi juga berusaha mengendalikan emosi target persuasinya melalui ujaran, **“terserah mau disiksa & diperlakuin apa aja, nubi siap kok.”** Pemersuasi siap untuk diperlakukan sesuai keinginan *mistress* selama pemersuasi dapat menjadi *sex slave*. Ujaran tersebut menjadi ucapan penggugah gairah bagi *mistress* sebab bisa melakukan apapun yang dia inginkan.

Pada data (2) ditemui jenis lain kemampuan mengendalikan emosi. Kemampuan mengendalikan emosi pada data (2) melalui hadiah.

(2) DICARI MISSTRESS HARDCORE!!! berani bayar Rp. 1,500,00-3,000,000/sesi halo, para suhu2 thread ini, salam kenal!!! saya lagi mencari seorang Mistress cantik yang bisa jadiin saya slave nya.....untuk buat scene, sex, hardcore sex, piss drinking, scat, dll!!! bersedia jadi SEX SLAVE untuk disiksa hardcore.....!!!

saya akan bayar Mistress nya Rp. 1,500,000-3,000,000/sesi atau lebih tergantung kepuasan yang didapat

PM me please!!! (boogie/28Agu14/T1)

Dapat dilihat pada ujaran, **“berani bayar Rp. 1,500,00-3,000,000/sesi.”** Pemersuasi berusaha mengendalikan emosi target persuasinya dengan menawarkan hadiah berupa uang untuk setiap sesi *scene* yang dilakukan. disambung dengan **“saya akan bayar Mistress nya Rp. 1,500,000-3,000,000/sesi atau lebih tergantung kepuasan yang didapat.”** ujaran ini serupa dengan ujaran sebelumnya. Kedua ujaran ini berisi informasi tentang jumlah imbalan yang akan diberikan pemersuasi kepada target persuasinya. Ujaran kedua merupakan pengulangan sekaligus penguat ujaran pertama.

Data (2) menggunakan material sebagai objek pengendali emosi target persuasinya. Material yang digunakan pada data (2) adalah uang. Berbeda dengan data (1), objek pengendali emosi pada data (2) memiliki bentuk. Uang memiliki nilai yang sama untuk setiap individu. persuasi *scene* ini akan efektif bila target persuasi membutuhkan uang.

Berikutnya, pada data (3) akan dijumpai kemampuan mengendalikan emosi yang direpresentasikan melalui penggambaran diri.

(3) pamer dikit koleksi ane looking for patner, i'm switch, well educated, bersih, sehat, proporsional syaratnya: well educated, bersih, sehat, sex (optional, tergantung permintaan patner) PM Female only.. (sandy/31Jul14/T1)

Kemampuan mengendalikan emosi pada data (3) terdapat pada ujaran **“looking for patner, i'm switch, well educated, bersih, sehat, proporsional,”** atau bila dialih bahasakan menjadi **“mencari pasangan, saya switch, terdidik dengan baik, bersih, sehat, proporsional.”** Kalimat tersebut menunjukkan keunggulan fisik yang dimiliki oleh pemersuasi.

Disambung dengan ujaran, **“syaratnya: well educated, bersih, sehat, sex (optional, tergantung permintaan patner).”** Dengan mengajukan syarat, pemersuasi menyaring target persuasinya. Syarat yang diajukan memaparkan keinginan pemersuasi untuk melakukan *scene* dengan orang yang setara. Setara dalam pengetahuan BDSM, sama-sama bersih dan sehat. . Pemersuasi menggiring target persuasinya membayangkan sosok pemersuasi dari ujaran yang positif. Gambaran yang muncul tentang pemersuasi adalah sosok yang terlihat cerdas, bersih, sehat, dan bertubuh proporsional.

c. Bukti-bukti

Unsur persuasi yang terakhir adalah unsur bukti-bukti. Dalam paragraf persuasi, unsur bukti-

bukti berisi tentang data-data yang mendukung ajakan dan argumen yang ditujukan pada pembaca. Seperti yang disebutkan sebelumnya, persuasi yang ditemukan semuanya berisi ajakan untuk melakukan *scene*. Hal yang menjadi tujuan atau keberhasilan dari persuasi tersebut adalah pemersuasi dan pembaca melakukan *scene*. Oleh karena itu, unsur bukti-bukti yang terdapat dalam data berkaitan dengan keseriusan pemersuasi dalam mencari pasangan. Keseriusan tersebut dibuktikan dengan adanya pencantuman kontak, domisili, atau perintah lainnya agar keduanya dapat berkomunikasi secara lebih lanjut hingga akhirnya melakukan hubungan. Dalam data, mayoritas pemersuasi meminta pembaca untuk menghubunginya melalui pesan pribadi yang terdapat dalam situs kaskus itu sendiri. Beberapa pemersuasi yang lain memberikan kontak seperti nomor telepon, email, Pin BBM, atau bahkan id Line kepada pembaca. Tak jarang juga pemersuasi mencantumkan domisili dengan harapan pembaca yang berada di sekitar dapat tertarik untuk melakukan *scene* bersama pemersuasi. Berikut data (1) sebagai contoh unsur bukti-bukti.

(1) UPDATE SCENE PUBLIC BDSM

Nih ada update buat yg waktu itu dm ane gan

Scene :

Tanggal 23 Agustus 2014

Lokasi : Monas Jakarta

Tempat kumpulnya di Pintu masuk monas : Jalan silang merdeka tenggara (Liat gambar)

Kumpul jam 10 malam

Silahkan aja dateng langsung ya gan, maaf nih ane gabisa muncul trus kenalan ke kalian, karna dipikir2 ane masih mau jaga privasi dulu jd silahkan dateng aja langsung trus nikmatin scenenya ya gan ntar disambut ramah woles aja (h5/19Agu14/T1)

Bukti yang disodorkan pada data (1) berupa waktu dan lokasi untuk melakukan *scene* bersama. Dapat dilihat dari ujaran “**Scene : Tanggal 23 Agustus 2014 Lokasi : Monas Jakarta Tempat kumpulnya di Pintu masuk monas : Jalan silang merdeka tenggara (Liat gambar) Kumpul jam 10 malam.**” Bukti yang disodorkan adalah lokasi berkumpul yang berada di pintu masuk monas. Bukti berikutnya adalah waktu, pada pukul 10 malam tanggal 23 Agustus 2014. Selain fakta-fakta tersebut, terdapat faktor emosional. Dapat dilihat dari ujaran “**karna dipikir2 ane masih mau jaga privasi dulu...**” Ujaran tersebut mengilustrasikan pemersuasi yang takut untuk mengungkap privasinya. Ujaran tersebut dapat menimbulkan rasa waswas pada target persuasi, sebab penyelenggara acara tidak diketahui identitasnya. Namun, ujaran tersebut diikuti ujaran “**...jd silahkan dateng aja langsung trus nikmatin scenenya ya gan ntar**

disambut ramah woles aja,” yang bertujuan untuk mengalihkan perhatian dan memperoleh kepercayaan target persuasi.

Taktik Persuasi dalam Wacana Scene Kaum Sodomasokis

Rumusan masalah kedua menyinggung tentang taktik persuasi. Dalam data yang dianalisis, beberapa persuasi terkadang memiliki satu taktik dan ada pula yang menggunakan dua taktik. Hasil analisis yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat tiga jenis taktik, yaitu taktik *icing device*, *payoff idea*, dan *icing device-payoff idea*. Terdapat 110 data yang mengandung taktik *pay-off idea*. Sementara untuk taktik *icing device* terdapat sebanyak 75 data.

a. Taktik Icing Device

Taktik *icing device* dilakukan pemersuasi dengan menggunakan kalimat-kalimat yang dapat memunculkan gairah pada pembaca. Kalimat-kalimat tersebut menyinggung tentang cerita pengalaman saat melakukan *scene*, sensasi yang dirasakan, fantasi tau keinginan untuk melakukan beberapa *scene*, atau kalimat tentang besarnya keinginan pemersuasi untuk mencoba *scene* pertama kali. Hal tersebut menimbulkan kesan erotis kepada pembaca sehingga dapat menggerakkan mereka untuk menerima tawaran/ajakan yang dilontarkan pemersuasi.

(1) ...udah sebulan ini gan, ane galau. makanya ane curhat disini. sypa tau ane bisa ketemu sama majikan ane kaya dulu lg, klo disini ada cewe yg suka memperbudak cwo pm ane ajj. tpi ane gk mau yang setengah” gan. ane mau jd slave 22/7. krna klo cuma part time ajj yg ada ane gk merasa nyaman.. tpi untuk awal dan buat kita saling percaya ane siap part time untuk sementara... (dee/11Nov14/T1)

Pada data tersebut, pemersuasi berkeluh-kesah tentang dirinya yang telah ditinggal menikah oleh majikannya. Pemersuasi juga bercerita perilaku *mistress*-nya selama pemersuasi menjadi *slave* selama kurang dari setahun. Cerita tersebut menjadi *emotional appeal* yang muncul pada data ini. Dapat dilihat pada penggalan berikut, “**ane di jadiin pembantu, supir bahkan binatang peliharaannya. tiap hari ane wajib bangun jam 4 pagi untuk siapin sarapan, dan semua keperluan dia. stlh itu nganterin dia kekantor.**” Ujaran tersebut berfungsi untuk menyokong *emotional appeal*. Pemersuasi mengundang prihatin pengguna forum kaskus lainnya. Keprihatinan timbul sebab pemersuasi bercerita telah mengabdikan sebagai *slave* selama kurang dari setahun, pemersuasi justru ditinggalkan oleh majikannya.

Berikutnya, terdapat penggalan, “**klo budak dan majikan yg bnr harus gtu lah, krna menurut ane majikan itu segalanya, yang harus**

dihormati. bukan untuk dijadikan yg bejad-bejad.. dan namanya budak harus setia pd majikan.”

Pemersuasi menggiring pengguna forum kaskus lainnya untuk setuju dengan opininya. Opini ini juga menjadi daya tarik pemersuasi terhadap *mistress* yang membaca tulisan pemersuasi. Opini tersebut menggiring pemikiran *mistress* bahwa pemersuasi adalah sosok yang mendewakan *mistress*. Dalam hal ini, ujaran tersebut menciptakan sosok positif dalam benak *mistress* sebagai target persuasinya.

Berikutnya, disajikan data (2) sebagai pembandingan taktik *icing device* untuk data pertama.

(2) info *mistress* atau master daerah Medan (sumatra utara) dong.

Ane newbue slave cowok umur 20 tinggi 170 berat 60. Pingin nyoba scene untuk pertama kalinya.

Kalo bisa *mistress*/master yg punya tools banyak. Thx PM me. (jamban/22Mei15/T1)

Pemersuasi membeberkan informasi pribadinya sebagai pengenalan diri. Diketahui bahwa pemersuasi adalah seorang pria berusia 20 tahun, dengan tinggi dan berat badan 170 cm dan 60 kg. Selain itu, pemersuasi mengaku bahwa dirinya adalah seorang pemula. **“Ane newbue slave cowok umur 20 tinggi 170 berat 60. Pingin nyoba scene untuk pertama kalinya.”** kata *newbue* disini merupakan salah pengejaan, kata yang dimaksud pemersuasi adalah *newbie*, yang berarti pemula. Ujaran ini pula yang menjadi *emotional appeal*. Sebagai pemula, pemersuasi ingin melakukan *scene* untuk pertama kalinya. Hal ini akan memunculkan dominan yang menginginkan *scene* dan ingin membantunya untuk terjun ke komunitas BDSM.

Pada data (1), taktik *icing device* direpresentasikan oleh *emotional appeal* melalui rasa prihatin oleh kisah dan keluh-kesah pemersuasi. Pada data (2), *emotional appeal* disalurkan melalui rasa iba dan rasa penasaran untuk mencoba *scene* dengan pemula. Selain itu, *emotional appeal* pada data (1) menggiring pembacanya untuk merasakan penderitaan pemersuasi. Hal tersebut dapat dilihat dari panjang keluh-kesah yang pemersuasi ceritakan. Pada data (2) pemersuasi tidak menjabarkan perasaannya sebagai pemula dalam dunia BDSM. Hal ini menyebabkan *emotional appeal* pada data (1) lebih bervariasi.

b. Taktik *Pay-off Idea*

Taktik *pay-off idea* merupakan cara pemersuasi menaklukkan pembaca dengan menjanjikan beberapa *reward*. Pembaca yang bersedia melakukan *scene* dengan pemersuasi akan diberikan imbalan atau fasilitas, seperti uang atau *fee*, penginapan gratis, alat-alat *scene* BDSM, serta jaminan lainnya seperti kepuasan dan keamanan seksual. Sedangkan taktik *icing device-payoff idea* merupakan persuasi dengan gabungan kedua taktik tersebut. Mula-mula pemersuasi menggairahkan

pembaca dengan ujaran erotis seperti keinginan melakukan *scene*, cerita pengalaman BDSM, atau mendeskripsikan kondisi fisik kepada pembaca. Untuk menguatkan ketertarikan pembaca, pemersuasi juga mengiming-iming atau menjanjikan beberapa hal yang menyangkut tentang *reward* dan fasilitas. Berikut data (1) yang berisi taktik *pay-off idea*.

(1) Hi girls. Saya *Mistress* lagi mencari *Slave girl*.. Untuk session: disiplin,sex disiplin,tits and ass workshop,saya punya semua perlengkapan nya. Ada beberapa *Slave girl* yg sudah saya bina dan mereka penurut dan bisa diandalkan . Bagi para *Mistress* yg mau tukeran *Slave* atau yg mau role play bareng2 dgn *Slave* masing2 bisa kontak saya. Saya ada tempat dan peralatan yg komplit. *Slave* saya ada yg wanita local atau bule .. Hanya untuk *Mistress* dan *Slave girl* .. (chrisar/16Mei15/T1)

Melalui data (1), diketahui bahwa pemersuasi adalah seorang wanita dengan peran *mistress* yang mencari partner seorang *slave* wanita yang berorientasi biseksual. Pemersuasi menjelaskan jenis *scene* yang akan dilakukan dan pemersuasi telah menyediakan perlengkapannya. Dapat dilihat pada ujaran, **“Saya ada tempat dan peralatan yg komplit. *Slave* saya ada yg wanita local atau bule.”** Pemersuasi memnerikan harapan baik berupa menyediakan tempat dan alat untuk melakukan *scene*. Harapan baik ini ditujukan kepada *slave* wanita dan *mistress* lain yang ingin melakukan *scene* bersama.

Disambung dengan ujaran, **“*Slave* saya ada yg wanita local atau bule.”** Pemersuasi memberikan iming-iming berupa pengalaman *scene* yang berbeda kepada target persuasinya. Harapan tersebut menjadi sebuah iming-iming yang bagus bagi *slave* dan *mistress* yang ingin melakukan *scene* bersama dengan wanita bule.

Lalu data (2) sebagai pembandingan.

(2) Salam BDSM all..lama banget gak gabung...sibuk kerja..mau cari2 info nih,ada *slave girl* paid gak ya? mohon di PM kalau ada..ane master..lama juga gak scene... (kkan/24Mar16/T2)

Pemersuasi membuka obrolannya dengan basa-basi singkat. Setelahnya, pemersuasi menjelaskan tujuannya untuk mencari pasangan *scene*. Pemersuasi mencari informasi atau seorang wanita yang memiliki peran sebagai *slave*. **“Salam BDSM all..lama banget gak gabung...sibuk kerja..mau cari2 info nih,ada *slave girl* paid gak ya?”** Dari ujaran tersebut, pemersuasi mencari *slave girl paid* atau *slave* wanita berbayar. Melalui ujaran tersebut, secara tidak langsung pemersuasi bersedia membayar *slave* wanita yang mau melakukan *scene* dengannya. Hal ini menjadi harapan baik bagi *slave* wanita. Selain dapat melakukan *scene*, *slave* tersebut juga mendapat imbalan sejumlah uang dari pemersuasi.

Bila pada data (1), iming-iming yang diberikan adalah tempat, peralatan dan *slave* bule, pada data (2) iming-iming yang dijanjikan adalah uang. Kedua data memberikan iming-iming berupa objek atau benda. Namun, pada data (1) objek yang dijanjikan hanya dapat digunakan pada saat *scene* berlangsung dan digunakan bersama-sama. Sementara pada data (2) objek yang dijanjikan dapat digunakan setelah *scene* dan digunakan hanya oleh target persuasi.

Bentuk Persuasi dalam Wacana Scene Kaum Sadosokis

Ditemukan setidaknya empat bentuk persuasi dalam wacana. Adapun perinciannya sebagai berikut, bentuk direktif terdapat pada 32 data, bentuk representatif sejumlah 30 data, bentuk ekspresif dengan 10 data, dan terakhir bentuk komisif berjumlah 7 data.

a. Bentuk Direktif

Bentuk pertama adalah bentuk direktif. Persuasi bentuk direktif merupakan persuasi yang meminta pembaca untuk melakukan sesuatu. Pemersuasi meminta pembaca untuk menghubungi melalui beberapa kontak yang dicantumkan, dengan tujuan agar bisa berkomunikasi lebih lanjut dalam merencanakan *scene* yang akan dilakukan. Kegiatan lain yang juga diminta pemersuasi kepada pembaca adalah menjawab pertanyaan yang dilontarkan. Terkadang, selain mengajak untuk melakukan *scene*, pemersuasi juga meminta saran kepada pembaca terkait komunitas, kegiatan, atau tempat-tempat yang biasanya dilakukan kegiatan *scene*. Hal tersebut tentunya dapat memberikan referensi tambahan bagi pemersuasi jika suatu saat ingin melakukan *scene* kembali. Bentuk direktif dapat dijumpai pada data (1).

(1) lam kenal balik gan (emoji :shakehand)
Klo saya sudah tahu punya jiwa M sejak masih SD setiap saya luka/berdarah saya ga pernah nangis malah ada perasaan yang bikin hati seneng pernah tangan ke iris sama piso dapur kubiarin aja darah ngucur sampe lemes badan
Klo untuk S ketika SMP
Bagi para mistress/master/slave daerah makassar PM donk ☺ (emoji :mewek)
Buat mistress yang mau kenalan PM aja untuk jadi slave Cuma ada 2 pantangan dari saya NO HUMAN TOILET T_T ego saya sangat tinggi ☺ klo untuk rope whip hang candle saya bersedia dan jangan bahas RP sama saya ☺ namanya juga Freelance
Makassar Male 22 Single Freelance 165cm 45kg PURE BDSM NO SEX (zero/25Feb13/T1)

Bentuk direktif muncul pada ujaran, “**Buat mistress yang mau kenalan PM aja untuk jadi slave Cuma ada 2 pantangan dari saya NO HUMAN TOILET T_T ego saya sangat tinggi.**”

Ujaran tersebut merupakan sebuah permintaan dari pemersuasi bila *scene* terjadi. Pemersuasi meminta kepada calon *mistress* untuk tidak menjadikannya toilet manusia. Selain itu terdapat permintaan lain dari pemersuasi. Pemersuasi meminta untuk tidak membahas RP atau *role play* (*scene* yang memiliki alur cerita).

Bila pada data (1) telah ditunjukkan bentuk direktif berupa permintaan, pada data (2) dapat dijumpai bentuk direktif berupa harapan.

(2) halo semua

Saya angga 17th.. sangat penasaran ingin mencoba menjadi slave..

Siap diapain aja tapi suka yang lembut lembut aja gak suka kekerasan hehe..

Siap menjadi toilet para ratu, paling suka spitting, pissing, pokoknya semua ok lah..

sekitaran cirebot kalo bisa

Ini pin saya kalo ada apa2 hub saja :D

5B7D5D1E oh iya sekalian masukin ke grup bdsm ya

Makasih sebelumnya (kaskus/24Nov15/T2 (2 harapan, 1 dihubungi 2 diundang ke dalam grup)

Pada data (2) pemersuasi mengatakan sesuatu yang kontradiktif. Dapat dilihat pada ujaran “**Siap diapain aja tapi suka yang lembut lembut aja gak suka kekerasan hehe.**” Pemersuasi mengatakan siap untuk diperlakukan sesuai keinginan pasangan mainnya, namun pemersuasi juga ingin diperlakukan lembut tanpa kekerasan. Hal tersebut merupakan permintaan dari pemersuasi. Pemersuasi berharap untuk *scene* yang lembut, namun sedari awal pemersuasi telah siap untuk diperlakukan semena-mena.

Kedua data tersebut sama-sama mengandung permintaan dari pemersuasi, keinginan perlakuan yang diterima kala melakukan *scene*. Namun, data (1) memberikan referensi berupa cerita pengalaman pemersuasi. Dari cerita tersebut, diperoleh informasi berupa perilaku pemersuasi saat berusia anak-anak.

b. Bentuk Ekspresif

Bentuk persuasi selanjutnya adalah bentuk ekspresif. Persuasi bentuk ekspresif adalah bentuk persuasi di mana pemersuasi mendeskripsikan segala hal yang dirasakan, dalam konteks ini saat melakukan *scene*. Pemersuasi secara lugas mengatakan kepada pembaca tentang bagaimana sensasi atau kenikmatan yang diperoleh saat melakukan *facesitting*, adegan cambuk, adegan ikat, adegan jepit, dan beberapa adegan lainnya. Penggambaran ini dilakukan guna memunculkan hasrat atau keinginan pembaca agar tergerak melakukan *scene* bersama pemersuasi. Bentuk ekspresif dapat ditemui pada data (1).

(1) salam kenal bg ☺

ada punya kenalan mistress dibatam gak?

pengen banget nih scene ☺

dari dulu susah bgt ya nyari mistress (kekasih/25Jan13/T1)

Pemersuasi mengekspresikan dirinya melalui keluh-kesah. Dapat dilihat pada ujaran, **“dari dulu susah bgt ya nyari mistress.”** Ujaran tersebut menggambarkan perasaan pemersuasi yang kesulitan untuk mencari pasangan *scene*. Pemersuasi mengekspresikan dirinya menggunakan idiom tersebut. Pemersuasi menggambarkan seolah pemeruasi telah berada di forum tersebut dalam kurun waktu yang cukup lama. Serta, ujaran tersebut mengatakan bahwa sedari awal bergabung pada forum tersebut, *mistress* merupakan peran yang langka.

Selain pada data (1), bentuk ekspresif juga dapat ditemui pada data (2).

(2) hallo gan, sory aneh newbie di bidang begini. singkat cerita ane merasa punya kelainan, akni Oedipus Complex (menyukai wanita yang lbh tua). (emoji :malus)

pengin punya patner, tante-tante juga boleh. ane siap jd slave (emoji :iloveindonesias) (kusen/13Jun14/T1)

Pemersuasi memberitahu bahwa dia merasa memiliki kelainan yaitu *Oedipus complex*, yaitu rasa tertarik ke perempuan yang lebih tua. Pengakuan tersebut dilakukan pemersuasi untuk memancing target persuasinya agar melakukan *scene*. Target yang dimaksud adalah *mistress* yang lebih tua dari pemersuasi. Hal tersebut terdapat pada ujaran, **“ane merasa punya kelainan, yakni Oedipus Complex.”** Ujaran tersebut juga merupakan cara pemersuasi mengekspresikan dirinya. Pemersuasi berharap agar dapat diterima walaupun memiliki kelainan.

Data (2) dan data (1) memiliki kesamaan berupa berkeluh-kesah. Namun data (1) berkeluh-kesah dengan kondisi yang terjadi pada forum kaskus, yaitu masalah kelangkaan *mistress*. Data (2) berkeluh-kesah tentang masalah individu pemersuasi, yaitu kelainan *oedipus complex*.

c. Bentuk Representatif

Bentuk persuasi lainnya adalah bentuk representatif. Bentuk representatif yang ditemukan dalam data adalah berupa penggambaran yang menyangkut tentang diri pemersuasi. Penggambaran tersebut menyangkut tentang fisik pemersuasi, ketertarikan atau fetish yang dimiliki pemersuasi, motif pemersuasi mengajak pembaca melakukan *scene*, jenis *scene* atau adegan yang diinginkan pemersuasi, *role* yang dimiliki dan dicari oleh pemersuasi, pengalaman yang pernah dilakukan pemersuasi, serta domisili atau lokasi yang diinginkan. Berikut data (1) sebagai contoh bentuk representatif.

(1) Salam kenal, ane nyubie... Ane suka BDSM udah lama, tapi yang soft... Selama ini ane

cuma sebatas ngeliat cewek yang diiket (emang ane demennya ini doang :D)

N ane juga mo nyoba ngerasain kalo ngiket cewe beneran itu kaya gimana, mungkin ada sis yang baik hati ke ane? (emoji :malus) (Lazy/22Jun14/T1)

Data (1) mengandung bentuk persuasi representatif. Pemersuasi mendeskripsikan dirinya yang selama menggemari BDSM hanya bisa melihat adegan tanpa bisa merealisasikan. Kalimat yang menggambarkan hal tersebut adalah **“selama ini ane cuma sebatas ngeliat cewek yang diiket.”** Diikuti dengan ujaran **“N ane juga mo nyoba ngerasain kalo ngiket cewe beneran itu kaya gimana, mungkin ada sis yang baik hati ke ane?”** Ujaran pertama yang disampaikan oleh pemersuasi merupakan *fetish* yang dimiliki pemersuasi, sementara ujaran kedua merupakan motif pemersuasi untuk mengajak melakukan *scene*.

Selain itu, bentuk representatif dapat ditemui pada data (2).

(2) saya sih sudah punya slave yg kbtulan sbg pacar jg yg suka main doggyplay, enema, golden shower, hogtied – soft torture (wajib).

tp kita lagi pngn coba scene ffm dngn cewe bisex/lesbian. role play sih bebas mau jd slave atau mistress, but i’m definitely fix a master.

bagi cewe yg mau nimbrung... pm ane aja deh ya. (pop/5Jan15/T1)

Pemersuasi mendeskripsikan *fetish* miliknya dengan menyebutkan beberapa jenis *scene*, dapat dilihat pada kalimat **“saya sih sudah punya slave yg kbtulan sbg pacar jg yg suka main doggyplay, enema, golden shower, hogtied – soft torture (wajib).”** Pemersuasi juga menyambung dengan memberikan gambaran tentang *role* yang ia inginkan pada kutipan **“role play sih bebas mau jd slave atau mistress, but i’m definitely fix a master.”**

d. Bentuk Komisif

Bentuk yang terakhir adalah bentuk komisif. Dalam bentuk ini akan ditemukan perjanjian atau tawaran dari pemersuasi kepada pembaca yang berupa fee atau reward. Persuasi bentuk komisif yang ditemukan dalam data berisi beberapa perjanjian, seperti perjanjian untuk memberikan fee/uang kepada pembaca yang bersedia melakukan *scene*, penggratisan penginapan yang menjadi lokasi kegiatan *scene*, fasilitas peralatan BDSM yang lengkap, serta beberapa perjanjian non benda seperti rasa kepuasan, terjaganya privasi, keamanan *scene* terhadap tubuh, dan penjagaan dari seseorang yang berkompeten, salah satunya seseorang yang berprofesi sebagai penindik profesional. Bentuk komisif dapat dilihat pada data (1).

(1) DICARI MISSTRESS HARDCORE!!! berani bayar Rp. 1,500,00-3.000,000/sesi halo, para suhu2 thread ini, salam kenal!!!

saya lagi mencari seorang Mistress cantik yang bisa jadiin saya slave nya.....untuk buat scene, sex, hardcore sex, piss drinking, scat, dll!!!

bersedia jadi SEX SLAVE untuk disiksa hardcore.....!!!!

saya akan bayar Mistress nya Rp. 1,500,000-3,000,000/sesi atau lebih tergantung kepuasan yang didapat

PM me please!!! (boogie/28Agu14/T1)

Persuasi dalam data boogie/28Agu14/T1 berbentuk komisif di mana pemersuasi memberikan janji kepada sasaran persuasi. Perjanjian yang dilakukan pemersuasi berupa pemberian uang tunai kepada pembaca yang berminat melakukan *scene*. Hal tersebut terdapat pada potongan ujaran **“saya akan bayar Mistress nya Rp. 1,500,000-3,000,000/sesi atau lebih.”**

Pada data (2) juga dapat ditemui bentuk komisif.

(2) Hi girls.

Saya Misstress lagi mencari Slave girl.. Untuk session: disiplin,sex disiplin,tits and ass workship,saya punya semua perlengkapannya. Ada beberapa Slave girla yg sudah saya bina dan mereka penurut dan bisa diandalkan . Bagi para Mistress yg mau tukeran Slave atau yg mau role play bareng2 dgn Slave masing2 bisa kontak saya. Saya ada tempat dan peralatan yg komplit. Slave saya ada yg wanita local atau bule .. Hanya untuk Misstress dan Slave girl . (chrisar/16Mei15/T1) (janji memfasilitasi)

Data chrisar/16Mei15/T1 mengandung persuasi yang berbentuk komisif. Pemersuasi menjanjikan kepada pembaca untuk memfasilitasi tempat dan peralatan yang diperlukan dalam hubungan BDSM. Hal tersebut terdapat pada kalimat **“Saya ada tempat dan peralatan yg komplit.”**

Data (1) dan data (2) sama-sama menggunakan janji untuk mengikatkan dengan masa mendatang. Tapi, data (1) menjanjikan untuk memberikan materi, sementara data (2) menjanjikan untuk meminjamkan sesuatu.

Begitu pula pada data (3), bentuk komisif ditemui di dalamnya.

(3) Perkenalkan nih, nama ku rahardian permana usia ku 26thn, asli sby. Ak seOrang slave yang udah pernah scene dengan mistress. Ak lagi cari mistress domisili di sby/sekitarnya, usia tidak masalah, hmba siap untuk di siksa/di hina/di lecehin/di perlakuan sperti anjing peliharaannya, scene di depan umum, dan siap jadi toilet bagi mistress ku. Bagi wanita yang bersdia menerima hmba jadi slave/budaknya bisa hubungi hmba di 085733798316... Khusus cewek asli,, no waria no gay. (kabu/28Jul15/T1)

Data (3) mengandung persuasi berbentuk komisif. Pemersuasi menjanjikan kepada pembaca untuk patuh terhadap segala adegan yang akan

diakukan seperti yang terdapat pada potongan kalimat **“hmba siap untuk di siksa/di hina/di lecehin/di perlakuan sperti anjing peliharaannya, scene di depan umum, dan siap jadi toilet bagi mistress ku.”** Selain itu, persuasi juga mengatakan bahwa usia tidak menjadi masalah. Sehingga pemersuasi tidak dapat membatalkan *scene* dengan alasan usia pasangan tidak sesuai dengan keinginan pemersuasi (terlalu muda atau terlalu tua).

Data (3) tidak menjadikan materi sebagai janjinya. Pemersuasi pada data (3) memberikan kesanggupannya untuk diperlakukan sesuai keinginan pasangan *scene*-nya. Hal ini akan menyebabkan pemersuasi tidak berhak untuk menolak perintah pasangan *scene* selama hal tersebut masih sesuai dengan ujaran dari pemersuasi.

Fungsi Persuasi dalam Wacana Scene Kaum Sadomasokis

Fungsi persuasi menunjukkan tujuan atau segala hal yang harus dicapai kepada sasaran persuasi atau pembaca. Dari keseluruhan data persuasi, fungsi yang ditemukan termasuk seragam, yaitu menggerakkan pembaca untuk melakukan sesuatu. Beberapa hal yang diharapkan dapat dilakukan oleh pembaca di antaranya merespons tawaran yang diajukan pemersuasi, menjawab pertanyaan yang dilontarkan pemersuasi, serta menghubungi pemersuasi melalui kontak yang dicantumkan, seperti pesan pribadi, nomor telepon, email, BBM, dan Line. Meski demikian, dari ketiga bentuk kegiatan yang diharapkan dilakukan oleh pembaca, kesemuanya merujuk kepada satu hal, yaitu melakukan *scene* dengan pemersuasi. Kegiatan-kegiatan yang disebutkan merupakan tahap awal di mana pemersuasi menjalin komunikasi dengan pembaca. Komunikasi tersebut dilakukan secara intens dan mendalam hingga berujung pada realisasi *scene* yang diinginkan. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi persuasi yang dalam wacana scene kaum sadomasokis ialah menggerakkan pembaca agar bersedia melakukan hubungan BDSM dengan pemersuasi. Sampel kegiatan yang diharapkan dapat dilakukan oleh target persuasi tercantum dalam tabel di bawah ini.

No	Kode Wacana	Isi Persuasi	Kegiatan yang Dilakukan Pembaca
1.	ishero/1 Okt12/T1	Mengajak <i>slave</i> melakukan BDSM	Menjawab tawaran pemersuasi yaitu <i>ad ace yg mau jadi slave gw?</i>

2.	Y4s/2Des12/T1	Mencari seorang <i>mistress</i> untuk diajak berhubungan BDSM	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
3.	kekasih/25Jan/T1	Mengajak <i>mistress</i> melakukan BDSM	Menjawab pertanyaan pemersuasi yaitu <i>ada (yang) punya kenalan mistress di batam gak?</i>
4.	misteri/16Feb13/T1	Mengajak pembaca melakukan <i>scene</i>	Menjawab tawaran pemersuasi tentang ajakan melakukan BDSM
5.	edwin/17Feb13/T1	Mengajak pembaca melakukan BDSM	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
6.	grey/21Feb13/T1	Mengajak pembaca untuk melakukan <i>scene</i>	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
7.	zero/24Feb13/T1	Mengajak pembaca untuk melakukan BDSM	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
8.	zero/25Feb13/T1	Mengajak <i>mistress</i> untuk melakukan BDSM	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
9.	o0oo/26Jun13/T1	Mengajak <i>slave</i> untuk melakukan BDSM	Menjawab tawaran yang diajukan pemersuasi
10.	freeman/17Jul13/T1	Mencari <i>partner</i> yang dijadikan sebagai <i>slave</i>	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
11.	wild/29Sep13/T1	Mengajak <i>mistress</i> untuk melakukan <i>cbt</i>	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
12.	GSM/8Jan14/T1	Mencari <i>partner</i> BDSM perempuan	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
13.	alakh/16Jan14/T1	Mencari <i>partner</i> yang bersedia melakukan adegan cambuk	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi

14.	ann3/6Feb14/T1	Mengajak <i>slave</i> untuk melakukan <i>scene</i>	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
15.	bthotel/9Feb14/T1	Mengajak <i>partner</i> perempuan untuk melakukan adegan <i>face fating</i> , <i>face sitting</i> , <i>ass worship</i> , <i>ass licker</i>	Menghubungi pemersuasi melalui aplikasi BBM
16.	ngalig/12Mar14/T1	Menawarkan kepada pembaca untuk menjadi <i>slave</i>	Menjawab tawaran yang diajukan pemersuasi
17.	flava/17Mar14/T1	Mengajak <i>mist</i> untuk melakukan BDSM	Menjawab tawaran yang diajukan pemersuasi
18.	rookie/18Mar14/T1	Mencari seorang <i>mister/mistress</i> sebagai <i>partner</i> BDSM	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
19.	bthotel/21Mar14/T1	Menawarkan kepada pembaca untuk menjadi <i>slave</i>	Menjawab tawaran yang diajukan pemersuasi
20.	tebore/27Mar14/T1	Mengajak pembaca, khususnya <i>mistress</i> untuk melakukan <i>humiliate</i>	Menjawab tawaran yang diajukan pemersuasi
21.	bonda/30Mar14/T1	Mengajak pembaca, khususnya <i>mistress</i> untuk melakukan BDSM	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
22.	mocha/6Apr14/T1	Mengajak pembaca, khususnya <i>master</i> untuk mengajari pemersuasi melakukan BDSM	Menjawab tawaran yang diajukan pemersuasi
23.	kusen/13Jun14/T1	Menawarkan kepada	Menghubungi pemersuasi melalui pesan

		pembaca untuk menjadi <i>partner</i> BDSM	pribadi
24.	Y4s/20Jun14/T1	Meminta saran kepada pembaca terkait keluhan dan mengajak pembaca, khususnya <i>mistress</i> untuk melakukan BDSM	Memberikan saran/jawaban terkait permasalahan dan meminta pembaca yang bersedia melakukan BDSM menghubungi lewat aplikasi BBM
25.	Lazy/22Jun14/T1	Mempengaruhi pembaca, khususnya <i>sis</i> yang mau mengajari pemersuasi melakukan BDSM	Menjawab pertanyaan dan ajakan yang diajukan oleh pemersuasi
26.	roxas/26Jun14/T1	Menawarkan diri untuk menjadi seorang <i>slave</i> kepada pembaca	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
27.	sandy/31Jul14/T1	Mengajak pembaca, khususnya perempuan untuk melakukan BDSM	Menghubungi pemersuasi melalui pesan pribadi
28.	turner/6Agu14/T1	Mencari pembaca yang bersedia mengajari pemersuasi melakukan BDSM	Menjawab permintaan yang diajukan oleh pemersuasi
29.	h5/19Agu14/T1	Mempengaruhi pembaca untuk bergabung dalam kegiatan komunitas BDSM di Jakarta	Datang ke acara komunitas BDSM yang disebutkan
30.	boogie/28Agu14/T1	Membujuk pembaca agar	Menghubungi pemersuasi melalui pesan

		bersedia melakukan BDSM menggunakan uang	pribadi
--	--	--	---------

Kutipan dan Acuan

Sigmund Freud menggambarkan sadisme dan masokhisme dalam karyanya *Drei Abhandlungen zur Sexualtherie* (tiga paper tentang teori seksual) sebagai akibat penyimpangan perkembangan psikologis pada anak usia dini. Freud mengatakan, “*The most striking peculiarity of this perversion lies in the fact that its active and its passive form are found regularly on together in the same person. Who feels like it, other pain in sexual relation to produce, which is also able to enjoy the pain as pleasure, which can arise from sexual relations. A sadist is always simultaneously a masochist, although the active or the passive side of perversion be made stronger with him and may represent his predominant sexual activity.*”(1909:21) atau bila diterjemahkan “keunikan yang paling mencolok dari penyimpangan ini terletak pada kenyataan bahwa terdapat bentuk aktif dan pasif yang keduanya ditemukan pada orang yang sama. Siapa yang menyukai hal ini ialah, orang yang menciptakan rasa sakit, yang juga dapat menikmati rasa sakit itu sebagai kenikmatan di dalam hubungan seksual mereka. Seorang sadis selalu akan menjadi seorang masokhis, meskipun pada sisi aktif maupun pasif menjadi lebih kuat karena dia dan mungkin menggambarkan dominasinya di dalam penyimpangan aktivitas seksualnya.”(1909:21).

Keraf (2010:118) mendefinisikan persuasi sebagai seni verbal yang bertujuan untuk meyakinkan seseorang agar melakukan sesuatu yang diinginkan pembicara. Komunikasi (penerima persuasi) harus mendapat keyakinan, bahwa keputusan yang diambil merupakan keputusan yang benar dan dilakukan tanpa paksaan. Menurut Roekomy (dalam Arizahq, 2016:12) persuasi merupakan kegiatan psikologi dalam memengaruhi pendapat, sikap dan tingkah laku seseorang atau lebih yaitu pernyataan antar manusia yang semata-mata yang menggunakan argumentasi serta alasan-alasan psikologis. Hal ini sependapat dengan Suhandang (2009:160) yang mendefinisikan persuasi merupakan kegiatan psikologis dalam usaha memengaruhi pendapat, sikap, sifat, dan perilaku orang atau orang banyak. Adapun upaya memengaruhi pendapat, sikap, sifat, dan perilaku itu bisa dilakukan dengan beragam cara seperti dengan teror, boikot, pemerasan, penyipuan, dan dapat juga memaksa orang lain bersikap atau bertingkah laku seperti yang diharapkan. Aristoteles (dalam Keraf, 2010:121 – 123) mengajukan tiga

unsur yang harus dipenuhi agar persuasi terjadi, diantaranya, (1) watak dan kredibilitas, (2) kemampuan mengendalikan emosi, (3) bukti-bukti. (1) Watak meliputi pilihan kata, struktur kalimat, gaya yang dipakai, tema dan sebagainya. Sementara kredibilitas adalah kemampuan pemersuasi dalam menguasai topiknya. Berikutnya, (2) kemampuan mengendalikan emosi lawan tutur. Maksud dari unsur kedua ini ialah kesanggupan pemersuasi untuk mengobarkan dan memadamkan emosi dan sentimen hadirin. Terakhir, (3) bukti-bukti yang dimaksud adalah fakta-fakta yang dikombinasikan dengan faktor emosional. Hal digunakan untuk menyokong agar tujuan pemersuasi tercapai.

Menurut Suhandang (2009:190—195), dalam usaha persuasi terdapat beberapa jenis taktik yang dapat digunakan sebagai dasar kampanye atau untuk tujuan komunikasi lainnya. Ia menyebutkan taktik-taktik ini antara lain (1) taktik partisipasi, (2) asosiasi, (3) *pay-off idea*, (4) *fear arousing*, (5) *cognitive distance*, (6) *icing device*, dan (7) *red-herring technique*. (1) Taktik partisipasi adalah cara persuasi dengan jalan mengikutsertakan seseorang atau orang banyak dalam suatu kegiatan atau upaya dengan maksud untuk menumbuhkan perhatian, teknik partisipasi juga merupakan salah satu cara untuk mengatasi prasangka (*prejudice*). Prasangka biasanya disokong dan diperteguh oleh norma kelompok. (2) Taktik asosiasi adalah penyajian sesuatu pesan dengan menempelkan atau menumpangkannya pada suatu objek atau peristiwa yang sedang menarik perhatian. (3) Taktik *pay-off idea* adalah upaya memengaruhi dengan memberikan harapan yang baik atau mengiming-imingi hal yang baik (*rewarding*). (4) Taktik *fear-arousing* merupakan taktik yang berkebalikan dengan taktik *pay-off idea*. Bila *pay-off idea* berupaya memenumbuhkan kegairahan emosional, *fear arousing* berusaha menumbuhkan ketegangan emosional. (5) *cognitive dissonance* adalah ketidaksesuaian pendapat serta sikap seseorang dengan perilakunya. Terakhir, (6) Taktik *icing device* adalah upaya persuasi yang dilakukan dengan mengadakan *emotional appeal*. Adanya *icing technique*, yaitu penyajian sesuatu dengan menggunakan *emotional appeal* agar menjadi lebih menarik, menggairahkan, dan menawan hati.

Bentuk persuasi didefinisikan sebagai sebuah tuturan yang berupa kalimat dan dituturkan oleh penutur kepada lawan tutur sebagai bentuk ajakan agar tujuan penutur tercapai. Menurut Serale (dalam Yule, 2014:92-94) ada 5 bentuk, diantaranya (1) bentuk direktif, (2) bentuk deklarasi, (3) bentuk ekspresif, (4) bentuk komisif, dan (5) bentuk reprensatif. (1) Direktif merupakan jenis tindak tutur yang dipakai oleh penutur untuk menyuruh orang lain melakukan sesuatu. Jenis tindak tutur ini menyatakan apa yang menjadi

keinginan penutur. Tindak tutur ini meliputi perintah, pemesanan, permohonan, pemberian saran, dan bentuknya bisa negatif maupun positif. (2) Deklarasi merupakan jenis tindak tutur yang mengubah dunia melalui tuturan. Tindak tutur yang dimaksudkan penuturnya untuk menciptakan hal (status, keadaan, dan sebagainya) yang baru. (3) Ekspresif merupakan jenis tindak tutur yang menyatakan sesuatu yang dirasakan oleh penutur. Tindak tutur ini mencerminkan pernyataan psikologis dan dapat berupa pernyataan kegembiraan, kesulitan, kesukaan, kebencian, kesenangan, atau kesengsaraan. (4) Komisif merupakan jenis tindak tutur yang dipahami oleh penutur untuk mengikatkan dirinya terhadap tindakan di masa yang akan datang. Tindak tutur menyatakan apa saja yang dimaksudkan oleh penutur yang berupa janji, ancaman, penolakan, dan ikrar. (5) Representatif merupakan jenis tindak tutur yang menyatakan apa yang diyakini penutur merupakan kasus atau bukan. Bisa disebut sebagai pernyataan suatu fakta, penegasan, kesimpulan, dan pendeskripsian.

Menurut Josepa Devito (dalam Minarwati, 2013:18), terdapat 3 fungsi persuasi antara lain (1) fungsi memperkuat sikap, kepercayaan seseorang. Fungsi ini digunakan untuk memperkuat sikap atau kepercayaan khalayak agar mereka dapat bertindak dengan cara tertentu. Apa yang sedang diyakininya dan menurutnya benar maka hal tersebut patut dipertahankan. (2) fungsi mengubah sikap, kepercayaan seseorang. Setiap orang memiliki suatu kepercayaan terhadap suatu hal yang dianggapnya benar. Adanya kepercayaan yang kuat akan membuat seseorang melakukan sesuai dengan keinginannya. dan (3) menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Adanya penyampaian pesan dari pembicara akan menimbulkan pengaruh bagi pendengar. Pembicara ingin menggerakkan pendengar untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan pesan yang disampaikan. Menggerakkan sesuatu itu dapat berupa kegiatan yang lebih banyak mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang kita kehendaki.

SIMPULAN

Berdasarkan fokus dan tujuan penelitian, serta penganalisisan yang telah dipaparkan pada uraian sebelumnya, simpulan penelitian ini sebagai berikut.

Pertama, dari 154 wacana yang ditranskrip ditemukan ketiga unsur persuasi. Unsur-unsur tersebut meliputi unsur (1) watak dan kredibilitas, (2) unsur kemampuan mengendalikan emosi, serta (3) unsur bukti-bukti. Unsur watak dan kredibilitas mendominasi jenis unsur yang ada pada data. Adapun rinciannya terdapat unsur watak dan kredibilitas sebanyak 153 data. Watak dan kredibilitas dapat dilihat melalui pilihan kata serta

pemahaman pemersuasi dalam seluk-beluk BDSM. Pemersuasi cenderung menggunakan pilihan kata tidak baku demi menciptakan suasana santai terhadap target persuasinya. Berikutnya, kredibilitas yang terepresentasikan melalui pemahaman pemersuasi. Pemahaman tersebut diilustrasikan melalui pengalaman serta penggunaan istilah-istilah yang ada pada dunia BDSM. Berikutnya, terdapat unsur kemampuan mengendalikan emosi sebanyak 91 data. Terdapat beberapa cara mengendalikan emosi, diantaranya melalui simpati, empati dan hadiah. Terakhir, unsur bukti-bukti sebanyak 106. Bukti-bukti tersebut berupa lokasi atau informasi pribadi. Lalu, bukti tersebut dikombinasikan dengan faktor emosional seperti rasa iba atau memberikan harapan yang positif terhadap target persuasinya.

Kedua, ditemukan dua taktik persuasi dari tujuh taktik. Taktik yang terkandung pada data dari forum kaskus adalah taktik *icing device* dan *pay-off idea*. Pemersuasi pada forum kaskus cenderung menggunakan ujaran yang membangkitkan gairah, atau memberikan iming-iming hadiah agar tujuan persuasi tercapai. Terdapat 110 data yang mengandung taktik *pay-off idea*. Sementara untuk taktik *icing device* terdapat sebanyak 75 data. Taktik *icing device* disalurkan melalui iming-iming berupa uang, *scene* gratis, dan fasilitas-fasilitas saat melakukan *scene*. Sementara, taktik *pay-off idea* digunakan untuk membangkitkan gairah target persuasinya. Adapun caranya ialah melalui pengalaman serta ujaran yang membuat target persuasi membayangkan kenikmatan saat melakukan *scene*.

Ketiga, ditemukan empat jenis bentuk persuasi dalam wacana. Bentuk persuasi tersebut antara lain, (1) bentuk direktif, (2) bentuk ekspresif, (3) bentuk representatif, dan (4) bentuk komisif. Bentuk direktif terkandung pada 32 data, diikuti dengan bentuk representatif sejumlah 30 data. Lalu susul dengan bentuk ekspresif dengan 10 data, dan terakhir bentuk komisif berjumlah 7 data. Bentuk direktif diilustrasikan dengan kegiatan pemersuasi yang meminta kontak dan melakukan tanya-jawab perihal BDSM. Bentuk ekspresif diwujudkan melalui tuturan pemersuasi yang mengatakan kepada pembaca tentang bagaimana sensasi atau kenikmatan yang diperoleh saat melakukan *facesitting*, adegan cambuk, adegan ikat, adegan jepit, dan beberapa adegan lainnya. Bentuk persuasi lainnya adalah bentuk representatif. Penggambaran tersebut menyangkut tentang fisik pemersuasi, ketertarikan atau fetish yang dimiliki pemersuasi, jenis *scene* yang diinginkan pemersuasi, *role* yang dimiliki dan dicari oleh pemersuasi, pengalaman yang pernah dilakukan pemersuasi, serta domisili atau lokasi yang diinginkan. Bentuk yang terakhir adalah bentuk komisif. Persuasi bentuk komisif

yang ditemukan dalam data berisi beberapa perjanjian, seperti perjanjian untuk memberikan uang, penggratisan penginapan, atau fasilitas peralatan *scene*. Perjanjian lainnya dapat berupa penjaminan rasa kepuasan, serta terjaganya privasi dan keamanan.

Keempat, ditemukan satu jenis fungsi persuasi. Dari keseluruhan data persuasi, fungsi yang ditemukan termasuk seragam, yaitu menggerakkan pembaca untuk melakukan sesuatu.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian berikutnya sebagai berikut. (1) Data-data yang ditemukan pada dua *thread* kaskus cenderung berlanjut melalui pesan pribadi, sehingga negosiasi *scene* antara pemersuasi dan target persuasi tidak diketahui publik. Berbeda dengan data pada Skripsi “Persuasi dalam Wacana Negoisasi Seks Kaum Gay: Kajian Pragmatik Fungsional” milik Riskiartista yang proses negosiasi antara pemersuasi dan target dapat diamati secara langsung. Bila penelitian berikutnya dapat memperoleh data yang lebih spesifik, penelitian akan memperoleh hasil yang lebih maksimal. (2) Penelitian ini menganalisis unsur watak dan kredibilitas hanya melalui pilihan katanya. Penelitian berikutnya bisa mengupas dari gaya bahasa, struktur kalimat, dan tema. (3) Penelitian jenis serupa dapat menganalisis dengan kajian bahasa seperti semantik, pragmatik, sintaksis, analisis wacana, ataupun morfologi. Selain itu, saran penelitian ini ditujukan kepada pembaca untuk tetap waspada terhadap siapapun, baik di dunia nyata maupun dunia maya. Tindakan persuasi dapat dimanfaatkan untuk merugikan orang lain dengan menggunakan iming-iming demi tujuan pemersuasi tercapai.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arizahq, Muhammad Nahdiar. 2015. *Persuasi dalam Seminar Presentasi Multilevel Marketing PT. Melia Sehat Sejahtera* (skripsi). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Freud, Sigmund. 1909. *Drei Abhandlungen zur Sexualtherie*. Jerman (pdf).
- Herdiyana, Ina. 2013. *Teknik Persuasi dan Argumentasi pada Kolom Gagasan Harian Jawa Pos Edisi September—November 2012* (skripsi). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Keraf, Gorys. 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Kesuma, Tri Mulyono Jati. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks.
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Nasution. 2003. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Mahsun. 2014. *Metode Penelitian Bahasa Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Minarwati, Wahyu Retno. 2013. *Teknik Persuasi Dedeh Rosyidah Syarifuddin dalam Acara Hati ke Hati Bersama Mama Dedeh di ANTV*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Riskiartista, Rendha. 2017. *Persuasi dalam Wacana Negoisasi Seks Kaum Gay: Kajian Pragmatik Fungsional* (skripsi). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Satori, Djam'an, dan Aan Komariah. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta (IKAPI).
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Suhandang, Kustadi. 2009. *Retorika Strategi, Teknik dan Taktik Berpidato*. Bandung: Nuansa.

