

Tindak Tutur Komisif dalam Visual Novel *Atri*

Irvine Fadhli Alwy

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : irvine.18053@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This research aim to explain the types of commissive speech acts and it's meaning in Japanese Language. Data source used in this research is visual novel entitled "*Atri*" that released by *ANIPLEX.EXE* on June, 19th 2020 on *Steam* and *DMM Games*. Problem researched on this article are what types of speech acts in visual novel "*Atri*" and what meaning of speech act in those visual novel. This research used descriptive qualitative method. Searle's (1979:8) theory is used as main theory. The results found in this research are nine data of commissive speech acts. From those results, one of them is direct speech through monologue and the other eight are direct speech through dialogue. Also there are some type of commissive speech acts in those results, which are: promises, swear, contract, ensure, vow, and embrace.

Keywords: communication, commissive speech acts, *Atri*

要旨

この研究は、日本語でコミッシブな発話行為の種類とその意味について説明することを目的としています。この研究で使用するデータソースは、ANIPLEX.EXEが2020年6月19日にSTEAMとDMMゲームズで発売ビジュアルノベル「アトリ」です。本稿では、ビジュアルノベル「アトリ」において、どのような発話がなされているのか、また、その発話がどのような意味を持つのかについて研究した。この研究では、記述的質的方法を用いました。Searle (1979:8)の理論が主に使われています。本研究で得られた結果は、九つのデータに基づいています。のコミュニケーション型発話行為のデータに基づいています。その中から、1つはモノログによる直接話法、他の8つはダイアログによる直接話法という結果が出ています。また、これらの結果には、いくつかのコミッシブな発話行為がある。約束、誓い、契約、確保、誓約、抱擁などであります。

キーワード: コミュニケーション、コミッシブ発話行為、アトリ

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan bantuan dari orang lain. Dalam kehidupan bersosial, manusia membutuhkan komunikasi. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam berinteraksi. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Chaer dan Agustina (2004:11) menegaskan bahwa fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi dan alat interaksi. Pendapat tersebut diperkuat oleh Keraf (1984:4) yang menyatakan bahwa alat komunikasi bahasa merupakan sarana perumusan keinginan seseorang. Terdapat dua sarana bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu bahasa tulis dan bahasa lisan. Bahasa tulis merupakan bahasa yang disampaikan tidak secara langsung, sedangkan bahasa lisan merupakan bahasa yang disampaikan secara langsung. Dalam penyampaian secara langsung, terjadilah percakapan antar individu atau kelompok. Sebuah percakapan terdapat tutur dan tindak tutur.

Chaer dan Agustina (2004:50) juga menyatakan bahwa tindak tutur adalah kegiatan yang menghasilkan bunyi bahasa secara terstruktur sehingga menghasilkan perkataan yang memiliki makna. Dalam menyampaikan maksud kepada lawan tutur, seseorang harus dapat memilih dan menggunakan bentuk atau jenis tuturan yang sesuai. Dari tuturan yang sudah disampaikan oleh penutur, dapat diketahui apa yang dituturkan dan maksud penutur sehingga dapat dipahami lawan tutur. Contohnya, tuturan yang mempunyai maksud untuk membuat janji, menawarkan sesuatu, dan berdoa.

Dalam Leech 1983:164, Searle berpendapat bahwa tindak tutur dapat diklasifikasikan menjadi lima kategori, yaitu tindak tutur direktif, tindak tutur komisif, tindak tutur asertif, tindak tutur ekspresif, dan tindak tutur deklaratif. Kategori tindak tutur yang menarik perhatian penulis adalah tindak tutur komisif.

Penjelasan tindak tutur komisif oleh Searle (dalam Leech 1963:163), menjelaskan tindak tutur komisif merupakan tindak tutur yang mengikut sertakan mitra tutur pada kegiatan yang akan datang. Sedangkan Searle

(1979:8), tindak tutur komisif merupakan keseluruhan poin tuturan adalah komisif, seperti yang dijelaskan oleh Austin “agar penutur bertindak untuk tujuan tertentu”, beberapa contoh yang jelas diantaranya: berjanji, sumpah, kontrak, menjamin, dan bersumpah.

Tindak tutur juga ditemui dalam visual novel. Dari sekian banyak visual novel yang ada, “Atri” adalah judul yang telah menarik perhatian penulis. Dari segi cerita maupun visual, “Atri” telah mendapatkan penilaian yang bagus dan mendapatkan rekomendasi dari beberapa *channel* YouTube untuk player visual novel pemula.

Visual novel merupakan jenis game yang menitikberatkan pada jalan cerita. Game ini mengharuskan pemainnya untuk memilih jalan cerita sendiri, pilihan tersebut akan menentukan pemain mendapatkan *bad ending* (akhir buruk), *happy ending* (akhir bagus), atau alternatif *ending* yang lain. Oleh karena itu, secara tidak langsung pemain visual novel membaca teks yang ada di game tersebut.

Visual novel mempunyai beberapa alur cerita dan beberapa pilihan akhir cerita, ini ditentukan oleh para pemain apabila mereka dihadapkan dengan pilihan untuk menentukan alur cerita suatu tokoh dalam visual novel tersebut. Kebanyakan peminat menikmati cara permainan seperti ini karena teknik pengisahan yang menarik (Sofyan, 2006).

Abrams dalam (Nurgiyantoro, 2010:165) berpendapat bahwa tokoh adalah subjek yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, yang dijelaskan memiliki tingkah laku dan ciri khas tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan tindakan oleh pembaca.

Penelitian ini hendak menganalisis tindak tutur komisif dalam sebuah visual novel, yaitu visual novel yang berjudul *Atri*. *Atri* merupakan game visual novel yang dirilis dari merek ANIPLEX.EXE, dirilis pada 19 Juni 2020 di *Steam* dan *DMM Games*. Visual novel ini bercerita tentang Natsuki Ikaruga, seorang pemuda yang memiliki trauma dengan masa lalu karena kehilangan satu kakinya dan sekaligus ibunya dalam suatu kejadian. Tidak lama setelah ‘melarikan diri’ ke tempat neneknya, neneknya pun wafat serta meninggalkan Natsuki dalam hutang yang sangat besar. Karena itu, Natsuki bersama seorang penagih hutang mencari cara untuk melunasi hutang mendiang neneknya, yang akhirnya membuatnya bertemu dengan seorang robot berwujud gadis muda bernama Atri yang membuat hidup Natsuki dan sekitarnya mulai berubah.

Permasalahan yang menjadi titik fokus dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana bentuk tindak tutur komisif yang terdapat pada visual novel *Atri*, dan 2) Bagaimana makna tindak tutur komisif yang terdapat pada visual novel *Atri*.

Penelitian terdahulu yang menjadi patokan penelitian ini adalah penelitian dari I.K.A. Manuartawan, G.S. Hermawan, I.W. Sadyana (2019) yang berjudul *Tindak Tutur Komisif dalam Dorama ‘Kazoku Game’*. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui jenis dan fungsi tindak tutur komisif dalam dorama *Kazoku Game*.

Penelitian terdahulu menggunakan metode deskriptif kualitatif. Terdapat 22 data yang hasil penelitian berupa jenis dan fungsi tindak tutur komisif yang diperoleh dari drama *Kazoku Game*. Dari fungsi komisif, ditemukan 4 fungsi tuturan komisif yaitu, mengancam, penolakan, berjanji dan menawarkan. Fungsi tuturan komisif yang paling banyak ditemukan yaitu jenis tuturan secara langsung. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada sumber penggunaan teori tindak tutur komisif dan sumber data. Penelitian terdahulu menggunakan sumber data berupa percakapan dalam sebuah drama Jepang dan menggunakan teori tindak tutur komisif dari Yule, sedangkan penelitian ini menggunakan sumber data berupa dialog dalam visual novel dan menggunakan teori tindak tutur komisif dari Searle.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian *Tindak Tutur Komisif dalam Dorama ‘Kazoku Game’* ini adalah menggunakan analisis pragmatik sesuai dengan yang dikemukakan oleh Searle (1979). Untuk teori jenis tindak tutur menggunakan Yule (2006). Hasilnya studi ini lebih banyak berkaitan dengan analisis tentang apa maksud tuturan daripada dengan makna terpisah dari kata atau frasa yang digunakan dalam tuturan tersebut.

Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu, penulis tertarik untuk meneliti tindak tutur komisif dan makna tidak tutur komisif dalam visual novel. Visual novel yang digunakan dalam penelitian ini adalah visual novel yang berjudul *Atri*. Pemilihan sumber data ini didasarkan karena di dalam visual novel ini terdapat tindak tutur komisif dan maknanya yang terjadi di antara kehidupan keseharian tokoh utama dalam visual novel tersebut.

Pragmatik

Pragmatik adalah bidang ilmu linguistik yang relatif baru, tumbuh di Eropa sekitar tahun 1940-an dan mulai berkembang di Amerika tahun 1970-an. Dimulai dengan pandangan Morris tentang semiotik, lalu ia mengklasifikasikan ilmu tersebut menjadi tiga cabang, yaitu sintaksis, semantik, dan pragmatik. Sintaksis mempelajari relasi formal tanda, semantik mempelajari relasi antara tanda dan objek yang diacunya, dan pragmatik mempelajari relasi antara tanda dan penafsirnya.

Goyouron merupakan penyebutan pragmatic dalam bahasa Jepang. Menurut Koizumi (1993:281):
 語用論は語の用法を調査したり、検討したりする部門ではない。言語伝達において、発話はある場面においてなされる。発話としての文は、それが用いられる環境の中で初めて適当な意味をもつことになる。

Goyouron no youhou o chousashitari, kentoushitarisuru bumon dewanai. Gengo dentatsu ni oite, hatsuwa aru bamen ni oite nasara. Hatsu wa toshite no bun wa, sore ga mochi irareru kankyou no naka de hajimete tekitsuna imi o motsu koto ni naru.

‘Penggunaan bahasa pragmatik tidak hanya dikategorikan pada menganalisis atau mempertimbangkan. Penyampaian bahasa juga dapat diposisikan pada tuturan. Kalimat yang menjadi sebuah tuturan, dapat memiliki makna yang sesuai untuk pertama kalinya dalam suatu keadaan dimana tuturan tersebut dapat digunakan.’

Leech (1993:1) mengemukakan bahwa jika kita tidak memahami pragmatik, maka kita tidak dapat memahami sifat bahasa. Sifat bahasa adalah bagaimana cara bahasa digunakan dalam berkomunikasi.

Konteks

Konteks merupakan bagian penting dalam berkomunikasi. Konteks berfungsi untuk menafsirkan sebuah kalimat yang dituturkan oleh penutur. Konteks dalam bahasa Jepang disebut *bunmyaku*. Koizumi (2001:35) menjelaskan bahwa:

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、「コンテキスト」(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 dapat diketahui bahwa konteks merupakan suatu bagian yang penting dalam komunikasi yang dilakukan. Baik makna eksplisit ataupun makna implisit.’

Pendapat tersebut diperjelas oleh Dell Hymes dalam Chaer dan Agustina, 2004:48) yang berpendapat bahwa sebuah tuturan harus memenuhi delapan komponen yang disingkat menjadi *SPEAKING*. Jika diuraikan, kedelapan komponen tersebut adalah *Setting and scene (S)*, *Participant (P)*, *Ends: purpose and goal (E)*, *Act sequences (A)*, *Key: tone or spirit of act (K)*,

Instrumentalities (I), *Norms of interaction and interpretation (N)*, dan *Genre (G)*.

a. *S (Setting and Scene)*

Setting merupakan latar waktu dan tempat tuturan berlangsung. *Scene* adalah waktu, tempat, dan situasi yang dapat memengaruhi psikologis penutur.

b. *P (Participants)*

Participants adalah kelompok yang mengikuti peristiwa tuturan, didalamnya ada pembicara dan pendengar, penyapa dan pesapa, atau pengirim dan penerima. Status sosial partisipan bisa memengaruhi ragam bahasa yang digunakan.

c. *E (Ends: purpose and goal)*

Ends merupakan maksud, tujuan dan hasil penuturan.

d. *A (Act Sequence)*

Act sequence adalah isi ujaran dan bentuk ujaran.

e. *K (Key: tone or spirit of act)*

Key adalah nada, cara, dan semangat dimana disampaikan dengan secara ekspresif.

f. *I (Instrumentalities)*

Instrumentalities merupakan jalur bahasa yang digunakan, seperti jalur lisan, tertulis, melalui telegraf atau telepon.

g. *N (Norms of interaction and interpretation)*

Norms of interaction and interpretation adalah norma atau aturan dalam berkomunikasi.

h. *G (Genre)*

Genre adalah ragam kebahasaan atau kategori kebahasaan.

Melalui teori-teori yang terdapat di atas, dapat dijelaskan pragmatik tidak dapat lepas dari kontes yang menjadi dasar analisisnya.

Tindak Tutur

Pada waktu tertentu, tuturan yang dihasilkan oleh tindakan mengandung 3 tindak yang saling berhubungan. Yang pertama adalah tindak lokusi, tindak lokusi merupakan tindak dasar tuturan atau menghasilkan suatu ungkapan linguistik yang bermakna. Mayoritas tidak hanya menghasilkan tuturan-tuturan yang terbentuk dengan baik tanpa adanya tujuan. Penutur membentuk tuturan dengan beberapa fungsi dalam pikiran. Hal tersebut adalah jenis kedua yang disebut dengan tindak illokusi.

Tindak illokusi digambarkan melalui penekanan komunikatif suatu tuturan. Penekanan tersebut dapat mengubah tuturan menjadi suatu pernyataan, tawaran, penjelasan atau maksud-maksud komunikatif lainnya. Biasanya hal ini juga disebut sebagai penekanan illokusi tuturan.

Penutur tidak dapat secara langsung menciptakan tuturan yang memiliki fungsi tanpa bermaksud memiliki akibat pada tuturan tersebut. Ini merupakan jenis ketiga, tindak perlokusi. Tindak perlokusi adalah tindak yang bertumpu pada situasi kondisional, penutur dapat berasumsi bahwa lawan tutur memahami apa yang penutur tuturkan. Misalnya untuk menerangkan suatu aroma yang luar biasa, atau meminta pendengar untuk meminum kopi. Hal itu biasanya dikenal sebagai akibat perlokusi.

Diantara ketiga jenis tersebut, yang paling banyak dibahas adalah tekanan illokusi. Istilah '*tindak tutur*' umumnya diterjemahkan secara kecil dengan sekedar diartikan sebagai tekanan illokusi suatu tuturan. Tekanan illokusi adalah suatu yang sudah diperhitungkan tekanan itu.

- a. I'll see you later
(Saya akan menemui anda nanti)
- b. I predict that
(Saya perkirakan bahwa)
- c. I promise you that
(Saya berjanji kepada anda bahwa)
- d. I warn you that
(Saya memperingatkan anda bahwa)

Tindak lokusi yang serupa, seperti ditunjukkan dalam (a), dapat berarti sebagai suatu perkiraan (b), suatu janji (c), atau suatu peringatan (d).

Tindak tutur dalam bahasa Jepang disebut *gengokoui* (言語行為). Tindak tutur merupakan salah satu kajian di bidang pragmatik. Hal ini diungkapkan oleh Koizumi (2001:81):

言語行為の研究は、語用論の領域の研究として取り扱っている。

Gengokoui no kenkyuu ha, goyouron no ryouiki no kenkyuu to shite toriatsukatte iru.

'Sebuah studi mengenai tindak tutur merupakan bagian penelitian dari bidang pragmatik'. Chaer dan Agustina (2004:50) menyampaikan bahwa tindak tutur merupakan tanda individual yang bersifat psikologis dan keberlangsungannya ditentukan oleh kemampuan bahasa si penutur dalam situasi kondisional.

Makna

Ulman (1972) menjelaskan bahwa apabila seseorang memikirkan maksud dari perkataan orang lain sekaligus rujukannya atau sebaliknya maka akan lahirlah makna. Hornby dalam Surdayat (2009:13) menjelaskan bahwa makna merupakan apa yang kita artikan atau dimaksudkan oleh penutur. Jadi makna merupakan gabungan dari maksud dan perkataan.

Komisif

Komisif merupakan tindakan ilokusi yang bertujuan melakukan pembicaraan dalam berbagai variasi untuk beberapa tindakan di masa depan. Komisif disimbolkan dengan huruf "C" untuk menggambarannya secara umum, terdapat simbolisme seperti berikut:

$$C \uparrow I (S \text{ does } A)$$

Arah kesesuaian yang ditunjukkan adalah tuturan yang dimaksud dari kondisi yang sedang terjadi. Tuturan tersebut mempengaruhi penutur (subjek) melakukan sebuah aksi di masa depan.

METODE

Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2019).

Data dalam penelitian ini adalah percakapan antar tokoh dalam visual novel yang berjudul "*Atri*". Sumber data yang digunakan berbentuk teks yang merupakan salinan dari percakapan dari visual novel *Atri*.

Penyediaan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode simak yaitu metode yang dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 1933).

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (1984), penelitian dilakukan meliputi reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengumpulan data visual novel *Atri* yang mengacu pada Searle dalam Leech (1963:163), tindak tutur komisif merupakan tindak tutur yang melibatkan mitra tutur pada kegiatan yang akan datang dan dalam Expression and Meaning (1979:8) menjelaskan bahwa keseluruhan poin tuturan adalah komisif, seperti yang dijelaskan oleh Austin "agar penutur bertindak untuk tujuan tertentu", ditemukan sebanyak 9 data. Maksud tindak tutur yang ada didalamnya ada beberapa macam diantaranya: berjanji, sumpah, kontrak, menjamin, bersumpah dan merangkul.

HASIL

Tindak tutur komisif berjanji

Data 1

Konteks: Setelah membantu Natsuki dan Catherine untuk mengambil sesuatu yang berharga di dasar laut di rumah Nonko, Minamo tergesa-gesa untuk segera ke sekolah karena sudah telat walau masih penasaran dengan sesuatu yang ditemukan tadi yang merupakan *Atri*.

Minamo: ううー、すごく気になるけど学校行かなきゃだからっ。

Ugh, aku sangat penasaran tentang dia (Atri), tapi aku harus pergi ke sekolah.

Minamo: あと、明日は絶対学校来てね、クラスで話し合いたい事があるのっ。

Lalu, besok kamu harus datang ke sekolah ya, ada sesuatu hal yang ingin aku bicarakan di kelas.

Data ke-1 yaitu tuturan yang disampaikan oleh Minamo kepada Natsuki. Pada tuturan “明日は絶対学校来てね、*ashitawa zettai gakkou kitene*” yang memiliki arti “pastikan kamu (Natsuki) besok datang ke sekolah”. Tuturan Minamo yang bercetak tebal merupakan tindak tutur komisif berbentuk berjanji karena terdapat tuturan yang menyatakan kesediaan dalam melakukan sesuatu walaupun dipaksakan orang lain. *Zettai* memiliki arti mutlak yang biasanya penutur akan melakukan hal yang terkait dengan kata *zettai* tersebut. Sehingga arti keseluruhan tuturan tersebut menjadi besok kamu harus datang ke sekolah.

Data 2

Konteks: Natsuki, Atri dan Catherine akan menanyakan harga jual Atri ke penjual rongsokan. (Atri merupakan robot yang ditemukan pemukiman yang ada di ruang laboratorium Neneknya Natsuki yang sekarang tenggelam karena naiknya ketinggian air laut).

Atri : あの... お願いあるんですが。

‘Um... aku punya permintaan’.

Atri : 私を売るの少し待っていていただけませんか。

‘Bisakah kamu menunggu sebentar untuk menjualku?’

Natsuki (bergumam): ロボットが人間に何かを要望することは珍しい。

‘Tidak biasanya robot meminta sesuatu kepada manusia’.

Natsuki (bergumam): そうすると言うことは、何か明確な理由があるはずだった。

‘Jika begitu, seharusnya dia memiliki alasan tersendiri untuk meminta seperti itu’.

Atri : うんと... 45日です。その後はどうなっても構いません。

‘Hmm... 45 hari. Setelah itu aku tidak keberatan’.

Data ke-2 yaitu percakapan yang terjadi antara Atri dan Natsuki. Pada tuturan “少し待っていていただけませんか。 *sukoshi matteite itadakemasenka.*” yang memiliki arti “bisakah menungguku (Atri) sebentar?” Tuturan Atri yang bercetak tebal merupakan tindak tutur komisif berbentuk berjanji karena terdapat tuturan yang menanyakan kesediaan lawan tutur dalam melakukan sesuatu. *Matte* memiliki arti mutlak dimana lawan tutur diminta untuk menunggu penutur tersebut. Sehingga arti keseluruhan tuturan tersebut menjadi mau kah kamu menungguku (Atri) sebentar?

Data 3

Konteks: Setelah dicari dan diselidiki, ternyata perempuan yang membuat Natsuki jatuh hati pertama kali adalah Atri. Sulit dipercaya baginya karena dia bertemu dengan Atri ketika masih berumur 8 tahun. Tidak lama kemudian, Natsuki menyatakan perasaannya kepada Atri dan pergi keluar bersamanya.

Natsuki : いつまでも俺の傍にいてくれ。

Aku ingin kau berada disampingku selamanya.

Atri : 夏生さんが、それを望まれるなら。

Sesuai keinginanmu Natsuki-san.

Natsuki : 望むに決まってる。

Sudah jadi keinginanku.

Data ke-3 yaitu percakapan yang terjadi antara Natsuki dan Atri. Pada tuturan “傍にいてくれ。 *sobani itekure*” yang memiliki arti “tetaplah berada disampingku”. Tuturan Natsuki yang bercetak tebal merupakan tindak tutur komisif berbentuk berjanji karena terdapat tuturan yang meminta kesediaan lawan tutur dalam melakukan sesuatu. *Soba* memiliki arti mutlak yang memiliki arti disamping, kata tersebut diperkuat dengan adanya penambahan *ite* yang berasal dari *iru* yang memiliki arti ada. Jadi *soba ni ite* memiliki maksud agar lawan tutur bersedia hidup bersama dengan penutur tersebut. Sehingga arti keseluruhan tuturan tersebut menjadi hiduplah bersamaku sampai kapanpun.

Tindak tutur komisif kontrak

Data 4

Konteks: Melihat adanya kemungkinan untuk membuat pembangkit listrik tenaga air, Natsuki mendiskusikan *blueprint*nya kepada Ryuuji. Tidak lama kemudian mereka mengerjakannya. Dimulai dari mengambil fiberglas dari rumah Ryuuji yang tenggelam sekaligus panen kepiting yang diambil Atri. Mereka kembali ke sekolah dengan membawa bahan untuk rencana pembangkit listrik dan kepitingnya juga. Akhirnya kepiting tadi dimasak di sekolah dan dimakan

bersama dengan murid lainnya, suasana di sekolah menjadi ceria.

Minamo : みんなが学校に帰ってきて、またやれるようになるといいね、文化祭。

Jika semuanya kembali ke sekolah, akan menyenangkan jika bisa melakukan festival lagi.

Ryuuji : そのためには、学校に電気があった方がいい。そうだよな？

Demi itu, akan lebih bagus jika di sekolah ada listrik. Begitu kan?

Natsuki : ああ。準備にも役に立つだろうし、出し物の幅も広がる。

Ya. Akan terbantu jika dibantu dalam persiapannya dan menambah luas kegiatan yang dilakukan.

Ryuuji : 明日から制作開始だ。頼むぜ相棒。

Kita akan memulainya besok. Minta bantuannya bro.

竜司に「相棒」と呼ばれ、俺も自然に、

Ryuuji yang memanggilku dengan “bro” tidak natural menurutku.

Natsuki : そっちこそよろしくな。

Aku juga minta bantuannya.

Data ke-4 yaitu percakapan yang terjadi antara Minamo, Natsuki dan Ryuuji. Pada tuturan “頼むぜ相棒。tanomuze aibou” yang memiliki arti “minta tolong ya kawan”. Tuturan Ryuuji yang bercetak tebal merupakan tindak tutur komisif berbentuk kontrak karena terdapat tuturan yang menggambarkan kesepakatan kedua belah pihak dalam kurun waktu tertentu. *Tanomuzi* berasal dari kata kerja *tanomimasu* yang berarti meminta bantuan atau meminta tolong. Pada data ke-4 Ryuuji dan Natsuki saling menuturkan minta bantuan satu sama lain yang menandakan sebuah kontrak. Sehingga arti keseluruhan tuturan tersebut menjadi minta kerjasamanya ya teman.

Data 5

Konteks: Catherine yang tidak punya tempat menetap dan sedang mencari pekerjaan tiba di sekolah karena para siswa yang ada disana berhasil membuat pembangkit listrik yang dapat menghidupkan lampu di kelas sehingga menarik perhatiannya. Dari dalam kelas, Natsuki menyadari ada seseorang diluar bangunan dan menghampirinya.

Catherine: そのためには仕事を探さなきゃなんだけど。いったい何よ、あたしに紹介できる仕事って。

Untuk itu aku harus menemukan pekerjaan. Tapi apa coba yang bisa aku lakukan untuk pekerjaan.

Natsuki : 給料が出るかどうかはこれからの交渉次第だが、住み込みだから寝床には困らない。そして、あんたが持っているスキルを活かせる。

Untuk bayaran tergantung pada negosiasi nantinya, tetapi tidak perlu khawatir dengan tempat tinggal. Lalu, ini juga sesuai dengan kemampuanmu.

Catherine: ? いい仕事じゃない。……詐欺じゃないでしょうね。

? Bukannya itu pekerjaan bagus. Ini bukan penipuan kan.

俺は背後にある、半分海に沈んだ建物を指した。

Aku menunjuk ke bangunan yang setengah tenggelam dibelakangku.

Natsuki : この学校の教師だ。

Aku ingin kau mengajar disini.

Data ke-5 yaitu percakapan yang terjadi antara Natsuki dan Catherine. Pada tuturan “この学校の教師だ。kono gakkou no kyoushida” yang memiliki arti “menjadi guru disekolah ini”. Tuturan Natsuki yang bercetak tebal merupakan tindak tutur komisif berbentuk kontrak karena tuturan tersebut merupakan tuturan yang berasal dari kesepakatan kedua belah pihak dalam kurun waktu tertentu. *Kyoushi* merupakan kata benda untuk guru. Kata *kyoushi* saja tidak akan menunjukkan komisif kontrak disini. Jadi membutuhkan pengambilan makna dari 1 kalimat “kono gakkou no kyoushida” yang berubah menjadi “jadilah pengajar disekolah ini”. Kontrak tersebut digambarkan dengan keesokan harinya Catherine menerima dan sudah menjadi pengajar di sekolah tersebut.

Data 6

Konteks: Proyek pembangkit listrik Natsuki dan teman-teman berhasil dan sudah mengalami beberapa peningkatan yang dibutuhkan. Setelah dirasa tidak ada kegiatan yang begitu berarti, Natsuki mencari pekerjaan untuk menambah uang saku dan sebelumnya sudah mencari informasi dari Ryuuji.

Ryuuji : なあ、ナツ。おまえ仕事探してるんだったよな。

Hei Natsu. Kamu sedang mencari pekerjaan kan.

Natsuki : ああ

Iya.

Ryuuji : それならよ、俺と一緒にサルベージ屋やらないか？

Kalau begitu, bagaimana jika melakukan bisnis *salvage* bersamaku?

Natsuki : サルベージ屋？

Bisnis *salvage*?

Ryuuji : おまえんとこの潜水艦を使うんだ。

Kamu punya kapal selam yang bisa digunakan kan.

そういう職業がある事は知っている。

Aku pernah mendengar bisnis seperti itu.

主に、海難事故で沈没した船などから、積み荷や乗組員、時には船自体を球出する仕事だ。

Utamanya, mereka melakukannya untuk mengambil muatan dan awak kapal yang tenggelam karena kecelakaan di laut.

Natsuki : 考えた事もなかった。商売になるのか……？

Belum pernah terpikirkan sebelumnya. Bisa jadi bisnis kah?

Ryuuji : なる!

Bisa!

Data ke-6 yaitu percakapan yang terjadi antara Natsuki dan Ryuuji. Pada tuturan “俺と一緒にサルベージ屋やらないか? *ore to isshoni sarubeejiya yaranaika?*” yang memiliki arti “apakah mau melakukan bisnis *salvage* bersamaku?”. Tuturan Ryuuji yang bercetak tebal merupakan tindak tutur komisif yang berfungsi kontrak karena tuturan tersebut merupakan tuturan yang berasal dari kesepakatan kedua belah pihak dalam kurun waktu tertentu. *Isshoni* memiliki arti mutlak yang digunakan untuk mengajak lawan tutur bersama dengan penutur dalam melakukan sesuatu. Sehingga arti keseluruhan tuturan tersebut menjadi kalau begitu, mau kah melakukan bisnis *salvage* bersamaku?

Tindak tutur komisif menjamin

Data 7

Konteks: Setelah Atri menyampaikan alasan kenapa menunda 30 hari untuk dijual, Natsuki ingin membawa Atri pulang bersamanya.

Atri : わたしは眠りにつく前、マスターから命令を受けました。それを果たしてからにしてほしいんです。

Sebelum aku tertidur, master memberikanku perintah. Aku harus memenuhinya sebelum aku dijual.

Natsuki : 待て、この子は、俺に預かる。

Tunggu, anak ini, aku akan merawatnya.

Atri : 夏生さん

Natsuki-san

Catherine: はあ? バカに言ってんじゃないわよ。あんたがこいつを連れて逃げないって保証、どこにあるのよ。

Haa? Jangan berkata bodoh. Tidak ada jaminan kamu dan dia bisa saja pergi kabur dan aku tidak tahu dimana.

Natsuki : それはあんただって一緒だろう。

Sama saja kan denganmu.

Catherine: あたしが連れてても、マスターのあんたがいなきやどうにもできないんだから、一緒じゃないでしょ。

Walaupun aku membawanya, aku tidak bisa menjualnya tanpa kamu yang merupakan masternya. Ini tidak sama.

Data ke-7 yaitu percakapan yang terjadi antara Atri, Natsuki dan Catherine. Catherine menuturkan “連れて逃げないって保証、*tsurete nigenai tte hoshou*” yang memiliki arti “jaminan tidak membawanya (Atri) kabur”. Tuturan Catherine yang bercetak tebal merupakan tindak tutur berbentuk menjamin karena terdapat tuturan dari penutur yang meragukan tindakan lawan tutur karena tidak adanya jaminan yang menyebabkan kemungkinan untuk membawa kabur objek. *Hoshou* memiliki arti jaminan yang digunakan untuk menjamin atau menyatakan jaminan pada suatu objek yang terkena dengan kata tersebut. Sehingga arti keseluruhan tuturan tersebut menjadi tidak ada jaminan jika kamu (Natsuki) membawa kabur dia (Atri), aku tidak tahu dimana tempatnya.

Tindak tutur komisif bersumpah

Data 8

Konteks: Awal masuk cerita visual novel, digambarkan dengan seorang gadis yang memandangi lautan.

Atri : わたしは、そのヒトと出逢った。

Aku, bertemu dengannya.

Atri : ボクは地球を救わなくちゃいけないんだー

Dia bilang dia harus menyelamatkan dunia.

Data ke-8 yaitu monolog yang dituturkan oleh Atri. Pada tuturan “ボクは地球を救わなくちゃいけないんだー *bokuwa chikyuu wo sukuwanakuchaikenainanda-*” yang memiliki arti “aku harus menyelamatkan dunia”. Tuturan Atri yang bercetak tebal merupakan tindak tutur berbentuk bersumpah karena terdapat yang tuturan menggambarkan tekad seseorang untuk mewujudkan hal yang dituturkannya. *Sukuwana* berasal dari kata *sukuu* yang memiliki arti menyelamatkan yang kemudian bertemu dengan sifat *nai* yang merubahnya menjadi bentuk negatif. Sehingga arti keseluruhan tuturan tersebut menjadi aku harus menyelamatkan dunia.

Tindak tutur komisif merangkul

Data 9

Konteks: Diantara semua murid yang ada, Ririka merupakan murid yang bisa diandalkan karena pintar dan biasa menghabiskan waktu malamnya dengan membaca buku. Sebagai guru, Catherine mempunyai keinginan untuk mengembangkan potensi milik Ririka.

Catherine: あたしはあの子を、アカデミーに入れたい。

Aku ingin anak itu masuk ke Akademi.

Natsuki : ...

...

Catherine: そのために、**あんたの力も借りたいの。**

Demi mewujudkannya, aku ingin meminjam kekuatanmu.

Natsuki : アカデミーに入れ事があの子の幸せとは.....

Jika masuk ke Akademi kebahagiaan anak itu bisa ...

Catherine: 幸せよ。決まってるじゃない。

Tentunya bahagia. Bukannya sudah ditentukan.

Natsuki: あの子の将来はあの子が決めればいい。でも、**選択肢を作る手助けはするよ。**

Sebaiknya anak itu sendiri yang memilih masa depannya, tapi jika menyiapkan pilihan aku akan membantu.

Data ke-9 yaitu percakapan yang terjadi antara Natsuki dan Catherine. Pada tuturan “**そのために、あんたの力も借りたいの。** *sono tameni, antano chikaramo karitaino*” yang memiliki arti “demi itu, aku ingin meminjam kekuatanmu”. Tuturan Catherine yang bercetak tebal merupakan tindak tutur berbentuk merangkul karena tuturan tersebut merupakan tuturan yang ingin mengajak dan meminta kerjasama lawan tutur dalam meraih sebuah tujuan bersama. *Karitai* berasal dari kata kerja *karimasu* yang memiliki arti meminjam, bentuknya berubah menjadi keinginan setelah diberi imbuhan *tai*. Catherine bisa menuturkan hal tersebut karena dia sudah mengetahui kalau Natsuki sebelumnya pernah belajar di Akademi untuk beberapa waktu yang lama. Sehingga arti keseluruhan tuturan tersebut menjadi demi tujuan itu, aku (Catherine) ingin meminjam kekuatanmu (Natsuki).

PEMBAHASAN

Data satu, data dua, dan data tiga merupakan gambaran tindak tutur komisif berjanji yang berbeda-beda cara penuturannya, data satu menggunakan “明日は絶対学校来てね”, data dua menggunakan “少し待っていていただけませんか”, data tiga menggunakan “傍にいてくれ”.

Untuk data satu dan data tiga berbentuk pernyataan, sedangkan data dua berbentuk pertanyaan.

Data empat, lima, dan enam adalah tindak tutur komisif kontrak karena menggambarkan tuturan yang berasal dari kesepakatan kedua belah pihak dalam kurun waktu tertentu. Fungsi kontrak pada data empat terlihat dengan penggunaan kata keakraban diantara teman, yaitu “頼むぜ相棒” yang berarti saling meminta bantuan satu sama lain. Pada data lima fungsi kontrak ditunjukkan dengan kalimat perintah “この学校の教師だ yang memiliki maksud agar lawan tutur tersebut yang sedang mencari pekerjaan tersebut mau mengajar di sekolah karena sesuai dengan kemampuannya. Pada data enam fungsi kontrak ditandai dengan kalimat untuk ajakan bisnis bersama “俺と一緒にサルベージ屋やらないか?”.

Untuk data empat, kontrak tersebut disepakati dengan tuturan lawan tutur. Sedangkan data lima dan enam menjadi fungsi kontrak namun tidak disepakati langsung dengan tuturan lawan tutur, melainkan dengan tindakan lawan tutur pada beberapa waktu kemudian.

Untuk data tujuh, delapan, dan sembilan merupakan bentuk dari masing-masing fungsi tindak tutur komisif. Data tujuh dan sembilan fungsi komisif tersebut disampaikan dengan bentuk dialog, namun data delapan disampaikan dalam bentuk monolog.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindak tutur komisif yang terdapat dalam visual novel Atri diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Dari sembilan data tuturan komisif yang ditemukan, terdapat tiga data dengan fungsi berjanji dan tiga data dengan fungsi kontrak. Data tersebut bisa didapatkan karena visual novel ini bertemakan kehidupan sehari-hari dan bertahan hidup di tanah yang tergerus dengan naiknya ketinggian air laut.
- 2) Dari total sembilan data yang ditemukan, delapan diantaranya adalah tuturan langsung melalui dialog. Untuk satu data lainnya menggunakan tuturan langsung berbentuk monolog.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan calon peneliti bisa mengembangkan penelitian menggunakan sumber data visual novel ini ke dalam bentuk tindak tutur yang lain. Karena selama ini sumber data visual novel masih jarang digunakan. Sedangkan di dalam visual novel masih banyak unsur yang bisa digunakan sebagai sumber data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Hanim Mawar. 2017. *Jenis-jenis Tindak Tutur dan Makna Pragmatik Bahasa Guru pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Karangreja Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Sanata Dharma. Skripsi. Tidak diterbitkan.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Firmansah, Rizki. 2018. *Tindak Tutur Direktif dalam Anime "Kuroshitsuji: Book of Circus"*. Universitas Diponegoro Semarang. Skripsi. Tidak diterbitkan.
- Harahap. Sofyan, S. 2006. *Analisis Kritis Laporan Keuangan. Edisi 1-5*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Keraf, Gorys. 1984. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta. Gramedia.
- Koizumi, Tamotsu. 1993. *Nihongo kyoushi no Tame no Gengogaku Nyuumon*. Tokyo. Taishukan Shoten.
- Koizumi, Tamotsu. 2001. *Nyuumon Goyouron Kenkyuu "Riron to Ouyou"*. Japan. Kabushiki Kaisha Kenkyuusha.
- Leech, Geoffrey. 1983. *Principles of Pragmatics. Terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia dilakukan oleh M.D.D Oka. 1993. Prinsip-prinsip Pragmatik*. Jakarta. UI Press: London: Longman.
- Manuartawan I.K.A, dkk. 2019. *Tindak Tutur Komisif dalam Dorama 'Kazoku Game'*. Universitas Pendidikan Ganesha. Jurnal. Tidak diterbitkan.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta. BPFE.
- Searle, John R. 1979. *Expression and Meaning Studies in the Theory of Speech Acts*. New York. Cambridge University Press.
- Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.
- Ulman, Joseph N. 1972. *Technical Reporting*.
- Warsari, Sri Ayu. 2020. *Analisis Tokoh dan Penokohan dalam Novel Senja & Pagi Karya Alffy & Linka Angelia*. Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi. Tidak diterbitkan.
- Wibawa, Gede Pandu. 2017. *Tindak Tutur Komisif dalam Film Great Teacher Onizuka Special Graduation*. Universitas Diponegoro. Skripsi. Tidak diterbitkan.