



Tindak Tutur Ilokusi Ekspresif pada Game Tears of Themis 《Tears of Themis》游戏中的表达型言外行为言语行为

Ika Ayu Dyah Wardhani

ika.21012@mhs.unesa.ac.id
Universitas Negeri Surabaya

Cicik Arista

cicikarista@unesa.ac.id
Universitas Negeri Surabaya



ABSTRAK

Kata Kunci:

Tindak tutur,
ilokusi
ekspresif, *game*,
Tears of Themis

Penelitian ini berfokus pada penggunaan tindak tutur ilokusi ekspresif dalam game Tears of Themis. Penelitian bertujuan mengidentifikasi bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif serta fungsi yang muncul dalam dialog antartokoh. Bentuk tindak tutur dianalisis menggunakan klasifikasi Searle, sedangkan fungsi ilokusi dianalisis berdasarkan klasifikasi Leech. Konteks tuturan dijelaskan dengan komponen SPEAKING Hymes. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan sumber data berupa dialog tokoh dalam *main story game Tears of Themis*. Data dikumpulkan melalui metode simak dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan teknik catat. Selanjutnya, data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan berdasarkan model analisis Miles dan Huberman. Dari keseluruhan data yang dianalisis, ditemukan 76 tuturan yang termasuk tindak tutur ilokusi ekspresif. Berdasarkan bentuknya, terdapat lima kategori, yaitu meminta maaf sebanyak 21 data, mengucapkan terima kasih sebanyak 20 data, memuji sebanyak 18 data, mengkritik sebanyak 16 data, dan menyambut sebanyak 1 data. Sementara itu, bentuk memberi selamat, menuduh, dan mengungkapkan belasungkawa tidak ditemukan. Ditinjau dari fungsinya, tuturan ekspresif



terdiri atas fungsi menyenangkan (convivial) sebanyak 58 data, bertentangan (conflictive) sebanyak 16 data, dan kompetitif (competitive) sebanyak 2 data. Fungsi bekerja sama (collaborative) tidak ditemukan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa tuturan ekspresif dalam Tears of Themis lebih banyak digunakan untuk mempertahankan hubungan interpersonal, sedangkan tuturan yang bersifat bertentangan muncul ketika tokoh menyampaikan penilaian atau ketidaksetujuan terhadap pihak lain.



摘要

关键词:

言语行为, 表达型言外行为, 游戏, Tears of Themis

本研究聚焦于游戏《Tears of Themis》中的表达类言语行为。研究旨在识别游戏角色对话中表达类言语行为的形式及其功能。言语行为形式依据塞尔 (Searle) 的分类进行分析, 言语行为功能则依据利奇 (Leech) 的分类进行分析; 同时, 运用海姆斯 (Hymes) 的 SPEAKING 模式对言语行为发生的语境进行说明。本研究采用定性描述的方法, 以游戏《Tears of Themis》主线剧情中的角色对话作为数据来源。数据通过观察法、自由参与式观察 (SBLC) 以及记录法进行收集, 随后依据迈尔斯和胡伯曼 (Miles & Huberman) 的互动分析模型, 通过数据简化、数据呈现和结论得出三个阶段进行分析。

研究共获得 76 条表达类言语行为数据。从形式来看, 共发现五种类型, 即道歉 21 条、感谢 20 条、赞扬 18 条、批评 16 条以及致意 1 条。此外, 研究中未发现祝贺、指责和致哀三种形式。从功能来看, 表达类言语行为包括礼貌功能 (convivial) 58 条、冲突功能 (conflictive) 16 条和竞争功能 (competitive) 2 条, 未发现合作功能 (collaborative)。研究结果表明, 《Tears of Themis》中的表达类言语行为主要用于维持角色之间的人际关系, 而具有冲突性的言语行为则主要出现在角色向他人表达评价或不同意见的情境中。



PENDAHULUAN

Bahasa dalam kehidupan sosial digunakan manusia untuk menyampaikan berbagai gagasan dalam interaksi sosial. Melalui bahasa, seseorang dapat mengemukakan pendapat, menyampaikan pikiran, maupun mengekspresikan sikap kepada orang lain. Mailani et al. (2023:1) menjelaskan bahwa bahasa memiliki fungsi sebagai sarana penyampaian pendapat dan argumentasi dalam kehidupan manusia. Sejalan dengan hal tersebut, Chaer (2010:14) memandang sebagai sistem lambang bunyi yang digunakan sebagai media untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan pikiran seseorang secara lisan maupun tulisan. Pendapat dari Mailani dan Chaer ini juga didukung oleh pendapat dari Cicik et al., (2025:261) menambahkan pemikirannya tentang definisi bahasa, yaitu *"Language is used by humans as a means of communication to convey messages either directly or indirectly"* (bahasa digunakan oleh manusia sebagai wadah komunikasi untuk menyampaikan pesan secara langsung maupun secara tidak langsung). Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahasa memiliki peran sosial sebagai media komunikasi antara manusia dengan manusia lainnya secara langsung maupun tidak langsung.

Pemahaman terhadap suatu tuturan tidak selalu hanya bergantung pada bentuk bahasa yang digunakan. Maksud yang disampaikan penutur dapat dipahami secara berbeda apabila konteks dan situasi tutur tidak dipertimbangkan. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pragmatik dalam memahami maksud yang terkandung dalam suatu tuturan. Leech (1993:8) menjelaskan bahwa pragmatik merupakan salah satu cabang ilmu bahasa yang berkaitan dengan situasi ujaran, sedangkan Levinson (2003:1-2) memandang pragmatik sebagai bidang yang menghubungkan bahasa dan konteks sehingga bahasa yang diucapkan oleh penutur dapat dipahami oleh petutur. Berdasarkan kedua pandangan tersebut, pragmatik dalam penelitian ini dipahami sebagai kajian terhadap maksud tuturan dengan mempertimbangkan konteks dan situasi ketika tuturan berlangsung.

Salah satu kajian dalam pragmatik berkaitan dengan tindakan melalui bahasa adalah tindak tutur. Yule (2014:81) menjelaskan bahwa tindak tutur merupakan tindakan yang dilakukan melalui tuturan dalam proses komunikasi. Chaer (2010:27) memandang tindak tutur sebagai fenomena yang bersifat psikologis dan berkaitan dengan kemampuan berbahasa individu dalam menghadapi situasi tertentu. Dengan demikian, tindak tutur tidak hanya dipahami berdasarkan bentuk ujarannya, tetapi juga berdasarkan tindakan dan maksud yang diwujudkan melalui penggunaan bahasa.

Austin (1962:108) mengklasifikasikan tindak tutur ke dalam tiga bentuk, yaitu tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Dalam buku yang sama, tindak tutur lokusi adalah tindak tutur di



mana penutur menyatakan kalimat tanpa ada niatan atau tendensi kepada petutur untuk melakukan suatu hal. Tindak tutur ilokusi adalah tindak tutur dimana penutur memiliki maksud tersembunyi kepada petutur dalam kalimat yang diucapkannya. Tindak tutur perlokusi adalah tindak tutur yang menimbulkan efek kepada petutur.

Searle (1979:12-18) mengembangkan teori dari Austin dan kemudian mengklasifikasikan tindak tutur ilokusi menjadi lima bentuk yaitu asertif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif. Fokus penelitian ini adalah pada tindak tutur ilokusi ekspresif yaitu tindakan yang memanifestasikan sikap psikologis penutur terhadap situasi yang tersirat dalam tindak tutur ilokusi. Contoh tindakan ilokusi ekspresif yang disebutkan dalam penelitian ini antara lain mengucapkan terima kasih, memberi selamat, meminta maaf, mengkritik, menuduh, memuji, mengungkapkan bela sungkawa, dan menyambut.

Leech (1993:161-162) menyebutkan empat fungsi dari tindak tutur ilokusi yaitu fungsi kompetitif (*competitive*), menyenangkan (*convivial*), bekerja sama (*collaborative*), dan bertentangan (*conflictive*). Fungsi kompetitif adalah fungsi tindak tutur ilokusi yang memiliki tujuan untuk bersaing dengan tujuan sosial. Fungsi menyenangkan adalah fungsi tindak tutur yang memiliki persamaan tujuan dengan tujuan sosial. Fungsi bekerja sama adalah fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif yang tujuannya tidak menghiraukan tujuan sosial. Sedangkan fungsi bertentangan adalah fungsi tindak tutur ilokusi yang memiliki tujuan yang bertentangan dengan tujuan sosial. Tindak tutur ilokusi ekspresif memiliki fungsi yang sama dengan tindak tutur ilokusi asertif yaitu fungsi menyenangkan (*convivial*) karena tindak tutur ilokusi ekspresif memiliki persamaan jalan dengan tujuan sosial. Namun, ada beberapa bentuk ilokusi ekspresif yang menjadi pengecualian karena memiliki tujuan yang bertentangan dengan tujuan sosial sehingga memiliki fungsi bertentangan (*conflictive*), seperti mengkritik, menuduh, menyalahkan, atau mengungkapkan kesedihan.

Seiring perkembangan teknologi dan media *digital*, tindak tutur khususnya tindak tutur ilokusi ekspresif tidak hanya terjadi dalam interaksi sosial langsung, tetapi juga melalui media *digital*, salah satu contohnya adalah *game*. Arjoranta (2019:109) mendefinisikan *game* sebagai berikut, “*Games are a medium of interaction between players and electronic screens through a story or fictional world, where players feel emotionally connected to the consequences of every action they take in that world*” (*game* adalah media interaksi antara pemain dengan layar elektronik melalui sebuah cerita atau dunia fiksi, di mana pemain merasa terhubung secara emosional dengan akibat dari setiap tindakan yang mereka lakukan dalam dunia tersebut). Definisi *game* dari Arjoranta menunjukkan bahwa *game* merupakan ruang naratif yang mengandung interaksi linguistik dan emosional. Dalam ruang naratif tersebut, tindak tutur



ekspresif dalam *game* dapat dijadikan bahan kajian karena kemampuannya dalam mengungkapkan emosi, membangun relasi antartokoh, serta merefleksikan norma sosial dan budaya dalam sebuah narasi (Searle, 1979:15). Lebih lanjut, dalam konteks media interaktif seperti *game*, tuturan ekspresif tidak hanya berfungsi sebagai pengembangan karakter, tetapi juga sebagai mekanisme untuk membangun *immersion* atau keterlibatan emosional pemain (Ensslin, 2011:45). Sehingga dapat disimpulkan bahwa analisis tindak tutur ilokusi ekspresif dalam *game* dapat mengungkapkan bagaimana fungsi bahasa tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi antarmanusia, tetapi juga sebagai pembangun relasi, pengungkap emosi, dan pencipta makna dalam konteks *digital*.

Salah satu *game* yang di dalamnya terkandung tindak tutur ilokusi ekspresif adalah *Tears of Themis*. Dikutip dari situs resmi pengembang *Tears of Themis* (Hoyovers, 2021), *game* ini dikembangkan oleh miHoYo, perusahaan pengembang *game* terkenal seperti *Genshin Impact* dan *Honkai Impact 3rd*, pada tanggal 30 Juli 2020 di Tiongkok. Sedangkan untuk global, *game* ini dirilis satu tahun kemudian yaitu pada tahun 2021. *Game* ini merupakan *game* yang berjenis *game yǐnǚ yóuxì* (乙女游戏) (hoyovers, 2021), karena menggabungkan elemen visual novel, cerita misteri, dan interaksi antartokoh (khususnya antara tokoh utama wanita dan tokoh utama pria) melalui dialog. Hal itu sesuai definisi *game yǐnǚ yóuxì* yang dikemukakan oleh Nouvanty et al., (2023:120), yaitu "*yǐnǚ yóuxì games (乙女游戏) refer to video games targeted at female players, where players assume the role of a female main character who forms romantic connections with male characters*" (*game yǐnǚ yóuxì* (乙女游戏) adalah *game* yang menargetkan pemain wanita, di mana pemain menjalin hubungan dengan beberapa tokoh utama pria). Para pemain berperan sebagai tokoh utama wanita bernama *Luō Shā* (罗莎) yang berprofesi sebagai pengacara. Pada setiap bab memiliki kasus yang berbeda, ia memiliki tugas untuk menganalisis masalah hukum yang dihadapi oleh klien, mengumpulkan alat bukti dan saksi yang akan dihadirkan di pengadilan, dan melakukan sanggahan serta tangkisan terhadap tuduhan yang dilayangkan untuk klien.

Selain bertugas sebagai pengacara, pemain juga dapat mengembangkan kisah romansa bersama empat protagonis pria yang memiliki sifat dan profesi yang berbeda. Mereka berempat adalah *Xià Yàn* (夏彦) yang berprofesi sebagai detektif swasta, *Zuǒ Rán* yang berprofesi sebagai pengacara, *Mò Yì* (莫弈) yang berprofesi sebagai psikiater, dan *Lù Jǐng Hé* (陆景和) yang masih menjadi mahasiswa serta merupakan salah satu pewaris perusahaan ayahnya yang bernama *Pax Group*. Bahasa asli dan *voice over* para tokoh yang digunakan di dalam *game* ini adalah berbahasa Mandarin. Di bawah ini merupakan salah satu kutipan dialog di dalam *game Tears of Themis* yang mengandung tindak tutur ilokusi ekspresif.



Tuturan di atas adalah salah satu contoh bentuk tuturan ilokusi ekspresif karena penutur mengucapkan rasa terima kasih kepada petutur. Selain itu, jika dikategorikan ke dalam beberapa bentuk tuturan ilokusi, kutipan di atas termasuk ke dalam bentuk tuturan ilokusi ekspresif berterima kasih. Hal itu dikarenakan kutipan di atas menceritakan *Luō Shā* melihat salah satu tokoh utama pria bernama *Zuǒ Rán* yang berada di ruangan kerjanya terlihat kelelahan dalam mengerjakan pekerjaannya, sehingga *Luō Shā* berinisiatif membuatkan secangkir kopi panas dan menyajikannya di atas meja *Zuǒ Rán*. Kemudian *Zuǒ Rán* mengucapkan terima kasih kepada *Luō Shā* atas tindakannya yang telah menyajikan kopi di atas meja kerjanya melalui tuturan “多谢” (*duōxiè*). Tuturan tersebut menunjukkan bahwa *Zuǒ Rán* menghargai perhatian oleh *Luō Shā*. Ucapan terima kasih *Zuǒ Rán* kepada *Luō Shā* memiliki fungsi menyenangkan (*convivial*) karena ucapan terima kasih dalam kutipan di atas bertujuan untuk mengapresiasi *Luō Shā* yang telah

罗莎 : 左律师，咖啡好了。。

Luō Shā : *Zuǒ Lǚshī, kāfēi hǎo le.*

: Pengacara Zuo, kopinya sudah siap.

左然 : 多谢。

Zuǒ Rán : *Duōxiè.*

: Terima kasih banyak.

(TOT.ZR.RLN-01)

membuatkan *Zuǒ Rán* secangkir kopi.

Game Tears of Themis dipilih sebagai objek penelitian karena beberapa alasan. Alasan pertama adalah karena dialog-dialog dalam *game* ini terdapat bentuk dan fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif, hal itu sesuai dengan penelitian ini. Alasan kedua adalah karena *game* ini pada bulan Oktober 2023 menduduki peringkat ketiga seluruh dunia di *PlayStore* di kategori *game* simulasi. Bahkan, pada bulan Februari 2023, *game* ini naik satu peringkat sehingga menjadi



peringkat kedua seluruh dunia. Kenaikan peringkat ini menjadi bukti bahwa *game* ini dimainkan oleh banyak pemain. Alasan ketiga adalah karena *game* ini dialog-dialog tertulis maupun *voice over*-nya menjadikan bahasa Mandarin sebagai bahasa utama. Alasan keempat adalah karena *game* ini didasarkan pada keberadaan seorang wanita sebagai tokoh utamanya yang selaras dengan definisi *game yǐnǚ yóuxì* (乙女游戏). Dari penjabaran latar belakang, peneliti memilih dialog dari para tokoh di dalam *game Tears of Themis* sebagai bahan kajian untuk menganalisis bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif berdasarkan teori Searle dan fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif berdasarkan teori Leech. Analisis bentuk dan fungsi menggunakan konteks tutur berdasarkan komponen SPEAKING Hymes. Penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi dalam bidang linguistik, khususnya pragmatik, dengan memperluas pemahaman tentang tindak tutur ilokusi ekspresif pada *game*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena data yang dianalisis berupa tuturan dalam dialog *game* dan pemaknaannya memerlukan interpretasi berdasarkan konteks. Pendekatan tersebut memungkinkan peneliti menguraikan bentuk serta fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif secara mendalam. Sejalan dengan tujuan penelitian, data dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan bentuk dan fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif yang ditemukan dalam dialog *game Tears of Themis*. Karakter deskriptif tersebut sesuai dengan penelitian kualitatif yang menempatkan data berupa kata, tindakan, atau dokumen sebagai dasar untuk memahami suatu fenomena (Moleong, 2016:11; Sugiyono (2020:9).

Sumber data penelitian adalah dialog lima tokoh utama dalam *game Tears of Themis*, yaitu Luō Shā, Zuǒ Rán, Xià Yàn, Mò Yì, dan Lù Jǐng Hé. Data penelitian berupa satuan tuturan dalam satu konteks dialog yang mengandung tindak tutur ilokusi ekspresif. Korpus data dibatasi pada lima episode *main story*, yaitu Episode 1 (*Rénqíng Lěngnuǎn*), Episode 2 (*Wúfǎ Chéngshòu de Ài*), Episode 3 (*Xīn zhī Tiānchèng*), Episode 4 (*Xīnhuǒ*), dan Episode 5 (*Xuě Luò Yǒu Shēng*).

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode simak melalui teknik simak bebas libat, karena peneliti berperan sebagai pengamat non-partisipan atau tidak terlibat dalam dialog dan data penelitiannya diperoleh dengan menyimak penggunaan bahasa (Mahsun, 2019:91-92). Penerapan metode simak yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga langkah operasional. Langkah yang pertama berupa penyimak eksploratif dengan memainkan



lima episode cerita utama (*main story*) untuk memetakan alur cerita, karakter, dan bentuk serta fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif. Langkah yang kedua berupa penyimakan terfokus dilakukan dengan menyimak secara berulang dan mengidentifikasi dialog-dialog yang mengandung bentuk dan fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif. Langkah yang ketiga berupa dokumentasi tuturan melalui tangkapan layar. Dialog yang telah dipilih kemudian dicatat ke dalam lembar data untuk memudahkan proses klasifikasi dan analisis.

Data yang telah dicatat selanjutnya diberi kode untuk mempermudah identifikasi dan pengelompokan. Pengodean dilakukan berdasarkan kategori bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif menurut Searle dan fungsi ilokusi menurut Leech. Hasil pengodean tersebut kemudian menjadi dasar dalam tahap analisis deskriptif. Peneliti tidak menganalisis aspek vokal seperti intonasi, tekanan suara, dan ekspresi suara tokoh karena data penelitian berupa dialog tertulis. Tangkapan layar digunakan sebagai dokumentasi data, sedangkan konteks tuturan ditentukan berdasarkan alur cerita, latar, dan hubungan antartokoh.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi untuk memastikan ketepatan hasil identifikasi dan interpretasi tuturan. Moleong (2016:330) menjelaskan bahwa triangulasi adalah sebuah teknik untuk menguji validitas data dengan cara membandingkan atau mengecek data tersebut menggunakan sumber atau metode lain di luar data itu sendiri. Mengingat data penelitian melibatkan penerjemahan dari bahasa Mandarin ke bahasa Indonesia, langkah tambahan dilakukan untuk memastikan akurasi terjemahan. Seluruh tabel data terjemahan diserahkan kepada seorang validator yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Surabaya. Setelah mendapatkan masukan dan koreksi dari validator, peneliti merevisi data sesuai dengan saran yang diberikan. Proses ini memastikan bahwa metode dan data yang digunakan telah tepat dan sesuai dengan fokus penelitian. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi standar keakuratan dan siap untuk dianalisis lebih lanjut. Melalui prosedur tersebut, penelitian menghasilkan korpus sebanyak 76 tuturan yang mengandung tindak tutur ilokusi ekspresif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL



Bagian ini memaparkan temuan penelitian mengenai bentuk dan fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif yang teridentifikasi dalam dialog para tokoh utama pada *game Tears of Themis*. Data penelitian diperoleh melalui proses pengumpulan, identifikasi, dan klasifikasi terhadap tuturan-tuturan yang mengandung tindak tutur ilokusi ekspresif dalam lima episode cerita utama (*main story*), yaitu *Rénqíng Lěngnuǎn*, *Wúfǎ Chéngshòu de Ài*, *Xīn zhī Tiānchèng*, *Xīnhuǒ*, dan *Xuě Luò Yǒu Shēng*.

Kelima episode tersebut dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Pertama, kelima episode ini mencakup variasi konteks tuturan yang beragam, mulai dari interaksi profesional di kantor hukum, percakapan santai, sesi penyelidikan, hingga momen-momen emosional dalam pengembangan hubungan antartokoh. Kedua, kelima episode ini dipilih karena masing-masing episode memperkenalkan tokoh utama pria secara bertahap, yaitu *Zuǒ Rán* dan *Xià Yàn* pada episode 1 (*Rénqíng Lěngnuǎn*), serta *Mò Yì* dan *Lù Jǐng Hé* pada episode 2 (*Wúfǎ Chéngshòu de Ài*). Ketiga, episode 3 (*Xīn zhī Tiānchèng*), episode 4 (*Xīnhuǒ*), dan episode 5 (*Xuě Luò Yǒu Shēng*) dipilih karena pada episode-episode tersebut kelima tokoh utama mulai terlibat dalam kasus yang lebih serius dan memiliki interaksi yang lebih mendalam serta saling terkait, sehingga memungkinkan terjadinya variasi tindak tutur ekspresif yang lebih kompleks lintas konteks komunikasi. Dengan demikian, cakupan data yang diperoleh tidak terbatas pada satu jenis interaksi tertentu, melainkan mencerminkan dinamika komunikasi yang berkembang seiring dengan pengenalan tokoh dan kompleksitas kasus dalam narasi *game*.

Dari hasil identifikasi terhadap seluruh dialog dalam kelima episode tersebut, ditemukan sebanyak 76 data tuturan yang mengandung tindak tutur ilokusi ekspresif. Data-data tersebut kemudian dianalisis berdasarkan dua kerangka teoretis utama, yaitu teori bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif dari Searle dan teori fungsi tindak tutur ilokusi dari Leech. Searle mengklasifikasikan tindak tutur ilokusi ekspresif ke dalam delapan bentuk, yaitu mengucapkan terima kasih, memberi selamat, meminta maaf, mengkritik, menuduh, memuji, mengungkapkan belasungkawa, dan menyambut. Sementara itu, Leech membagi fungsi tindak tutur ilokusi ke dalam empat kategori, yaitu kompetitif (*competitive*), menyenangkan (*convivial*), bekerja sama (*collaborative*), dan bertentangan (*conflictive*). Untuk memperkaya pemahaman kontekstual, analisis juga mengintegrasikan komponen tutur SPEAKING dari Hymes yang mencakup delapan unsur, yaitu *setting and scene*, *participants*, *ends*, *act sequence*, *key*, *instrumentalities*, *norms of interaction and interpretation*, dan *genre*.

Untuk memahami keterkaitan antara bentuk dan fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif secara lebih komprehensif, peneliti menyajikan tabel silang yang memetakan distribusi data



sekaligus mengungkap kecenderungan relasional antara kedua variabel tersebut. Tabel ini tidak hanya berfungsi sebagai alat visualisasi data, tetapi juga sebagai instrumen analitis untuk mengidentifikasi pola-pola komunikasi yang menjadi ciri khas interaksi antartokoh pada *game Tears of Themis*. Selain itu, tabel ini dapat mendeskripsikan secara sistematis bagaimana suatu bentuk tuturan tertentu cenderung berasosiasi dengan fungsi tertentu, yang kemudian mengindikasikan strategi komunikasi yang digunakan para tokoh dalam membangun, memelihara, atau bahkan mengganggu hubungan antartokoh.

Tabel 1. Distribusi Silang Bentuk dan Fungsi Tindak Tutur Ilokusi Ekspresif

No.	Bentuk Tuturan	KO	MG	BS	BT	Jumlah	Dominan
1	Mengucapkan Terima Kasih	0	20	0	0	20	Menyenangkan
2	Memberi Selamat	0	0	0	0	0	-
3	Meminta Maaf	2	19	0	0	21	Menyenangkan
4	Mengkritik	0	0	0	16	16	Bertentangan
5	Menuduh	0	0	0	0	0	-
6	Memuji	0	18	0	0	18	Menyenangkan
7	Mengungkapkan Belasungkawa	0	0	0	0	0	-
8	Menyambut	0	1	0	0	1	Menyenangkan
	Jumlah	2	58	0	16	76	Menyenangkan

Keterangan:

- 1) KO : Kompetitif
- 2) MG : Menyenangkan
- 3) BS : Bekerja Sama
- 4) BT : Bertentangan

Berdasarkan tabel silang di atas, teridentifikasi dua pola utama yang menunjukkan fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif dalam *game Tears of Themis* ke dalam dua sisi yang berlawanan. Pola pertama menunjukkan bahwa bentuk-bentuk tuturan yang bersifat positif, yaitu berfungsi menyenangkan (*convivial*). Pola-pola positif tersebut berupa tuturan mengucapkan terima kasih (20 tuturan), meminta maaf (19 dari 21 tuturan), memuji (18 tuturan), dan menyambut (1 tuturan). Fenomena ini mengindikasikan bahwa dalam *game* ini, tuturan ekspresif yang bertujuan untuk mengekspresikan emosi positif dirancang untuk memperkuat ikatan interpersonal dan menciptakan harmoni sosial. Temuan ini sejalan dengan karakteristik *game*



yǐnǚ yóuxì yang sangat menekankan pada pengembangan hubungan emosional antara tokoh utama wanita, *Luō Shā*, dengan keempat tokoh utama pria (Nouvanty et al., 2023).

Pola kedua memperlihatkan bahwa bentuk mengkritik (16 tuturan) secara eksklusif berfungsi bertentangan (*conflictive*), yang mencerminkan bahwa kritik dalam narasi *game* ini digunakan sebagai instrumen untuk mengekspresikan ketidaksetujuan atau penilaian negatif yang berpotensi menimbulkan ketegangan interpersonal. Meskipun *game* ini bergenre romantis dan berfokus pada pengembangan hubungan positif, kemunculan bentuk mengkritik dengan fungsi bertentangan menunjukkan bahwa narasi *game* tetap menyediakan ruang bagi konflik dan dinamika emosional yang kompleks. Hal ini penting untuk menciptakan realisme naratif dan menunjukkan bahwa hubungan antartokoh tidak selalu mulus, melainkan melibatkan ketegangan, kesalahpahaman, dan upaya perbaikan hubungan.

Sementara itu, bentuk meminta maaf menunjukkan fleksibilitas fungsi. Dari 21 tuturan meminta maaf, 19 tuturan berfungsi menyenangkan dan 2 tuturan berfungsi kompetitif. Bentuk meminta maaf yang berfungsi menyenangkan terjadi dalam situasi tuturan untuk menciptakan situasi yang saling menguntungkan atau menyenangkan bagi semua pihak sehingga memperkuat ikatan relasional serta dapat menghindari konflik, seperti ketika *Luō Shā* meminta maaf karena masuk ruang kerja *Zuǒ Rān* tanpa mengetuk pintu atau karena terlalu fokus melihat ponsel hingga tidak memperhatikan jalan dan akhirnya tidak sengaja menabrak *Lù Jǐng Hé*. Sementara itu, bentuk meminta maaf yang berfungsi kompetitif terjadi dalam situasi tuturan yang bertentangan dengan kepentingan petutur karena berpotensi menimbulkan ketegangan atau konflik interpersonal, seperti ketika *Luō Shā* meminta maaf kepada *Mò Yì* karena telah mengganggu akhir pekannya yang seharusnya digunakan untuk pergi ke pameran lukisan, alih-alih menemani serta membantunya dalam investigasi kasus pembunuhan yang sedang ditanganinya. Fleksibilitas fungsi pada bentuk meminta maaf ini menunjukkan bahwa bentuk tuturan yang sama dapat memiliki fungsi yang berbeda tergantung pada konteks situasi tutur, hubungan penutur-petutur, dan intensitas emosi yang menyertainya.

Tidak ditemukannya fungsi bekerja sama (*collaborative*) dalam seluruh data dapat dijelaskan melalui karakteristik *game yǐnǚ yóuxì*. Fungsi bekerja sama menurut Leech (1993:162) terdiri dari tuturan mengumumkan, mengajarkan, melaporkan, dan menyatakan, yang lebih banyak ditemukan dalam tindak tutur ilokusi asertif (Searle, 1979:12-18), bukan ekspresif. Sementara itu, *game yǐnǚ yóuxì* seperti *Tears of Themis* dirancang untuk menekankan pengembangan hubungan emosional dan interpersonal antartokoh (Nouvanty et al., 2023:120) dan tuturan yang muncul dalam *game* ini lebih banyak mengekspresikan perasaan penutur daripada menyampaikan informasi secara netral.



Tabel 2. Hasil Klasifikasi Tindak Tutur Ilokusi Ekspresif

No.	Bentuk Tuturan	Jumlah Tuturan
1	Mengucapkan Terima Kasih	20
2	Memberi Selamat	0
3	Meminta Maaf	21
4	Mengkritik	16
5	Menuduh	0
6	Memuji	18
7	Mengungkapkan Belasungkawa	0
8	Menyambut	1
	Jumlah Tuturan	76

Tabel di atas mengungkapkan bahwa bentuk meminta maaf merupakan kategori yang paling produktif dengan 21 tuturan, disusul oleh mengucapkan terima kasih dengan 20 tuturan, memuji dengan 18 tuturan, mengkritik dengan 16 tuturan, dan menyambut dengan 1 tuturan. Sementara itu, bentuk memberi selamat, menuduh, dan mengungkapkan belasungkawa tidak ditemukan dalam data penelitian.

Dominasi bentuk meminta maaf mengindikasikan bahwa interaksi antartokoh dalam *game Tears of Themis* sering kali melibatkan situasi di mana tokoh merasa perlu untuk mengakui kesalahan, memohon maaf, atau meredakan ketegangan. Tingginya frekuensi bentuk ini mencerminkan bahwa para tokoh memiliki kesadaran sosial dan emosional yang tinggi terhadap dampak tindakan atau ucapan mereka terhadap orang lain, serta adanya upaya aktif untuk memelihara harmoni relasional. Hal ini sejalan dengan karakteristik *game yǐnǚ yóuxì* yang sangat menekankan pada pengembangan hubungan interpersonal dan dinamika emosional (Nouvanty et al., 2023:120) di mana permohonan maaf menjadi instrumen penting untuk memulihkan harmoni relasional ketika terjadi konflik atau kesalahpahaman.

Bentuk mengucapkan terima kasih yang muncul dengan frekuensi hampir setara menunjukkan adanya budaya apresiasi dan penghargaan yang kuat antartokoh. Dalam konteks *game yǐnǚ yóuxì*, ungkapan terima kasih menjadi instrumen penting untuk membangun dan memelihara hubungan interpersonal, terutama dalam interaksi antara tokoh utama wanita, yaitu *Luō Shā* (罗夏), dengan keempat tokoh utama pria: *Zuǒ Rán* (左然), *Xià Yàn* (夏彦), *Mò Yì* (莫弈), dan *Lù Jǐng Hé* (陆景和). Hal ini juga mencerminkan nilai-



nilai kesopanan yang dijunjung tinggi dalam interaksi sosial, di mana mengucapkan terima kasih tidak hanya dipandang sebagai formalitas, tetapi juga sebagai bentuk pengakuan atau penghargaan atas kebaikan dan perhatian yang diberikan.

Bentuk memuji yang juga cukup dominan menunjukkan bahwa para tokoh sering mengekspresikan kekaguman atau penghargaan positif terhadap kualitas, pencapaian, atau tindakan tokoh lain. Dalam narasi *game*, pujian tidak hanya berfungsi sebagai bentuk kesopanan, tetapi juga sebagai strategi untuk memperkuat ikatan emosional dan menunjukkan ketertarikan antar tokoh. Pujian sering kali muncul dalam momen-momen di mana satu tokoh mengakui kelebihan tokoh lain, baik dalam konteks profesional maupun personal, yang kemudian menjadi katalis untuk memperdalam hubungan mereka.

Sementara itu, bentuk mengkritik menunjukkan bahwa meskipun *game* ini bergenre romantis dan berfokus pada pengembangan hubungan positif, tetap terdapat ruang bagi ekspresi ketidakpuasan atau penilaian negatif. Kemunculan bentuk mengkritik dalam *game* ini penting untuk membangun konflik naratif yang realistis dan menunjukkan kompleksitas hubungan antartokoh, di mana kritik sering kali menjadi katalis untuk introspeksi dan pertumbuhan karakter. Dalam konteks *game*, kritik tidak selalu bersifat destruktif, tetapi juga dapat berfungsi sebagai bentuk kepedulian yang konstruktif ketika disampaikan dengan cara yang tepat.

Adapun bentuk menyambut hanya muncul satu kali, yang menunjukkan bahwa momen penyambutan untuk berpartisipasi dalam suatu peristiwa tidak terlalu dominan dalam narasi *main story* yang dianalisis. Hal ini mungkin disebabkan oleh fokus cerita yang lebih banyak pada interaksi sehari-hari dan pemecahan kasus hukum dibandingkan pada momen-momen seremonial atau perayaan.

Tidak ditemukannya bentuk memberi selamat, menuduh, dan mengungkapkan belasungkawa dalam data penelitian dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, bentuk memberi selamat yang biasanya muncul dalam momen perayaan atau pencapaian positif tidak teridentifikasi karena alur cerita pada *main story* dalam lima episode yang dianalisis lebih banyak menyajikan situasi sehari-hari dan interaksi profesional dibandingkan momen perayaan. Kedua, bentuk menuduh tidak muncul karena tokoh utama dalam *game* ini sering terjadi di lingkungan penyelidikan yang berlandaskan bukti sebelum menyimpulkan sesuatu. Ketiga, bentuk mengungkapkan belasungkawa yang biasanya muncul dalam situasi duka atau kehilangan tidak teridentifikasi karena alur cerita *main story* tidak menyajikan peristiwa tragis yang memerlukan ungkapan empati mendalam. Keempat, batasan penelitian yang hanya mencakup cerita utama (*main story*) dan tidak mencakup cerita *event* atau konten



tambahan lainnya juga turut mempengaruhi tidak ditemukannya beberapa bentuk tuturan tersebut. Dengan demikian, distribusi bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif dalam *game Tears of Themis* tidak terlepas dari struktur naratif dan pilihan tematik yang diambil oleh pengembang *game*.

Berikut adalah deskripsi data yang merepresentasikan bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif para tokoh utama pada *game Tears of Themis*.

1. Mengucapkan Terima Kasih

Berikut adalah deskripsi bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif bentuk mengucapkan terima kasih pada *game Tears of Themis* yang muncul pada **Data 3**.

Konteks	: <i>Zuǒ Ran</i> mengucapkan terima kasih kepada <i>Luō Shā</i> yang telah menyajikan kopi di atas meja kerjanya.
左然	: <u>多谢。</u>
<i>Zuǒ Ran</i>	: <u><i>Duōxiè</i>.</u>
	: <u>Terima kasih banyak.</u>

(TOT.ZR.RLN-01)

Pada tuturan data 3 memiliki konteks komponen tutur Hymes sebagai berikut.

- a) Setting and Scene:** Terjadi di ruang kerja *Zuǒ Ran* pada siang hari dengan suasana yang tenang dan profesional. Percakapan berlangsung setelah *Luō Shā* menyajikan secangkir kopi di atas meja kerja *Zuǒ Ran* sebagai bentuk perhatian kepada *Luō Shā*.
- b) Participant:** *Zuǒ Ran* sebagai penutur dan *Luō Shā* sebagai petutur. Keduanya merupakan rekan kerja di Kantor Hukum Themis, *Zuǒ Ran* sebagai pengacara senior dan *Luō Shā* sebagai pengacara junior.
- c) End:** Tuturan ini bertujuan untuk mengucapkan terima kasih kepada *Luō Shā* atas perhatian yang telah diberikan melalui penyajian kopi di atas meja kerja *Zuǒ Ran*.
- d) Act Sequence:** Tuturan diawali dan diakhiri dengan tuturan “多谢” (*duōxiè*) yang digunakan untuk menunjukkan tindak tutur ilokusi ekspresif berupa mengucapkan terima kasih.



- e) **Key:** Tuturan dituturkan dengan nada tenang dan sopan yang menunjukkan penghargaan kepada petutur.
- f) **Instrumentality:** Komunikasi dilakukan secara lisan dan tatap muka di ruang kerja *Zuǒ Rān*.
- g) **Norm of interaction and interpretation:** Tuturan ini memenuhi norma sosial, yaitu penutur diharapkan mengucapkan terima kasih sebagai bentuk penghargaan atas perhatian yang diberikan oleh petutur, terlepas dari perbedaan jabatan yang dimiliki, sehingga menunjukkan adanya sikap saling menghargai dalam lingkungan kerja.
- h) **Genre:** Tuturan termasuk dalam dialog percakapan sehari-hari dalam *game*, khususnya interaksi profesional di lingkungan kantor.

Berdasarkan data di atas, tuturan tersebut merupakan bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif mengucapkan terima kasih menurut klasifikasi Searle, yaitu *Zuǒ Rān* mengucapkan terima kasih kepada *Luō Shā* atas tindakannya yang telah menyajikan kopi di atas meja kerjanya melalui tuturan “多谢” (*duōxiè*). Tuturan tersebut menunjukkan bahwa *Zuǒ Rān* menghargai perhatian oleh *Luō Shā*.

2. Meminta Maaf

Berikut adalah deskripsi bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif bentuk meminta maaf pada *game Tears of Themis* yang muncul pada **Data 1**.

- | | | |
|----------------|---|--|
| Konteks | : | <i>Luō Shā</i> memasuki ruang kerja <i>Zuǒ Rān</i> tanpa mengetuk pintu terlebih dahulu. Setelah menyadari bahwa <i>Zuǒ Rān</i> berada di dalam ruangan, <i>Luō Shā</i> menyampaikan permintaan maaf karena tindakannya tersebut dianggap kurang sopan dalam lingkungan kerja. |
| 罗夏 | : | <u>抱歉</u> , 我不知道你在, 没敲门就进来了。 |
| <i>Luō Shā</i> | : | <u><i>Bàoqiàn</i></u> , <i>wǒ bù zhīdào nǐ zài, méi qiāomén jiù jìnlái le.</i> |
| | : | <u>Maaf</u> , aku tidak tahu kalau kamu ada di sini, jadi masuk tanpa mengetuk pintu. |



(TOT.LS.RLN-01)

Pada tuturan data 1 memiliki konteks komponen tutur Hymes sebagai berikut.

- a) **Setting and Scene:** Terjadi di ruang kerja *Zuǒ Rán* pada siang hari dengan suasana yang tenang dan profesional.
- b) **Participant:** *Luō Shā* sebagai penutur dan *Zuǒ Rán* sebagai petutur. Keduanya adalah rekan kerja di kantor hukum Themis, dengan *Zuǒ Rán* sebagai pengacara senior dan *Luō Shā* sebagai pengacara junior.
- c) **End:** Tuturan ini bertujuan untuk meminta maaf atas tindakan *Luō Shā* yang masuk tanpa mengetuk pintu, yang dianggap tidak sopan dalam lingkungan kerja profesional.
- d) **Act Sequence:** Tuturan diawali dengan kata permintaan maaf “抱歉” (*bàoqiàn*) dan kemudian diikuti yang merupakan bentuk dengan penjelasan bahwa penutur tidak mengetahui keberadaan petutur di dalam ruangan dan mengakui telah masuk tanpa mengetuk pintu terlebih dahulu.
- e) **Key:** Tuturan dituturkan dengan nada menyesal dan sopan sebagai bentuk pengakuan atas kesalahan yang dilakukan oleh penutur.
- f) **Instrumentality:** Komunikasi dilakukan secara lisan dan tatap muka.
- g) **Norm of interaction and interpretation:** Tuturan ini sesuai dengan norma kesopanan dalam lingkungan kerja profesional.
- h) **Genre:** Tuturan termasuk dalam dialog percakapan sehari-hari dalam *game*, khususnya interaksi profesional di lingkungan kantor.

Berdasarkan data di atas, tuturan tersebut merupakan bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif meminta maaf menurut klasifikasi Searle. Hal tersebut ditunjukkan oleh penggunaan kata “抱歉” (*bàoqiàn*) yang digunakan *Luō Shā* untuk mengungkapkan penyesalan atas tindakannya memasuki ruang kerja *Zuǒ Rán* tanpa mengetuk pintu terlebih dahulu. Tuturan tersebut tidak bertujuan memberikan informasi baru ataupun memengaruhi tindakan petutur, melainkan mengekspresikan keadaan psikologis penutur berupa rasa bersalah dan penyesalan atas pelanggaran norma kesopanan yang telah dilakukannya.

3. Mengkritik



Berikut adalah deskripsi bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif bentuk mengkritik pada *game Tears of Themis* yang muncul pada **Data 29**.

- Konteks : *Luō Shā* menyampaikan kritik terhadap alasan *Lì Zhōu* yang dianggap terlalu asal-asalan. Jika benar-benar takut paparazi mengungkap skandal hubungannya dengan *Shěn Xī* ke publik, maka seharusnya memilih kamar hotel tanpa pintu penghubung.
- 罗夏 : 这个借口也太敷衍了吧，他要真是怕狗仔，就应该选择没有连通门的房间。
- Luō Shā* : *Zhège jièkǒu yě tài fūyǎn le ba*, *tā yào zhēnshì pà gǒuzǎi, jiù yīnggāi xuǎnzé méiyǒu liántōngmén de fángjiān*.
- : Alasan itu terlalu asal-asalan. Kalau dia benar-benar takut paparazi, seharusnya dia memilih kamar tanpa pintu penghubung.

(TOT.LS.WCA-15)

Pada tuturan data 29 memiliki konteks komponen tutur Hymes sebagai berikut.

- a) **Setting and Scene:** Terjadi di hotel yang menjadi lokasi penyelidikan suatu kasus pembunuhan yang sedang ditangani oleh *Luō Shā* dan berlangsung dalam suasana investigasi yang serius. Dalam situasi tersebut, *Luō Shā* menunjukkan ketidaksetujuannya terhadap alasan yang disampaikan oleh *Lì Zhōu* karena dianggap terlalu asal-asalan.
- b) **Participant:** *Luō Shā* sebagai penutur dan *Mò Yì* sebagai petutur. *Lì Zhōu* adalah pihak ketiga yang menjadi objek kritik, tetapi tidak hadir dalam percakapan ini.
- c) **End:** Tuturan ini bertujuan untuk mengkritik alasan yang dikemukakan oleh *Lì Zhōu* karena dianggap terlalu asal-asalan.
- d) **Act Sequence:** Tuturan diawali dengan pernyataan kritik langsung terhadap alasan asal-asalan yang dikemukakan oleh *Lì Zhōu* melalui ungkapan “这个借口也太敷衍了吧” (*zhège jièkǒu yě tài fūyǎn le ba*) dan kemudian kritik tersebut diperkuat alasan logis melalui ungkapan “他要真是怕狗仔，就应该选择没有连通门的房间” (*tā yào zhēnshì pà gǒuzǎi, jiù yīnggāi xuǎnzé méiyǒu*



liántōngmén de fángjiān), yaitu apabila *Lì Zhōu* takut paparazi mengungkapkan hubungannya dengan *Shěn Xī* ke publik, seharusnya *Lì Zhōu* memilih kamar hotel yang tidak memiliki pintu penghubung.

- e) **Key:** Tuturan dituturkan dengan nada tegas, kritis, dan menunjukkan rasa kesal terhadap alasan yang dikemukakan oleh *Lì Zhōu*.
- f) **Instrumentality:** Komunikasi dilakukan secara lisan dan tatap muka antara *Luō Shā* dan *Mò Yì* di lokasi investigasi.
- g) **Norm of interaction and interpretation:** Tuturan ini sesuai dengan norma interaksi dalam proses investigasi, yaitu setiap anggota tim investigasi dapat mengkritik terhadap keterangan atau alasan yang dianggap tidak logis sebagai bagian dari upaya mengungkapkan fakta kasus.
- h) **Genre:** Tuturan termasuk dialog investigasi dalam *game*.

Berdasarkan data di atas, tuturan tersebut merupakan bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif mengkritik menurut klasifikasi Searle, yaitu *Luō Shā* mengkritik *Mò Yì* terhadap alasan asal-asalan yang diberikan oleh *Lì Zhōu* melalui ungkapan “这个借口也太敷衍了吧”(zhège jièkǒu yě tài fūyǎn le ba) dan kemudian kritik tersebut diperkuat alasan logis melalui ungkapan “他要真是怕狗仔，就应该选择没有连通门的房间”(tā yào zhēnshì pà gǒuzǎi, jiù yīnggāi xuǎnzé méiyǒu liántōngmén de fángjiān), yaitu apabila *Lì Zhōu* takut paparazi mengungkapkan hubungannya dengan *Shěn Xī* ke publik, seharusnya *Lì Zhōu* memilih kamar hotel yang tidak memiliki pintu penghubung.

4. Menyambut

Berikut adalah deskripsi bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif bentuk menyambut pada *game Tears of Themis* yang muncul pada **Data 50**.

- | | | |
|----------------|---|---|
| Konteks | : | <i>Luō Shā</i> menyambut <i>Zuǒ Rán</i> yang kembali ke ruangan kerjanya di kantor hukum Themis |
| 罗夏 | : | 左律师，您回来了。 |
| <i>Luō Shā</i> | : | <i>Zuǒ lǚshī</i> , nín <u>huílái le</u> . |
| | : | Pengacara Zuo, Anda <u>kembali</u> . |



(TOT.LS.WCA-28)

Pada tuturan data 50 memiliki konteks komponen tutur Hymes sebagai berikut.

- a) **Setting and Scene:** Terjadi di ruang kerja *Zuǒ Rán* di Kantor Hukum Themis pada siang hari dengan suasana yang profesional. Percakapan berlangsung ketika *Zuǒ Rán* kembali memasuki ruang kerjanya, kemudian *Luō Shā* menyambut kedatangannya.
- b) **Participant:** *Luō Shā* sebagai penutur dan *Zuǒ Rán* sebagai petutur. Keduanya merupakan rekan kerja di Kantor Hukum Themis.
- c) **End:** Tuturan ini bertujuan untuk menyambut kedatangan *Zuǒ Rán* yang baru saja kembali ke ruang kerjanya.
- d) **Act Sequence:** Tuturan diawali dengan sapaan hormat "左律师" (*Zuǒ lǚshī*) yang menunjukkan penghormatan *Luō Shā* sebagai penutur dan *Zuǒ Rán* sebagai petutur. Kemudian *Luō Shā* menyambut *Zuǒ Rán* melalui tuturan "您回来了" (*nín huílái le*) untuk menandai bahwa *Zuǒ Rán* telah kembali ke ruang kerjanya.
- e) **Key:** Tuturan dituturkan dengan nada ramah, sopan, dan penuh penghormatan.
- f) **Instrumentality:** Komunikasi dilakukan secara lisan dan tatap muka di ruang kerja *Zuǒ Rán* di Kantor Hukum Themis.
- g) **Norm of interaction and interpretation:** Tuturan ini sesuai dengan norma sosial, yaitu seseorang dapat menyambut kedatangan orang lain sebagai bentuk penghormatan dan keramahan sehingga terciptalah hubungan profesional yang saling menghormati.
- h) **Genre:** Tuturan termasuk dialog percakapan sehari-hari dalam *game*.

Berdasarkan data di atas, tuturan tersebut merupakan bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif menyambut menurut klasifikasi Searle, yaitu *Luō Shā* menyambut kedatangan *Zuǒ Rán* dengan sikap ramah dan hormat yang kembali ke ruang kerjanya di Kantor Hukum Themis. memuji prestasi akademik *Xià Yàn* yang berhasil lulus ujian masuk universitas terbaik nasional sejak masih duduk di bangku kelas satu SMA melalui tuturan melalui tuturan "左律师，您回来了" (*Zuǒ lǚshī, nín huílái le*).



Tabel 3. Hasil Klasifikasi Fungsi Tindak Tutur Ilokusi Ekspresif

No.	Fungsi Tuturan	Jumlah Tuturan
1	Kompetitif (<i>Competitive</i>)	2
2	Menyenangkan (<i>Convivial</i>)	58
3	Bekerja Sama (<i>Collaborative</i>)	0
4	Bertentangan (<i>Conflictive</i>)	16
	Jumlah Tuturan	76

Tabel di atas mengungkapkan bahwa dari 76 data tindak tutur ilokusi ekspresif yang ditemukan dalam *game Tears of Themis*, fungsi menyenangkan (*convivial*) merupakan fungsi yang paling dominan sebanyak 58 tuturan. Fungsi bertentangan (*conflictive*) ditemukan sebanyak 16 tuturan, sedangkan fungsi kompetitif (*competitive*) hanya ditemukan sebanyak 2 tuturan. Adapun fungsi bekerja sama (*collaborative*) tidak ditemukan dalam data penelitian.

Menurut Leech (1993:162), dominasi fungsi menyenangkan (*convivial*) menunjukkan bahwa tujuan ilokusi para tokoh utama dalam *game Tears of Themis* pada umumnya selaras dengan tujuan sosial. Keselarasan tersebut menciptakan situasi yang saling menguntungkan dan menyenangkan bagi para tokoh yang terlibat sehingga memperkuat ikatan relasional serta dapat menghindari konflik. Dalam penelitian ini, fungsi menyenangkan (*convivial*) direalisasikan melalui bentuk mengucapkan terima kasih, meminta maaf, memuji, dan menyambut. Keempat bentuk tersebut bertujuan untuk mengapresiasi bantuan yang diberikan oleh petutur, mengakui kesalahan perbuatan penutur, memberikan penilaian positif kepada petutur, dan menyambut kehadiran petutur. Dominasi fungsi ini juga sejalan dengan karakteristik *game yǐnǚ yóuxì* yang sangat menekankan pada pengembangan hubungan interpersonal dan dinamika emosional (Nouvanty et al., 2023:120).

Fungsi bertentangan (*conflictive*) menempati urutan kedua sebanyak 16 tuturan. Menurut Leech (1993:162), fungsi bertentangan (*conflictive*) merupakan fungsi yang tujuan ilokusinya bertentangan dengan tujuan sosial. Maksudnya dari bertentangan dengan tujuan sosial adalah penutur melakukan tindak tutur yang bertentangan dengan kepentingan penutur karena berpotensi menimbulkan ketegangan atau konflik interpersonal. Dalam penelitian ini, fungsi tersebut direalisasikan melalui bentuk mengkritik. Keberadaan fungsi ini menunjukkan bahwa interaksi antartokoh utama pada *game Tears of Themis* tidak hanya berisi ekspresi positif, tetapi juga memuat penilaian negatif terhadap tindakan, sikap, atau Keputusan tokoh lain.



Fungsi kompetitif (*competitive*) hanya ditemukan sebanyak 2 tuturan. Menurut Leech (1993:161), fungsi kompetitif (*competitive*) merupakan fungsi yang tujuan ilokusinya bertentangan dengan tujuan sosial karena kepentingan penutur bertentangan dengan kepentingan petutur. Dalam penelitian ini, fungsi kompetitif (*competitive*) direalisasikan melalui bentuk meminta maaf karena digunakan penutur sebelum menyampaikan informasi atau melakukan tindakan yang berpotensi mengganggu kepentingan petutur. Dengan demikian, meminta maaf tidak hanya semata-mata mengungkapkan penyesalan, tetapi juga menjadi sarana untuk memper lancar komunikasi penutur.

Fungsi bekerja sama (*collaborative*) tidak ditemukan dalam penelitian ini karena menurut Leech (1993:162), fungsi yang berfungsi mendorong kerja sama antara penutur dan petutur dan lebih bertujuan pada penyampaian informasi tanpa melibatkan kondisi psikologis penutur. Fungsi ini terdiri dari tuturan mengumumkan, mengajarkan, melaporkan, dan menyatakan yang direalisasikan melalui tindak tutur ilokusi asertif. Oleh karena itu, seluruh data yang diperoleh dalam penelitian ini lebih banyak menunjukkan kondisi psikologis penutur daripada penyampaian informasi yang bersifat netral.

Berikut adalah deskripsi data yang merepresentasikan fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif para tokoh utama pada *game Tears of Themis*.

1. Kompetitif (*Competitive*)

Berikut adalah deskripsi fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif kompetitif (*competitive*) pada *game Tears of Themis* yang muncul pada **Data 13**.

- | | | |
|----------------|---|--|
| Konteks | : | <i>Luō Shā</i> meminta maaf kepada <i>Zuǒ Rān</i> setelah menyadari bahwa ia tidak segera menanggapi panggilan atasannya itu untuk beberapa lama karena sedang larut dalam pikirannya. |
| 罗夏 | : | 啊, <u>抱歉</u> ! 左律师, 是在叫我吗? |
| <i>Luō Shā</i> | : | <i>Ā, <u>bàoqiàn</u>! Zuǒ lǚshī, shì zài jiào wǒ ma?</i> |
| | : | Ah, <u>maaf</u> ! Pengacara Zuo, apakah Anda sedang memanggil saya? |

(TOT.LS.RLN-17)



Berdasarkan data di atas, tuturan tersebut termasuk fungsi kompetitif (*competitive*) menurut klasifikasi Leech karena tujuan ilokusinya bertentangan dengan tujuan sosial. Melalui tuturan “啊，抱歉！左律师，是在叫我吗？” (*Ā, bàoqiàn! Zuǒ lǚshī, shì zài jiào wǒ ma?*), *Luō Shā* terlebih dahulu meminta maaf sebelum menanggapi panggilan *Zuǒ Ran*. Permintaan maaf tersebut tidak hanya bertujuan untuk mengungkapkan penyesalan penutur, tetapi juga bertujuan untuk mengurangi dampak negatif akibat keterlambatan *Luō Shā* dalam menanggapi panggilan *Zuǒ Ran* sebagai atasan sekaligus seniornya di Kantor Hukum Themis. Oleh karena itu, tuturan tersebut digunakan untuk menjaga kelancaran komunikasi sekaligus mempertahankan hubungan profesional antara penutur dan petutur.

2. Menyenangkan (*Convivial*)

Berikut adalah deskripsi fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif menyenangkan (*convivial*) pada *game Tears of Themis* yang muncul pada **Data 1**.

- | | | |
|----------------|---|--|
| Konteks | : | <i>Luō Shā</i> memasuki ruang kerja <i>Zuǒ Ran</i> tanpa mengetuk pintu terlebih dahulu. Setelah menyadari bahwa <i>Zuǒ Ran</i> berada di dalam ruangan, <i>Luō Shā</i> menyampaikan permintaan maaf karena tindakannya tersebut dianggap kurang sopan dalam lingkungan kerja. |
| 罗夏 | : | <u>抱歉</u> ，我不知道你在，没敲门就进来了。 |
| <i>Luō Shā</i> | : | <u>Bàoqiàn</u> , <i>wǒ bù zhīdào nǐ zài, méi qiāomén jiù jìnlái le.</i>
: <u>Maaf</u> , saya tidak tahu kalau kamu ada di sini, jadi masuk tanpa mengetuk pintu. |

(TOT.LS.RLN-01)

Berdasarkan data di atas, tuturan tersebut termasuk fungsi menyenangkan (*convivial*) menurut klasifikasi Leech karena tujuan ilokusinya selaras dengan tujuan sosial. Melalui tuturan “抱歉，我不知道你在，没敲门就进来了。” (*Bàoqiàn, wǒ bù zhīdào nǐ zài, méi qiāomén jiù jìnlái le.*), *Luō Shā* meminta maaf kepada *Zuǒ Ran* setelah memasuki ruang kerja tanpa mengetuk pintu.



terlebih dahulu. Permintaan maaf tersebut merupakan bentuk penghormatan *Luō Shā* terhadap *Zuǒ Rán* dan upayanya untuk memperbaiki situasi yang dianggap kurang sopan sehingga hubungan interpersonal tetap terjaga.

3. Bertentangan (*Conflictive*)

Berikut adalah deskripsi fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif bertentangan (*conflictive*) pada *game Tears of Themis* yang muncul pada **Data 29**.

- Konteks : *Luō Shā* mengkritik alasan *Lì Zhōu* yang dianggap terlalu asal-asalan karena jika benar-benar takut paparazi mengungkap skandal hubungannya dengan *Shěn Xī* ke publik, maka seharusnya memilih kamar hotel tanpa pintu penghubung.
- 罗夏 : 这个借口也太敷衍了吧, 他要真是怕狗仔, 就应该选择没有连通门的房间。
- Luō Shā* : *Zhège jièkǒu yě tài fūyǎn le ba*, *tā yào zhēnshì pà gǒuzǎi, jiù yīnggāi xuǎnzé méiyǒu liántōngmén de fángjiān*.
- : Alasan itu terlalu asal-asalan. Kalau dia benar-benar takut paparazi, seharusnya dia memilih kamar tanpa pintu penghubung.

(TOT.LS.WCA-15)

Berdasarkan data di atas, tuturan tersebut termasuk fungsi bertentangan (*conflictive*) menurut klasifikasi Leech karena tujuan ilokusinya bertentangan dengan tujuan sosial. Melalui tuturan “这个借口也太敷衍了吧, 他要真是怕狗仔, 就应该选择没有连通门的房间。” (*Zhège jièkǒu yě tài fūyǎn le ba, tā yào zhēnshì pà gǒuzǎi, jiù yīnggāi xuǎnzé méiyǒu liántōngmén de fángjiān*.), *Luō Shā* mengkritik alasan yang dikemukakan oleh *Lì Zhōu* yang dianggap terlalu asal-asalan karena jika benar-benar takut paparazi mengungkap skandal hubungannya dengan *Shěn Xī* ke publik, maka seharusnya memilih kamar hotel tanpa pintu penghubung. Kritik tersebut menunjukkan penilaian negatif penutur terhadap alasan yang disampaikan sehingga berpotensi menimbulkan pertentangan dengan pihak yang menjadi sasaran kritik.



PEMBAHASAN

Bentuk Tindak Tutur Ilokusi Ekspresif

Berdasarkan hasil analisis data pada *game Tears of Themis*, ditemukan lima bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif, yaitu meminta maaf (21 data), mengucapkan terima kasih (20 data), memuji (18 data), mengkritik (16 data), dan menyambut (1 data). mengucapkan terima kasih, meminta maaf, mengkritik, memuji, dan menyambut. Bentuk memberi selamat, menuduh, dan mengungkapkan bela sungkawa tidak ditemukan dalam penelitian ini.

Dominasi bentuk meminta maaf sebesar 27,6% pada *game Tears of Themis* merefleksikan fungsi strategis permintaan maaf sebagai mekanisme pemeliharaan hubungan interpersonal, yang menjadi ciri khas *game yǐnǚ yóuxì*. Dalam kerangka Searle (1979:15), bentuk meminta maaf termasuk dalam tindak tutur ekspresif karena mengekspresikan kondisi psikologis penutur berupa penyesalan. Namun, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa dalam konteks *game*, permintaan maaf tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi emosi, tetapi juga sebagai strategi komunikasi untuk memulihkan harmoni relasional setelah terjadi pelanggaran norma sosial, seperti dalam data 1, ketika *Luō Shā* meminta maaf karena masuk ruang kerja *Zuǒ Rán* tanpa mengetuk pintu. Dari perspektif Hymes (2010:55-61), keputusan penutur untuk menyampaikan permintaan maaf dipengaruhi oleh komponen *setting and scene* (ruang kerja profesional), *participants* (hubungan atasan-bawahan), dan *norms of interaction* (norma kesopanan di lingkungan kerja). Ketiga komponen ini secara kolektif membentuk konteks yang "memaksa" penutur untuk menggunakan permintaan maaf sebagai strategi kesantunan. Hal ini sejalan dengan prinsip kesopanan Leech (1993), di mana penutur berusaha menyeimbangkan kepentingan pribadi dengan harmoni sosial. Dengan demikian, dominasi bentuk meminta maaf pada *game* ini bukan sekadar fenomena linguistik, melainkan cerminan dari desain naratif *game yǐnǚ yóuxì* yang sengaja menciptakan situasi-situasi interpersonal yang menuntut pemulihan hubungan sebagai bagian dari pengalaman emosional pemain (Nouvanty et al., 2023:120).

Bentuk mengucapkan terima kasih menempati urutan kedua dengan frekuensi sebesar 26,3%. Dalam kerangka Searle (1979:15), tindak tutur ilokusi ekspresif mengucapkan terima kasih mengekspresikan rasa syukur penutur terhadap tindakan yang dilakukan oleh petutur. Namun, temuan penelitian ini dalam konteks *game yǐnǚ yóuxì*, bentuk ini tidak hanya mengekspresikan rasa syukur kepada petutur, tetapi juga proaktif sebagai sarana untuk membangun dan memelihara hubungan interpersonal. Dalam interaksi antara *Luō Shā* (罗夏) dengan keempat tokoh utama pria: *Zuǒ Rán* (左然), *Xià Yàn* (夏彦), *Mò Yì* (莫弈), dan *Lù Jǐng*



Hé (陆景和), bentuk terima kasih sering kali muncul dalam momen-momen yang secara naratif dirancang untuk memperdalam ikatan emosional. Contohnya ada pada data 10, *Luō Shā* mengucapkan terima kasih kepada *Xià Yàn* atas pendampingannya dalam investigasi, kemudian diikuti dengan ungkapan "我们改天再约吧" (*wǒmen gǎitiān zài yuē ba*) yang menunjukkan keinginan untuk bertemu kembali. Dari perspektif Hymes (2010:55-61), perbedaan pilihan kata dalam mengucapkan terima kasih mencerminkan perbedaan hubungan antartokoh. Dalam data 23, *Mò Yì* menggunakan kata "感谢" (*gǎnxiè*) yang lebih formal ketika mengucapkan terima kasih kepada *Lù Jǐng Hé*, sedangkan dalam data 31, *Luō Shā* menggunakan ungkapan "麻烦你啦" (*máfan nǐ la*) yang lebih akrab dengan *Chéng Chéng*. Hal ini menunjukkan bahwa komponen *participants* dan *key* secara langsung memengaruhi realisasi tindak tutur ekspresif.

Bentuk memuji muncul dengan frekuensi sebesar 23,7%. Searle (dalam Leech, 1993:164) menyatakan bahwa memuji adalah tindak tutur ilokusi ekspresif yang memiliki tujuan untuk mengekspresikan kekaguman atau penghargaan positif terhadap kualitas, pencapaian, atau tindakan tokoh lain. Dalam konteks *game yǐnǚ yóuxì*, pujian tidak hanya berfungsi sebagai bentuk kesopanan, tetapi juga sebagai strategi untuk memperkuat ikatan emosional dan menunjukkan ketertarikan antar tokoh. Contohnya ada pada data 6, *Luō Shā* memuji *Xià Yàn* atas prestasi akademik dan kemampuan teknisnya dengan nada kagum dan antusias. Selain itu, data 70 menunjukkan bahwa *Xià Yàn* memuji nama samaran *Luō Shā* yang dianggap mencerminkan kepribadiannya. Pujian ini tidak hanya berfokus pada pencapaian eksternal, tetapi juga pada kualitas personal petutur, yang menunjukkan bahwa hubungan antara *Xià Yàn* dan *Luō Shā* telah memasuki tingkat kedekatan yang lebih dalam. Pujian dalam *game* ini tidak hanya muncul dalam konteks personal, tetapi juga dalam konteks profesional, yaitu pada data 27 dan data 37, yang menunjukkan bahwa pujian memiliki fungsi mempererat hubungan personal sekaligus memperkuat kerja sama profesional.

Bentuk mengkritik muncul dengan frekuensi sebesar 21,1%. Searle (dalam Leech, 1993:165), menyatakan bahwa mengkritik adalah tindak tutur ilokusi ekspresif yang memiliki tujuan untuk mengekspresikan perasaan penutur berupa ketidakpuasan, ketidaksetujuan, atau penilaian negatif terhadap perilaku atau keadaan yang melibatkan petutur. Meskipun *game* ini bergenre romantis, kemunculan bentuk mengkritik menunjukkan bahwa narasi *game* tidak menghindari konflik. Kritik dalam *game* ini berfungsi ganda, yaitu sebagai alat pengembangan karakter (*character development*) dan sebagai katalis untuk memperdalam hubungan antartokoh. Dalam konteks naratif, kritik yang disampaikan dengan



cara tertentu justru dapat memperkuat ikatan emosional karena menunjukkan kejujuran dan keterbukaan antartokoh.

Bentuk menyambut muncul dengan frekuensi yang sangat rendah, yaitu sebesar 1,3%. Searle (1979:15) menyatakan bahwa menyambut adalah tindak tutur ilokusi ekspresif yang mengekspresikan kegembiraan atau keramahan penutur atas kedatangan atau partisipasi petutur. Rendahnya frekuensi bentuk ini dapat dijelaskan oleh dua faktor. Pertama, dari segi naratif, *game* ini lebih banyak menyajikan interaksi sehari-hari dan pemecahan kasus hukum dibandingkan momen-momen seremonial atau perayaan yang memerlukan ungkapan selamat datang. Kedua, dari segi linguistik, menyambut merupakan tindak tutur yang biasanya muncul pada awal interaksi, sedangkan sebagian besar dialog dalam *game* ini berlangsung dalam konteks interaksi yang sudah berjalan. Meskipun frekuensinya rendah, data 50 menunjukkan bahwa bentuk menyambut dalam *game* ini tidak sekadar formalitas. Penggunaan sapaan formal "左 律师" (*Zuǒ lǚshī*) dan kata ganti hormat "您" (*nín*) menunjukkan bahwa dalam konteks profesional, menyambut juga berfungsi sebagai bentuk penghormatan dan pengakuan terhadap status sosial petutur.

Tidak ditemukannya bentuk memberi selamat, menuduh, dan mengungkapkan belasungkawa dalam data penelitian dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, bentuk memberi selamat yang biasanya muncul dalam momen perayaan atau pencapaian positif tidak teridentifikasi karena alur cerita pada *main story* dalam lima episode yang dianalisis lebih banyak menyajikan situasi sehari-hari dan interaksi profesional dibandingkan momen perayaan. Kedua, bentuk menuduh tidak muncul karena tokoh utama dalam *game* ini sering terjadi di lingkungan penyelidikan yang berlandaskan bukti sebelum menyimpulkan sesuatu. Ketiga, bentuk mengungkapkan belasungkawa yang biasanya muncul dalam situasi duka atau kehilangan tidak teridentifikasi karena alur cerita *main story* tidak menyajikan peristiwa tragis yang memerlukan ungkapan empati mendalam. Keempat, batasan penelitian yang hanya mencakup cerita utama (*main story*) dan tidak mencakup cerita *event* atau konten tambahan lainnya juga turut mempengaruhi tidak ditemukannya beberapa bentuk tuturan tersebut. Dengan demikian, distribusi bentuk tindak tutur ilokusi ekspresif dalam *game Tears of Themis* tidak terlepas dari struktur naratif dan pilihan tematik yang diambil oleh pengembang *game*.

Fungsi Tindak Tutur Ilokusi Ekspresif

Berdasarkan hasil analisis data pada *game Tears of Themis* dengan menggunakan teori fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif oleh Leech (1993:161-162), ditemukan tiga fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif, yaitu menyenangkan (*convivial*) (58 data), bertentangan (*conflictive*)



(16 data), dan kompetitif (*competitive*) (2 data). Fungsi bekerja sama (*collaborative*) tidak ditemukan dalam penelitian ini, yaitu kompetitif (*competitive*), menyenangkan (*convivial*), dan bertentangan (*conflictive*).

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa dari 76 data tindak tutur ilokusi ekspresif yang ditemukan dalam *game Tears of Themis*, fungsi menyenangkan (*convivial*) merupakan fungsi yang paling dominan sebanyak 58 tuturan. Fungsi bertentangan (*conflictive*) ditemukan sebanyak 16 tuturan, sedangkan fungsi kompetitif (*competitive*) hanya ditemukan sebanyak 2 tuturan. Adapun fungsi bekerja sama (*collaborative*) tidak ditemukan dalam data penelitian.

Menurut Leech (1993:162), dominasi fungsi menyenangkan (*convivial*) sebesar 76,3% dari total data menunjukkan bahwa interaksi antartokoh pada *game Tears of Themis* dirancang untuk menciptakan pengalaman emosional yang positif. Hal ini sejalan dengan sejalan dengan karakteristik *game yǐnǚ yóuxì* berfokus pada pengembangan hubungan romantis dan emosional (Nouvanty et al., 2023:120). Namun, kehadiran fungsi bertentangan (*conflictive*) sebesar 21,1%, yang direalisasikan dengan bentuk mengkritik, menunjukkan bahwa narasi game tetap menyediakan ruang bagi konflik sebagai elemen penting dalam pengembangan cerita dan karakter. Keseimbangan antara kedua fungsi ini menciptakan narasi yang dinamis dan realistis, di mana hubungan antartokoh tidak selalu berjalan mulus, tetapi melibatkan pasang surut emosi yang memperkaya pengalaman bermain.

Fungsi kompetitif (*competitive*) yang hanya muncul dalam 2 data, yaitu sebesar 2,6%. Frekuensi kemunculan fungsi ini yang rendah menunjukkan bahwa tuturan ekspresif dalam *game* ini jarang digunakan untuk kepentingan yang bertentangan dengan kepentingan petutur. Menurut Leech (1993:161), fungsi kompetitif (*competitive*) merupakan fungsi yang tujuan ilokusinya bertentangan dengan tujuan sosial karena kepentingan penutur bertentangan dengan kepentingan petutur. Dalam kedua data yang ditemukan, yaitu data 13 dan data 38, permintaan maaf digunakan sebagai strategi untuk 'melunakkan' dampak negatif dari tindakan penutur yang berpotensi mengganggu kenyamanan petutur. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat tujuan yang bertentangan, penutur tetap berupaya menjaga harmoni sosial melalui kesantunan berbahasa.

Fungsi bekerja sama (*collaborative*) tidak ditemukan dalam penelitian ini. Menurut Leech (1993:161), fungsi ini lebih berorientasi pada penyampaian informasi untuk mendorong kerja sama antara penutur dan petutur, tanpa melibatkan ekspresi kondisi psikologis penutur. Fungsi ini biasanya direalisasikan melalui tuturan mengumumkan, mengajarkan, melaporkan, dan menyatakan, yang lebih banyak dikaitkan dengan tindak



tutur asertif Searle (1979:12-18). Oleh karena itu, tidak ditemukannya fungsi bekerja sama dalam data penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh tuturan yang dianalisis lebih banyak mengekspresikan kondisi psikologis penutur daripada sekadar menyampaikan informasi secara netral.

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, penelitian ini menemukan 76 tuturan yang mengandung tindak tutur ilokusi ekspresif dalam *game Tears of Themis*. Temuan tersebut dapat dilihat dari dua aspek, yaitu bentuk dan fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif.

Ditinjau dari bentuknya, ditemukan lima kategori tindak tutur ilokusi ekspresif, yaitu meminta maaf sebanyak 21 data, mengucapkan terima kasih sebanyak 20 data, memuji sebanyak 18 data, mengkritik sebanyak 16 data, dan menyambut sebanyak 1 data. Sementara itu, bentuk memberi selamat, menuduh, dan mengungkapkan belasungkawa tidak ditemukan. Tingginya jumlah tuturan meminta maaf dan mengucapkan terima kasih menunjukkan bahwa ungkapan yang berkaitan dengan pemulihan maupun pemeliharaan hubungan interpersonal cukup dominan dalam interaksi antartokoh pada data penelitian.

Ditinjau dari fungsinya, ditemukan tiga fungsi tindak tutur ilokusi ekspresif, yaitu menyenangkan (*convivial*) sebanyak 58 data, bertentangan (*conflictive*) sebanyak 16 data, dan kompetitif (*competitive*) sebanyak 2 data. Fungsi bekerja sama (*collaborative*) tidak ditemukan. Dominasi fungsi menyenangkan menunjukkan bahwa sebagian besar tuturan ekspresif dalam data penelitian digunakan untuk mendukung hubungan sosial yang positif antartokoh. Sebaliknya, fungsi bertentangan terutama muncul melalui tuturan mengkritik yang digunakan ketika tokoh menyampaikan ketidaksetujuan, penilaian negatif, atau sikap yang berlawanan terhadap pihak lain.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa tindak tutur ilokusi ekspresif dalam *Tears of Themis* tidak hanya berfungsi untuk mengungkapkan keadaan psikologis penutur, tetapi juga berperan dalam membangun dan mempertahankan hubungan interpersonal serta mengarahkan dinamika interaksi antartokoh. Keberadaan berbagai bentuk dan fungsi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan bahasa dalam dialog game dapat menjadi bagian dari pembentukan hubungan, penyampaian emosi, dan perkembangan interaksi dalam narasi digital. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat 76 data tuturan yang mengandung tindak tutur ilokusi ekspresif pada *game Tears of Themis*.



DAFTAR REFERENSI

- Alim, S. (2024). *Tindak Tutur Ilokusi Ekspresif Film Shézhàn 《舌战》 Karya Péng Bó 彭博*. Universitas Negeri Surabaya.
- Arista, C., Subandi, S., Mintowati, M., & Hu, Y. (2025). Erotic Language Style of Sūnwùkōng in the Drama Series Xīyóujì by Zhāngjìzhōng. *Journal of Applied Linguistics*, 4(2), 261-277. <https://journal.eltaorganization.org/index.php/joal/article/view/344>
- Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to. *The Computer Games Journal*, 8(3–4), 109–120. <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>
- Austin, J. L. (1962). *How to Do Things with Words*. Oxford University Press. https://www.academia.edu/836051/How_to_do_things_with_words
- Chaer, A. (2010). *Kesantunan Berbahasa*. Rineka Cipta.
- Ensslin, A. (2011). *The Language of Gaming*. Palgrave MacMillan. https://www.researchgate.net/publication/260929727_The_Language_of_Gaming
- Febrina, F. (2023). *Tindak Tutur Ilokusi Ekspresif dalam Variety Show When We Write Love Story 《平行时空遇见你》*. Universitas Negeri Surabaya.
- Hoyovers. (2021). *Tears of Themis*. <https://tot.hoyoverse.com/en-us/>
- Hymes, D. (2010). *Foundations in Sociolinguistics: An Ethnographic Approach*. London: Routledge. https://www.scribd.com/document/558857501/Dell-Hymes-Foundations-in-Sociolinguistics#google_vignette
- Leech, G. (1993). *Prinsip-Prinsip Pragmatik* (M. D. D. Oka, Tran.). Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).
- Levinson, S. C. (2003). *Pragmatics*. Cambridge University Press.
- Liping, J., Miao, Y., & Lin, L. (2016). *Panduan Persiapan HSK (Tingkat 3) Buku Ajar* (Rufinus & Daniel, Eds.; S. Zhang & Linda, Trans.). Legacy Utama Kreasindo.



- Mahsun. (2019). *Metode Penelitian Bahasa*. Rajawali Pers.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., Lazuardi, J., & Komunikasi, P. I. (2023). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia* (Vol. 1, Number 2). Online. www.plus62.isha.or.id/index.php/kampret
- Miles, M., & Huberman, A. (2009). *Analisis Data Kualitatif* (T. Rohidi, Tran.). Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).
- Mirawati, D. (2022). *Tindak Tutur Ilokusi dalam Novel Pastelizzie Karya Indrayani Rusady dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 1–11.
- Moleong, L. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Revisi). Remaja Rosadakarya.
- Nouvanty, V., Suryanto, T. L. M., & Faruqi, A. (2023). Evaluation of uses and gratifications on online otome games. *Teknika*, 12(2), 120-128. <https://ejournal.ikado.ac.id/index.php/teknika/article/view/613>
- Puspitoningrum, D., & Amri, M. (2022). *Analisis Tindak Ilokusi Ekspresif Tokoh Mitsuha dalam Film Kimi no Na wa Karya Makoto Shinkai* (Number 2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/download/48206/40255>
- Rizqi, R., & Fanani, U. (2025). *Analisis Tindak Tutur Ilokusi Ekspresif dalam Lirik Lagu Album Mitaiken Horizon (未体験 Horizon) Karya Aquors*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/download/72282/51915>
- Safira, M. (2022). *Tuturan Ekspresif dalam 《哪之吒魔童降世》 Nézhā Zhī Mótóng Jiàng Shì (Birth of the Demon Child Nezha) Karya: Jiaozi*. Universitas Negeri Surabaya.
- Searle, J. R. (1979). *Expression and Meaning*. Cambridge University Press. <https://www.scribd.com/document/112527064/John-Searle-Expression-and-Meaning>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, C., Rosita, F., & Pancarrani, B. (2025). *Analisis Tindak Tutur Ekspresif dalam Novel “Di Kaki Bukit Cibalak” Karya Ahmad Tohari* (Vol. 2, Number 2). <https://etdci.org/journal/vokatif/article/view/3407>
- Triasri, D. (2024). *Tindak Tutur Ilokusi Tokoh Lin Xiangzhi pada Film 《一周的朋友》 One Week Friend Karya Gavin Lin*. Universitas Negeri Surabaya.



Yule, G. (2014). *Pragmatik* (I. Wahyuni, Tran.). Pustaka Belajar.

Yulianti, D., & Amri, M. (2020). *Tindak Tutur Ilokusi Ekspresif dalam Webtoon Eggnoid Season 1*.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/download/40143/34864>

共产党员网. (2020, April 5). 深切悼念新冠肺炎疫情牺牲烈士和逝世同胞——最好的告慰，就是奋力前行.

<https://www.12371.cn/2020/04/05/ARTI1586048319841727.shtml>.