

## **THE FORM OF REQUEST BY ONLINE GAME PLAYER OF GENSHIN IMPACT**

**Adam Prayoga Haryanto<sup>1</sup>, I Dewa Putu Wijana<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Gadjah Mada

Email: [adam.prayoga00@gmail.com](mailto:adam.prayoga00@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract:** *This research aimed to understand the form of request which produced by online game player Genshin Impact. This research used descriptive quantitative analysis method. The object of this research was request speech act which were produced by Genshin Impact player. The subject consisted of 20 male player and 20 female players. The subject was gathered through spreading questionnaire in various social media of Genshin Impact player such as Twitter and Discord. The questionnaire consists of 7 situations that represent overall experience playing the game, in which player had to make a request. This research resulted in founding the form of request which produced by the players. The form consisted of three main point which are speech modes, speech type, and request's structure. There were three modes that were found in the research declarative, interrogative, and imperative. The speech types that were found in the research were direct – indirect, literal – nonliteral, direct – indirect literal, and direct – indirect nonliteral. The structure of request could only be consisted of head act and also accompanied by supportive act, thus creating four kinds of structure that are found within the research such as head act, head act followed by supportive act, supportive act followed by head act, and head act in between supportive act.*

**Keywords:** *pragmatic, directive speech act, request, request structure, speech type, speech mode.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk dari tindak tutur permintaan yang dituturkan oleh pemain gim daring *Genshin Impact*. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dengan objek penelitiannya berupa tindak tutur permintaan dari pemain gim daring *Genshin Impact*. Subjek penelitian terdiri dari 20 pemain laki laki dan 20 pemain perempuan. Subjek penelitian tersebut didapatkan dengan cara menyebar kuesioner pada grup media sosial pemain *Genshin Impact* seperti discord dan twitter. Kuesioner tersebut berisi 7 situasi yang telah peneliti saring sehingga dapat mewakili keseluruhan pengalaman yang dialami dalam bermain gim ini. Penelitian ini menghasilkan rincian bentuk dari tindak tutur permintaan yang terdiri dari modus tuturan, tipe tuturan, dan struktur pembentuk tindak tutur permintaan. Modus tuturan yang digunakan dalam tindak tutur permintaan berupa modus deklaratif, modus interogatif, dan modus imperatif. Tipe tindak tutur yang ditemukan dalam penelitian ini berupa Langsung – tidak langsung, literal – nonliteral, langsung – tidak langsung literal, langsung – tidak langsung nonliteral. Struktur dari tindak tutur permintaan terdiri dari tindakan pokok saja atau dapat ditambah dengan tindakan pendukung. Didapatkan empat struktur dari tindak tutur permintaan yaitu yang terdiri dari tindakan pokok saja, yang terdiri dari tindakan pokok diikuti oleh tindakan pendukung, yang terdiri dari tindakan pendukung diikuti oleh tindakan pokok, dan yang terdiri dari tindakan pokok yang diapit oleh tindakan pendukung.

**Katakunci:** *pragmatik, tindak tutur direktif, permintaan, struktur permintaan, tipe tuturan, modus tuturan.*

### **Pendahuluan**

#### **Latar Belakang**

Pragmatic merupakan sebuah cabang dari ilmu linguistic yang membahas bagaimana sebuah tuturan dapat dimaknai lebih dalam. Hal ini berkaitan dengan teori yang dikemukakan oleh Austin (1962), yang mengatakan bahwa tuturan itu diujarkan tidak hanya sebagai bahan pemberian informasi namun juga mengandung makna lain dibaliknya. Teori tersebut juga

kemudian kembali dikembangkan sehingga menghasilkan klasifikasi tindak tutur yang dikemukakan oleh Searle (1969), yang membagi tindak tutur ke dalam tiga kategori yaitu tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi.

Tindak tutur lokusi merupakan tuturan yang hanya dimaknai sebagai tuturan saja atau sebagai pemberi informasi dan tidak lebih dari itu, Tindak tutur ilokusi merupakan tuturan yang dimaknai sebagai maksud dibalik ujaran tindak tutur tersebut. Sedangkan tindak tutur perlokusi adalah bagaimana tuturan tersebut dapat mempengaruhi perasaan dari mitra tutur. Selain dari ketiga klasifikasi tindak tutur tersebut, terdapat juga pengembangan terhadap pendalaman materi tindak tutur ini yang dikemukakan oleh Wijana (2021) yaitu representatif, direktif, bertanya, ekspresif, dan deklaratif.

Mengenai pembahasan tentang permintaan ini, tindak tutur permintaan termasuk ke dalam tindak tutur direktif. Tindak tutur direktif merupakan tuturan yang berfungsi untuk mengarahkan mitra tutur melakukan sesuatu yang diinginkan oleh hajat si penutur. Selain permintaan, dalam tindak tutur direktif juga termasuk perintah, larangan, peringatan, nasehat, saran, hingga desakan.

Dipilihnya subjek komunitas pemain gim daring *Genshin Impact* ini karena untuk saat ini komunitas pemain gim tersebut terdiri dari bermacam-macam jenis karakter dan latar belakang. Selain itu, gim *Genshin Impact* ini saat penelitian berlangsung telah mendapatkan penghargaan untuk gim seluler populer tahun 2021 oleh *The Game Awards* dan juga *Iphone Game of The Year* pada tahun yang sama. Selain dari rentetan penghargaan dan keberagaman variasi pemainnya, faktor utama dari pemilihan objek penelitian ini adalah karena peneliti sendiri adalah salah seorang pemainnya sehingga telah mengalami beberapa pengalaman terkait meminta di dalam permainan ini.

### ***Rumusan Masalah***

Bagaimana bentuk permintaan yang digunakan oleh pemain gim daring *Genshin Impact*?

### ***Landasan Teori***

Tindak tutur ini termasuk ke dalam sub kategori tindak tutur direktif dimana fungsinya untuk membuat mitra tutur melakukan sesuatu yang penutur kehendaki. Berbeda dengan perintah dimana mitra tutur tidak dapat menolak karena kuasa berada pada pihak penutur, mitra tutur dapat menolak permintaan ini karena kuasa berada padanya. Secara definisi permintaan adalah tindak tutur yang mengancam muka dan dengan permintaan ini mitra tutur bebas untuk menolak maupun menerima (Blum-Kulka, Olshtain 1984). Lebih lanjut mengenai hal ini didukung oleh definisi dari Alwi (1992) yang mengatakan bahwa permintaan itu merupakan perwujudan dari hajat penutur untuk membuat mitra tuturnya melakukan yang ia kehendaki.

Sejalan dengan definisi dari Brown dan Levinson (1978) yang mengatakan bahwa permintaan berhubungan erat dengan muka para peserta tutur, penutur dalam memproduksi tindak tutur permintaan dapat membuat mitra tutur merasa tidak nyaman sehingga terjadi penolakan yang bisa menyebabkan penutur kehilangan muka. Untuk menghindari hal tersebut penutur menggunakan strategi guna menyelamatkan muka sekaligus meningkatkan kemungkinan diterimanya permintaan. Blum-Kulka dan Olshtain (1984) telah mengamati kejadian ini yang selanjutnya memunculkan kategori empiris yang berdasarkan kelangsungan dari tindak tutur permintaan. Adapun kategori yang dimaksud berupa **langsung**, **tidak langsung konvensional**, dan **tidak langsung non-konvensional**.

### ***Manfaat dan Tujuan***

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap perkembangan kajian pragmatik yang berfokus pada permintaan di ranah linguistik pada umumnya. Selain itu,

penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas khazanah linguistik terlebih dengan penggunaan subjek penelitian komunitas pemain gim daring.

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai sarana untuk mengetahui bentuk permintaan apa saja yang digunakan oleh pemain gim daring *Genshin Impact*.

### **Kajian Pustaka**

Penelitian terkait permintaan ini telah banyak dilakukan sebelumnya. Diantaranya adalah beberapa penelitian yang digunakan sebagai bahan acuan dan juga referensi penelitian ini. Penelitian tersebut yaitu Tindak Tutur Permintaan dalam Bahasa Korea pada Teks Tulis *Kakao Talk* oleh Sari (2017), Analisis Sosiopragmatik Tindak Tutur Permintaan Berunsur Nilai Budaya Milenial dalam Film *The Intern* oleh Fahrurrozi (2018), serta disertasi mengenai Permintaan dan Penolakan dalam Bahasa Minangkabau oleh Revita (2005).

Ketiga penelitian yang telah disebutkan tersebut menghasilkan deskripsi mengenai penggunaan permintaan oleh subjek dari masing-masing penelitian. Pada penelitian milik Sari (2017) yang meneliti tentang tindak tutur permintaan dalam teks tulis media sosial *Kakao Talk*, ditemukan bentuk, struktur, dan strategi dari tindak tutur permintaan serta faktor sosial yang berpengaruh dalam produksi tindak tutur permintaan tersebut. Hal yang sama juga dapat ditemukan pada penelitian oleh Fahrurrozi (2018), namun dalam penelitian ini ia menambahkan tentang nilai budaya Milenial yang tercermin dalam film *The Intern*. Sedangkan pada penelitian Revita terdapat pula pembahasan mengenai penolakan yang mengambil subjek masyarakat Minangkabau.

Penelitian ini mengambil objek penelitian yang sama dengan penelitian yang telah disebutkan yaitu tindak tutur permintaan. Tetapi, yang membedakan dari penelitian ini adalah subjeknya yaitu pemain dari gim daring *Genshin Impact* yang diperoleh dengan cara menyebar kuesioner ke pemain langsung dan juga grup komunitas pemain pada sosial media *Twitter* dan *Discord*. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan sumber-sumber informasi yang didapatkan dari penelitian *Cross-Cultural Study of Speech Act* yang telah diteliti oleh Blum-Kulka (1984).

### **Metode Penelitian**

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden potensial yang peneliti kerucutkan pada grup *Twitter* dan *Discord*. Kuesioner tersebut berisi tujuh situasi yang mengharuskan penutur untuk membuat permintaan. Situasi tersebut mewakili inti keseluruhan pengalaman bermain hingga penelitian ini diadakan. Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah para pemain gim daring *Genshin Impact*. Lalu dari subjek tersebut difokuskan pada tuturan-tuturan yang mengandung tindak tutur permintaan untuk dijadikan objek penelitian. Secara kasar data yang didapatkan sebanyak 100 data, yang terdiri dari 80 responden wanita dan 20 responden pria. 100 data tersebut kemudian disaring kembali sehingga didapati 20 data dari tiap gender. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif, dimana peneliti setelah mengumpulkan dan mengolah datanya lalu dipaparkan dan juga dijabarkan sesuai dengan teori yang digunakan.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan temuan berupa bentuk permintaan yang dituturkan oleh pemain pria dan wanita *Genshin Impact*. Hasil dari temuan ini akan terbagi ke dalam 3 bagian yaitu modus tuturan, tipe tuturan, dan juga struktur pembentuk permintaan. Adapun teori yang mendasari pembahasan ini adalah teori yang dipopulerkan oleh Alwi (1993) mengenai modus tuturan, Wijana (2021) mengenai tipe tindak tutur dan juga Blum-Kulka (1984) mengenai struktur pembentuk tindak tutur permintaan.

### **Modus Tuturan**

Menurut Alwi (1993) ada empat jenis modus tuturan yaitu tuturan deklaratif, tuturan interogatif, tuturan imperatif, dan tuturan seru. Namun dalam penelitian kali ini, yang ditemukan dalam tindak tutur permintaan yang dituturkan oleh pemain gim daring *Genshin Impact* ini berupa tiga jenis saja yaitu deklaratif, interogatif, dan imperatif. Adapun rinciannya sebagai berikut beserta contoh yang ditemukan dalam penelitian ini.

#### **Deklaratif**

Menurut Supriyadi (2014), tuturan deklaratif merupakan tuturan yang berisi pernyataan atau pemberitaan tentang suatu hal. Merujuk pada definisi ini diketahui bahwa tuturan deklaratif merupakan tuturan yang bersifat informatif dan pemberitahuan mengenai suatu hal. Tuturan deklaratif yang ditemukan dalam penelitian kali ini mayoritas ditandai dengan frasa "saya/aku butuh ..." atau dalam bahasa Inggris "I need ...". Selain itu, tuturan deklaratif pada penelitian ini sering dijumpai pada situasi dimana penutur menginginkan mitra tuturnya meninggalkan dunia si penutur karena dirasa mengganggu. Permintaan tersebut biasanya dituturkan dengan modus tuturan deklaratif dengan strategi memberikan kode. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada cuplikan berikut ini.

##### **1. Pria | Situasi 5-4 | Deklaratif | Mood Derivable | Preparator**

*Join my world, I need some help with this domain!*

Masuklah ke duniaku, **aku butuh** bantuan untuk menyelesaikan *domain* ini!

Konteks: Penutur sedang mencoba menyelesaikan domain untuk mengumpulkan artifak, sayangnya domain itu cukup sulit untuk levelnya sekarang. Sehingga penutur membutuhkan bantuan dari rekannya untuk menyelesaikannya.

Pada contoh 1 ini dapat terlihat bahwa tuturan tersebut diutarakan oleh penutur kepada rekannya dengan modus tuturan yang digunakan adalah deklaratif. Tuturan deklaratif tersebut ditandai dengan penggunaan frasa yang ditebalkan "**I need (Aku butuh)**" yang menginformasikan bahwa penutur membutuhkan bantuan dari rekannya untuk menyelesaikan sebuah *domain* (suatu tempat dimana pemain dapat menyelesaikan tantangan dalam waktu yang diberikan untuk mendapatkan hadiah dari tantangan tersebut) guna meningkatkan perlengkapannya.

#### **Interogatif**

Tuturan interogatif merupakan tuturan yang mengandung pertanyaan untuk mempertanyakan suatu hal. Tuturan interogatif memiliki ciri distingtif yaitu ditandai dengan penggunaan tanda tanya, selain itu apabila dituturkan intonasi pada akhir kalimat terdengar meninggi. Tuturan interogatif biasa digunakan untuk menanyakan kesediaan, jawaban, keterangan, penjelasan, alasan, maupun pengakuan dari lawan tutur. Modus tuturan interogatif dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu interogatif berbentuk kalimat Ya-Tidak dan interogatif berbentuk kalimat tanya 5WH. Berikut salah satu contoh modus tuturan interogatif.

##### **2. Pria | Situasi 1-2 | Interogatif | Preparatory Condition | Janji Imbalan**

Permisi, **boleh saya minta material valberry ini ga?** Nanti saya bantu kamu juga.

Konteks: Penutur harus mengumpulkan beberapa bahan yang digunakan untuk menaikkan level karakternya, namun penutur telah kehabisan barang tersebut di dunianya. Sialnya, teman-teman penutur sedang tidak online, sehingga penutur harus mencari materialnya di dunia milik pemain lain.

Pada contoh 2 dapat terlihat penggunaan modus interogatif dalam permintaan. Tuturan interogatif pada contoh tersebut ditandai dengan kalimat yang ditebalkan "**Boleh saya minta**

**material valberry ini ga?”**, terlihat penutur menanyakan akan kesediaan dari mitra tutur mengenai tujuannya yaitu untuk mengumpulkan material valberry yang terdapat pada dunia miliknya. Penggunaan modus tuturan interogatif ini selain untuk menanyakan kesediaan dari mitra tutur, juga untuk memperhalus tuturan dan menyelamatkan muka antar penuturnya dikarenakan kedua pihak tutur tidak dekat.

### ***Interogatif Ya-Tidak***

Permintaan dalam bentuk kalimat ya-tidak ditandai dengan pertanyaan yang berawalan apakah, bolehkah, bisakah, dan yang berakhiran kah. Pertanyaan ini biasa digunakan untuk menanyakan kesediaan dari mitra tutur sebelum penutur melakukan hajatnya. Modus tuturan interogatif ya-tidak ini juga terdapat dalam bahasa Inggris, ciri yang dapat dikenali yaitu penggunaan *modal auxiliaries* (*can, may, must, shall, will, could, might, should, would*) dan *primary auxiliaries* (*do, have, dan be*). Pertanyaan berbentuk ya-tidak ini juga biasanya hanya menginginkan jawaban ya atau tidak dari lawan tuturnya. Berikut contoh penggunaan modus interogatif ya-tidak yang ditemukan dalam penelitian ini.

#### **3. Wanita | Situasi 4-8 | Interogatif | Preparatory Condition | Grounder Boleh bagi build Bennet ga?**

Konteks: Penutur kesulitan dalam memahami bagaimana cara untuk membangun karakternya hingga potensi maksimal, penutur sudah menonton video arahan tentangnya namun masih mengalami kesulitan untuk memahami. Sehingga penutur membutuhkan bantuan arahan dari temannya untuk membangun karakter dengan baik.

Contoh 3 menunjukkan penggunaan modus tuturan interogatif ya-tidak yang ditandai dengan menanyakan kesediaan mitra tutur untuk memperlihatkan perlengkapan karakter yang penutur maksud. Penutur yang mengalami kesulitan dalam membangun karakternya ini meminta bantuan kepada rekannya untuk memperlihatkan perlengkapan yang cocok agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

### ***Interogatif 5W1H***

Berbeda dengan modus tuturan interogatif ya-tidak, modus tuturan berbentuk 5W1H ini biasanya ditandai dengan kata apa, kenapa, dimana, kapan, siapa, dan bagaimana (*what, where, when, why, how*). Modus tuturan 5W1H yang ditemukan dalam penelitian ini mayoritas menggunakannya untuk meminta penjelasan kepada mitra tutur tentang hal yang menjadi kesulitan dari mitra tutur. Contoh di bawah ini akan memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai modus tuturan interogatif 5W1H.

#### **4. Pria | Situasi 4-13 | Interogatif | Preparatory Condition | - Eh cara ngebuild/ngebangun karakter ini bagusnya gimana?**

Konteks: Penutur kesulitan dalam memahami bagaimana cara untuk membangun karakternya hingga potensi maksimal, penutur sudah menonton video arahan tentangnya namun masih mengalami kesulitan untuk memahami. Sehingga penutur membutuhkan bantuan arahan dari temannya untuk membangun karakter dengan baik.

Seperti yang dapat dilihat pada contoh 4, penutur yang mengalami kesulitan dalam membangun karakternya sehingga ia membutuhkan bantuan dari pemain lain (teman). Tuturan interogatif 5W1H ini menunjukkan penggunaan kalimat tanya **gimana**, yang merupakan bentuk informal dari bagaimana, guna meminta penjelasan mengenai cara membangun karakter yang baik kepada temannya.

### **Imperatif**

Supriyadi (2014) berpendapat bahwa yang dimaksudkan oleh tuturan imperatif adalah tuturan yang memerlukan reaksi orang lain (mitra tutur) agar dapat melakukan yang dikehendaki oleh penutur. Reaksi yang dimaksud dalam hal ini adalah berupa tindakan secara fisik maupun verbal apabila penutur meminta penjelasan kepada mitra tutur. Davies (1986) menuturkan bahwa permintaan juga dapat direalisasikan dengan bentuk tuturan imperatif. Pernyataan ini juga didukung oleh Wijana (2021) yang menyatakan bahwa permintaan itu dapat dikatakan langsung apabila berbentuk imperatif, dan tidak langsung apabila berbentuk deklaratif, eksklamatif, dan interogatif. Sari (2017) menambahkan tentang ciri tuturan imperatif yang dapat diketahui salah satunya adalah dengan penggunaan penanda kesantunan seperti coba, mohon, tolong, harap, dan ungkapan seperti sekiranya, dimohon dengan sangat, dan lain sebagainya. Berikut adalah contoh dari penggunaan tuturan imperatif pada penelitian permintaan kali ini.

#### **5. Pria | Situasi 3-16 | Imperatif | Mood Derivable | -**

##### **Leave now.**

Keluar sekarang.

Konteks: Penutur sedang mengerjakan misi dan pengumpulan harian, ketika tiba-tiba pemain lain yang tidak dikenal masuk ke dunianya dan mulai mengganggu aktivitasnya. Penutur ingin dia segera pergi dari dunianya.

Pada contoh 5 terlihat bahwa penutur merasa ketidaknyamanannya terhadap mitra tutur (pemain lain) karena mitra tuturnya tersebut mengganggu aktivitas dari penutur. Oleh sebab itu penutur mengutarakan maksudnya tersebut dengan modus tuturan imperatif agar mitra tutur tersebut meninggalkan dunia milik si penutur.

### **Tipe Tuturan**

Pada bagian ini mengkaji bagaimana tipe tindak tutur yang diproduksi dalam penelitian mengenai permintaan dalam permainan daring *Genshin Impact* ini. Tipe tindak tutur ini dibagi menjadi delapan klasifikasi berdasarkan tingkat langsung dari permintaan tersebut. Adapun klasifikasi ini telah dibahas oleh Wijana (2021:53) yang menyatakan bahwa tindak tutur permintaan itu terbagi menjadi tindak tutur eksplisit dan implisit, literal dan non-literal, langsung dan tidak langsung, serta eksplisit dan implisit non literal.

#### **Tindak Tutur Permintaan Langsung**

Tindak tutur permintaan langsung adalah tindak tutur permintaan yang modus kalimat yang digunakan sama dengan maksud yang diinginkan. Berikut ini adalah contoh dari tindak tutur permintaan langsung yang ditemukan dalam penelitian ini.

#### **6. Wanita | Situasi 2-9 | Imperatif | Mood Derivable | -**

##### **Temenin Childe dong**

Konteks: Penutur harus mengumpulkan beberapa bahan yang digunakan untuk menaikkan level karakternya, namun penutur telah kehabisan barang tersebut di dunianya. Sialnya, teman-teman penutur sedang tidak online.

Penutur dalam tuturan 6 mengalami kesulitan ketika melawan bos monster, sehingga penutur membutuhkan bantuan dari rekannya. Modus tuturan yang digunakan pada contoh 6 ini adalah imperatif ditandai dengan penggunaan verba **temenin** yang dimaksudkan untuk meminta bantuan dari rekannya untuk mengalahkan Childe, bos monster yang dimaksud. Demikian dapat terlihat bahwa tipe tindak tutur permintaan langsung ini pada contoh 6 yang ditandai dengan penggunaan verba **temenin** yang secara eksplisit meminta kepada mitra tuturnya untuk menemani mengalahkan bos monster, selain dari penggunaan verba juga dari

penggunaan modus imperatif yang bermaksud sama dengan yang diinginkan penutur yaitu meminta bantuan dari mitra tutur.

### ***Tindak Tutur Permintaan Tidak Langsung***

Tindak tutur permintaan tidak langsung adalah tindak tutur permintaan yang modus dan maksudnya berbeda. Jadi tuturan permintaannya tidak tertulis atau dituturkan secara langsung karena tuturan tersebut menggunakan modus tuturan yang lain seperti modus tuturan interogatif yang dapat digunakan untuk menanyakan kesediaan mitra tutur dalam melakukan hajat dari penutur. Selain itu, penggunaan tipe tindak tutur permintaan tidak langsung ini juga dengan mempertimbangkan keakraban dari peserta tutur karena dianggap lebih sopan daripada tipe tuturan yang langsung. Berikut contoh dari tindak tutur permintaan tidak langsung yang ditemukan dalam penelitian ini.

#### **7. Pria | Situasi 2-1 | Interogatif | *Preparatory Condition* | -**

**Can you carry me to fight this boss?**

**Bisakah kamu membantuku melawan boss ini?**

Konteks: Penutur mengalami kesulitan dalam menghadapi monster bos di dunianya, jadi penutur membutuhkan bantuan dari temannya.

Pada contoh 7 terlihat penggunaan modus tuturan interogatif yang menanyakan kesediaan dari mitra tutur untuk membantu penutur dalam mengalahkan bos monster. Contoh 7 dapat dikatakan sebagai tuturan permintaan tipe tidak langsung dikarenakan tuturan tersebut modus dan maksud dari penutur berbeda, penutur menggunakan modus interogatif dengan maksud untuk meminta bantuan dari mitra tutur dalam mengalahkan bos monster.

### ***Tindak Tutur Permintaan Literal***

Tindak tutur permintaan literal adalah tipe tindak tutur permintaan yang kata penyusunnya dan maksud dari tuturannya selaras. Dengan kata lain, apabila penutur hendak meminta maka tuturannya haruslah terdapat penanda verba performatif meminta agar tuturan tersebut dapat dikatakan sebagai tindak tutur permintaan yang literal. Berikut contoh dari tindak tutur permintaan literal yang ditemukan pada penelitian ini.

#### **8. Wanita | Situasi 5-3 | Imperatif | *Mood Derivable* | -**

**Help me.**

**Tolong aku.**

Konteks: Penutur sedang mencoba menyelesaikan domain untuk mengumpulkan artifak, sayangnya domain itu cukup sulit untuk levelnya sekarang. Sehingga penutur membutuhkan bantuan dari rekannya untuk menyelesaikannya.

Pada tuturan 8 terlihat jelas penggunaan verba performatif yaitu **help (tolong)** yang menandakan bahwa penutur meminta bantuan kepada mitra tutur. Verba performatif tersebut selaras dengan maksud penutur yaitu meminta. Kedua hal yang telah disebutkan tadi merupakan syarat terbentuknya tuturan permintaan literal. Tuturan ini dimaksudkan oleh penutur yang mengalami kesusahan ketika mencoba menyelesaikan tantangan dalam sebuah domain sehingga penutur membutuhkan bantuan dari pemain lain.

### ***Tindak Tutur Permintaan Nonliteral***

Tindak tutur permintaan non-literal adalah tindak tutur permintaan yang modus tuturan yang digunakan sama dengan maksud yang ingin dicapai, namun kata-kata yang menyusun tidak sama. Berikut adalah contoh dari tindak tutur permintaan non-literal yang ditemukan dalam penelitian kali ini.

**9. Pria | Situasi 3-7 | Deklaratif | *Strong Hints* | *Grounder***

Sorry, I can't help you now. **I have something to do right now.**

Maaf, aku tidak bisa membantumu sekarang. **Aku ada urusan lain saat ini.**

Konteks: Penutur sedang mengerjakan misi dan pengumpulan harian, ketika tiba-tiba pemain lain yang tidak dikenal masuk ke dunianya dan mulai mengganggu aktivitasnya. Penutur ingin dia segera pergi dari dunianya.

Pada tuturan 9 ini dapat dilihat bahwa modus tuturannya merupakan deklaratif yang menginformasikan bahwa penutur sedang ada urusan dan tidak dapat membantu mitra tutur. Tuturan ini dapat dikatakan tuturan permintaan non-literal dikarenakan modus yang digunakan berbeda dengan maksud tuturan. Hal ini karena penutur bermaksud untuk meminta mitra tutur meninggalkan dunia miliknya, terlihat dari konteks tuturan yang menerangkan bahwa mitra tutur dianggap mengganggu penutur karena dia sedang melakukan misi dan tidak dapat ia lanjutkan karena mitra tutur tiba-tiba masuk sehingga membuat penutur terganggu.

***Tindak Tutur Permintaan Langsung Literal***

Tindak tutur permintaan langsung literal hampir mirip dengan tindak tutur langsung biasa, yang membedakan adalah kata kata penyusunnya dan modus yang digunakan selaras sehingga dapat diidentifikasi relatif mudah. Berikut contoh dari tindak tutur permintaan langsung literal yang ditemukan pada penelitian ini.

**10. Wanita | Situasi 3-9 | Imperatif | *Mood Derivable* | -  
**Keluar dulu dong****

Konteks: Penutur sedang mengerjakan misi dan pengumpulan harian, ketika tiba-tiba pemain lain yang tidak dikenal masuk ke dunianya dan mulai mengganggu aktivitasnya. Penutur ingin dia segera pergi dari dunianya.

Tindak tutur permintaan langsung literal pada tuturan 10 ini terlihat pada penggunaan modus tuturan imperatif yang meminta mitra tutur untuk keluar dari dunia milik penutur. Selain itu, penggunaan verba performatif “keluar” juga merupakan penanda literal dari tuturan ini. Maksud dari tuturan 10 ini juga dapat diketahui dari konteks tuturan yang mengindikasikan bahwa penutur merasa terganggu akan kehadiran mitra tutur di dunianya dan menginginkan mitra tutur untuk meninggalkan dunianya yang hal ini selaras dengan penggunaan kata dan modus dari tuturan tersebut.

***Tindak Tutur Permintaan Tidak Langsung Literal***

Tindak tutur permintaan tidak langsung literal adalah tindak langsung permintaan yang menggunakan modus berbeda dengan maksudnya namun dari kata kata yang penyusunnya sesuai dengan maksud dari tuturannya. Berikut adalah contoh dari tindak tutur permintaan tidak langsung literal yang ditemukan dalam penelitian ini.

**11. Pria | Situasi 11-5 | Interogatif | *Preparatory Condition* | -**

Hello, **can you help me to do this domain?**

Halo, **apakah kamu bisa membantuku menyelesaikan domain ini?**

Konteks: Penutur sedang mencoba menyelesaikan domain untuk mengumpulkan artifak, sayangnya domain itu cukup sulit untuk levelmu sekarang. Sehingga penutur membutuhkan bantuan dari rekannya untuk menyelesaikannya.

Tuturan permintaan 20 ini menggunakan modus tuturan interogatif yang menanyakan kepada mitra tutur tentang kesediaannya membantu penutur, modus tuturan ini tidak selaras dengan maksud penutur yang menginginkan mitra tutur membantunya. Namun, kata penyusun dari tuturan permintaan ini selaras dengan maksud yang diinginkan penutur yaitu meminta

bantuan dari mitra tutur untuk menyelesaikan domain. Dengan begitu, tuturan ini dapat dikategorikan sebagai tindak tutur permintaan tidak langsung literal dengan penanda yang telah disebutkan sebelumnya.

### ***Tindak Tutur Permintaan Langsung Nonliteral***

Tindak tutur permintaan langsung non-literal adalah tindak tutur permintaan yang modus tuturannya selaras dengan maksud dari tuturan, namun kata penyusunnya berbeda. Berikut adalah contoh dari tindak tutur permintaan langsung non-literal yang ditemukan dalam penelitian kali ini.

#### **12. Wanita | Situasi 3-3 | Deklaratif | *Strong Hints* | Mereferensi Komponen Aku solo ya**

Konteks: Penutur sedang mengerjakan misi dan pengumpulan harian, ketika tiba-tiba pemain lain yang tidak dikenal masuk ke dunianya dan mulai mengganggu aktivitasnya. Penutur ingin dia segera pergi dari dunianya.

Tuturan 12 ini merupakan contoh dari tindak tutur permintaan langsung tidak literal yang ditandai dengan penggunaan modus tuturan deklaratif menginformasikan kepada mitra tutur bahwa penutur menginginkan dirinya keluar dari dunianya karena dirasa menggangukannya. Modus tuturan ini selaras dengan maksud dari penutur yang ingin mitra tutur keluar tersebut. Namun, dari kata penyusunnya tidak sejalan.

### ***Tindak Tutur Permintaan Tidak Langsung Nonliteral***

Tindak tutur permintaan tidak langsung non-literal merupakan tipe tindak tutur permintaan yang paling tidak langsung dari kedelepan tipe permintaan sebelumnya. Hal ini dikarenakan tindak tutur permintaan ini dapat diidentifikasi dengan cara memahami maksud implisit yang terkandung pada kalimat tuturan tersebut. Adapun penanda dari tipe tindak tutur permintaan ini adalah modus, maksud, dan kata penyusunnya tidak selaras. Berikut contoh dari tindak tutur permintaan tidak langsung non-literal yang ditemukan dari penelitian kali ini untuk memudahkan pemahaman.

#### **13. Pria | Situasi 3-8 | Deklaratif | *Strong Hints* | Mereferensi Komponen Terkait I want to go offline.**

Aku mau offline (keluar permainan).

Konteks: Penutur sedang mengerjakan misi dan pengumpulan harian, ketika tiba-tiba pemain lain yang tidak dikenal masuk ke dunianya dan mulai mengganggu aktivitasnya. Penutur ingin dia segera pergi dari dunianya.

Tuturan permintaan 13 ini menggunakan modus tuturan interogatif yang menginformasikan kepada mitra tutur bahwa penutur hendak keluar dari permainan. Penggunaan modus tuturan ini tidak sejalan dengan maksud yang ingin dicapai oleh penutur. Hal ini dapat terlihat ketika tuturan tersebut dikaitkan dengan konteks tuturan yang mengatakan bahwa penutur bermaksud meminta kepada mitra tutur untuk segera meninggalkan dunia miliknya karena mitra tutur dirasa mengganggu aktivitas penutur. Kalimat "**I want to go offline** (Aku ingin keluar dari permainan)" merupakan kode untuk mitra tutur agar meninggalkan dunia penutur karena penutur hendak meninggalkan dari permainan.

### ***Struktur Tuturan***

Struktur pembentuk tindak tutur permintaan terbagi menjadi dua bagian penting yaitu tindakan pokok dan tindakan pendukung. Tindakan pokok merupakan tindak tutur yang mengandung maksud penutur dalam menuturkan tuturannya. Tindakan pendukung adalah tindak tutur yang mendukung tindakan pokok dengan berbagai maksud seperti meminimalisir

penolakan, dan juga memaksimalkan kemungkinan berterima, menyantukan tuturan, dsb. Penggunaan kedua poin ini bisa berbeda tergantung preferensi penutur dan/ hubungan dengan mitra tutur. Tindakan pokok dan tindakan pendukung ini dapat digunakan dengan kombinasi dari keduanya maupun tindakan pokok yang berdiri sendiri. Tindakan pendukung dapat terletak di depan maupun di belakang tindakan pokok dan juga dapat juga mengapit tindakan pokok. Berikut detail dari tiap struktur pembentuk tindak tutur permintaan yang ditemukan pada penelitian ini.

### ***Tindakan Pokok***

Tindakan pokok adalah ujaran utama yang berisi maksud dari sebuah ujaran (Revita, 2007). Pada sebuah tindak tutur permintaan terdapat tindakan pokok yaitu meminta, tindakan pokok tersebut direalisasikan dalam bentuk kalimat yang mengutarakan maksud dari penutur yaitu meminta. Dalam penelitian kali ini, seringkali ditemukan tindak tutur permintaan yang hanya terdiri dari tindakan pokok saja. Tindak tutur yang seperti itu biasanya terdapat pada tindak tutur langsung jenis strategi *mood derivable*, yang biasanya ditandai dengan kenampakan dari verba performatif yang diinginkan oleh penutur terhadap mitra tutur.

### ***Tindakan Pokok Diikuti Tindakan Pendukung***

Struktur pembentuk permintaan yang terdiri dari tindakan pokok yang diikuti tindakan pendukung merupakan salah satu struktur yang ditemukan pada penelitian kali ini. Pada struktur ini, tuturan pokoknya terlebih dahulu diutarakan lalu disusul oleh tindakan pendukungnya. Tindakan pendukung disini digunakan sebagai peningkat kesantunan dan juga meminimalisir tertolakannya tindak tutur permintaan.

### ***Tindakan Pendukung Diikuti Tindakan Pokok***

Struktur ketiga yang ditemukan pada penelitian tindak tutur permintaan dalam permainan daring *Genshin Impact* ini adalah tindakan pendukung yang diikuti oleh tindakan pokok. Struktur ini merupakan bentuk lawan dari struktur sebelumnya dimana tuturan pokoknya yang didahulukan lalu tuturan pendukungnya setelahnya. Jadi pada struktur tindak tutur permintaan ini tuturan pendukungnya berada di depan atau dahulu dari tuturan pokoknya. Adapun tuturan pendukung yang biasanya digunakan adalah memberikan alasan sebelum menuju pada tuturan pokoknya. Sama seperti tuturan pendukung pada struktur sebelumnya, pada struktur ini tuturan pendukung juga digunakan sebagai meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan oleh tuturan permintaan serta untuk memaksimalkan kemungkinan berterimanya tuturan.

### ***Tindakan Pokok Diapit Tindakan Pendukung***

Struktur tindak tutur permintaan yang terakhir adalah struktur permintaan yang terdiri dari tindakan pokok yang diapit oleh tindakan pendukung. Jadi, pada tuturan ini terdapat dua tindakan pendukung yang mengapit tindakan pokok tersebut. Struktur tindak tutur permintaan ini yang paling jarang ditemukan pada penelitian ini. Berikut adalah contoh dari struktur tindak tutur permintaan yang terdiri dari tindakan pokok yang diapit oleh tindakan pendukung yang ditemukan dalam penelitian kali ini.

#### **14. Wanita | Situasi 3-2 | Interogatif | *Preparatory Condition* | *Disarmer* + *Grounder***

I'm so sorry, but **can you leave?** I'm about to start the quest.

Aku benar benar minta maaf, tapi **apakah kamu bisa pergi?** Aku hendak memulai menjalankan misi.

Konteks: Penutur sedang mengerjakan misi dan pengumpulan harian, ketika tiba-tiba pemain lain yang tidak dikenal masuk ke dunianya dan mulai mengganggu aktivitasnya. Penutur ingin dia segera pergi dari dunianya.

Tuturan 14 ini merupakan contoh dari struktur tindak tutur permintaan yang tindakan pokoknya diapit oleh tindakan pendukung yang diproduksi oleh gender wanita. Tuturan pokok pada contoh ini terealisasi pada kalimat yang ditebalkan yaitu "**can you leave?**". Tuturan pokok ini dimaksudkan penutur untuk meminta mitra tutur meninggalkan dunianya karena dirasa mengganggu aktivitas dari penutur. Tuturan pendukung dalam contoh 14 ini terealisasi pada dua kalimat yang mengapit tindakan pokok yaitu "I'm so sorry" dan "I'm about to start the quest". Tindakan pendukung yang pertama dimaksudkan sebagai pengantar agar mitra tutur tidak tersinggung akan permintaan dari penutur. Tindakan pendukung selanjutnya dituturkan sebagai alasan yang mendasari tindak tutur permintaan ini, adapun tujuan dari tindakan pendukung selain menjadikan alasan juga agar mitra tutur dapat berterima.

### Simpulan dan Saran

Setelah dilakukan analisis terhadap tindak tutur permintaan yang dituturkan oleh pemain *Genshin Impact* ini didapatkan modus, tipe, dan struktur dari tindak tutur permintaan ini. Adapun secara garis besar simpulan temuan dalam bab ini sebagai berikut.

Modus tindak tutur permintaan yang ditemukan dalam penelitian permintaan oleh pemain permainan daring *Genshin Impact* ini yaitu modus tuturan deklaratif, modus tuturan imperatif, dan modus tuturan interogatif. Adapun yang paling sering ditemukan dalam tuturan ini adalah modus tuturan interogatif.

Tipe tuturan yang ditemukan dalam penelitian permintaan oleh pemain permainan daring *Genshin Impact* ini yaitu tipe tindak tutur langsung, tipe tindak tutur tidak langsung, tipe tindak tutur literal, tipe tindak tutur non-literal, tipe tindak tutur langsung literal, tipe tindak langsung non-literal, tipe tindak tidak langsung literal, tipe tindak tutur tidak langsung non-literal.

Struktur tindak tutur permintaan terdiri dari tindakan pokok saja dengan ataupun tidak dengan tindakan pendukung. Struktur tindak tutur permintaan ini juga ada yang terdiri dari tindakan pokok yang diikuti tindakan pendukung, tindakan pendukung yang diikuti tindakan pokok, dan tindakan pokok yang diapit oleh tindakan pendukung. Adapun struktur yang sering ditemui pada penelitian ini adalah struktur tindak tutur permintaan yang terdiri hanya dari tindakan pokok saja.

### Daftar Pustaka

- Allan, K. (1986). *Linguistic meaning*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Alwi, Hasan (1992). *Modalitas dalam Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Austin, J. (1978). *How to do things with words*. Oxford: Oxford University Press.
- Blum-Kulka, Shoshana, and Elite Olshtain. "Requests and Apologies: A Cross-Cultural Study of Speech Act Realization Patterns (CCSARP)." *Applied Linguistics* Vol. 5, No.3. 1984, pp. 196-213.
- Chen, S., & Chen, S. (2021). Interlanguage Requests: A Cross Cultural Study of English and Chinese. *The Linguistics Journal*, 2(2), 33-52.
- Cutting, J. *Pragmatics and Discourse: A Resource Book for Students*. Routledge. 2008.
- Fahrurrozi, M, R. *Analisis Sosiopragmatik Tindak Tutur Permintaan Berunsur Nilai Budaya Milenial dalam Film The Intern*. Yogyakarta. Universitas Gadjah Mada, 2018.
- Kreidel, C. (1998). *Introducing English semantics*. London: Routledge.
- Levinson, Stephen C. *Pragmatics*. Cambridge University Press. 1983.
- Leech, G. *Principle of Pragmatics*. London, New York. Longman, 1983

---

"Etnolinguistik dalam Studi Ilmu Bahasa dan Pendidikan"

<https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks>

Revita, I. (2007). Permintaan dalam Bahasa Minangkabau. *Humaniora*, 19(2), 195 - 206.

Sari, Ayu M. *Tindak Tutur Permintaan dalam Bahasa Korea pada Teks Tulis Kakao Talk*. Yogyakarta. Universitas Gadjah Mada, 2017.

Searle, John R. "A Classification of Illocutionary Acts". *Proceedings of the Texas Conference on Performatives, Presuppositions, and Implicatures*. 1977, hal.27-45. ERIC, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED140617.pdf>

Supriyadi. (2014). *Sintaksis Bahasa Indonesia*. Gorontalo: UNG Press.

Wijana, I. (2021). *Dasar-dasar pragmatik Edisi Revisi*. Yogyakarta: TS Publisher.

Yule, G. *Pragmatics: Oxford Introductions to Language Study*. Oxford University Press. 1996.