

Perlocutionary acts in Diera Nathania's YouTube channel

Salsabila Nadhifah Nur Hidayat^{1*}, Ita Fitriana¹, Dian Bayu Firmansyah¹

¹ Universitas Jenderal Soedirman, Jl. Profesor Dr. H.R. Boenyamin No.708, Purwokerto, Indonesia

Article History

Submitted date:
2023-08-21
Accepted date:
2023-11-21
Published date:
2023-11-30

Keywords:

pragmatics; speech acts;
perlocutionary acts;
Leech

Abstract

*This study aims to analyze the effect of perlocutionary acts used when communicating in vlogs. This is qualitative descriptive research. The theory used to analyze the data in this study is Leech's theory of perlocutionary verbs. The data source in this study is Diera Nathania's YouTube channel, and the data is perlocutionary acts contained in the vlog. The data in this study were analyzed using documentation techniques and note-taking. The results showed that there were 2 utterances containing the perlocutionary verb *get hearer to think about*, 13 data to *bring hearer to learn that*, *get hearer to do* 4 data, 2 data *distract*, 1 data *persuade*, 1 data *encourage*, 1 data *relieve tension*, 2 data *inspire*, 1 data *embarrass*, 1 data *frighten*. Speeches that contain perlocutionary verbs teach the hearer what is most widely used to make YouTube viewers know something.*

Kata Kunci:

pragmatik; tindak tutur;
tindak tutur perlokusi;
Leech

Abstrak

Tindak tutur perlokusi pada kanal YouTube Diera Nathania

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari tindak tutur perlokusi yang digunakan saat berkomunikasi di dalam *vlog*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah teori verba perlokusi Leech. Sumber data pada penelitian ini adalah kanal *YouTube* Diera Nathania dan datanya berupa tuturan perlokusi yang terdapat pada *vlog* tersebut. Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan teknik dokumentasi dan simak catat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan tuturan yang mengandung verba perlokusi *get hearer to think about* (membuat petutur berpikir sesuaru) sebanyak 2 data, *bring hearer to learn that* (membuat petutur mengetahui bahwa) sebanyak 13 data, *get hearer to do* (membuat petutur melakukan sesuatu) sebanyak 4 data, *distract* (mengalihkan perhatian) sebanyak 2 data, *persuade* sebanyak 1 data, *encourage* sebanyak 1 data, *relieve tension* sebanyak 1 data, *inspire* sebanyak 2 data, *embarrass* sebanyak 1 data, *frighten* sebanyak 1 data. Tuturan yang mengandung verba perlokusi *bring hearer to learn that* paling banyak digunakan untuk membuat penonton *YouTube* mengetahui suatu hal.

* Corresponding author:

salsabila.hidayat@mhs.unsoed.ac.id

Copyright © 2023 Salsabila Nadhifah Nur Hidayat, Ita Fitriana, Dian Bayu Firmansyah



1 Pendahuluan

Komunikasi sangat dibutuhkan untuk berinteraksi dengan sesama manusia (Muliadi, 2022). Wardaugh (dalam Chaer & Agustina, 2014) mendefinisikan bahasa sebagai alat yang digunakan untuk melakukan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Dalam linguistik, bidang yang mengkaji kebahasaan yang digunakan dalam berkomunikasi adalah pragmatik (Putrayasa, 2014; Retnaningrum, 2019). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk berkomunikasi satu sama lain adalah dengan melakukan tindak tutur. Kemudian, ilmu linguistik yang mengkaji penggunaan tindak tutur adalah pragmatik (Saifudin, 2005). Yule (2006) mendefinisikan pragmatik sebagai bidang ilmu linguistik yang mengkaji keterkaitan antara bentuk-bentuk linguistik dan pengguna bentuk tersebut.

Tindak tutur merupakan tindakan yang ditampilkan menggunakan tuturan maupun tuturan yang ditampilkan melalui tindakan (Putrayasa, 2014; Saifudin, 2018). Teori tindak tutur pertama kali diperkenalkan oleh John L. Austin yang kemudian oleh Searle dikembangkan dan dikelompokkan menjadi tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi (Nadar, 2009; Novitasari & Aryanto, 2020; Saifudin, 2019b, 2019a). Searle (Nadar, 2009) mendefinisikan tindak tutur lokusi sebagai tuturan yang bertujuan untuk menyatakan sesuatu, tuturan ilokusi sebagai tuturan yang ingin dicapai penutur saat menuturkan suatu tuturan, dan tuturan perlokusi bertujuan untuk memengaruhi petutur.

Kemudian Leech (1993) membagi tuturan perlokusi menjadi 16 verba perlokusi yaitu *bring hearer to learn that* (membuat petutur tahu bahwa), *persuade* (membujuk), *deceive* (menipu), *encourage* (mendorong), *irritate* (menjengkelkan), *frighten* (takut), *amuse* (menyenangkan), *get hearer to do* (membuat petutur melakukan sesuatu), *inspire* (mengilhami), *impress* (mengesankan), *distract* (mengalihkan perhatian), *get hearer to think about* (membuat petutur berpikir tentang), *relieve tension* (melegakan), *embarrass* (mempermalukan), *attract attention* (menarik perhatian), dan *bore* (menjemukan).

Seiring dengan berkembangnya zaman, tindak tutur tidak hanya dapat dilihat secara langsung, namun juga dapat dilihat secara tidak langsung melalui sosial media seperti *YouTube*. Melalui konten vlog yang terdapat dalam kanal *YouTube*, peristiwa tindak tutur dapat disaksikan di mana saja dan kapan secara daring. Salah satu kanal *YouTube* yang menyajikan konten vlog yang di dalamnya mengandung peristiwa tindak tutur adalah kanal milik Diera Nathania. Sebagai seorang *vlogger*, tuturan yang dituturkan tidak hanya memiliki efek kepada petutur saja, namun juga berefek kepada penonton *YouTube*-nya.

Penelitian mengenai tindak tutur perlokusi ini bukanlah penelitian yang pertama. Sudah ada beberapa penelitian serupa seperti Widya et al. (2020) dengan judul "Analisis Tindak Tutur dalam Konten vlog di *YouTube* terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA", penelitian Nafisah & Retnani (2019) dengan judul "Tindak Tutur Perlokusi Dalam Anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso* (四月は君の嘘) Karya Naoshii Arakawa dengan Menggunakan Pendekatan Searle", penelitian Akbar (2018) dengan judul "Analisis Tindak Tutur pada Wawancara Putra Nababan dan Presiden Portugal (Kajian Pragmatik)", penelitian Anggraini (2020) dengan judul "Variasi Tindak Tutur Dalam Cerpen 'Pispot' Karya Hamsad Rangkuti", serta penelitian dengan judul "*The Speech Acts of Compliments among Japanese Teenagers in Japanese Anime Films*" (Kartika & Riza, 2022). Namun, di antara semua penelitian tersebut belum ada yang berfokus pada ilokusi perlokusi, khususnya yang bersumber data media sosial daring *YouTube*.

2 Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi secara holistik dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata pada suatu konteks alamiah dengan memanfaatkan metode ilmiah (Moleong, 2009). Sumber data pada penelitian ini merupakan vlog yang terdapat pada kanal *YouTube* Diera Nathania dengan judul “Reaksi liat foto pre-wed MCXJP (Tema: Panah Jepang)” dan “Jalan Santai di Perumahan Jepang, Tapi Malah...”. Data pada penelitian ini berupa tuturan perlokusi yang dituturkan oleh Diera Nathania dan Pasangannya saat berkomunikasi dalam vlog tersebut.

Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dan simak catat dalam melakukan pengumpulan data. Metode dokumentasi merupakan cara pengumpulan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen (Hardani et al., 2020). Dokumen tersebut dapat berupa gambar, tulisan, atau karya monumental seseorang. Teknik simak dilakukan dengan cara menyimak tuturan yang terdapat vlog Diera Nathania dan selanjutnya mencatat tuturan perlokusi yang telah diperoleh setelah menyimak dengan menggunakan teknik catat.

Metode yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini menggunakan teori Miles dan Huberman (1992) dalam (Hardani et al., 2020) dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data yaitu mengelompokkan atau memilah data yang dapat digunakan. Penyajian data yaitu menguraikan atau menampilkan data yang telah diperoleh setelah melalui tahap reduksi data. Penarikan kesimpulan yaitu menyimpulkan hasil analisis data yang telah didapatkan pada penelitian ini.

3 Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data yang telah diperoleh, pada kanal *YouTube* Diera Nathania ditemukan tuturan perlokusi sebanyak 8 data. Tuturan tersebut kemudian dikelompokkan berdasarkan verba perlokusinya, yaitu verba perlokusi *get hearer to think about* (membuat petutur berpikir tentang), *bring hearer to learn that* (membuat petutur tahu bahwa), *get hearer to do* (membuat petutur melakukan sesuatu), *distract* (mengalihkan), *encourage* (mendorong), *relieve tension* (melegakan), *inspire* (mengilhami), dan *frighten* (takut).

Tabel 1: Tuturan Perlokusi pada Vlog Diera Nathania
[Sumber: Hasil peneliti]

No.	Tuturan Perlokusi	Tuturan	Data
1	Get hearer to think about (membuat petutur berpikir tentang)	<u>わざわざのインドネシア語は何？</u>	(data 1)
2	Bring hearer to learn that (membuat petutur tahu bahwa)	<u>これは私の矢。自分で選んで飼いましたカスタマイズ</u>	(data 4)
3	Get hearer to do (membuat petutur melakukan sesuatu)	あ、Diera. 蹴って本当に大丈夫	(data 17)
4	Distract (mengalihkan)	<u>あ、あれは何か面白そうだよ</u>	(data 20)
5	Encourage (mendorong)	頑張って！Jumpをして！	(data 23)
6	Relieve tension (melegakan)	いや。子どもほうがうるさいよ。	(data 24)
7	Inspire (mengilhami)	これね、座ってやるんじゃないの？	(data 25)
8	Frighten (menakuti)	何？	(data 28)

3.1 *Get hearer to think about* (membuat petutur berpikir tentang)

Konteks tuturan Data 1 terjadi saat Diera dan Padok sedang melakukan opening pada *vlog* nya yang berjudul "Reaksi liat foto pre-wed MCXJP (Tema: Panah Jepang)". *Vlog* tersebut berisi mengenai reaksi mereka terhadap hasil foto *pre-wed* yang telah diambil oleh seorang fotografer yang bernama Gilbert Reza Putra. Diera menjelaskan sedikit mengenai alasan ia memilih menggunakan jasa Gilbert saat pemotretan *pre wed*-nya.

Data 1.

Diera: わざわざのインドネシア語は何？

Waza-waza no Indonesia go wa nani?

Bahasa Indonesia nya *waza-waza* apa?

Padok: 分からないよ

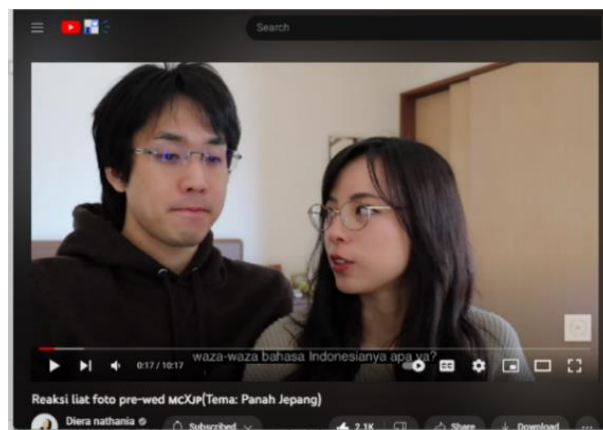
Wakarannaiyo

Tidak tahu

Diera: わざわざ...Sengaja

Waza-waza....Sengaja...

(*vlog* Reaksi liat foto pre-wed MCXJP (Tema: Panah Jepang), 0:18-0:21)



Gambar 1. Diera bertanya kepada Padok mengenai arti *waza-waza*
[Sumber: *vlog* Reaksi liat foto pre-wed MCXJP (Tema: Panah Jepang)]

Tuturan わざわざのインドネシア語は何？ merupakan tuturan perlokusi karena memberikan efek kepada petutur. Efek yang timbul dari tuturan tersebut membuat petutur memikirkan arti dari kata *waza-waza*". Hal itu dapat dilihat pada *scene* selanjutnya yang menunjukkan bahwa padok terdiam sejenak untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut sebelum menjawab *分からないよ* yang menunjukkan bahwa ia tidak mengetahui arti dari kata *waza-waza*. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tuturan Diera yang digarisbawahi termasuk ke dalam verba perlokusi *get hearer to think about* (membuat petutur memikirkan sesuatu) karena membuat petutur memikirkan suatu hal, yaitu arti dari kata *waza-waza*.

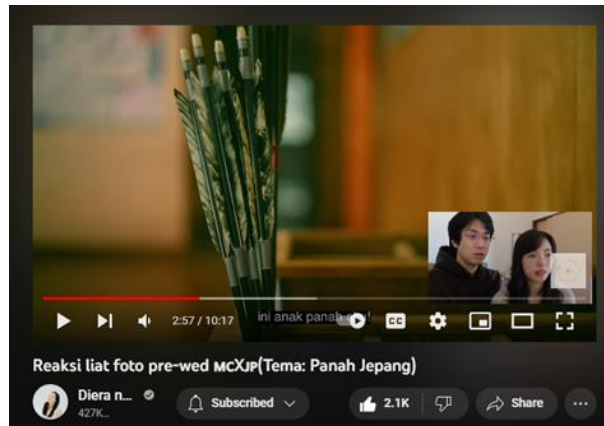
3.2 *Bring hearer to learn that* (membuat petutur tahu bahwa)

Konteks tuturan Data 2 terjadi saat Diera dan Padok sedang menyusuri kompleks perumahan dan menemukan sepetak tanah yang ditanami. Diera menjelaskan kepada penonton bahwa terkadang ada perkebunan di dalam perumahan Jepang. Merasa tidak tepat disebut sebagai perkebunan karena luasnya yang hanya sepetak, Padok pun menimpali tuturan Diera.

Data 2.

Diera: これは私の矢。自分で選んで飼いました。カスタマイズ
Kore wa watashi no ya. Jibun de erande kaimashita. Kazutamaisu
Ini anak panah aku. Aku milih sendiri, kustom.

(Vlog Reaksi liat foto pre-wed MCXJP (Tema: Panah Jepang), 2:56-3:02)



Gambar 2. Anak panah milik Diera

[Sumber: vlog Reaksi liat foto pre-wed MCXJP(Tema: Panah Jepang)]

Tuturan これは私の矢。自分で選んで飼いました。カスタマイズ yang dituturkan oleh Diera merupakan tuturan perlokusi karena memberikan efek kepada penonton. Efek yang ditimbulkan setelah mendengar tuturan tersebut membuat penonton mengetahui bahwa anak panah yang terdapat pada gambar merupakan milik Diera dan dibuat berdasarkan permintaannya. Berdasarkan penjabaran tersebut, maka tuturan ini mengandung verba perlokusi *bring hearer to learn that* (membuat petutur mengetahui sesuatu) karena memuat informasi yang membuat penonton *YouTube*-nya tahu bahwa anak panah pada gambar adalah milik Diera.

3.3 *Get hearer to do* (membuat petutur melakukan sesuatu)

Konteks tuturan Data 3 terjadi saat Diera dan Padok sedang menggunakan salah satu permainan di taman. Bentuk permainan tersebut dapat dilihat pada gambar 3 di bawah. Permainan tersebut dimainkan dengan cara duduk serta kedua kaki mendorong ke tanah. Merasa sejak tadi hanya ia yang bermain, ia lalu meminta Diera untuk mencobanya.

Data 3.

Padok: あ、Diera. 蹴って本当に大丈夫
A, Diera kette hontouni daijoubu
Diera, tendang. Gapapa

Diera: どっち?どっち?
Dochhi? Docchi?

Ke arah mana? Ke arah mana?

Padok: どっちもいいよ。どっちもいいよ。
Docchi mo ii yo. Docchi mo ii yo

Ke mana aja gapapa. Kemana aja gapapa kok

(Vlog Jalan Santai di Perumahan Jepang. Tapi malah..., 8:06-8:13)

Tuturan あ、Diera. 蹴って本当に大丈夫 yang dituturkan Padok merupakan tuturan perlokusi karena memberikan efek kepada Diera. Efek perlokusi yang timbul setelah mendengar tuturan tersebut membuat Diera melakukan apa dituturkan oleh Padok, yaitu bergantian memainkan permainan itu. Tuturan tersebut mengandung verba perlokusi *get hearer to do* (membuat petutur melakukan sesuatu) karena membuat petutur melakukan sesuatu. Hal itu terlihat pada *scene* selanjutnya yang menunjukkan respons Diera setelah mendengar tuturan Padok, yaitu bertanya ke arah mana ia harus mendorongnya sebelum ia menggerakkan kakinya.



Gambar 3. Padok meminta Diera untuk mencoba permainan [Sumber: Vlog Jalan Santai di Perumahan Jepang. Tapi malah...]

3.4 Distract (mengalihkan)

Konteks tuturan Data 4 terjadi ketika Diera menanyakan kepada Padok terkait penggunaan salah satu permainan yang ada di taman. Bentuk permainan tersebut terlihat seperti kubah yang memiliki rongga. Mendengar pertanyaan yang diajukan Diera, Padok menjelaskannya.

Data 4.

Diera: ハ!? え、めっちゃくちゃ簡単じゃん?

Ha!? E mecchakucca kantan jan?

Hah!? Eh, gampang banget dong?

Padok: するけど。。。ほら、動けないじゃんうまく

suru kedo, hora, ugokenai jan umaku

Iya sih, Tapi lihat, geraknya terbatas

Padok: あ、あれは何か面白そうだよ

A, are wa nan ka omoshirosou da yo

Wah, sepertinya itu menarik

Diera: やってみようぜ

Yatte miyou ze

Ayo kita coba

(Vlog Jalan Santai di Perumahan Jepang. Tapi malah..., 7:08-7:09)

Tuturan あ、あれは何か面白そうだ yang dituturkan oleh Padok merupakan tuturan perlokusi karena tuturan tersebut memberikan efek kepada petutur. Efek yang ditimbulkan setelah mendengar tuturan tersebut membuat teralihnya perhatian petutur terhadap topik yang sedang mereka bicarakan. Bukti yang menunjukkan bahwa perhatian petutur teralih dapat dilihat pada dialog selanjutnya, yaitu やってみようぜ yang dituturkan oleh Diera. Arti dari tuturan tersebut

adalah "Ayo kita coba". Tuturan tersebut mengandung verba perlokusi *distract* (mengalihkan perhatian) karena memberikan efek teralihnya perhatian petutur.



Gambar 4. Padok meminta Diera untuk mencoba permainan [Sumber: Vlog Jalan Santai di Perumahan Jepang. Tapi malah...]

3.5 Encourage (mendorong)

Konteks tuturan Data 5 terjadi ketika Diera sedang mempersiapkan diri untuk mencoba menggunakan salah satu permainan seperti yang terlihat pada gambar. Permainan tersebut dimainkan dengan cara menaiki tali yang tergantung dengan kaki bertumpu pada tumpuan yang terdapat di tali. Setelah mendengar arahan dan dukungan yang diberikan Padok, ia pun akhirnya mencoba permainan tersebut.

Data 5.

Padok: 頑張って! Jump をして!

Ganbatte! Jump o shite

Semangat! Loncat!

(Vlog Jalan Santai di Perumahan Jepang. Tapi malah..., 4:34-4:35)



Gambar 5. Diera melompat setelah mendengar tuturan Padok [Sumber: Vlog Jalan Santai di Perumahan Jepang. Tapi malah...]

Tuturan 頑張って! Jump をして! yang dituturkan oleh Padok termasuk ke dalam tuturan perlokusi karena memberikan efek kepada petutur. Efek yang ditimbulkan setelah mendengar tuturan itu membuat petutur merasa yakin untuk mencoba permainan seperti yang terlihat pada

gambar. Hal itu ditunjukkan pada scene selanjutnya yang menampilkan respons Diera setelah mendengar tuturan yang dituturkan oleh Padok, yaitu melompat ke atas tali untuk memainkan permainan tersebut dengan yakin. Tuturan Padok mengandung verba perlokusi *encourage* karena memberikan dorongan kepada petutur.

3.6 *Relieve tension* (melegakan)

Konteks tuturan Data 6 terjadi ketika Diera dan Padok sedang menggunakan salah satu sarana permainan di taman. Merasa senang memainkan permainan tersebut, mereka tertawa dengan sangat riang. Namun, Diera merasa khawatir jika suara mereka berdua terlalu berisik. Ia pun bertanya kepada Padok terkait hal itu.

Data 6.

- Diera: 私たちうるさいが。。。
Watashitachi urusai ga...
Kita berisik ya
- Padok: いや。子どもほうがうるさいよ。
Iya, kodomo houga urusai yo
Enggak, lebih berisik anak-anak
- Diera: そうだね
Soudane
Iya juga

(Vlog Jalan Santai di Perumahan Jepang. Tapi malah..., 5:13-5:21)



Gambar 6. Diera bertanya kepada Padok
[Sumber: Vlog Jalan Santai di Perumahan Jepang. Tapi malah...]

Tuturan “いや。子どもほうがうるさいよ。” yang dituturkan oleh Padok merupakan tuturan perlokusi karena memberikan efek kepada petutur. Efek yang timbul setelah mendengar tuturan tersebut dapat dilihat pada scene selanjutnya yang menunjukkan bahwa Diera menuturkan “そうだね” lalu kemudian kembali asyik memainkan permainan tersebut dengan riang tanpa merasa khawatir dengan suaranya yang berisik. Berdasarkan penjelasan tersebut, tuturan Padok yang digarisbawahi mengandung verba perlokusi *relieve tension* karena membuat petutur merasa lega.

3.7 *Inspire* (mengilhami)

Konteks tuturan Data 7 terjadi saat Padok sedang memainkan salah satu permainan yang ada di taman. Permainan tersebut berbentuk lingkaran yang dapat berputar dengan beberapa penyangga di

bawahnya. Pada awalnya, ia memainkan permainan tersebut dengan posisi berdiri dan kemudian terjatuh. Melihat hal itu, Diera pun mengutarakan ide untuk memainkan permainan tersebut dengan cara lain.

Data 7.

Diera: これね、座ってやるんじゃないの？

Kore ne suwatte yarun janai no?

Kayaknya permainan ini dilakukan dengan cara duduk deh?

Padok: そうだ。楽しいかも。

Souda. Tanoshii kamo.

Sepertinya menyenangkan kalau begitu.

Diera: でしょう？

Deshou?

Iya kan?

(Vlog Jalan Santai di Perumahan Jepang. Tapi malah..., 7:39-7:44)



Gambar 7. Diera bertanya kepada Padok
[Sumber: Vlog Jalan Santai di Perumahan Jepang. Tapi malah...]

Tuturan “これね、座ってやるんじゃないの？” yang dituturkan oleh Diera merupakan tuturan perlokusi karena memberikan efek kepada petutur. Efek yang ditimbulkan bagi petutur setelah mendengar tuturan tersebut berupa munculnya inspirasi atau gagasan terkait cara menggunakan permainan itu. Hal itu terlihat pada *scene* selanjutnya yang menunjukkan bahwa Padok terdiam sejenak kemudian bersiap-siap mengambil posisi duduk sembari menuturkan “そうだ。楽しいかも。”. Arti dari tuturan itu adalah “Sepertinya kalau begitu menyenangkan”. Tuturan Diera yang digarisbawahi mengandung verba perlokusi *inspire* (mengilhami) karena memberikan inspirasi atau ide kepada petutur.

3.8 *Frighten* (menakuti)

Konteks tuturan Data 8 terjadi ketika Diera dan Padok sedang melihat foto *pre-wed* mereka. Pada *scene*, terlihat foto Diera yang sedang menatap ke arah langit. Saat melihat foto tersebut, Diera merasa bahwa jika ia lebih kurus sepertinya hasilnya akan terlihat lebih bagus. Mendengar apa yang dikatakan oleh Diera, Padok hanya tertawa kecil.

Data 8.

Diera: 私もうちょっと痩せた方がよかったかもな
Watashi mo chotto yaseta houga yokatta kamo na
Kalau aku lebih kurus sedikit kayaknya lebih bagus'

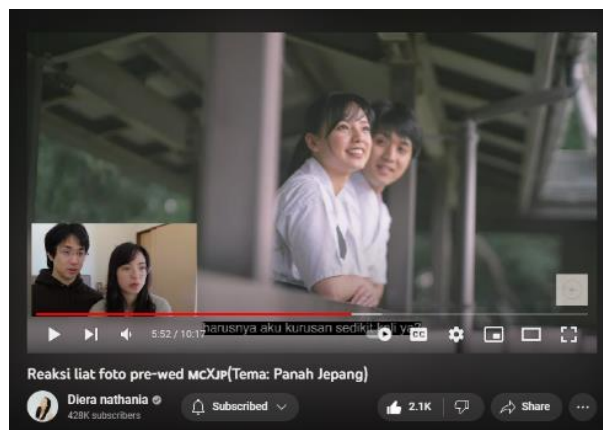
Padok: (Tertawa kecil)

Diera: 何?
Nani?
Apa?

Padok: いや、早く次いいじゃん
Iya, hayaku tsugi ii jan

Engga. Ayo cepat selanjutnya

(vlog Reaksi liat foto pre-wed mCXJP (Tema: Panah Jepang), 5:52-5:57)



Gambar 8. Diera bertanya kepada Padok

[Sumber: Vlog Jalan Santai di Perumahan Jepang. Tapi malah...]

Saat sedang melihat foto *pre-wed* yang menampilkan wajah *close-up* Diera dan Padok, Diera merasa kurang puas dengan foto tersebut. Alasannya karena di foto itu, pipinya terlihat agak besar. Kemudian ia mengatakan bahwa jika ia lebih kurus sedikit pasti hasilnya akan lebih bagus. Padok pun tertawa kecil mendengarnya. Setelah mendengar tawa Padok, Diera merespons hal itu dengan tuturan “何?” yang artinya “Apa?”. Tuturan Diera tersebut merupakan tuturan perlokusi karena memberikan efek kepada petutur. Efek yang timbul bagi petutur setelah mendengar tuturan tersebut adalah perasaan terintimidasi. Hal itu terjadi karena intonasi Diera saat menuturkan “何?” terdengar mengintimidasi. Hal itu dapat dilihat pada *scene* selanjutnya yang menunjukkan bahwa Padok terlihat kikuk setelah mendengar tuturan Diera. Tuturan Diera yang digarisbawahi mengandung verba perlokusi *frighten* karena memiliki efek mengintimidasi sehingga membuat Padok merasa kikuk setelah mendengar tuturan tersebut.

4 Simpulan

Pada *vlog channel YouTube* milik Diera Nathania yang berjudul “Reaksi liat foto pre-wed mCXJP(Tema: Panah Jepang)” dan “Jalan Santai di Perumahan Jepang. Tapi malah...” terdapat tuturan perlokusi yang mengandung verba perlokusi *get hearer to think about* (membuat petutur berpikir tentang), *bring hearer to learn that* (membuat petutur tahu bahwa), *get hearer to do*

(membuat petutur melakukan sesuatu), *distract* (mengalihkan), *encourage* (mendorong), *relieve tension* (melegakan), *inspire* (mengilhami), dan *frighten* (takut).

Tuturan *get hearer to think about* bertujuan untuk membuat petutur memikirkan sesuatu, *bring hearer to learn that* bertujuan untuk membuat petutur mengetahui sesuatu, tuturan *get hearer to do* bertujuan untuk membuat petutur melakukan sesuatu, tuturan *distract* bertujuan untuk mengalihkan perhatian petutur, tuturan *encourage* bertujuan untuk memberikan dorongan kepada petutur, tuturan *relieve tension* bertujuan untuk membuat petutur merasa lega, tuturan *inspire* bertujuan untuk memberikan inspirasi kepada petutur, dan tuturan *frighten* bertujuan untuk menakuti petutur.

Referensi

- Akbar, S. (2018). Analisis tindak tutur pada wawancara Putra Nababan dan Presiden Portugal (Kajian pragmatik). *SeBaSa*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.29408/sbs.v1i1.792>
- Anggraini, D. (2020). Variasi tindak tutur dalam cerpen "Pispor" karya Hamsad Rangkuti. *Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2). <https://doi.org/10.32938/jbi.v5i2.600>
- Chaer, A., & Agustina, L. (2014). *Sosiolinguistik pengenalan awal*. PT Rineka Cipta.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif* (H. Abadi, Ed.). Pustaka Ilmu.
- Kartika, D., & Riza, F. J. (2022). The speech acts of compliments among Japanese teenagers in Japanese anime films. *Leksema: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2), 85–94. <https://doi.org/10.22515/ljbs.v7i2.4385>
- Leech, G. (1993). *Prinsip-prinsip pragmatik*. Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy. J. (2009). *Metodologi penelitian kualitatif* (Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Muliadi, M. (2022). The affecting factors of willingness to communicate of inside classroom, outside classroom, and digital setting on Japanese language students. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.33633/jr.v5i1.5895>
- Nadar, F. X. (2009). *Pragmatik & penelitian pragmatik*. Graha Ilmu.
- Nafisah, F., & Retnani. (2019). Tindak tutur perlokusi dalam anime *Shigatsu wa kimi no uso* 「四月は君の嘘」 karya Naoshi Arakawa dengan menggunakan pendekatan Searle. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/28158>
- Novitasari, D., & Aryanto, B. (2020). Tindak tutur penolakan bahasa Jepang oleh mantan kenshuusei (Pekerja magang di Jepang). *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 2(2), 178–198. <https://doi.org/10.33633/jr.v2i2.3973>
- Putrayasa, I. B. (2014). *Pragmatik*. Graha Ilmu.
- Retnaningrum, A. W. (2019). Penggunaan ungkapan beri-terima bahasa Jepang dalam novel Shiro no Naka no Hito karya Hoshi Shin'ichi. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 1(2), 167–197. <https://doi.org/10.33633/jr.v1i2.2503>
- Saifudin, A. (2005). *Faktor sosial budaya dan kesopanan orang Jepang dalam pengungkapan tindak tutur terima kasih pada skenario drama televisi Beautiful Life karya Kitagawa Eriko*. Thesis Kajian Wilayah Jepang, Universitas Indonesia.

Hidayat, S.N.N., Fitriana, I. & Firmansyah, D.B. (2023). Perlocutionary acts in Diera Nathania's YouTube channel. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture* 6 (1), 82-93. <https://doi.org/10.33633/jr.v6i1.9041>

Saifudin, A. (2018). Konteks dalam studi linguistik pragmatik. *Lite: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 14(1), 108–117. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/lite/article/view/2323/1462>

Saifudin, A. (2019a). Deiksis bahasa Jepang dalam studi linguistik pragmatik. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 2(1), 16–35. <https://doi.org/10.33633/jr.v2i1.3348>

Saifudin, A. (2019b). Teori tindak tutur dalam studi linguistik pragmatik. *Lite: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 15(1), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/lite.v15i1.2382>

Widya, A., Fathia, R., & Nurdianingsih, F. (2020). *Analisis tindak tutur dalam konten vlog di YouTube terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA*. <http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/id/eprint/847>

Yule, G. (2006). *Pragmatik*. Pustaka Pelajar.