

**ANALISIS TINDAK TUTUR PERLOKUSI DALAM SERIAL ANIME  
*BLUE LOCK* (ブルーロック)**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Departemen Sastra Jepang pada Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin*

**STARLET ZEFANYA ASTA JANZOOI**

**F081191017**

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2024**



**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 1095/UN4.9.1/KEP/2023 pada tanggal 21 Agustus 2023, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“Analisis Tindak Tutur Perlokusi dalam Serial Anime *Blue Lock*”** yang disusun oleh Starlet Zefanya Asta Janzooi, NIM F081191017 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.



Makassar, 18 Januari 2024

Konsultan I

**Kasmawati, S.S., M.Hum.**  
NIP. 19810908201807 4 001

Konsultan II

**Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19760505200912 2 003

**Disetujui untuk diteruskan  
kepada Panitia Ujian Skripsi**  
Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

**Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D**  
NIP. 19821082201812 2 003



SKRIPSI

ANALISIS TINDAK TUTUR PERLOKUSI DALAM SERIAL ANIME  
BLUE LOCK (ブルーロック)

Disusun dan diajukan oleh:

**STARLET ZEEANYA ASTA JANZOOI**

**NOMOR POKOK: F081191017**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 08 Maret 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

UNIVERSITAS HASANUDDIN

Menyetujui  
Komisi Pembimbing

Konsultan I

Konsultan II

**Kasmawati, S.S., M.Hum.**  
NIP. 19810908201807 4 001

**Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19760505200912 2 003

Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin

Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin



**Prof. Dr. Min Duli, M.A.**  
NIP. 19640716 199103 1 010

**Eithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.**  
NIP. 19821082201812 2 003



**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Panitia ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul **“ANALISIS TINDAK TUTUR PERLOKUSI DALAM SERIAL ANIME BLUE LOCK (ブルーロック)”** yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Falkutas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

08 Maret 2024

**Panitia Ujian Skripsi:**

- |                |                             |
|----------------|-----------------------------|
| 1. Ketua       | : Kasmawati, S.S.,M.Hum.    |
| 2. Sekretaris  | : Dr. Nursidah, S.Pd.,M.Pd. |
| 3. Penguji I   | : Dr. Imelda S.S.,M.Pd.     |
| 4. Penguji II  | : Taqdir, S.Pd.,M.Hum.      |
| 5. Konsultan I | : Kasmawati, S.S.,M.Hum.    |
| Konsultan II   | : Dr. Nursidah, S.Pd.,M.Pd. |

(*Kasmawati*)  
(*Dr. Nursidah*)  
(*Dr. Imelda*)  
(*Taqdir*)  
(*Kasmawati*)  
(*Dr. Nursidah*)



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Starlet Zefanya Asta Janzooi  
NIM : F081191017  
Fakultas : Ilmu Budaya  
Program Studi : Sastra Jepang  
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

### **ANALISIS TINDAK TUTUR PERLOKUSI DALAM SERIAL ANIME**

### **BLUE LOCK (ブルーロック)**

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 8 Maret 2024

Yang Menyatakan,



(Starlet Zefanya Asta Janzooi)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan anugerah, berkat, cinta kasih serta penyertaanNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Analisis Tindak Tutur Perlokusi Dalam Serial Anime Blue Lock (ブルーロック)” dengan segala baik.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Fithyani Anwar, S.S., M.A.,Ph.D *sensei* selaku ketua departemen sastra Jepang Universitas Hasanuddin yang selalu memberi dukungan, saran dan menanyakan perkembangan kepada penulis.
2. Kasmawati. S.S.,M.Hum. *sensei* sebagai sekretaris departemen sastra Jepang Universitas Hasanuddin sekaligus pembimbing I dan Dr. Nursidah. S.Pd.,M.Pd. *sensei* selaku dosen Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing II yang telah bersedia memberikan ilmu, motivasi, dukungan, waktu dan tenaganya untuk membimbing penulis dari tahap awal penyusunan penelitian hingga ke tahap penyelesaian.
3. Dr. Imelda S.S.,M.Pd *sensei* sebagai penguji I dan Taqdir, S.Pd.,M.Hum *sensei* sebagai penguji II yang telah menguji serta memberikan masukan dan saran dikala ujian skripsi penulis sedang berlangsung.
4. Seluruh *sensei-gata* (dosen sastra Jepang Universitas Hasanuddin Makassar) yang penulis tidak dapat mencantumkan seluruh nama, terima kasih atas ilmu-ilmu yang



berikan untuk mempelajari dan mendalami bahasa Jepang selama penulis menjalani pembelajaran pada masa kuliah.

5. Ibu Rugaiyah (Ibu Uga) selaku administrasi jurusan sastra Jepang Universitas Hasanuddin yang telah memberikan informasi penting dan arahan untuk mengurus suatu berkas serta dukungan dari awal perkuliahan hingga wisuda baik kepada penulis maupun mahasiswa sastra Jepang Universitas Hasanuddin.
6. Kedua orang tua, papah Tonny M. Sorongan dan mamah Agustin Magdalena serta kakak Trescova Margaret Sorongan (Cova), kakak Poetry Sayshe NM. Sorongan (Sasa), kakak Merry C.S Monica, Sorongan, S.E, kakak Pretty Jovanka Christmasty Sorongan (Pety) terima kasih telah membantu penulis dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, nasehat, didikan, canda tawa, dukungan baik secara moral maupun finansial serta doa yang tidak henti-hentinya. Terima kasih telah membuat warna dalam kehangatan keluarga.
7. Nurimam Alfian Huzain, S.S, miaw ancrit beut yang selalu direpotkan oleh penulis yang selalu membantu dan mendukung, serta memberikan arahan, melewati masa suka dan duka lebih dari 4 tahun dari awal kuliah sampai lulus bahkan hingga seterusnya baik dalam keadaan situasi apapun kepada penulis terima kasih banyak.
8. Nurimam Alfian Huzain, Reanitha, Hanna Kanaya, Johnson Fidelis Rampisela, Daffa Satria Alfaetar, M. Fajrin, Muh. Agam Albari, Muh. Hanif Ubaidah, Devi Trianna, dan Adit yang ikut mewarnai dari awal kuliah hingga masa-masa akhir sebelum kelulusan serta mendorong untuk mempercepat mengurus kelulusan bahkan menasehati, memberi saran segala macam rupa yang membuat penulis ter-‘waduh’ terima kasih banyak.
9. Erika Nakamura, Riri Nakata, Miyu Shiba alumni mahasiswa Chuo University



ketika berada di Indonesia yang telah ikut juga untuk mewarnai masa-masa sebelum kelulusan bersama penulis dan telah memberikan pengalaman dan ng sangat baru, terutama Erika yang mau menerima penulis untuk menjadi

penanggung jawab ketika Erika berada di Universitas Hasanuddin terima kasih banyak.

10. Seluruh anggota Persekutuan Mahasiswa Kristen Oikumene Sastra Universitas Hasanuddin, terima kasih banyak untuk waktu, nasehat, serta pengalaman rohani sehingga penulis sangat senang dan bersyukur sekali dapat bergabung dan terlibat di pelayanan ibadah selama penulis berkuliah.

11. Teman-teman sastra Jepang angkatan 2019 (Meiji) yang penulis tidak dapat cantumkan semua nama, terima kasih telah menjadi bagian kehidupan dalam perkuliahan penulis selama penulis berkuliah.

12. *Senpai* angkatan 2017 (Mori) Jihan *senpai*, Ronald *senpai*, Fitra *senpai*, Atta *senpai* terima kasih telah membantu memberikan waktu, dukungan, ilmu, saran dan masukan serta cerita bahkan informasi penting yang sangat membantu kepada penulis atas bantuan Nurimam pada saat kuliah sampai bekerja terima kasih banyak *senapi*~~

13. Teman-teman KKNT-Gel.108 Universitas Hasanuddin posko 19 Hasbih, Putri, Indri, Lulu, Affan, Amran, Faidel dan kak Ikhsan, yang telah menemani dikala KKN di desa Pallangga dan bapak kepala Desa Pallangga pak Amrah beserta keluarganya terima kasih banyak

14. Pembuat komik (*manga*) Blue Lock Muneyuki Kaneshiro dan ilustrator Yusuke Nomura yang telah membuat manga dan mengadaptasi anime Blue Lock yang karyanya menjadi objek kajian penelitian utama dalam penelitian ini serta menggambarkan karakter-karakter yang sangat *ikemen* dan alur cerita yang sangat

kagumi, terima kasih banyak karena membuat karakter Isagi Yoichi, Nagi, Bachira Meguru, Hyouma Chigiri, penulis sangat suka dengan mereka



walaupun sebenarnya banyak sekali yang disukai karena dalam anime tersebut semuanya カッコイイ (*kakkoiii~~*).

15. Karakter anime favorit penulis yang mampu membuat penulis semangat untuk mengerjakan penelitian dan menjalani hari-hari Isagi Yoichi, Nagi Seishiro, Hyouma Chigiri, Bachira Meguru, Nacht Faust, Gojo Satoru (walaupun suka disebut kiko :”), Nanamin (walaupun sudah di Surga :”), Rayne Ames, Mash Burnedead, Lance Crown, Kumatani Mitsuo, Yoshida Hirofumi, Denji, Sakura Haruno, tidak lupa karakter favorit dari game Genshin Impact Lumine, Xiao, Alhaitham, Zhongli, Childe (Tartaglia), Kamisato Ayato, Neuvillette, Wanderer (Scaramouche), Cyno, Tighnari.

16. *Netflix* dan *Spotify* penulis sangat berterima kasih karena aplikasi tersebut sangat membantu untuk mengumpulkan data pada penelitian dan menghindari penulis merasakan jenuh dan bosan karena mendengarkan lagu yang disukai juga membuat motivasi menjadi tinggi dan semangat sekali untuk mengerjakan suatu tugas terutama dikala menyusun skripsi maupun menjalani sehari-hari dan hobi.

17. Penulis sendiri, やっとできるね。よく頑張りました。お疲れ様でした。

Semoga Tuhan Yesus memberikan balasan yang berlimpah atas berkat, kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Tuhan Yesus memberkati kita semua.

**Makassar, 17 April 2024**



**Starlet Zefanya Asta Janzooi**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK JEPANG .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK INGGRIS.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Rumusan Masalah .....	9
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
2.1 Landasan Teori.....	11
2.1.1 Pragmatik.....	11
2.1.2 Tindak Tutur.....	12
2.1.3 Tindak Tutur Perlokusi.....	13
2.1.3.1 Teori Geoffrey Leech.....	14
2.1.4 Anime <i>Blue Lock</i> .....	16
2.1.5 Penelitian Relevan .....	17
ikir .....	20
<b>ODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
ode Penelitian .....	22



3.2 Metode Pengumpulan Data.....	22
3.3 Metode Analisis Data.....	23
3.4 Prosedur Penelitian .....	25
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>26</b>
4.1 Bentuk Verba ‘Membuat Petutur Berpikir Tentang’ .....	26
4.2 Bentuk Verba ‘Menjengkelkan’ .....	33
4.3 Bentuk Verba ‘Membuat Petutur Mengetahui Bahwa’ .....	42
4.4 Bentuk Verba ‘Mengilhami’ .....	46
4.5 Bentuk Verba ‘Mengesankan’ .....	48
4.6 Bentuk Verba ‘Mempermalukan’ .....	53
4.7 Bentuk Verba ‘Mengalihkan Perhatian’ .....	56
4.8 Bentuk Verba ‘Membujuk’ .....	58
4.9 Bentuk Verba ‘Mendorong’ .....	60
4.10 Bentuk Verba ‘Menarik Perhatian’ .....	66
4.11 Bentuk Verba ‘Membuat Petutur Melakukan Sesuatu’ .....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran.....	72
<b>LAMPIRAN 1.....</b>	<b>xv</b>
<b>LAMPIRAN 2.....</b>	<b>xvi</b>
<b>LAMPIRAN 3.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>l</b>



## ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tindak tutur perlokusi dalam serial anime Blue Lock dalam tindak tutur perlokusi. Penggunaan tindak tutur perlokusi banyak dijumpai pada media. Namun pada kondisi sosial, terdapat kesulitan yang dapat dijumpai ketika dalam tindak tutur perlokusi. Masalah yang dihadapi adalah adanya pengaruh konteks, kemampuan verbal dan nonverbal, keanekaragaman budaya, penafsiran dan kesalahpahaman. Oleh karena itu hal ini yang menjadi titik masalah dalam tindak tutur perlokusi. Sehingga setiap karakter memiliki karakteristik tersendiri dalam memberikan reaksi. Misalnya, adanya timbal balik argumentatif antara penutur dan petutur, yang merupakan salah satu bentuk reaksi yang diberikan oleh tokoh-tokoh dalam anime Blue Lock. Selain hal tersebut, dari suatu tuturan dapat memengaruhi karakter serta pengambilan keputusan dari para tokoh yang ada dalam anime Blue Lock.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Bentuk data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah format video dari serial anime Blue Lock. Data penelitian ini terdiri dari episode 1 hingga 10. Selain itu teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik SBLC (Simak Bebas Libat Cakap) dan teknik catat.

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 16 bentuk tindak tutur perlokusi berdasarkan teori Geoffrey Leech teridentifikasi 11 bentuk tindak tutur perlokusi dalam anime Blue Lock episode 1 hingga 10. Bentuk tindak tutur perlokusi tersebut melibatkan berbagai aspek sehingga penelitian ini memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana karakter-karakter dalam anime Blue Lock menggunakan bahasa untuk mencapai berbagai tujuan komunikatif.

**Kata Kunci:** Perlokusi, Tindak tutur, Bentuk Verba, Anime Blue Lock



## 要旨

本研究では、アニメ『ブルーロック』シリーズにおける発語媒介行為について論じる。発語媒介行為は、発語媒介行為な技法を用いたメディアに多く見られる。しかし、社会状況において、発語媒介行為的な発話行為には困難が付きまとう。文脈の影響、言語的・非言語的能力、文化の多様性、解釈、誤解などである。したがって、この点が発語媒介行為の問題点である。そのため、各キャラクターはリアクションを与える際にそれぞれの特徴を持っている。例えば、話し手と話し手の間には議論的な相互性があり、これはアニメ『ブルーロック』の登場人物が与えるリアクションの一つの形式である。これに加えて、ある発話がアニメ『ブルーロック』の登場人物の性格や意思決定に影響を与えることもある。

本研究で用いた方法は記述的質的方法である。本研究で分析するデータの形式は、アニメ『ブルーロック』シリーズのビデオ形式である。また、本研究ではSBLC (Simak Bebas Libat Cakap) とノートテイキングの手法を用いた。

分析の結果、ジェフリー・リーチの理論に基づく16の発語媒介行為のうち、アニメ『ブルーロック』第1話から第10話までに11の発語媒介行為が確認された。これらの発語媒介行為の形態には様々な側面が含まれるため、本研究はアニメ『ブルーロック』の登場人物が様々なコミュニケーション目的を達成するためにどのように言語を使っているかを深く理解することができる。

**キーワード:** 発語媒介行為、発話動作、発話フォーム、アニメブルーロック



## ABSTRACT

This research discusses perlocutionary speech acts in the Blue Lock anime series in perlocutionary speech acts, many of which are found in media that use perlocutionary techniques in them. But in social conditions, there are difficulties that can be found when in perlocutionary speech acts. The problems faced are the influence of context, verbal and nonverbal abilities, cultural diversity, interpretation and misunderstanding. Therefore, this is the problem point in perlocutionary speech acts. So that each character has its own characteristics in giving reactions. For example, there is argumentative reciprocity between speakers and speakers, which is one form of reaction given by the characters in the Blue Lock anime. In addition to this, an utterance can affect the character and decision making of the characters in the Blue Lock anime.

The method used in this research is descriptive qualitative. The form of data analyzed in this research is the video format of the Blue Lock anime series. In addition, the techniques used in this research are SBLC (Simak Bebas Libat Cakap) and note-taking techniques.

The results of the analysis show that from 16 forms of perlocutionary speech acts based on Geoffrey Leech's theory, 11 forms of perlocutionary speech acts were identified in the Blue Lock anime episodes 1 to 10. The forms of perlocutionary speech acts involve various aspects so that this research provides an in-depth understanding of how the characters in the Blue Lock anime use language to achieve various communicative purposes.

**Keywords:** Perlocutionary, Speech Actions, Verbal Forms, Anime Blue Lock



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pragmatik merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari makna berdasarkan ucapan penutur atas situasi, dengan mengacu pada konteks yang sedang dialami oleh penutur terhadap petutur. Menurut (Wijana, 1996:72), pragmatik bersifat terkait dengan konteks (*context dependent*). Untuk membentuk suatu konteks, diperlukantindakan penutur dalam menciptakan rangkaian susunan pernyataan agar mampu dipahami dan memiliki makna bagi lawan bicara atau petutur dalam proses berkomunikasi. Penutur harus berusaha agar penyusunan pernyataan yang dijabarkan dapat berterima dan dipahami oleh petutur. Untuk mencapai hal tersebut, penutur memerlukan tindakan untuk mengungkapkan pernyataannya sehingga makna dari pernyataan tersebut dapat tersampaikan, dan dalam hal ini memberikan dampak pada petutur serta menguatkan alur dalam interaksi. Dari pernyataan yang telah dijabarkan diatas, adanya koherensi dalam sistem berkomunikasi antara penutur dan petutur, hal itulah yang dinamakan tindakan bertutur dalam sistem pragmatik. Apabila suatu tuturan akan disampaikan, tuturan tersebut mampu menghasilkan tiga tindakan peristiwa yaitu tindak lokusi, tindak ilokusi, dan tindak perlokusi.



Tindak tutur perlokusi adalah tindakan bahasa yang dilakukan elalui tuturan atau ujaran yang menghasilkan efek atau reaksi tertentu

pada petutur. Efek ini bisa mencakup pengaruh pada perasaan, pikiran, dan perilaku penutur, mitra bicara, atau orang lain yang terlibat dalam situasi komunikatif. Dengan kata lain, tindak tutur perlokusi berkaitan dengan respons atau dampak yang dihasilkan oleh tuturan terhadap penerima pesan. Efek ini tidak hanya terbatas pada makna literal ujaran, melainkan juga melibatkan interpretasi dan reaksi emosional, psikologis, atau sosial yang mungkin timbul setelah menerima pesan (Anggraeni, 2008:11).

Dalam tindak tutur perlokusi, banyak dijumpai pada media yang menggunakan teknik perlokusi didalamnya. Namun pada kondisi sosial, terdapat kesulitan yang dapat dijumpai ketika dalam tindak tutur perlokusi. Masalah yang dihadapi adalah adanya pengaruh konteks, kemampuan verbal dan nonverbal, keanekaragaman budaya, penafsiran dan kesalahpahaman. Oleh karena itu hal ini yang menjadi titik masalah dalam tindak tutur perlokusi.

Tindak tutur, khususnya analisis mengenai tindak tutur perlokusi, dapat dilakukan melalui berbagai sumber data seperti film, percakapan sehari-hari di masyarakat atau serial drama dan anime Jepang. Dalam anime Jepang, contohnya pada anime *Blue Lock* (ブルーロック). Penulis telah menonton beberapa anime yang berpotensi menunjukkan peristiwa yang mengandung tindak tutur perlokusi dalam bahasa Jepang. Di antaranya adalah anime *Blue Lock*, *Asobi Asobase*, *Spy X Family*, *Oshi no ko*, *Chainsaw Man* dan *Jujutsu Kaisen*. Setelah penulis menonton enam anime tersebut, terdapat salah satu anime yang membuat penulis



tertarik untuk meneliti lebih dalam karena terdapat berbagai fenomena yang berpotensi menjadi objek data yang lebih memadai dan jarang ditemukan dibandingkan dengan kelima anime tersebut adalah anime *Blue Lock* (ブルーロック). Pada anime *Blue Lock* (ブルーロック), terdapat runtutan peristiwa yang memiliki potensi adanya tindak tutur perlokusi, serta berbagai macam upaya penutur untuk memberikan reaksi kepada petutur melalui suatu dialog. Berikut merupakan visual dari anime *Blue Lock*.



Gambar 1 ([https://twitter.com/BLUELOCK\\_PR](https://twitter.com/BLUELOCK_PR))

Dalam anime tersebut, terdapat berbagai macam tanggapan atau reaksi yang timbul secara intens dari beberapa karakter, seperti respon memikirkan sesuatu karena ujaran dari penutur yang telah menyampaikan pesan, dan adanya pengaruh perasaan dan pemikiran akibat tindakan penutur sehingga memberikan dampak pada petutur dan menimbulkan suatu reaksi.

Tindak tutur perlokusi yang terdapat dalam anime Blue Lock dapat dilihat dari kutipan dibawah ini :



## Contoh Data

### Konteks :

Ego Jinpachi (orang yang bertanggung jawab untuk membawa Jepang memenangkan piala dunia) dengan persetujuan JFU (*Japan Football Union*) program *Blue Lock* resmi dilaksanakan. Ego Jinpachi menjelaskan tujuan utama dari program *Blue Lock* yaitu membuat salah satu dari 300 atlet muda menjadi striker top dunia atau ia sebut sebagai striker dunia yang ‘revolusioner’, semua atlet tersebut pemegang posisi striker dalam SMA nya masing-masing dari berbagai wilayah serta proses yang akan dijalani dalam program tersebut. Sehingga seseorang bernama Kira Ryosuke tidak menyetujui program tersebut dan menyatakan pendapatnya.

えごじんぱち：シンプルによ。日本サッカーが世界一なるために (e1/d0 a) 必要なのは、ただ一つかくめい的なストライカーのたんじょうです (e1/d0 b)。俺はこの300人の中から世界一のストライカーを作る、じけんをする。これがそのためのひせつ「ブルーロック」。お前らは今日からここできょうど生活をおこない、俺の考えたとくしなトップトレーニングをおこなしてもら。家には帰らないし、今までのサッカー生活とはけつべつしてもら。しかし、だんげんする。ここでのサバイバルにかちぬき299めをけちらして、最後に残る一人は世界一のストライカーになれる。説明は以上よろしく。



Ego Jinpachi :*Shinpuru ni yo. Nihon sakka ga sekaiichi naru tame ni hitsuyou nano wa tada hitotsu. Kakumeitekina sutoraika no tanjou desu. Ore wa kono 300 nin no naka kara, sekaiichi no sutoraika o tsukuru, jiken o suru. Kore ga sono tame no*

*hisetsu "Buru- Rokku". Omaera wa kyou kara koko de kyoudo seikatsu o okonai. Ore no kangaeta tokushina toppu toreningu o okonashite morau. Ie ni wa kaeranaishi ima made no sakka seikatsu to wa ketsubetsu shite morau. Sikashi, dangen suru, koko de no sabaibaru ni kachinuki 299 me o kechirashite, saigo ni nokoru hitori wa sekaiichi no sutoraika ni nareru. Setsumei wa Ijō yoroshiku.*

きらりよすけ：あのすみません、今の説明ではどうい出来ません。  
(e1/d0 c)僕らにはそれぞれ大切なチームがあります。ぜんこく大会をひかっているせんしもあります。そんなわけの分からないものに、僕はチームを捨てて参加することはできません！

Kira Ryosuke :*Ano sumimasen, ima no setsumei de wa doui dekimasen. Bokurani wa sozore taiseisuna chi-mu ga arimasu. Zenkoku taikai o hikaitteiru senshi mo imasu. Sonna wake no wakaranai mono ni, boku wa chi-mu o sutete sanku suru koto wa dekimasen!*

(Blue Lock episode 1, 07:41-08:45)

Berdasarkan contoh data di atas, terdapat fenomena di mana upaya penutur yang menyampaikan suatu tujuan untuk meyakinkan petutur. Penutur, yaitu Ego Jinpachi menyatakan tujuannya yaitu menjadikan olahraga sepak bola di negara Jepang semakin maju serta menjadikan salah satu dari 300 atlet muda tersebut menjadi striker terbaik di dunia dan memenangkan Piala Dunia selanjutnya. Hal ini dapat terlihat dalam pernyataan Ego Jinpachi sebagai berikut

日本サッカーが世界一なるために(e1/d0 a)必要なのは。  
“Nihon sakka ga sekaiichi naru tame ni hitsuyou nano wa”



Dalam data e1/d0 a di atas, terdapat kata kerja predikat なる (naru), yang berarti ‘menjadi’, dan konjungsi ために (tame ni) yang memiliki makna dalam pola kalimat yang berarti ‘untuk’ atau ‘demi’, berdasarkan kamus gramatikal Jepang (Masahiro, 1994:135:190). Berdasarkan kata yang telah teridentifikasi, kata-kata tersebut mampu membuktikan bahwa kalimat 日本サッカーが世界一なるために (e1/d0 a)必要なのは。。 (“*Nihon sakka ga sekaiichi naru tame ni hitsuyou nano wa*”) Ego memiliki tujuan tertentu dan menyatakan dengan menggunakan alasan untuk mendukung apa yang ingin ia wujudkan. Hal ini semakin diperkuat dengan kalimat selanjutnya; penutur ingin mengumpulkan 300 atlet dan menjadikan salah satu di antara 300 orang tersebut menjadi striker revolusioner terbaik di dunia melalui eksperimen dari program *Blue Lock*, seperti yang terlihat dalam pernyataan pada data e1/d0 b berikut :

1) 「革命的なストライカー」

"*Kakumeitekina sutoraika*"

2) 「誕生です。」

"*Tanjou desu.*"

革命的なストライカー (*kakumeitekina sutoraika*), yang berarti 'striker revolusioner', dan 誕生です (*tanjou desu*) " yang berarti 'kelahiran', berdasarkan kamus bahasa Jepang (Matsuura, 1994:416). Ego Jinpachi ingin membuat bidang olahraga sepak bola Jepang menjadi maju, sehingga



ia berkeinginan untuk 'menciptakan' suatu 'ikon' yang dapat diakui oleh seluruh dunia. Ego yakin bahwa jika seseorang memiliki kemampuan yang unggul dalam posisi striker, maka ia memiliki peluang besar untuk membawa timnya memenangkan suatu pertandingan. Oleh karena itu, ia menggunakan ungkapan 'striker revolusioner'.

Hasil dari upaya penutur (Ego Jinpachi) yang menjelaskan mengenai program *Blue Lock* pada umumnya, terdapat respon yang berbanding terbalik dari petutur Kira Ryosuke. Ia berpendapat bahwa program tersebut tidak masuk akal, karena menurut Kira, bersama semua atlet tersebut, mereka memahami bahwa sepak bola merupakan olahraga yang dilakukan dengan kerja sama tim.

Berikut adalah pernyataan dari Kira Ryosuke (petutur)/ (e1/d0 c)

あのすみません、今の説明ではどうい出来ません

“*ano sumimasen, ima no setsumei dewa doui dekimasen*”

(Permisi, penjelasan yang tadi saya tidak bisa menyetujuinya)

makna dalam kalimat tersebut mengandung bahwa petutur tidak menyetujui apa yang dibicarakan oleh penutur. Terdapat kata どうい (doui) yang memiliki arti ‘persetujuan/menyetujui/setuju/perjanjian’ dan 出来ません (dekimasen) yang berarti ‘tidak dapat’ berdasarkan kamus bahasa Jepang (Matsuura, 1994:139:147). Sehingga dapat teridentifikasi bahwa petutur tidak menyetujui apa yang diungkapkan oleh penutur.



Dari penjabaran data di atas, tuturan yang diucapkan oleh penutur,

30 Jinpachi memberikan reaksi kepada petutur, yaitu Kira Ryosuke.

Reaksi yang ditimbulkan oleh Kira Ryosuke adalah ia berpikir tidak setuju karena ucapan Ego Jinpachi yang menurutnya tidak sesuai dengan apa yang ia dan atlet lainnya pegang teguh sebagai prinsip cara mereka bermain sepak bola, yaitu dengan cara yang adil dan sportif. Sehingga tuturan Ego Jinpachi dapat dikatakan sebagai tindak tutur perlokusi 'membuat petutur berpikir tentang'.

Penulis menemukan berbagai macam reaksi yang bervariasi dari masing-masing karakter. Setiap karakter memiliki karakteristik tersendiri dalam memberikan reaksi. Misalnya, adanya timbal balik argumentatif antara penutur dan petutur, yang merupakan salah satu bentuk reaksi yang diberikan oleh tokoh-tokoh dalam anime Blue Lock terhadap ujaran yang disampaikan oleh Ego Jinpachi.

Selain hal tersebut, dari tutur kata dapat memengaruhi karakter serta pengambilan keputusan dari para tokoh yang ada dalam anime Blue Lock. Salah satu contoh tokoh yang tampak paling berpengaruh adalah Ego Jinpachi. Setelah diperhatikan dengan seksama, terlihat bahwa Ego Jinpachi memiliki kemampuan memengaruhi tokoh-tokoh lain melalui tutur katanya. Lebih lanjut, kalimat yang diucapkan Ego Jinpachi memuat fakta dan pertimbangan yang memengaruhi karakter dan pengambilan keputusan tokoh-tokoh dalam anime Blue Lock. Makna dari hal ini

dasarakan pada kemampuan Ego Jinpachi yang memiliki kapabilitas untuk menyampaikan hal-hal tersebut.



Dengan demikian penulis tertarik untuk membedah lagi dalam mengidentifikasi verba tindak tutur perlokusi apa saja yang ada di dalam anime Blue Lock melalui penelitian yang berjudul "Analisis Tindak Tutur Perlokusi dalam Serial Anime Blue Lock (ブルーロック)".

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Respon atau efek yang dihasilkan petutur berbanding terbalik, bermula tidak setuju menjadi setuju. Akibat ujaran penutur yang memberikan argumen yang mampu mengubah pola pemikiran petutur.
2. Dalam anime Blue Lock ujaran yang diucapkan penutur menimbulkan reaksi sehingga petutur selalu memikirkan apa yang harus dilakukan untuk tindakan selanjutnya dan respon apa yang harus ditanggapi terhadap penutur baik secara langsung atau tidak langsung.
3. Dalam reaksi ujaran petutur, perlu di identifikasikan pada bagian apa yang mendukung sehingga timbulnya efek yang ditunjukkan petutur terhadap ujaran penutur.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan pada latar belakang, adapun rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana bentuk dan makna verba tindak tutur perlokusi yang terdapat pada anime *Blue Lock* dari episode 1 hingga 10?



#### 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan dan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

Mengidentifikasi jenis-jenis verba tindak tutur perlokusi yang terdapat dalam serial anime Blue Lock dari episode 1 hingga 10.

Mampu menganalisa dan mendeskripsikan dalam klasifikasi jenis-jenis verba tindak tutur perlokusi melalui anime pada bahasa Jepang.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Pragmatik

語用論 (*Goyōron*) merupakan istilah dalam bahasa Jepang yang memiliki arti sebagai pragmatik. Menurut (Michiko, 1991) mengenai pengertian pragmatik adalah:

"語用論とは一言では言語使用の理論と言ってよい。共通するところとしては、言語を使用する人間、すなわち話し手と受け手 (addressee) の介在ということである。"

*"Goyōron to wa hitokoto de wa gengo shiyō no riron to itte yoi. Kyōtsū suru tokoroto shite wa, gen-go o shiyō suru ningen, sunawachi hanashite to ukete (addressee) no kaizai to iu koto de aru."*

"Pragmatik adalah teori penggunaan bahasa. Penggunaan bahasa oleh manusia yang secara umum ialah intervensi pembicara dan penerima (addressee)."

Adapun pemahaman pragmatik (Elisa dkk., 2022) merupakan kajian mengenai 'bagaimana konteks' mampu memengaruhi makna di balik sebuah ujaran. Pragmatik yang didasarkan pada makna juga merupakan aspek yang mampu 'memperjelas' suatu konsep atau alur dalam percakapan atau bacaan, terutama dalam kalimat ataupun pernyataan yang disampaikan oleh penutur kepada petutur, yaitu konteks.

Selain itu, Tercakupnya pragmatik merupakan tahap terakhir dalam gelombang-gelombang ekspansi linguistik, dari sebuah disiplin sempit yang mengurus data fisik bahasa, menjadi suatu disiplin yang luas yang



meliputi bentuk, makna dan konteks (Leech, 1983).

Berdasarkan pada pertanyaan yang telah dipaparkan di atas, pragmatik adalah merupakan studi tentang bagaimana konteks, termasuk situasi komunikasi, tujuan komunikatif, dan pengetahuan bersama, memengaruhi makna dalam bahasa. Pragmatik memperhatikan bagaimana makna sebuah ujaran ditentukan oleh konteks sosial dan situasional di mana ujaran tersebut diucapkan. Selain itu, pragmatik mempertimbangkan peran pragmatik dalam menyampaikan tujuan komunikatif, menjelaskan perbedaan antara makna leksikal dan makna pragmatik, serta mempelajari strategi komunikatif seperti tindak tutur dan kesantunan. Kesimpulannya, pragmatik memainkan peran penting dalam memahami bagaimana bahasa digunakan dalam konteks kehidupan sehari-hari untuk mencapai tujuan komunikatif tertentu.

### **2.1.2 Tindak Tutur**

Salah satu cabang kajian teori pragmatik yang termasuk ke dalam aktivitas dalam upaya untuk menyampaikan suatu pernyataan adalah tindak tutur. Pada pragmatik, tindak tutur memiliki sifat pokok dan memiliki maksud tertentu untuk menuturkan sesuatu (Rizka & Rizal, 2022:21). Sejalan dengan pernyataan Kridalaksana dalam mengenai tindak tutur, sebagai pengkajian kalimat yang bertujuan menyatakan suatu maksud dari petutur untuk diketahui oleh mitra tutur. Berdasarkan

nyataan yang telah disebutkan sebelumnya, secara garis besar tindak ur merupakan tindakan atau aktivitas dalam upaya menyatakan suatu



pernyataan yang memperhatikan suatu situasi atau kondisi kebenarannya yang memiliki maksud tertentu dalam menyampaikan suatu pernyataan terhadap mitra tutur.

Dalam ilmu linguisitik, tindak tutur terbagi atas tiga jenis kategori, yaitu tindak tutur lokusi, tindak tutur ilokusi, dan tindak tutur perlokusi dan masing masing memiliki konsentasi dalam pemahaman aspek kebahasaan dan bagaimana ke tiga kategori tersebut saling terkait dalam konteks berkomunikasi. Namun dalam penelitian ini, penulis akan lebih berfokus pada tindak tutur perlokusi yang mengutamakan dampak atau efek yang dihasilkan dari ujaran terhadap pendengar atau penerima pesan yang melibatkan reaksi yang diharapkan dari penerima pesan.

### 2.1.3 Tindak Tutur Perlokusi

Tindak tutur perlokusi atau dalam bahasa Jepang disebut dengan istilah 発語媒介行為 ("*Hatsugobaikaikoui*") adalah melangsungkan suatu tindakan dengan upaya menyatakan sesuatu (Haryono Anggara, 2023:152). Pengertian tersebut sejalan dengan pengertian tindak tutur perlokusi menurut Geoffrey Leech tindak tutur perlokusi merupakan melakukan tindakan dengan mengucapkan sesuatu (*performing an act by saying something*) berdasarkan pengertian tiga jenis tindak tutur yaitu lokusi, ilokusi, dan perlokusi oleh Austin (Leech, 1983:199).

Berbeda dengan lokusi dan ilokusi, lokusi merupakan tindak tutur yang menyatakan dalam bentuk kalimat serta bermakna dan dapat di pahami. Lalu tindaktutur ilokusi merupakan tindak tutur yang biasanya



teridentifikasi melalui kalimat performatif yang eksplisit, tindak tutur ilokusi pada umumnya berhubungan dengan pernyataan dalam pemberian izin, mengucapkan terima kasih, memerintah untuk menawarkan dan menjanjikan menurut Hanifah dalam (Hidayah et al., 2020:73). Sedangkan tindak tutur perlokusi merupakan tindakan yang mampu memberikan hasil dan reaksi terhadap mitra tutur yang telah dijelaskan pada Geoffrey Leech.

### 2.1.3.1 Teori Geoffrey Leech

Teori yang akan mendukung sebagai pondasi teori untuk alur pembahasan pokok dalam penelitian analisis tindak tutur perlokusi serial anime Blue Lock adalah teori yang dikemukakan oleh Geoffrey Leech. Salah satu teori yang dikemukakan oleh Geoffrey Leech mengenai tindak tutur perlokusi adalah adanya pengklasifikasian verba untuk menentukan suatu data apakah data yang akan diambil termasuk kedalam 16 jenis verba. Geoffrey Leech dalam mengklasifikasi verba tindak tutur perlokusi yang terdiri dari:

- 1) **‘Membuat petutur mengetahui bahwa’**: memberikan informasi atau menyampaikan pesan kepada petutur.
- 2) **‘Membujuk’**: yang mempengaruhi atau meyakinkan petutur.
- 3) **‘Menipu’**: memperoleh keuntungan dengan mengelabui orang lain.
- 4) **‘Mendorong’**: memberikan dorongan atau motivasi kepada petutur.
- 5) **‘Menjengkelkan’**: melakukan suatu hal yang mengganggu atau kenyamanan petutur.
- ‘Menakuti’**: memberikan rasa ketakutan atau rasa takut.



- 7) **‘Menyenangkan’**: mengekspresikan perasaan atau emosi kepada petutur.
- 8) **‘Membuat petutur melakukan sesuatu’**: mengatur perilaku atau tindakan petutur.
- 9) **‘Mengilhami’**: memberikan inspirasi atau dorongan kreatif kepada petutur.
- 10) **‘Mengesankan’**: memberikan kesan positif atau memukau.
- 11) **‘Mengalihkan perhatian’**: mengubah fokus petutur dari satu hal ke yang lain.
- 12) **‘Membuat petutur berpikir tentang’**: meningkatkan pengetahuan dan pemahaman kepada petutur.
- 13) **‘Melegakan’**: memberikan perasaan bebas dari beban, tekanan atau kekhawatiran.
- 14) **‘Mempermalukan’**: membuat petutur malu atau merendahkan harga dirinya di hadapan orang lain dengan tindakan yang tidak pantas.
- 15) **‘Menarik perhatian’**: memiliki daya tarik atau kemampuan untuk memikat perhatian petutur.
- 16) **‘Menjemukan’**: membuat petutur merasa bosan, jenuh, atau tidak tertarik karena suatu hal yang bosan atau monoton.

Berdasarkan hasil dari klasifikasi verba tindak perlokusi yang dikemukakan oleh Geoffrey Leech, teori tersebut menjadi dasar rujukan ulis dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasi objek penelitian lalu dialog yang akan diteliti. Dengan menggunakan teori tersebut, ulis mampu mengetahui jenis-jenis verba tindak perlokusi melalui



pembicaraan yang dilakukan oleh beberapa karakter dalam serial anime Blue Lock (Leech, 1983:203).

#### 2.1.4 Anime Blue Lock (ブルーロック)

Blue Lock atau dalam bahasa Jepang disebut sebagai (ブルーロック) ("*Burū Rokku*") merupakan sebuah karya animasi berasal dari negara Jepang, ditulis oleh Muneyuki Kaneshiro dan diilustrasikan oleh Yūsuke Nomura yang berkategori olahraga, menceritakan mengenai sepak bola Jepang atau asosiasi sepak bola Jepang (*Japan Football Union (JFU)*). Pada awalnya *Blue Lock* merupakan seri *manga* atau dalam bahasa Indonesia yang berarti komik, yang dirilis pada bulan Agustus 2018 hingga sekarang, lalu pada tanggal 12 Agustus 2021 Blue Lock telah dikonfirmasi bahwa karya tersebut akan diadaptasi menjadi serial anime dan tayang perdana pada tanggal 8 Oktober 2022 sampai 25 Maret 2023 untuk musim pertama. Serial anime tersebut memiliki total 24 episode yang masing-masing berdurasi 24 menit.

Anime Blue Lock menceritakan mengenai salah satu seorang peserta bernama Isagi Yoichi, dari 300 atlet muda sepak bola tingkat SMA yang terpilih dari berbagai wilayah di Jepang oleh JFU (*Japan Football Union*) untuk mengikuti program "*Blue Lock*". Program "*Blue Lock*" memiliki tujuan untuk membawa tim nasional Jepang untuk memenangkan Piala Dunia, dikarenakan pada Piala Dunia ditahun-tahun sebelumnya negara Jepang tidak pernah memenangkan juara Piala Dunia sepak bola dan selalu kalah oleh negara-negara yang terbilang 'maju' dalam dunia sepak



bola. JFU akhirnya memutuskan untuk membentuk suatu fasilitas dan program bernama blue lock, melalui fasilitas tersebut dikumpulkan 300 atlet sepakbola muda terbaik dan tercerdas di SMA Jepang, 300 atlet muda tersebut merupakan pemain yang memegang posisi striker. Selain itu, JFU mengincar striker paling mematikan melalui fasilitas ini dan membuat peraturan bila siapapun yang gagal didalam blue lock, maka ia sudah tidak diizinkan lagi mewakili tim sepak bola Jepang atau sudah tidak bisa lagi berkarir di bidang sepak bola Jepang.

## 2.2 Penelitian Relevan

Penulis telah menggali informasi penelitian-penelitian dari lima tahun terakhir sebagai bahan pertimbangan. Penulis mengambil beberapa penelitian tersebut berdasarkan tema penelitian yang serupa dalam penelitian ini, yaitu mengenai tindak tutur perlokusi. Lebih jelasnya penelitian relevan dapat dilihat pada penjelasan berikut :

1. Penelitian yang berjudul "*Tindak Tutur Direktif dalam Anime Tensei Shitara Slime Datta Ken*" oleh Intan Elisa Putri Milenia, Dian Bayu Firmansyah, dan Hartati, Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto, tahun 2022. Penelitian tersebut terfokuskan pada menganalisis dan mengklasifikasi tindak tutur direktif (seperti tindak tutur direktif bermaknaperintah, bermakna permintaan, bermakna larangan, bermakna izin, bermakna anjuran) dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken*. Perbedaan kajian penelitian yang akan diteliti oleh penulis dengan penelitian



ini adalah dalam penelitian ini akan terfokuskan dalam meneliti verba tindak tutur perlokusi apa saja yang terdapat dalam anime Blue Lock.

2. Penelitian yang berjudul "*Analisis Tindak Tutur Perlokusi pada Dialog Film Story of Kale : When Someone's in Love*" oleh Nabila Anggraeni, Esti Istiqomah, Annisa Dwi Nur Fitriana, Ryan Hidayat, Asep Purwo Yudi Utomo, Universitas Negeri Semarang, tahun 2022. Penelitian tersebut terfokuskan pada objek penelitian yang berasal dari bahasa Indonesia dan mengidentifikasi tindak tutur perlokusi melalui penjelasan secara garis besar berdasarkan konteks pada objek data yang telah diperoleh. Pembedakan yang akan diteliti oleh penulis dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nabila Anggraeni, dkk adalah penelitian ini akan menganalisis tindak tutur perlokusi serta bahan dan objek data penelitian yang akan diteliti berdasarkan kalimat dan kata bahasa Jepang yang berasal dari anime Blue Lock.
3. Penelitian yang berjudul "*Tindak Tutur Perlokusi dalam Tuturan Penjual dan Pembeli Bawang Merah di Pasar Randudongkal*" oleh Iha Solihatun, Sunarya, dan Yuli Kurniati Werdiningsih, Universitas PGRI Semarang tahun 2022. Penelitian tersebut terfokuskan dalam mengidentifikasi tindak tutur perlokusi yang menggunakan lima jenis tindak tutur perlokusi ( 1) Representatif,



- 2) Direktif, 3) Komisif, 4) Ekspresif, 5) Deklarasi ) berlandaskan teori yang di kembangkan oleh J.R Searle. Pembeda kajian yang akan diteliti oleh penulis dengan penelitian Iha Solihatun, dkk adalah penelitian ini akan mengidentifikasi verba-verba tindak tutur perlokusi menggunakan teori Geoffrey Leech (data yang diperoleh akan di tentukan melalui 16 jenis verba) dan sumber objek data akan diperoleh dari anime Blue Lock
4. Penelitian yang berjudul "*TINDAK TUTUR PERLOKUSI DALAM ANIME YURU CAMP THE MOVIE ( 映画ゆるキャン o ) (KARYA AFRO ))*" oleh Dhilan Anggara Haryono, Universitas Negeri Surabaya, tahun 2023. Penelitian tersebut terfokuskan dalam pengidentifikasian verba tindak tuturperlokusi yang berlandaskan teori oleh Tarigan. Pembeda kajian yang akanditeliti oleh penulis dengan penelitian yang telah di teliti oleh Dhilan Anggara Haryono adalah penelitian ini akan terfokuskan dalam identifikasi verba tindak tutur perlokusi dengan teori yang di kemukakan oleh GeoffreyLeech serta sumber objek data akan di peroleh dari anime Blue Lock.
5. Penelitian yang berjudul "*Tindak Tutur Perlokusi dalam Novel Dunia Kecil yang Riu karya Arafat Nur*" oleh Naning Setiani, Sutejo, Ahmad Nur Ismail, STKIP PGRI Ponorogo, tahun 2022. Penelitian tersebut terfokus dalam pengidentifikasian verba tindak tutur perlokusi melalui tiga jenis kelompok yang berdasarkan pengembangan teori oleh J.R Searle dan Wijayanti yaitu 1) tindak

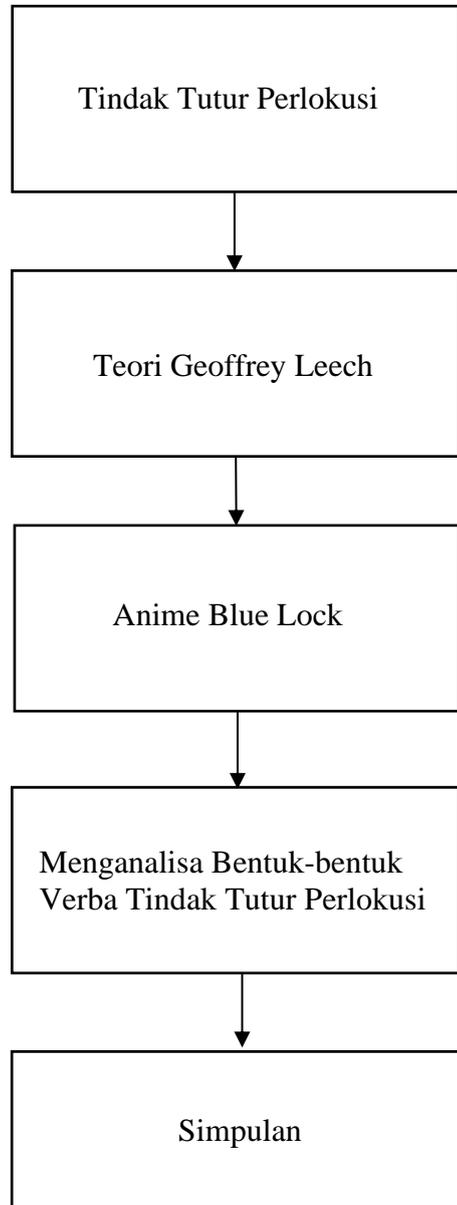


tutur perlokusi verbal, 2) tindak tutur perlokusi nonverbal, dan 3) tindak tutur perlokusi verba nonverbal. Pembeda kajian yang akan diteliti oleh penulis dengan penelitian oleh Naning Setiani, dkk adalah penulis menentukan apa saja verba-verba tindak tutur perlokusi berdasarkan teori Geoffrey Leech yang membagi kelas kata verba tindak tutur perlokusi menjadi 16 bentuk verba, serta sumber objek data yang akan diperoleh dari anime Blue Lock.

### **2.3 Kerangka Pikir**

Dalam penelitian ini, kerangka pikiran yang digunakan mencakup lima poin penting. Pertama, fokus pada konsep tindak tutur perlokusi sebagai landasan utama dalam analisis. Kedua, menggunakan teori Geoffrey Leech sebagai kerangka teoretis yang digunakan untuk mengklasifikasi berbagai jenis verba tindak tutur perlokusi. Ketiga, mempertimbangkan konteks spesifik penelitian, yaitu anime Blue Lock, sebagai objek kajian untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai bentuk verba tindak tutur perlokusi yang terdapat dalam dialognya. Keempat, melalui analisis terperinci, akan dijelaskan berbagai macam bentuk verba tindak tutur perlokusi yang ditemukan dalam anime tersebut. Terakhir, kerangka pikiran ini akan diakhiri dengan penyimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan. Dengan demikian, kerangka pikiran ini memberikan panduan yang jelas dan terstruktur untuk menjelajahi dan menganalisis berbagai aspek tindak tutur perlokusi dalam konteks anime Blue Lock.





GAMBAR 2. Kerangka Pikir Penelitian

