



**DEIKSIS PADA FILM “JALAN YANG JAUH, JANGAN LUPA PULANG” :
KAJIAN PRAGMATIK**

Deixis in the Film "A Long Way, Don't Forget to Go Home": Pragmatic Studies

Gazalia dan Kadek Adi Maherab

Universitas Tadulako

Jl. Soekarno Hatta. KM. 9, Tondo, Kec. Mantikulore, Kota Palu, Sulawesi Tengah, Indonesia

Pos-el: gazali.lembah64@gmail.com, adimahera55@gmail.com

Naskah Diterima Tanggal 13 Desember 2022 — Direvisi Akhir Tanggal 20 Juni 2024 — Diterbitkan Tanggal 26 Juni 2024
doi: <https://doi.org/10.26499/rnh.v13i1.5445>

Abstrak

Tujuan kajian ini mengidentifikasi dan menganalisis bentuk dan makna deiksis dalam film “Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang” (JyJJLP). Metode penelitian yang digunakan pada kajian ini adalah deskriptif kualitatif dengan prosedur persiapan, pengumpulan data, dan analisis data. Pada tahap persiapan peneliti menonton film JyJJLP berkali-kali hingga film tersebut dipahami dengan baik. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data dengan cara mengambil data dari setiap adegan. Tahap berikutnya adalah analisis data yang dilakukan dengan pendekatan pragmatik. Hasil penelitian ditemukan bentuk deiksis yaitu, deiksis persona dengan jumlah 515 kata, deiksis tempat 35 kata, deiksis waktu 50 kata, deiksis wacana 23 kata, dan deiksis sosial 35. Secara keseluruhan jumlah deiksis pada film ditemukan 658 kata. Penggunaan deiksis persona mendominasi jumlah pemakaian deiksis. Dari 685 deiksis yang digunakan pada film JyJJLP ditemukan 515 penggunaan deiksis persona. Deiksis persona dalam film JyJJLP menciptakan kedekatan realisme, memperjelas perspektif, mendorong empati, dan menunjukkan perspektif dari mana suatu cerita diceritakan. Selanjutnya, ditemukan deiksis tempat, waktu, wacana, dan deiksis sosial. Makna pada setiap jenis deiksis yang terdapat dalam film JyJJLP adalah mempunyai makna yang merujuk pada tokoh atau individu, menggambarkan tempat dan waktu, menghubungkan kalimat dan gagasan sehingga penonton dapat memahami bagaimana ide-ide tersebut terhubung satu sama lain, membantu menunjukkan relasi antar karakter, membantu membangun karakter dan kepribadian, norma, dan nilai budaya.

Kata-kata Kunci: deiksis, film, pragmatik

Abstract

The aim of this study is to identify and analyze the form and meaning of deixis in the film Jalan Yang Panjang, Don't Forget to Go Home (JyJJLP). The research method used in this study is descriptive qualitative with preparation procedures, data collection and data analysis. In the preparation stage, the researcher watched the JyJJLP film many times until the film was understood well. Next, data collection was carried out by taking data from each scene. The next stage is data analysis carried out using a pragmatic approach. The results of the research found forms of deixis, namely, personal deixis with a total of 515 words, place deixis 35 words, time deixis 50 words, discourse deixis 23 words, and social deixis 35. Overall the number of deixis in the film was found to be 658 words. The use of persona deixis dominates the number of deixis uses. Of the 685 deixis used in the film JyJJLP, 515 deixis personas were found. The existence of personas in JyJJLP films creates close realism, clarifies perspective, and encourages empathy, showing the perspective from which a story is told. Furthermore, it is found in place, time, discourse and social existence. The meaning of each type of deixis contained in the JyJJLP film is that it has a meaning that refers to a character or individual, describes place and time, connects sentences and ideas so that the audience can understand how these ideas are connected to each other, and helps show the relationships between characters, helps build character and personality, norms and cultural values.

Keywords: *deixis, film, pragmatik*

How to Cite: Gazalia dan Kadek Adi Maherab. (2024). Deiksis pada Film “Jalan Yang Jauh, Jangan Lupa Pulang”: Kajian Pragmatik. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*. 13(1). 184—195. doi: <https://doi.org/10.26499/rnh.v13i1.5445>

PENDAHULUAN

Pragmatik berkaitan dengan cara menggunakan bahasa dalam aktivitas di masyarakat dan adanya interaksi antara penutur dan mitra tutur. Menurut Yuliantoro, (2020) pragmatik adalah penelitian tentang bagaimana tuturan berfungsi dalam situasi tertentu. Sejalan dengan pendapat Huda & Yunus (2023) mengatakan pragmatik selalu terkait dengan situasi, konteks, dan makna kata yang diucapkan oleh penutur. Pragmatik mempelajari ilmu bahasa yang terdiri dari berbagai cabang di antaranya praanggapan, implikatur, tindak tutur, struktur wacana, dan deiksis. Studi pragmatik yang berfungsi sebagai penunjuk dan membahas referensi konteks ujaran yang ada dalam sebuah tuturan ialah deiksis. Melalui fenomena deiksis dapat menjelaskan kaitan antarkonteks dan bahasa (Putrayasa, 2014).

Proses deiksis terjadi saat suatu kata menyatakan sesuatu hal yang timbul dari situasi penutur dan mitra tutur dalam berinteraksi. Menurut Pratiwi & Utomo (2021) deiksis merupakan kata mengacu pada orang yang berbicara, tempat, dan waktu mereka berbicara. Dengan demikian, kata yang mempunyai arti deiksis harus merangkum bagian dari kata atau perkataan tergantung konteks pembicaraan. Menurut Nuramila (2020) mendefinisikan deiksis sebagai proses di mana seorang pembicara memilih kata-kata untuk pidatonya yang terbuka untuk beberapa interpretasi tergantung pada pembicara dan keadaan wacana. Penentuan ujaran yang mengenai hal ini diartikan sebagai dasar bahasa yang mempunyai arti berbeda di luar dasar bahasa lainnya, hal ini dipengaruhi oleh situasi penutur dan mitra tutur saat percakapan berlangsung. Menurut Asdar dkk. (2021) dalam studi pragmatik ada lima jenis deiksis: persona/orang, tempat, waktu, wacana, dan sosial. Deiksis tidak hanya dikenal dalam tuturan dan interaksi antara pembawa pesan dan mitra bicara dalam kehidupan sehari-hari. Deiksis juga sering kali dipakai pada tuturan dialog pada film. Deiksis pada film menunjukkan aspek bahasa yang berhubungan antara ujaran dan konteksnya. Dalam film, deiksis memainkan peran untuk membangun pemahaman penonton terhadap cerita, karakter, dan latar. Melalui deiksis penonton dapat mengidentifikasi waktu, tempat, dan individu yang dibicarakan sehingga membantu mengikuti alur cerita dengan baik.

Film termasuk karya sastra yang digunakan sebagai sarana hiburan, maupun untuk menyampaikan informasi pada pemirsa yang mempunyai arti realita aktivitas masyarakat. Film adalah media audiovisual memiliki fungsi untuk memberikan amanat moral atau sosial pada penonton (Asri, 2020). Film bermanfaat jika penonton memahami makna dari tuturan yang diucapkan dalam film tersebut (Ginting et al., 2023). Film termasuk lakon yang berarti menceritakan sebuah kisah dari tokoh-tokoh tertentu secara menyeluruh. Istilah ini biasanya terkait dengan drama yaitu seni peran yang divisualkan dengan memuat berbagai nilai seperti pendidikan, hiburan, serta informasi lainnya. Bahasa visual, simbol, musik, percakapan, dan riasan merupakan contoh komponen film yang berfungsi sebagai kode untuk berkomunikasi dengan penonton (Wibisono & Sari, 2021).

“Film Jalan yang Jauh, Jangan Lupa Pulang” (selanjutnya disingkat JyJJLP) menjadi sinema yang dirilis tahun 2023 dan di produksi Visinema Pictures. Film ini menjadi lanjutan dari film “Nanti Kita Cerita tentang Hari Ini”. Film JyJJLP ciptaan Angga Dwimas Sasongko memuat penggunaan deiksis diucapkan oleh tokoh-tokoh saat terjadinya percakapan dalam film sehingga memunculkan keterkaitan antara satu sama lain antarpemain film. Dengan demikian, dapat menciptakan alur cerita yang baik sesuai dengan naskah penulis film. Oleh karena itu, untuk memahami alur cerita secara menyeluruh dalam film tersebut, penting bagi kita untuk memahami setiap ucapan yang diungkapkan oleh para pemain (Adeira et al., 2023).

Penelitian yang menganalisis pemakaian deiksis dalam film sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Azizah, Nissaul; Khuluq, Endyka Fairuzal; Ardila (2022) berjudul “Deiksis dalam Film Melodylan : Analisis pragmatik Berdasarkan Teori Levinson” menyimpulkan bahwa deiksis terbagi menjadi lima kategori yaitu

deiksis persona, tempat, dan sosial. Terdapat persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu menyangkut bentuk dan makna deiksis, sedangkan yang membedakan adalah peneliti terdahulu mengkaji film *Melodylan*, sedangkan peneliti mengkaji film *JJLP*.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Wahyuniarti (2021) dengan judul "Deiksis dalam Percakapan Film Perempuan di Pinggir Jalan". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dalam film tersebut terdapat deiksis persona terdiri dari kata "aku", "saya", "gue", "kami", "kamu", "lo", "anda", "kalian", "dia", dan "mereka". Selain itu, penelitian tersebut menunjukkan keakraban dengan lawan bicara menggunakan nama sebenarnya seperti nama ayah, ibu, bibi, atau referensi. Adapun persamaan dari penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu fokus dalam penelitian menitikberatkan pada deiksis dan film. Perbedaannya peneliti terdahulu menggunakan kajian semantik dan peneliti sekarang menggunakan kajian pragmatik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Putra, Oza N. A & Palupi (2022) dengan judul "Deiksis Persona dan Tempat dalam Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini Karya Angga Dwimas Sasongko dan Relevansinya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP". Penelitian tersebut menyimpulkan tentang pentingnya deiksis personal dan temporal terhadap pemerolehan bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama. Di antara 433 contoh persona deiksis yang diidentifikasi oleh penulis, terdapat bentuk saya, dia, kamu, kita, mereka, dan kalian. Deiksis tempat dapat mempunyai 29 bentuk yang berbeda-beda, ada yang di sini, di sana, di bawah, ke sini, dan ke atas. Studi ini dapat diterapkan dalam pembelajaran kata ganti di kelas VII SMP. Adapun perbandingan peneliti terdahulu dan peneliti sekarang yakni selaras membahas mengenai deiksis dan film. Perbedaannya peneliti terdahulu hanya memakai dua bentuk deiksis (persona dan tempat) serta relevansinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sementara itu, peneliti sekarang mengkaji lima jenis deiksis (persona, tempat, waktu, wacana, dan sosial)

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Fahrurrisman & Utomo (2020) dengan judul "Deiksis Persona dalam Film Dua Garis Biru Karya Gina S Noer Produksi Starvision dan Wahana Kreator". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa film ini menggunakan tiga deiksis persona yang berbeda: (1) orang pertama tunggal dan jamak, (2) orang kedua tunggal dan jamak, dan (3) orang ketiga tunggal dan jamak. Setiap jenis deiksis persona memiliki fungsi unik, bergantung pada informasi di sekitarnya dan sumbernya. Deiksis orang pertama menggunakan "saya, aku, gue, gua, dan -ku" adalah deiksis persona pertama, sedangkan "kita dan kami" adalah deiksis persona pertama jamak. "Kamu, -mu, lo, dan lu" adalah deiksis persona kedua dan "kalian" adalah deiksis persona kedua jamak. Deiksis persona ketiga terdiri dari deiksis persona ketiga tunggal "dia dan -nya" dan deiksis persona ketiga jamak "mereka dan semua". Tingkat keakraban, usia, status sosial, dan kondisi tuturan memengaruhi penggunaan deiksis. Peneliti terdahulu dan peneliti sekarang selaras menggunakan deiksis dan film dalam penelitian. Perbedaan penelitian sebelumnya mengkaji deiksis persona beserta fungsi deiksis persona, sedangkan peneliti sekarang mengkaji bentuk serta makna deiksis yang terdapat dalam *JJJP*.

Penelitian deiksis pada film *JyJP* menunjukkan relevansi deiksis dalam konteks film sebagai alat untuk memperkuat tema naratif, membingkai konflik, dan menggambarkan perubahan emosional atau psikologis dalam karakter. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana deiksis berperan dalam menyampaikan pesan-pesan yang lebih kompleks melalui media visual yang dinamis seperti film. Penelitian yang menyelidiki bentuk dan makna deiksis masih terbilang jarang ditemui, namun sangat menarik dan penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan dalam dialog film, deiksis dapat bervariasi baik dalam bentuk maupun maknanya. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi krusial untuk memahami bagaimana deiksis berkontribusi dalam memahami makna suatu percakapan yang pada akhirnya mendukung komunikasi yang efektif.

Dalam film *JyJLPL*, banyak ditemukan deiksis dalam percakapan para tokoh dan penelitian mengenai deiksis yang membahas bentuk dan makna dalam film terbatas untuk dijumpai. Dengan demikian, Menarik perhatian peneliti untuk meneliti tentang dialog antartokoh dalam film *JyJLPL* yang memiliki bentuk dan makna deiksis.

LANDASAN TEORI

Deiksis

Deiksis adalah konsep yang dapat memperlihatkan keterkaitan antara konteks struktur bahasa dan bahasa itu sendiri (Klolanta et al., 2023). Sejalan dengan pendapat Maharani & Suyata (2019) bahwa deiksis merupakan ikatan antarbahasa dan suatu konteks yang merujuk pada luar bahasa itu sendiri. Hal ini disebabkan oleh perubahan kondisi seperti penutur dan petutur yang mengubah konteks percakapan (Nadzifah & Utomo, 2023). Dengan demikian, deiksis dapat digunakan untuk menjelaskan konteks dan struktur bahasa yang memengaruhi representasi makna dan pemahaman pesan. Struktur bahasa mempunyai peran dalam menyampaikan makna dan pemahaman pesan. Melalui penggunaan deiksis dapat menunjukkan bagaimana faktor-faktor kontekstual seperti waktu, tempat, atau identitas pembicara memengaruhi penggunaan kata-kata, frase, atau tanda-tanda lainnya dalam bahasa. Dalam hal ini, menggunakan deiksis membantu memahami bagaimana bahasa digunakan dalam konteks komunikasi dan bagaimana konteks memengaruhi makna yang disampaikan.

Jenis-Jenis Deiksis

Persona, lokasi, waktu, masyarakat, dan wacana merupakan lima jenis deiksis yang diidentifikasi oleh Nababan dalam (Putrayasa, 2014).

- a. Deiksis persona, menurut Yule (2006) deiksis persona menggunakan tiga klasifikasi dasar kata ganti orang pertama (saya), orang kedua (kamu), dan orang ketiga (dia)
- b. Deiksis tempat, menurut Suhartono (2020) deiksis tempat juga dikenal sebagai deiksis spasial yang hanya menggunakan istilah "sini", "sana", dan "situ" untuk menunjukkan lokasi.
- c. Deiksis waktu, menurut Amelia, Suherman E, (2019) deiksis waktu merupakan penggambaran kerangka pada titik atau jarak dari waktu respons. Ini digunakan untuk menunjukkan waktu yang dilihat dari waktu ungkapan itu terjadi seperti saat ini dan sekarang yang merujuk pada waktu ungkapan itu diucapkan. Bentuk "nanti", "besok", "lusa", dan "kelak" digunakan untuk merujuk pada masa depan. Sebelum ini, kata "kemarin" digunakan untuk menggambarkan waktu yang telah terlewati.
- d. Deiksis sosial, menurut Narayuki (2020) deiksis sosial mempertimbangkan keadaan sosial penutur dan mitra tutur saat berbicara untuk menentukan elemen kalimat yang mencerminkan fakta tertentu. Dalam peristiwa berbahasa, deiksis sosial dapat digunakan untuk menunjukkan perbedaan sosial antara individu yang terlibat dalam kejadian tersebut.
- e. Deiksis wacana, menurut Purwandari et al. (2019) anafora dan katafora adalah dua cara untuk mengungkapkan deiksis wacana. Anafora adalah penunjukan ulang kepada hal-hal yang telah dituturkan lebih dahulu dalam ucapan. Sedangkan, katafora merupakan kata-kata yang digunakan untuk menunjukan sesuatu dalam ujaran atau tuturan.

Film

Film adalah karya seni yang direkam dengan memakai media yang dapat menghasilkan citra gerak, gambar, dan bunyi yang memiliki makna yang dapat dipahami oleh penonton (Susanti, 2017). Sependapat Hendrawaty & Utfiansyah (2016) Istilah "film" mengacu pada presentasi multimedia yang menggabungkan gambar bergerak dan audio untuk mencerahkan atau menghibur pemirsa. Film mewakili kelompok realitas masyarakat pendukungnya, baik realitas yang bersifat imajinatif maupun realitas dalam arti sesungguhnya (Nuraeni et al., 2022). Film sebagai gambaran langsung memungkinkan penciptanya mengendalikan kreativitas

sepenuhnya sambil tetap setia pada standar etika (Wahyuni et al., 2023). Bagi beberapa orang, menonton film sudah menjadi hobi yang menyenangkan dan film mengandung pesan yang dimaksudkan untuk disampaikan oleh penulis dalam film tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada kajian ini adalah deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian kualitatif sebagaimana dikemukakan oleh Moleong (2017), adalah untuk mengungkap hasil penelitian yang diharapkan memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap fenomena yang diteliti (yaitu perilaku subjek, persepsi, motivasi, tindakan, dll.) Melalui penggunaan bahasa dan kata-kata alami dalam suasana yang mendukung tujuan peneliti. Karena dilakukan dalam *setting* yang natural, maka penelitian kualitatif mencakup penelitian naturalistik (Sugiyono, 2017).

Prosedur yang dilakukan pada penelitian ini adalah persiapan, pengumpulan data, dan analisis data. Pada tahap persiapan peneliti menonton film JyJJP berkali-kali hingga film tersebut dipahami dengan baik. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data dengan cara mengambil data dari setiap adegan atau interaksi yang dilakukan dengan deiksis yang tercermin dari setiap tokoh. Tahap berikutnya adalah analisis data. Pada tahap ini penulis mengikuti beberapa prosedur seperti mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menyajikan data. Analisis dilakukan dengan pendekatan pragmatik.

PEMBAHASAN

Bentuk Deiksis

Deiksis yang terdapat dalam film JyJLP, terdapat lima kategori deiksis: persona, tempat, waktu, wacana, dan sosial. Data yang diperoleh dari penelitian ini dalam bentuk deiksis yaitu sebagai berikut.

Tabel 1.
Jenis-Jenis Deiksis

No	Jenis Deiksis	Jumlah
1.	Deiksis persona	515
2.	Deiksis tempat	35
3.	Deiksis waktu	50
4.	Deiksis wacana	23
5.	Deiksis sosial	35
Total Keseluruhan		658

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa terdapat 5 jenis deiksis di antaranya deiksis persona dengan jumlah 515 kata, deiksis tempat 35 kata, deiksis waktu 50 kata, deiksis wacana 23 kata, dan deiksis sosial 35 kata. Secara keseluruhan jumlah deiksis pada film JyJLP ditemukan 658 kata.

a. Deiksis Persona

Deiksis persona membentuk enam macam bagian antara lain.

Tabel 2.
Deiksis Persona

No	Jenis Deiksis Persona	Jumlah
1.	Deiksis persona pertama tunggal	214
2.	Deiksis persona pertama jamak	62
3.	Deiksis persona kedua tunggal	138
4.	Deiksis persona kedua jamak	30
5.	Deiksis persona ketiga tunggal	61
6.	Deiksis persona ketiga jamak	10
Total Keseluruhan		515

Dari tabel di atas diketahui bahwa penggunaan deiksis persona mendominasi jumlah pemakaian deiksis. Dari 685 deiksis yang digunakan pada film JyJJLP, ditemukan 515 penggunaan deiksis persona.

Pentingnya penggunaan deiksis persona dalam film JyJJLP memiliki alasan penting yaitu menciptakan kedekatan realisme, dan memperjelas perspektif dan mendorong empati. Penggunaan kata ganti "aku", "kamu", "dia", dan "kita" membantu membangun hubungan emosional antara penonton dengan karakter dalam film. Hal ini membuat penonton merasa seolah-olah mereka terlibat langsung dalam cerita dan merasakan emosi yang dialami oleh karakter. Selanjutnya, deiksis persona dapat digunakan untuk menunjukkan perspektif dari mana suatu cerita diceritakan. Hal ini dapat membantu penonton memahami sudut pandang karakter dan berempati dengan mereka. Penggunaan ka "aku" dan "kami" dapat membuat penonton merasa seolah-olah mereka adalah bagian dari cerita, yang meningkatkan keterlibatan mereka dengan film tersebut.

Contoh deiksis persona pertama:

1) Contoh deiksis persona pertama:

Data 1

Kit: "Jadi?"

Aurora: "Mereka bilang *aku* mendapatkannya".

(Menit ke 1.06.46)

Tuturan pada data tersebut menggambarkan tokoh Kit senang dengan kabar bahwa tokoh Aurora lolos program pendanaan seniman baru dengan total hadiah 10.000 Pounds. Ini menjadi kesempatan Aurora untuk berkarya dalam bidang seni.

2) Contoh deiksis persona kedua:

Data 2

Hani: "Ini selimut buat *kamu*".

Aurora : "Terima kasih".

(Menit ke 12.22)

Tuturan pada data tersebut menggambarkan tokoh Hani memberikan selimut kepada Aurora yang sedang tinggal di rumah Hani dan Kit.

3) Contoh deiksis persona ketiga:

Data 3

Angkasa: "Sebaiknya kamu yang telpon *dia*".

Kit: "Baiklah".

(Menit ke 41.15)

Tuturan pada data tersebut menggambarkan Tokoh Angkasa menyuruh Kit untuk menelepon Jem, ingin mengetahui keberadaan Jem. Akan tetapi, telepon dari Kit tidak diangkat oleh Jem.

b. Deiksis Tempat

Deiksis tempat yang ditemukan pada film JyJJLP antara lain: di sini, di sana, ke sana, ke sini, dan sini.

4) Contoh deiksis tempat:

Data 4

Aurora: "Tapi, seperti yang kalian lihat sendiri. Aku baik-baik aja kok".

Angkasa: "Engga ra, kamu gak baik-baik aja. Kamu itu *di sini* sekolah bukan kerja!".

(Menit ke : 34:16)

Tuturan pada data tersebut menggambarkan perdebatan antara tokoh Awan, Angkasa, dan Aurora tentang keadaan Aurora yang diketahui oleh Awan dan Angkasa bahwa ia tidak kuliah

dan memilih untuk kerja. Deiksis tempat memberikan informasi kepada penonton menyangkut tempat terjadinya peristiwa yang dimainkan oleh tokoh dan membangun suasana dan emosi dalam film JYJLPL.

c. Deiksis Waktu

Deiksis waktu yang diketahui pada film JyJLPL antara lain: waktu lampau, waktu sekarang, dan waktu yang akan datang.

5) Contoh deiksis waktu:

Data 5

Awan: “Mas, kayaknya kita gak usah bilang-bilang apa dulu ya sama ayah ibu”.

Angkasa: *Besok* kita coba ajak Aurora makan siang ya, terus kita bahas”.

(Menit ke 32:09)

Tuturan pada data tersebut menggambarkan bahwa Awan menyuruh Angkasa untuk tidak bercerita dengan kedua orang tuanya tentang Aurora. oleh karena itu, Awan dan Angkasa berencana menemui Aurora dengan mengajaknya makan siang dan membahas apa yang telah Aurora alami selama dua bulan hilang tanpa kabar.

Deiksis waktu, atau kata ganti yang menunjukkan waktu memainkan peran penting dalam film JyJLPL. Penggunaan deiktik waktu membantu penonton memahami urutan peristiwa dalam film dan kapan suatu peristiwa terjadi dalam kaitannya dengan peristiwa lain dan mengikuti alur cerita dan memahami hubungan temporal antar adegan. Selanjutnya, deiksis waktu deiksis waktu dapat digunakan untuk menciptakan suasana hati dan emosi tertentu dalam film tersebut.

d. Deiksis Wacana

Deiksis wacana yang diketahui dalam film JyJLPL antara lain: ini, itu, dan nya.

6) Contoh deiksis wacana:

Data 6

Angkasa: “Kamu rela ngorbanin hidup kamu, ngerusak hidup kamu demi orang *itu*?”.

Aurora: “Aku milih dengan sadar kok”.

(Menit ke 36:06)

Tuturan pada data tersebut menggambarkan Angkasa memberitahu Aurora bahwa dia rela mengorbankan hidupnya dan merusak hidupnya demi Jem. Akan tetapi, Aurora yakin atas pilihannya untuk bersama Jem demi menggapai apa yang telah direncanakan berdua.

Deiksis wacana atau kata ganti yang merujuk pada bagian-bagian tertentu dalam wacana memiliki peran penting dalam film JyJLPL. Peran tersebut yaitu untuk memperjelas hubungan antar kalimat dan gagasan, menghindari kesalahpahaman dan meningkatkan kejelasan, dan menciptakan kohesi dan kelancaran cerita. Penggunaan kata "itu" membantu penonton mengikuti alur pemikiran dan memahami perkembangan cerita. Selain itu, deiksis wacana dapat membantu menghindari kesalahpahaman dan meningkatkan kejelasan dalam dialog dan narasi film. Deiksis wacana membantu menciptakan kohesi dan kelancaran dalam cerita film tersebut

e. Deiksis Sosial

Deiksis sosial yang ditemukan dalam film JyJLPL antara lain: mas, mbak, doi, guys, nak, bye.

7) Contoh deiksis sosial:

Data 7

Angkasa: “Jalan aja yuk wan”.

Awan: “Sini *mas*, aku aja yang bantuin”.

(Menit ke 19:34)

Tuturan ini menggambarkan Awan ingin membantu Angkasa untuk membawa koper dengan tujuan sedang mencari keberadaan Aurora yang tidak diketahui. Pentingnya deiksis sosial dalam film JyJJLP adalah menunjukkan relasi antar karakter, membangun karakter dan kepribadian, dan mencerminkan norma dan nilai budaya.

Deiksis sosial membantu menunjukkan relasi antar karakter dalam film seperti status sosial, usia, tingkat keakraban, dan hubungan hormat. Penggunaan kata ganti sosial dapat menunjukkan kepribadian mereka seperti sopan, kasar, sombong, rendah hati, dan sebagainya. Selanjutnya, deiksis sosial dapat mencerminkan norma dan nilai budaya yang berlaku dalam masyarakat di mana film JyJJLP tersebut dibuat.

Makna Deiksis

Bentuk deiksis yang ditemukan pada film JyJJLP melalui dialog antartokoh/percakapan yang terjadi, berikut ini makna dari bentuk deiksis yang diketahui pada film JyJJLP:

a. Deiksis persona

Dalam konteks peristiwa berbahasa, deiksis persona dikenal sebagai kata ganti orang yang mengacu pada penunjukan pembicara atau kelompok orang. Kata ganti orang dalam deiksis persona terbagi menjadi 3, yaitu kata ganti orang pertama tunggal (*saya, aku, gua, -ku*) dan jamak (*kami, kita*), kata ganti orang kedua tunggal (*engkau, kamu, elo, kau*) dan jamak (*anda, kalian*), serta kata ganti orang ketiga tunggal (*dia, beliau, ia*) dan jamak (*mereka*). Berikut ini adalah makna dari deiksis persona yang terdapat dalam dialog film JyJJLP:

1) Makna deiksis persona

Data 8

Kit: "Jadi?"

Aurora: "Mereka bilang *aku* mendapatkannya".

(Menit ke 1.06.46)

Pada potongan dialog percakapan antara Kit dan Aurora, kata "*aku*" termasuk dalam deiksis persona pertama tunggal. Penggunaan kata "*aku*" memiliki makna sebagai kata ganti yang mengacu pada penutur/tokoh. Dalam tuturan tersebut Kit menanyakan bahwa apakah Aurora mendapatkan pendanaan seniman pendatang baru dan aurora mendapatkannya.

Makna penggunaan deiksis persona pada film JyJJLP adalah dapat meningkatkan keefektifan komunikasi. Deiksis persona tersebut dapat membantu memperjelas makna dalam dialog dan menghindari kesalahpahaman dan menunjukkan kepada siapa suatu pernyataan ditujukan dan apa yang dimaksud oleh pembicara.

b. Deiksis waktu

Istilah "deiksis waktu" menggambarkan fakta bahwa hal itu terjadi pada saat yang sama ketika pembicara mengucapkan kata-kata tersebut atau pada interval yang tepat sejak pembicara mengucapkannya (Putrayasa, 2014). Penggunaan kata "*besok*" dapat digunakan untuk menunjukan deiksis waktu pada saat suatu tuturan sedang berlangsung. Berikut ini adalah makna dari deiksis waktu yang terdapat dalam dialog film JyJJLP:

2) Makna deiksis waktu

Data 9

Awan: "Mas, kayaknya kita gak usah bilang-bilang apa dulu ya sama ayah ibu".

Angkasa: *Besok* kita coba ajak aurora makan siang ya, terus kita bahas".

(Menit ke 32:09)

Pada potongan dialog percakapan antara awan dan angkasa, kata *besok* termasuk dalam deiksis waktu. Penggunaan kata *besok* memiliki makna sebagai kata yang mengacu waktu yang akan datang. Dalam tuturan tersebut awan memberitahukan angkasa untuk tidak membahas

tentang Aurora pada ayah dan ibu. selain itu, Angkasa mencoba untuk mengajak Aurora untuk makan siang besok serta membahas apa yang telah dialaminya.

Makna deiksis waktu dalam film JyJJLP membantu penonton memahami urutan peristiwa dalam film dan kapan suatu peristiwa terjadi dalam kaitannya dengan peristiwa lain.

c. Deiksis tempat

Dalam deiksis ini, penempatan ruang (tempat) sesuai dengan posisi pelaku dalam peristiwa tutur disebutkan. Kata ganti fiktif dengan preposisi di sering digunakan untuk merujuk pada suatu tempat seperti "di sini", "ke sini", "di situ", "dari situ", dll. (Putrayasa, 2014). Berikut ini adalah makna dari deiksis tempat yang terdapat dalam dialog film JyJJLP.

3) Makna deiksis tempat

Data 10

Hani: “Dia ingin ikut membayar sewa, bagaimana menurutmu?”.

Kit: “Ya,, Sikapku sama dengan ucapanku. Aku tak keberatan kamu tinggal *di sini* tanpa membayar sewa”.

(Menit ke 1:03:24)

Pada potongan dialog percakapan pada data di atas antara Hani dan Kit, kata “*di sini*” termasuk dalam deiksis tempat. Penggunaan kata “*di sini*” memiliki makna sebagai kata ganti yang mengacu pada apartemen. Dalam tuturan tersebut Hani menanyakan pada Kit mengenai tanggapan Kit tentang Aurora yang ingin ikut membayar sewa dan Kit tidak keberatan jika Aurora tinggal di apartemen tanpa membayar sewa.

Makna deiksis tempat dalam film JyJJLP menunjukkan lokasi tempat yang dapat yang dapat membantu penonton memahami di mana suatu peristiwa terjadi dalam film serta membantu penonton memvisualisasikan lokasi dan pengaturan adegan dalam film tersebut.

d. Deiksis wacana

Dalam deiksis wacana, ekspresi dimasukkan ke dalam ujaran untuk menunjukkan bagian ujaran yang termasuk atau memuat ujaran itu sendiri (Putrayasa, 2014). Berikut ini adalah makna dari deiksis wacana yang terdapat dalam dialog film JyJJLP.

4) Makna deiksis wacana

Data 11

Angkasa: “Kamu rela ngorbanin hidup kamu, ngerusak hidup kamu demi orang *itu*?”.

Aurora: “Aku milih dengan sadar kok”.

(Menit ke 36:06)

Pada potongan dialog percakapan antara Hani dan Aurora, kata *itu* termasuk dalam deiksis wacana. Penggunaan kata *itu* memiliki makna sebagai kata ganti mengacu pada seseorang. Dalam tuturan tersebut angkasa memberitahukan aurora bahwa dia rela mengorbankan hidupnya dan merusak hidupnya demi Jem. Akan tetapi, Aurora memilih dengan sadar tentang apa yang telah diperbuat.

Makna deiksis wacana dalam film JyJJLP adalah menghubungkan kalimat dan gagasan sehingga penonton dapat memahami bagaimana ide-ide tersebut terhubung satu sama lain. Selain itu, makna deiksis adalah menghindari kesalahpahaman dan meningkatkan kejelasan cerita sehingga penonton tidak akan bingung tentang apa yang sedang dibicarakan. Selanjutnya, Deiksis wacana membantu menciptakan kohesi dan kelancaran dalam cerita film tersebut

e. Deiksis sosial

Deiksis sosial memiliki keterkaitan dengan sosial masyarakat dalam bertindak tutur. Penggunaan kata dalam berbicara menunjukkan pengaruh sosial terhadap penutur dan mitra tutur. Keanekaragaman sosial seperti perbedaan jenis kelamin, sosial, pekerjaan, pendidikan dan lainnya dipengaruhi oleh deiksis sosial. Menurut pragmatik, deiksis sosial membantu orang

menyesuaikan ucapannya agar sesuai dengan situasi sosial tertentu dan berkomunikasi secara lebih efektif dengan mitra bicara tertentu. Menyadari norma-norma sosial dan cara menggunakan tinta dengan benar dan tepat di lingkungan tertentu juga berguna (Yuni & Seefendri, 2014). Berikut ini adalah makna dari deiksis sosial yang terdapat dalam dialog film JyJJLP.

5) Makna deiksis sosial

Data 12

Awan: “sebenarnya kita di sini ngapain ya *mas*?”.

Angkasa: “Maksud kamu wan!”.

(Menit ke 1:12:09)

Pada potongan dialog percakapan antara awan dan angkasa, kata “*Mas*” termasuk dalam deiksis sosial. Penggunaan kata “*Mas*” memiliki makna sebagai sapaan rasa hormat dan kesopanan terhadap laki-laki. Dalam tuturan tersebut Awan menanyakan pada Angkasa mengenai ngapain kita di London.

Deiksis sosial membantu menunjukkan relasi antar karakter dalam film JyJJLP. Penggunaan kata “Mas” menunjukkan tingkat kesopanan dan kedekatan antar karakter. Selain itu, makna deiksis sosial dapat membantu membangun karakter dan kepribadian, norma, dan nilai budaya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan terdapat bentuk dan makna deiksis pada film JyJJLP. Bentuk deiksis terbagi atas 5 jenis yaitu; 1) deiksis persona, 2) deiksis tempat, 3) deiksis waktu, 4) deiksis wacana, dan 5) deiksis sosial. Jumlah dari 5 jenis deiksis tersebut adalah, deiksis persona sebanyak 515 kata, deiksis tempat 35 kata, deiksis waktu 50 kata, deiksis wacana 23 kata, dan deiksis sosial 35 kata. Secara keseluruhan jumlah deiksis pada film JyJJLP ditemukan 658 kata. Penggunaan deiksis persona mendominasi jumlah pemakaian deiksis. Dari 685 deiksis yang digunakan pada film JyJJLP, ditemukan 515 penggunaan deiksis persona. Pentingnya penggunaan deiksis persona dalam film JyJJLP memiliki alasan penting yaitu menciptakan kedekatan realisme, dan memperjelas perspektif dan mendorong empati. Hal ini membuat penonton merasa seolah-olah mereka terlibat langsung dalam cerita dan merasakan emosi yang dialami oleh karakter.

Deiksis tempat memberikan informasi kepada penonton menyangkut tempat terjadinya peristiwa yang dimainkan oleh tokoh dan membangun suasana dan emosi dalam film JyJJLP. Sedangkan, penggunaan deiksis waktu membantu penonton memahami urutan peristiwa dalam film dan kapan suatu peristiwa terjadi dalam kaitannya dengan peristiwa lain dan mengikuti alur cerita dan memahami hubungan temporal antar adegan serta dapat digunakan untuk menciptakan suasana hati dan emosi tertentu dalam film tersebut.

Sementara deiksis wacana atau kata ganti yang merujuk pada bagian-bagian tertentu dalam wacana memiliki peran penting dalam film JyJJLP, yaitu memperjelas hubungan antar kalimat dan gagasan, menghindari kesalahpahaman dan meningkatkan kejelasan, dan menciptakan kohesi dan kelancaran cerita. Adapun deiksis sosial membantu menunjukkan relasi antar karakter dalam film, seperti status sosial, usia, tingkat keakraban, dan hubungan hormat

Makna pada setiap jenis deiksis yang terdapat dalam film JyJJLP adalah mempunyai makna yang merujuk pada tokoh atau individu, menggambarkan tempat dan waktu, menghubungkan kalimat dan gagasan sehingga penonton dapat memahami bagaimana ide-ide tersebut terhubung satu sama lain, membantu menunjukkan relasi antar karakter, membantu membangun karakter dan kepribadian, norma, dan nilai budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeira, A. T., Dardanila, & Siregar, A. (2023). Deiksis Persona dalam Film Ngeri-neri Sedap. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(2). <https://doi.org/10.24114/bss.v12i2.46419>
- Amelia, Suherman E, K. U. (2019). Vol. 9, Number 2, 2019. *Journal of Business Management and Accounting*, 9(Number 2), 33–42. <https://doi.org/10.32890/jbma2019.9.2>
- Asdar, D. (2021). *Pembelajaran Pragmatik*. CV. Semiotika.
- Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74–86. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>
- Azizah, Nissaul; Khuluq, Endyka Fairuzal; Ardila, N. M. (2022). Deiksis dalam Film Melodylan : Analisis Pragmatik Berdasarkan Teori Levinson. *Sinesis: Jurnal Bahasa*, 1(1), 64–70. <https://ejournal.sinesis.umk.ac.id>
- Fahrnunisa, N., & Utomo, A. P. Y. (2020). Deiksis Persona dalam Film Dua Garis Biru Karya Gina S. Noer Produksi Starvision dan Wahana Kreator. *SEMIOTIKA: Jurnal Ilmu Sastra Dan Linguistik*, 21(2), 103. <https://doi.org/10.19184/semiotika.v21i2.19763>
- Ginting, D. A., Barus, E. S., Tanjung, Y., & Lubis, F. (2023). Analisis Deiksis dalam Film “Losmen Bu Broto.” *Enggang : Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni dan Budaya*, 3(2).
- Hendrawaty, N., & Utfiansyah. (2016). Penggunaan Penggalan Film Frozen dalam Bahasa Inggris. *Deiksis*, 08(02), 172–179.
- Huda, N., & Yunus, M. (2023). *Analisis unsur Deiksis pada Film Lovely Man Karya Garin Nugroho*. 566–572.
- Klolanta, S., Ginting, B., Rosa, S., Pardosi, B., Pasaribu, S. M., Baru, L., Medan, U. N., Baru, K., Deli, K., & Utara, S. (2023). *Deiksis pada Channel Youtube Official Hadiah Spesial Nadiem Makariem untuk Nono Si Jenius Matematika : 4*, 174–189.
- Maharani, R. A. M. A., & Suyata, P. (2019). Pengacuan Deiksis Persona dalam Cerpen pada Koran Suara Merdekaonline Edisi November 2018. *Basastra*, 8(3), 201. <https://doi.org/10.24114/bss.v8i3.15871>
- Nadzifah, Z. N., & Utomo, A. P. Y. (2023). Tindak Tutur Perlokusi pada Dialog Film Keluarga Cemara Karya Yandy Laurens. *Jurnal Komposisi*, 5(2), 87. <https://doi.org/10.53712/jk.v5i2.1774>
- Narayuki, N. (2020). Analisis Dialog Percakapan Pada Cerpen Kuda Putih dengan Judul “Surat dari Puri” : Sebuah Kajian Pragmatik “Deiksis.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2), 86–94.
- Nuraeni, I., Yunidar, Y., & Ulinsa, U. (2022). Keragaman Kultur Film Kartun “Adit & Sopo Jarwo” dalam Perspektif Analisis Multimoda. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*, 11(2), 359. <https://doi.org/10.26499/jentera.v11i2.5316>
- Nuramila. (2020). *Kajian Pragmatik Tindak Tutur dalam Media Sosial*. Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM). <https://doi.org/10.31237/osf.io/zah35>
- Pratiwi, C. L. I., & Utomo, A. P. Y. (2021). Deiksis dalam Cerpen “Senyum Karyamin” Karya Ahmad Tohari Sebagai Materi Pembelajaran dalam Bahasa Indonesia. *Lingua Susastra*, 2(1), 24–33. <https://doi.org/10.24036/ls.v2i1.22>
- Pranowo, N. F. N., & Firdaus, W. (2020). Penggunaan Bahasa Nonverbal dalam Upacara Adat Pernikahan Gaya Yogyakarta: Kajian Simbolik Etnopragmatik. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(1), 35-55. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i1.2321>
- Purwandari, M. M., Rakhmawati, A., & Mulyono, S. (2019). Bentuk dan Fungsi Deiksis dalam Tajuk Rencana pada Surat Kabar Solopos Edisi 2017 dan Relevansinya sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Teks Editorial di Sekolah Menengah Atas. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(1), 186. <https://doi.org/10.20961/basastra.v7i1.35500>

- Putra, Oza N. A & Palupi, M. T. (2022). Deiksis Persona dan Tempat dalam Film Nanti kita Cerita tentang Hari Ini Karya Angga Dwimas Sasongko dan Relevansinya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *Proseding PIBSI*, 1998, 573–581.
- Putrayasa, I. B. (2014). *Pragmatik*. Graha Ilmu.
- Suhartono. (2020). *Pragmatik Konteks Indonesia*. Graniti.
- Susanti, S. (2017). Struktur Sastra pada Film Rudy Habibie. *Diksatrasi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 319. <https://doi.org/10.25157/diksatrasi.v1i2.637>
- Wahyuni, R. S., Wardarita, R., & Emmawati, E. (2023). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dan Moral dalam Film Ali dan Ratu-Ratu Queens. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 13(1), 1–17. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v13i1.11163>
- Wahyuniarti, F. R. (2021). *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2174. 5, 2174–2187.
- Wibisono, P., & Sari, Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 1(1), 30–43.
- Yule. (2006). *Pragmatik*. Pustaka Pelajar. https://doi.org/10.46771/2366077500211_3
- Yuliantoro, A. (2020). *Analisis Pragmatik*. UNWIDHA Press.
- Yuniseefendri, S. &. (2014). *Pragmatik*. Universitas Terbuka.