

**ANALISIS DEIKSIS NOVEL “PRINCESS AZUYA” DALAM APLIKASI MANGATOON
KARYA SHISAN SERTA DAYA TARIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI SMA**

**Sunari Putri Pamungkas
17144800039**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan deiksis persona, waktu, dan tempat pada novel Princess Azuya karya Shisan dan mendeskripsikan daya tarik deiksis dalam novel mangatoon yang berjudul Princess Azuya untuk media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Data dalam penelitian ini berupa deiksis persona, waktu, dan tempat dalam novel Princess Azuya karya Shisan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian adalah novel Princess Azuya karya Shisan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan teknik simak dengan cara membaca dan mencatat. Metode analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini yaitu dengan peningkatan ketekunan pengamatan dan uraian rinci. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mendapatkan 3 jenis deiksis dalam novel Princess Azuya karya Shisan, yakni deiksis persona (aku, ku-, -ku, saya, kami, kita, kamu, -mu, kau, anda, kalian, dia, -nya, dan mereka), deiksis waktu (nanti, sekarang, dulu, tadi, dan kelak), dan deiksis tempat (di sini, di sana, di situ, ke sana, dan dari sini). Deiksis dalam aplikasi novel mangatoon untuk media pembelajaran di jenjang SMA mempunyai daya tarik, yaitu mudah didapatkan dan praktis, dapat dibaca di mana saja dan kapan saja, banyak macam genrenya, menambah ketrampilan menulis siswa, dan yang tidak kalah menarik adalah terdapat gambar 3 dimensi yang dapat meningkatkan imajinasi siswa.

Kata kunci: Deiksis persona, deiksis waktu, deiksis tempat, novel

ABSTRACT

This study aims to describe the deixis of person, time, and place in the novel Princess Azuya by Shisan and describe the attractiveness of deixis in the mangatoon novel entitled Princess Azuya for Indonesian language and literature learning media in high school. This research is a type of qualitative research that is descriptive. The data in this study are persona, time, and place deixis in the novel Princess Azuya by Shisan. The data source used in this research is the novel Princess Azuya by Shisan. The data collection technique used is using the listening technique by reading and taking notes. The data analysis method used is by using a qualitative descriptive method. Checking the validity of the data in this study is by increasing the persistence of observations and detailed descriptions. Based on the results of the study, the researcher get 3 types of deixis in the novel Princess Azuya by Shisan, namely person deixis (I, my-, -my, I, we, we, you, you, you, you, you, he, him, and them), time deixis (later, now, then, earlier, and later), and place deixis (here, there, there, there, and from here). Deixis in the application of mangatoon novels for learning media at the high school level has an appeal, which is easy to obtain and practical, can be read anywhere and anytime, many kinds of genres, improve students' writing skills and no less interesting is that there are 3-dimensional images that can increase students' imagination.

Key words: Person deixis, time deixis, place deixis, novel

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan bahasa dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti, siapa yang berbicara, siapa yang mendengarkan, dimana ia berbicara, kapan waktu ia berbicara, serta dalam situasi yang bagaimana. Penentuan berbahasa ini dipengaruhi oleh adanya bidang bahasa pragmatik, yaitu deiksis.

Dalam pragmatik menurut (Putrayasa, 2014: 43-53), jenis deiksis jika digabung menjadi enam, yaitu: deiksis orang, deiksis petunjuk, deiksis waktu, deiksis tempat, deiksis sosial, dan deiksis wacana. Penggunaan deiksis dapat ditemukan di bahasa lisan maupun tulisan. Deiksis sering ditemui dalam peristiwa kehidupan sehari-hari. Salah satunya pada bacaan komik/novel Mangatoon.

Novel Princess Azuya merupakan salah satu novel karya Shisan yang ke 9 di aplikasi Mangatoon. Novel ini mencapai 31 episode, sudah dibaca samapai 951,5 ribu pembaca, dan sudah mendapatkan *like/suka* sebanyak 31,6 ribu. Dalam cerita novel ini hanya menggunakan narasi dan dialog. Peneliti memilih novel ini karena ingin mengetahui bagaimana deiksis persona, deiksis waktu, dan deiksis tempat yang digunakan dalam novel. Novel Princess Azuya karya Shisan ini menceritakan

kisah gadis di masa depan yang menjadi pembunuh profesional yang ditransmigrasi ke tubuh seorang putri kerajaan.

Dalam dunia pendidikan, khususnya pada materi Bahasa dan Sastra Indonesia, deiksis persona, waktu dan tempat yang terdapat pada novel "Princess Azuya" karya Shisan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA dengan melihat Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada silabus kurikulum 2013. KD yang berkaitan dengan deiksis yaitu, KD menganalisis teks, menyunting teks, menginterpretasi makna teks, memproduksi teks, dan mengevaluasi teks. Novel juga dapat dijadikan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk meningkatkan minat baca dan ketrampilan menulis siswa. Penggunaan deiksis dalam novel yang ada di aplikasi mangatoon ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran di sekolah untuk membentuk pemahaman siswa dalam memilih kata yang tepat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian di atas, maka rumusan masalah dari penelitian deiksis dalam novel yaitu:

1. Bagaimanakah bentuk deiksis persona, waktu, dan tempat dalam novel Princess Azuya karya Shisan?

2. Bagaimanakah daya tarik novel elektronik untuk media pembelajaran di SMA?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan dari penelitian deiksis dalam novel yaitu:

1. Mendeskripsikan deiksis persona, waktu, dan tempat dalam novel Princess Azuya karya Shisan.
2. Mendeskripsikan daya tarik deiksis dalam novel mangatoon yang berjudul Princess Azuya untuk media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penulisan yang telah diuraikan di atas, maka manfaat penelitian teoritis dan manfaat praktis deiksis dalam novel yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat di bidang linguistik, khususnya dalam kajian pragmatik untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan deiksis persona, waktu, dan tempat dalam novel. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran di era digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan

referensi kepustakaan si penulis dalam bidang linguistik khususnya kajian pragmatik tentang deiksis dalam novel.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk menambah kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran untuk siswa.

- c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada siswa agar lebih tertarik membaca dan menulis.

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoretis

1. Pragmatik

Menurut Levinson (dalam Putrayasa, 2014: 1) pengertian pragmatik dibagi menjadi dua yang dikaitkan dengan konteks, yaitu pragmatik adalah perihal hubungan antara konteks dan bahasa yang disesuaikan menurut struktur bahasa, dan pragmatik adalah perihal kemampuan berbahasa sesuai dengan dengan konteks sehingga kalimat itu baik untuk diucapkan. Studi ini lebih banyak berhubungan dengan analisis tentang maksud tuturan seseorang, dibandingkan dengan makna terpisah dari kata atau frasa yang digunakan

dalam tuturan itu sendiri (George Yule, 2014: 3).

Pragmatik yang diperbincangkan akhir-akhir ini, dapat dibedakan menjadi dua, yaitu (1) pragmatik sebagai sesuatu yang diajarkan (pragmatik sebagai bidang kajian linguistik dan pragmatik sebagai salah satu segi di dalam bahasa atau disebut “fungsi komunikatif”), (2) pragmatik sebagai suatu yang mewarnai tindakan mengajar (Purwo, 1990: 2). Di dalam analisis pragmatik yang menjadi fokus kajian adalah maksud pembicaraan yang secara tersurat atau tersirat berada dibalik tuturan yang dianalisis itu (Rahardi, 2005:6).

2. Pengertian Deiksis

Kata deiksis berasal dari bahasa Yunani, yaitu deiktikos yang berarti “hal penunjukan secara langsung”. Istilah tersebut digunakan oleh tata bahasawan Yunani dalam pengertian “kata ganti petunjuk”, yang dalam bahasa Indonesia ialah kata “ini” dan “itu”. Dengan kata lain, sebuah bentuk bahasa bisa dikatakan bersifat deiksis apabila acuan/ rujukan/ referennya berganti-ganti pada siapa yang menjadi pembicara dan bergantung pula pada waktu dan tempat dituturkannya kata itu Menurut (Putrayasa, 2014: 38). (Alwi dkk, 2003: 42) adalah suatu gejala semantis

yang terdapat pada kata atau konstruksi yang hanya dapat ditafsirkan acuannya dengan memperhitungkan situasi pembicaraan, acuan yang terdapat dalam sebuah kalimat ini dapat menjadi penanda adanya kata yang bersifat deiksis.

3. Jenis Deiksis

Nababan (1987: 40) berpendapat bahwa “terdapat lima jenis deiksis, yaitu deiksis persona, waktu, tempat, sosial, dan wacana”. Rahyono (2012: 249) berpendapat “deiksis digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu deiksis waktu, tempat, dan persona.” Pendapat Rahyono sama dengan pendapat Yule (2006: 13) yang menggolongkan tiga jenis deiksis, yaitu deiksis persona, waktu, dan tempat. (1) Deiksis persona berasal dari kata latin persoan sebagai terjemahan dari kata Yunani prosopon, yang artinya topeng yang dipakai seorang pemain sandiwara atau peranan dalam drama. Deiksis persona dibagi menjadi 3 peran (Firdawati dalam Putrayasa, 2014: 43) yaitu deiksis persona pertama, persona kedua, dan persona ketiga. (2) Deiksis waktu, Yule mendefinisikan bahwa deiksis waktu adalah pengungkapan bentuk waktu dilihat dari waktu ujaran tersebut dibuat (peristiwa berbahasa) misalnya: **sekarang, pada waktu ini,**

kemarin, bulan ini, dan sebagainya (Wahyuni, 2006: 22). (Cummings, 2007: 35) menjelaskan bahwa deiksis waktu sering dikodekan dalam bahasa Inggris dalam berbagai keterangan seperti *now* dan *then* dan dalam istilah- istilah penanggalan (istilah- istilah yang didasarkan pada kalender) seperti *yesterday, today* dan *tommorow*. (3) Deiksis tempat, dalam peristiwa bahasa, penutur bermaksud untuk memberikan bentuk rentang waktu. Dalam banyak bahasa, deiksis (rujukan) waktu ini diungkapkan dalam bentuk “kala” (Nababan, 1987:41). Yule menyatakan bahwa konsep tentang jarak yang telah disebutkan berhubungan erat dengan deiksis tempat, yaitu tempat interaksi antara orang dan benda yang ditunjukkan (Wahyuni, 2006: 19).

4. Konteks

(Saifudin Akhmad, 2018: 112) menjelaskan konteks adalah kerangka konseptual tentang segala sesuatu yang dijadikan referensi dalam berbicara atau memahami maksud pembicaraan, kerangka yang dimaksudkan adalah seperangkat hubungan dan peranan yang merupakan bagian pembentuk makna. (Supardo, 2000: 46) membagi konteks menjadi dua, yaitu konteks bahasa dan yang di luar Bahasa. Konteks ialah

makna yang merupakan informasi yang berada di sekitar pengguna bahasa termasuk pemakaian bahasa seperti situasi, jarak tempat yang ada di sekitarnya.

5. Novel

Awalnya novel berasal dari kata *Novella* yang artinya sepotong kisah atau sebuah berita, yang berasal dari Bahasa Italia. (Nurgiyantoro, 2002: 10) Menambahkan bahwa novel digambarkan sebagai sebuah karya prosa fiksi yang cukup panjang tetapi tidak terlalu panjang namun tidak juga terlalu pendek. Sedangkan menurut (Warsiman, 2016: 110) pengertian novel adalah bentuk pengutaraan, jenis pemilihan karangan, isi sebagai muara makna cerita, sifat yang membedakan teks ini dengan teks lain, serta struktur yang memuat unsur-unsur pembangun novel itu sendiri. Novel termasuk karangan fiksi karena novel merupakan hasil khayalan atau sesuatu yang sebenarnya tidak ada (Waluyo, 2009: 21, dalam Wicaksono 2017: 68). (Wicaksono, 2017: 71) mengatakan bahwa novel adalah suatu jenis karya sastra berbentuk prosa fiksi yang menceritakan konflik kehidupan manusia yang bisa mengubah nasib para tokohnya. Umumnya novel adalah cerita berbentuk prosa dalam ukuran yang

luas, yaitu cerita dengan tema dan plot yang kompleks, settingan yang banyak dan karakter cerita yang beragam (Wicaksono 2017: 80).

6. Mangatoon

Mangatoon merupakan salah satu aplikasi gratis populer untuk membaca komik dan novel. Aplikasi ini mempunyai komik dan novel yang sangat lengkap dari berbagai genre untuk pembaca. Mayoritas yang ada dalam aplikasi ini adalah *manhwa*. Arti dari kata *manhwa* yaitu istilah dalam Bahasa Korea untuk menyebut komik, kemudian *menhwa* tersebut kemudian diterjemahkan ke Bahasa Indonesia. *Menhwa* sendiri mempunyai ciri khas grafis yang lebih tajam dan khas 2D.

7. Hubungan Deiksis dengan Novel

Terdapat jenis-jenis deiksis di dalam novel, akan tetapi deiksis tidak dapat ditemui jika tidak diketahui konteksnya. Hubungan deiksis dengan novel sangatlah erat. Deiksis selalu ada pada kalimat atau dialog dalam novel yang mempunyai konteks.

8. Media Pembelajaran

Menurut (AECT dalam Arsyad, 2011: 44) media adalah saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau materi

saat proses pembelajaran. Maka dari itu, media sangat penting untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya sebatas buku, gambar, video, power point, maupun barang elektronik. Akan tetapi, media itu tidak hanya apa yang digunakan saat proses pembelajaran, tetapi segala sesuatu yang ada di lingkungan siswa saat berinteraksi.

B. Penelitian Relevan

1. Rahma Rahayu Mustika (2018), Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UIN Syarif Hidayatullah. Dalam penelitiannya “Deiksis dalam Novel Ayah Karya Andrea Hirata serta Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Di SMA”, menggunakan teori menurut Yule dan Rahyono, jenis deiksis yang digunakan hanya tiga, yaitu deiksis persona, deiksis waktu, dan deiksis tempat/ruang. Deiksis persona lebih banyak ditemukan dalam penelitiannya dibandingkan deiksis waktu dan tempat.
2. Walset Tologana (2016), Pendidikan Sastra Indonesia, Universitas Sam Ratulangi Manado. Dalam penelitiannya “Deiksis dalam Novel “Assalamualaikum Beijing” Karya Asma Nadia”, menggunakan teori Putrayasa dan teori Purwo, maka

dalam penelitian ini deiksis yang akan dibahas terbagi dalam lima jenis yaitu deiksis persona, deiksis tempat/ruang, deiksis waktu, deiksis sosial, dan deiksis wacana. Deiksis persona lebih banyak ditemukan dalam penelitiannya dibandingkan deiksis yang lainnya.

3. Amelia Maharani Azmi (2018), Pendidikan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Jakarta. Dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Deiksis dalam Novel Surga yang tak Dirindukan: Kajian Pragmatik”, menggunakan teori dari Nababan dan Levinson yang mengatakan bahwa jenis deiksis dibagi menjadi lima yaitu, deiksis persona, deiksis waktu, deiksis tempat, deiksis wacana, dan deiksis sosial. Deiksis persona lebih banyak ditemukan dalam penelitian ini dibandingkan dengan deiksis lainnya.

C. Kerangka Berfikir

Deiksis dalam novel Princess Azuya karya Shisan serta Daya Tarik sebagai Media Pembelajaran, kemudian ke Kajian Pragmatik, lanjut ke Deiksis & Daya Tarik sebagai Media Pembelajaran, kemudian Deiksis Persona, Waktu, Tempat, dan Daya Tarik Sebagai Media Pembelajaran, selanjutnya analisis, dan yang terakhir temuan hasil.

METODE PENELITIAN

A. Latar Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian analisis, dengan mengumpulkan data melalui referensi pustaka dan internet untuk menambah wawasan dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2021.

B. Cara Penelitian

Cara penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah fokus pada pragmatik, dikarenakan teori deiksis persona, waktu, dan tempat merupakan ruang lingkup kajian pragmatik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dan menggunakan teknik pengumpulan data yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

C. Data dan Sumber Data

Data penelitian ini berupa frase dan kata yang berupa bentuk deiksis persona, deiksis waktu, dan deiksis tempat dalam kalimat-kalimat dialog novel Princess Azuya karya Shisan, serta bagaimana daya tariknya jika digunakan sebagai media pembelajaran siswa di jenjang SMA. Sumber data yang digunakan untuk melakukan penelitian mengenai deiksis yaitu data sekunder berupa novel Princess Azuya karya Shisan dengan 31 episode di aplikasi Mangatoon.

D. Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam

penelitian ini adalah (1) Memilih bentuk novel elektronik. (2) Memilih novel dari karya Shisan. (3) Pemilihan novel jatuh pada novel yang berjudul Princess Azuya, setelah novel terpilih langkah selanjutnya membaca dengan cermat novel tersebut. (4) Membaca dengan teliti novel Princess Azuya karya Shisan. (5) Membuat tabel sesuai dengan jenis deiksis yang akan diteliti. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam proses analisis. (6) Mengklasifikasi deiksis ke dalam tabel yang sudah dibuat berdasarkan bentuknya. (7) Melakukan penjumlahan dan analisis penggunaan deiksis persona yang ditemukan dalam novel tersebut.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dimulai dari mengumpulkan data yang sesuai dengan yang akan dianalisis, memisahkan data sesuai dengan kategorinya, selanjutnya di analisis dengan cara diuraikan secara rinci. Setelah mendapatkan data melalui teknik pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Setelah kata yang termasuk deiksis terkumpul, peneliti membaca, memahami dan mengelompokan data penggunaan deiksis persona, waktu, dan ruang pada tiap-tiap kalimat. Selanjutnya, peneliti menguraikan secara rinci dan mendalam mengenai temuan-temuan penggunaan deiksis persona; persona

pertama, persona kedua, dan persona ketiga, deiksis waktu, dan deiksis ruang, kemudian menjumlahkan penggunaan deiksis tersebut dari masing-masing bentuk deiksis yang ditemukan dalam novel Princess Azuya karya Shisan.

F. Pemeriksaan Keabsahan

Moleong (dalam Hadi, 2006: 75) berpendapat bahwa dari empat kriteria tersebut, pendekatan kualitatif memiliki delapan teknik pemeriksaan data, yaitu perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensi, kajian kasus negatif, pengecekan anggota, dan uraian rinci.

Penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data berupa ketekunan pengamatan dan uraian rinci. Ketekunan pengamatan ini dilakukan dengan cara mencermati dan memahami data, sedangkan uraian rinci dilakukan dengan cara menguraikan data secara terperinci dan bersinambungan.

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Deikis Persona Pertama Tunggal

- **Aku** = “Ayahanda mau **aku** mati beneran yah?” eps 1.
- **-ku** = Hati-hati putriku” eps 4.

2. Deikisi Persona Pertama Jamak

- **Kami** = “Hormat **kami** Raja” eps 1.

- **Kita** = “Nona apa **kita** tolong dia?” eps 8.

3. Deiksis Persona Kedua Tunggal

- **Kamu** = “**Kamu** bangun?” eps 1.
- **Kau** = “Beraninya **kau**” eps 2

4. Deiksis Persona Kedua Jamak

- **Kalian** = “Enyahlah selagi **kalian** bisa” eps 8.
- **Kalian** = “Siapa yang **kalian** panggil sampah?” eps 17.

5. Deiksis Persona Ketiga Tunggal

- **Dia** = “Bukankah **dia** putri mahkota yang idiot” eps 4.
- **-nya** = “Mungkin **dirinya** takut” eps 17.

6. Deiksis Persona Ketiga Jamak

- **Mereka** = “Naruto? Ku ra ma? Siapa **mereka**?” eps 7.
- **Mereka** = “Foxi kumpulkan **mereka** semua” eps 29.

7. Deiksis Waktu

- **Dulu** = Tanda bahwa ia berpindah ke dunia zaman **dulu**. Eps 1
- **Nanti** = “Baiklah jangan lupa makan malam **nanti** oke?” Eps 5

8. Deiksis Tempat

- **Di situ** = “karna di mana ada kebahagiaan, **di situ** ada kesedihan juga” Eps 1
- **Di sini** = “Apa yang terjadi **di sini**, dia berubah?” Eps 9

B. Temuan Hasil

Jenis deiksis yang ditemukan dalam novel ini yaitu: Deiksis persona (pertama

tunggal ditemukan ada bentuk aku, ku-, -ku, dan saya. Pertama jamak ditemukan ada bentuk kami dan kita. Kedua tunggal ditemukan ada bentuk kamu, -mu, kau, dan anda. Kedua jamak ditemukan ada bentuk kalian. Ketiga tunggal ditemukan ada bentuk dia dan -nya, dan Ketiga jamak ditemukan ada mereka) total jumlah deiksis persona dalam novel Princess Azuya ada 486. Deiksis waktu (nanti, sekarang, dulu, tadi, dan kelak) total jumlah deiksis waktu dalam novel Princess Azuya ada 83, dan Deiksis tempat (di sini, di sana, di situ, ke sana, dan dari sini) total jumlah deiksis tempat dalam novel Princess Azuya ada 28.

PEMBAHASAN

A. Deiksis Dalam Novel Princess Azuya

1. Deiksis Persona Pertama Tunggal

“Ayahanda mau **aku** mati beneran yah?” (Eps 1).

Dari data di atas terdapat kata aku merujuk pada tokoh Azuya, kata ini merupakan deiksis persona orang pertama tunggal karena merujuk kepada si penutur. Berdasarkan konteks yang ada, tuturan terjadi di salah satu ruangan di istana, saat Azuya tergeletah karena meminum racun.

“Hormat**ku** pada baginda, maafkan keterlambatanku.” (Eps 6)

Dari data di atas terdapat kata -ku merujuk pada tokoh Azuya. Situasi tuturan terjadi saat Azuya hendak makan bersama ayahnya dan dua selir dan dua putrinya.

“Hutang ini akan **kutagih** dengan nyawamu” eps 14

Dari data di atas, kata ku- merujuk pada tokoh Putri Azuya. Berdasarkan konteks yang ada, tuturan terjadi di luar istana. Setelah Azuya bertarung dengan Lisa memperebutan Foxi.

“Tentu saja. Kedatangan **saya** adalah untuk melamar putri anda yang mulia” (Eps 23)

Berdasarkan konteks yang ada, tuturan terjadi di Kerajaan Pheonix. Xuran menemui Ayahanda Azuya yaitu Raja Alex dan meminta restu untuk melamar Azuya.

2. Deiksis Persona Pertama Jamak

“**Kita** lihat saja dulu” (Eps 8)

Berdasarkan konteks yang ada, diketahui bahwa kata kita digunakan untuk mewakili hewan-hewan yang dituturkan salah satu hewan di hutan, saat Azuya memasuki hutan terlarang bagi manusia.

“**Kami** menantangmu untuk duel gabungan” (Eps18)

Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh salah satu pangeran kerajaan lain saat Azuya

menang bertarung melawan Claudia dalam festival.

3. Deiksis Persona Kedua Tunggal

“Jangan sombong **kau**” (Eps 18)

Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh salah satu putri dari kerajaan lain yang juga mengikuti festival di Kerajaan Pheonix.

“Aku rindu **kamu** Aya sayang” (Eps 20)

Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Xuran di Istana Pheonix, ketika Azuya sedang berperang.

“Melepaskan**mu**?” (Eps 31)

Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Azuya di Kerajaan Pheonix, saat Raja Mark meminta ampunan kepada Azuya karna kalah berperang.

“Uhuk uhuk apakah **anda** yakin?” (Eps 23)

Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Raja Alex di Istana Pheonix saat Xuran datang menyampaikan maksudnya untuk melamar Azuya.

4. Deiksis Persona Kedua Jamak

“Hei apa **kalian** tau dimana putri sampah itu?” (Eps 17)

Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh salah satu penduduk yang sedang berkerumun

dan bergosip mencaci maki Putri Azuya di dalam istana saat festival.

5. Deiksis Persona Ketiga Tunggal

“Apa **dia** pergi? Tanpa aku?” (Eps 12)

Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Azuya saat melihat Xuran telah pergi dari rumah pohon dan meninggalkan Azuya.

“Cih jalan itu hanya akan mempermalukan **dirinya**” (Eps 13)

Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh salah satu putri dari kerajaan lain, di Istana Pheonix sebelum acara festival dimulai.

6. Deiksis Persona Ketiga Jamak

“Tidak apa-apa, aku akan membalas **mereka** yang meremehkan ku” (Eps 6)

Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Azuya di lorong istana, setelah Azuya membongkar kekejaman kedua selir raja dan putrinya.

7. Deiksis Waktu

“Dimana aku **sekarang** ini?” (Eps 9)

Dari data di atas terdapat kata sekarang merujuk pada waktu yang sedang terjadi. Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Xuran saat sudah sadar dari pingsan dan melihat Azuya yang telah menolongnya.

“Baiklah jangan lupa makan malam **nanti** oke?” (Eps 5)

Dari data di atas terdapat kata nanti merujuk pada waktu yang belum terjadi atau yang akan datang. Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Raja Alex yang mengangkat Azuya untuk makan malam bersama.

“tanda bahwa ia berpindah ke dunia zaman **dulu**” (Eps 1)

Dari data di atas terdapat kata dulu merujuk pada waktu yang sudah berlalu. Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Shisan atau penulis dalam menjelaskan peristiwa yang terjadi.

“... **kelak** kau akan jadi suamiku, mengerti bocah” (Eps 11)

Dari data di atas terdapat kata kelak merujuk pada waktu yang belum terjadi atau akan terjadi. Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Azuya dalam batin saat memandangi Xuran yang sedang tertidur.

“Tapi **tadi** dia memeluk mu” (Eps 20)

Dari data di atas terdapat kata tadi merujuk pada waktu yang sudah terjadi. Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Raja Alex atau Ayah Azuya setelah melihat putrinya dicium oleh seorang pria.

8. Deiksis Tempat

“Nona kemarilah, ada seseorang **di sini**” (Eps 8)

Dari data di atas terdapat kata di sini merujuk pada hutan. Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Foxi yang melihat seseorang tidak sadarkan diri di hutan.

“Oh itu. Aku tinggal dengan baik **di sana...**” (Eps 21)

Dari data di atas terdapat kata di sana merujuk pada hutan. Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Azuya saat ditanya oleh Raja Alex bagaimana keadaannya saat tinggal di hutan.

“karna di mana ada kebahagiaan, **di situ** ada kesedihan juga” (Eps 1)

Dari data di atas terdapat kata di situ merujuk pada keadaan. Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Shisan atau penulis dalam menjelaskan peristiwa yang terjadi.

“teriakan keras dari depan segel membuat semua orang melihat fokus **ke sana**” (Eps 28)

Dari data di atas terdapat kata ke sana merujuk pada depan pintu segel. Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Shisan atau penulis saat menjelaskan suatu peristiwa.

“Xuran pergi **dari sini**” (Eps 29)

Dari data di atas terdapat kata dari sini merujuk pada kamar Azuya. Berdasarkan konteks yang ada, tuturan tersebut dituturkan oleh Azuya yang mengusir Xuran dari kamarnya.

B. Daya Tarik Novel Mangatoon sebagai Media Pembelajaran Di SMA

Pada era modern seperti sekarang, banyak media pembelajaran berbentuk *e-learning* atau teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan berupa situs web yang dapat diakses di mana saja. Banyak aplikasi yang berkembang dan menarik untuk dijadikan media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang menarik untuk dijadikan media pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Mangatoon. Seperti yang sudah dibahas di bab sebelumnya, bahwa Aplikasi Mangatoon merupakan aplikasi komik dan novel non cetak yang berasal dari Negara Jepang. Tidak bisa dipungkiri bahwa novel dapat menjadi salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran di SMA dan dapat menarik daya minat belajar siswa. Novel elektrik atau novel non cetak yang terdapat pada Aplikasi Mangatoon mempunyai daya tarik sendiri, yaitu:

1. Mudah didapatkan dan praktis, karena sudah ada di paly store.
2. Bisa dibaca di mana saja dan kapan saja, karena ada di dalam handphone yang pasti dibawa kemana-mana.

3. Banyak macam genre novel, yang akan membuat siswa tidak akan bosan membaca.
4. Menggunakan gambar dengan 2 dimensi, yang akan menambah imajinasi siswa.
5. Bahasa dalam novel tidak terlalu baku, jadi mudah untuk dipahami.
Membaca novel akan meningkatkan ketrampilan menulis siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Bentuk deiksis dalam novel mangatoon “Princess Azuya” karya Shisan diklasifikasikan menjadi 3, yaitu:
 - a. Bentuk deiksis persona yang ditemukan pada kalimat-kalimat yang ada pada novel Princess Azuya karya Shisan berjumlah 486. Bentuk deiksis meliputi varian **aku** dengan jumlah 115, varian **-ku** dengan jumlah 70, varian **ku-** dengan jumlah 18, varian **saya** dengan jumlah 11, varian **kita** dengan jumlah 13, varian **kami** berjumlah 17, varian **kau** dengan jumlah 121, varian **kamu** dengan jumlah 7, varian **-mu** dengan 49, varian **anda** dengan jumlah 9, varian **kalian** dengan jumlah 12, varian **dia** dengan jumlah 20, varian **-nya** dengan jumlah 19, dan varian **mereka** dengan jumlah 5.
 - b. Bentuk deiksis waktu yang ditemukan pada kalimat-kalimat yang ada pada novel Princess Azuya karya Shisan berjumlah 83. Bentuk deiksis meliputi varian **sekarang** dengan jumlah 26, varian **nanti** dengan jumlah 19, varian **dulu** dengan jumlah 7, varian **kelak** dengan jumlah 1, dan varian **tadi** dengan jumlah 30.
 - c. Bentuk deiksis tempat yang ditemukan pada kalimat-kalimat yang ada pada novel Princess Azuya karya Shisan berjumlah 28. Bentuk deiksis meliputi varian **di sini** dengan jumlah 10, varian **di sana** dengan jumlah 12, varian **di situ** dengan jumlah 2, varian **ke sana** dengan jumlah 3, dan varian **dari sini** dengan jumlah 1.
2. Daya tarik novel elektronik atau novel dalam aplikasi mangatoon sebagai media pembelajaran di jenjang SMA, berdasarkan hasil dari pengamatan peneliti adalah novel tersebut mudah didapatkan dan praktis, bisa dibaca di mana saja dan kapan saja, banyak macam genre cerita, menggunakan gambar 2 dimensi yang dapat menambah imajinasi siswa, dapat menambah ketrampilan menulis siswa, dan bahasa yang digunakan tidak terlalu baku, jadi mudah untuk dipahami oleh siswa.

B. Saran

1. Bagi peneliti lain yang tertarik atau ingin meneliti novel yang ada pada aplikasi mangatoon, disarankan memilih selain novel Princess Azuya karya Shisan. Jika pun ingin meneliti novel tersebut diharapkan untuk memilih bentuk deiksis selain deiksis persona, deiksis waktu, dan deiksis tempat.
2. Bagi guru atau pendidik pembelajaran Bahasa Indonesia, novel dalam aplikasi mangatoon dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tidak hanya dalam lingkup sastra, tetapi juga bisa dijadikan bahan ajar dalam penggunaan deiksis yang dapat mengembangkan ketrampilan menulis.
3. Bagi siswa di jenjang SMA, novel dalam aplikasi mangatoon ini memiliki beberapa genre. Siswa dapat dengan mudah memilih novel yang ingin dibaca. Akan tetapi, siswa harus lebih pintar dalam memilih genre novel yang akan dibaca, karena terdapat beberapa novel yang belum pantas dibaca oleh siswa SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Rosdakarya.

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persaja.
- Azmi, Amelia Maharani. 2018. *Analisis Deiksis dalam Novel Surga yang tak Dirindukan: Kajian Pragmatik*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.
- Cummings, Louise. 2007. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Elisa, Edi. 15 Juli 2016. *Pengertian Media Pembelajaran*. *Education Channel Indonesia* (Online). (<http://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-media-pembelajaran.html>, diunduh 18 Januari 2021).
- Hadi, Sumasno. 2006. "Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif pada Skripsi". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), Jilid 22, No. 1, (<https://media.neliti.com/media/publications/109874-ID-pemeriksaan-keabsahan-data-penelitian-ku.pdf>, diunduh 15 April 2021).
- Hardani. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Indri. 9 Juni 2019. "Mangatoon- Aplikasi Komik Lengkap dari Berbagai Genre", *Urbandigital* (Online), (<https://urbandigital.id/mangatoon-aplikasi-komik-lengkap-dari-berbagai-genre/>, diunduh 18 Agustus 2020)
- KBBI. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Online). (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/metode>, diunduh 10 Mei 2021).
- Mustika, Rahma Rahayu. 2018. *Deiksis dalam Novel Ayah Karya Andrea Hirata Serta Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA*. Skripsi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Syarif Hidayatullah.

- Nababan, P.W.J. 1987. *Ilmu Pragmatik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Purwo, Bambang Kaswanti. 1990. *Pragmatik dan Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Putrayasa, Ida Bagus. 2014. *Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rahardi, Kunjana. 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Rahyono, F X. 2012. *Studi Makna*. Jakarta: Penaku.
- Saifudin, A. 2018. "Konteks dalam Studi Linguistik Pragmatik". *Jurnal Lite, (Online)*, jilid 14, No. 2, (<https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/lite/article/view/2323>, diunduh 12 Maret 2021)
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardo, Susilo. 2000. *Bahasa Indonesia dalam Konteks*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tologana, Walset. 2016. *Deiksis dalam Novel "Assalamualaikum Beijing" Karya Asma Nadia (Suatu Kajian Pragmatik)*. Skripsi. Sastra Indonesia. Manado: Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Sam Ratulangi.
- Warisman. 2016. *Membumikan Pelajaran Sastra yang Humoris*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Wicaksono, Andri. 2017. *Pengkajian Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yule, George. 2006. *Pragmatik (diterjemahkan oleh Indah Fajar Wahyuni)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yule, George. 2014. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.