

**STRUKTUR PERCAKAPAN DALAM *LIVE STREAMING YOUTUBE* WINDAH  
BASUDARA EPISODE "AKHIRNYA KITA LARI DARI HUTAN MENGERIKAN"  
PERSPEKTIF TEORI GEORGE YULE**

Fahrurrozi<sup>1</sup>; I Nyoman Sudika<sup>2</sup>; Burhanuddin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Mataram

Posel: [rozi7844@gmail.com](mailto:rozi7844@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian dengan judul *Struktur Percakapan dalam Live Streaming Youtube Windah Basudara Episode "Akhirnya Kita Lari Dari Hutan Mengerikan" Perspektif Teori George Yule* bertujuan untuk mendeskripsikan struktur percakapan yang ada pada video pada *platform youtube channel* Windah Basudara pada tanggal 23 Maret 2023. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dari penelitian ini berupa hasil transkrip yang diambil dari video *platform youtube channel* Windah Basudara yang dirubah menjadi hasil data ketikan dengan mengkaji struktur percakapan menggunakan teori George Yule. Metode dan Teknik yang digunakan yaitu metode dokumentasi yang didukung dengan metode sim ak dan teknik catat untuk mengumpulkan data percakapan dari video dan merubah hasil data menjadi bahan transkrip yang akan dikaji. Metode dan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode padan intralingual dan padan ekstralingual. Hasil penelitian ini mengkaji mengenai lima jenis struktur percakapan yang terdiri dari 1) ambil giliran, 2) *overlaps*, 3) jeda, 4) *backchannel*, dan 5) pasangan ajesensi. Hasil struktur percakapan dari penelitian ini yakni 1) ambilan giliran 5 data berupa pengambilan giliran secara halus dan *attribute silence* 1 data, 2) *overlaps* dengan 6 data, 3) jeda 5 data percakapan, 4) *backchannel* 3 data dialog, 5) pasangan ajesensi 7 data dialog percakapan dengan tipe tanya-jawab.

**Kata kunci:** struktur, percakapan, pragmatik, teori, George, Yule.

**Abstract:** The research entitled *Conversation Structure in Windah Basudara's Youtube Live Streaming Episode "Finally We Ran Away From the Horrible Forest" George Yule's Theoretical Perspective* aims to describe the structure of the conversation in the video on the Windah Basudara YouTube channel platform on March 23 2023. This research uses descriptive methods qualitative. The data from this research is in the form of transcripts taken from the Windah Basudara YouTube channel video platform which was converted into typed data by examining the structure of the conversation using George Yule's theory. The methods and techniques used are documentation methods supported by listening methods and note-taking techniques to collect conversation data from videos and convert the resulting data into transcript material to be studied. The data analysis methods and techniques used in this research are the intralingual matching and extralingual matching methods. The results of this research examine five types of conversation structures consisting of 1) turn taking, 2) overlaps, 3) pauses, 4) backchannel, and 5) adjective pairs. The results of the conversation structure from this research are 1) turn taking 5 data in the form of smooth turn taking and silence attribute 1 data, 2) overlaps with 6 data, 3) pauses 5 conversational data, 4) backchannel 3 dialogue data, 5) adjective pairs 7 conversational dialogue data with question and answer type.

**Keywords:** structure, conversation, pragmatics, theory, George, Yule.

## PENDAHULUAN

Dilansir melalui (*Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2022*) menyebutkan bahwa data penggunaan *platform* media *youtube* merupakan yang paling banyak diminati oleh masyarakat Indonesia, hasil survei dari (*Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2022*) ada sekitar 170 juta pengguna *platform* media *youtube* dari total keseluruhan warga Indonesia. Salah satu yang bisa diminati dalam penggunaan *youtube* sendiri terdapat pada fitur *live streaming* (siaran langsung) menjadi tontonan yang tidak sedikit dinikmati oleh pengguna dan sering menjadi bentuk tren topik pembicaraan dalam kalangan kelompok masyarakat tertentu.

*Live streaming* yang ada pada *youtube* terlebih khususnya pada *channel* Windah Basudara biasanya dilakukan oleh satu orang atau lebih, dengan cara kolaborasi untuk bisa menawarkan bentuk video siaran langsung mengenai beragam kegiatan yang akan ditonton oleh para pengguna, pengguna yang menonton dapat berinteraksi dengan cara mengirimmkan komentar *chat* pada penyiar dalam video, bentuk dari kepopuleran dalam hal ini bisa dilihat dari banyaknya penonton saat siaran langsung dimulai dan dampak kepopuleran dari siaran langsung bisa dilihat melalui kanal *youtube*-nya yang memiliki banyak penonton di setiap siarannya dilakukan. Dalam siaran langsung yang dilakukan oleh *channel* Windah Basudara merupakan siaran yang memiliki banyak penonton tetap yang rata-rata ditonton langsung oleh 30-50 ribu penonton pada akhir 2022-2023 ini dalam sekali siarannya. Dilihat dari segi kajian pragmatik yang jika dikaji memiliki pengertian sebagai salahsatu cabang dari disiplin ilmu dalam linguistik yang mempelajari hubungan antara konteks luar bahasa dan maksud tuturan melalui penafsiran terhadap situasi penuturnya. Pragmatik adalah studi tentang makna yang disampaikan oleh penutur (atau penulis) dan ditafsirkan oleh pendengar (atau pembaca), sebagai akibatnya studi pragmatik lebih banyak berhubungan dengan analisis tentang apa yang dimaksudkan oleh orang dengan tuturan- tuturannya daripada dengan makna terpisah dari kata atau frasa yang digunakan dalam tuturan itu sendiri. Selain itu pragmatik disebut juga studi tentang hubungan antara bentuk- bentuk linguistik dan pemakai bentuk-bentuk itu (Yule, 2006:5). Suatu percakapan mengandung struktur, struktur percakapan disebut sebagai organisasi percakapan, dalam struktur percakapan terdapat lima bagian di antaranya ambilan giliran, *overlaps*, jeda, *bachannel*, dan pasangan ajesensi (Yule, 2006:121).

Bagian pertama ambilan giliran adalah suatu bentuk aksi sosial, pengambilan giliran berjalan menurut sistem pengaturan setempat yang secara konvensional dikenal oleh anggota-anggota kelompok sosial, contohnya a). "Cendy: *Jadi bagaimana Bang Brando (Windah) dari sebelumnya. Windah: Kita gak tau apa akan jadi terakhir atau gak untuk livekali ini*". Pada contoh (a) terjadi karena pada saat penutur pertama bertanya pada teman tutur yang lain yang kemudian dibalas sebagai bentuk giliran bicara.

Kedua, jeda merupakan kesenyapan dalam percakapan yang memungkinkan menandai adanya gilir bicara. Jeda dalam percakapan memiliki tiga bentuk yaitu jedapendek, sedang, dan panjang. b). "Candy: *Selamat-malam semua teman temanku, haloo..*). Windah: *Hai...hai...hai..*). Marcel: *Hai...hai..*". pada contoh (b) jeda sangat pendek itu (ditandai dengan tanda penghubung) disebabkan saat penutur berbicara dan secara bersamaan sedang melihat komen yang ada pada *live streaming* yang sedang berlangsung menyebabkan untuk beberapa saat fokus penutur sedikit terganggu.

Ketiga *overlaps* adalah keadaan penutur dan petutur yang berbicara pada waktu bersamaan. Misalnya: c). "Windah: *Karna kemungkinan ini jadi yang terakhir link nya guataro di deskripsi jangan lupa di subscribe temen-temenku yak, jadi start yok*. Marcel: *Let's go.go//*. Cendy:

*Start//..start. Windah: Let's go..let's goo...//*". Pada contoh (c) secara khusus *overlaps* (ditandai dengan garis miring) terjadi ketika kedua penutur berusaha untuk berinisiatif bicara, ini terjadi karena di *live* yang berlangsung secara bersama penyiar menyahut apa yang dikatakan oleh Windah secara bersamaan yang menyebabkan tumpang tindih suara.

Keempat *backchannel* merupakan respons yang diharapkan penutur kepada penutur (dapat berupa gerakan tubuh atau isyarat). Respons itu bisa berupa kata-kata seperti "hmm", "uh-huh", "oke", anggukan, senyuman, ekspresi muka dan juga bisa gerak isyarat. d). "Cendy: Mic.Mic.. senjata loe Mic. Windah: dia ngumpet jangan gerak guys. Rio: eh.ehhh...yahh...duhh. Rachel: baru masuk. Windah: uh.uh.. it's oke..it's oke". Dalam contoh (d) *Backchannel* terjadi dengan penanda ('uh-uh', 'yahh', 'it's oke') sebagai umpan balik terhadap penutur yang sedang bicara bahwa pesannya diterima.

Kelima, pasangan ajeksi atau pasangan berdampingan adalah pola yang terjadi secara otomatis dalam percakapan dan selalu terdiri atas dua bagian yang diucapkan oleh pihak yang berbeda, misalnya ucapan salam ada pasangannya untuk menjawab salam dan tuturan yang berupa pertanyaan yang selalu ada pasangannya yaitu sebuah jawaban. e). "Windah: ada Rachel Aterna. - Rachel: Hallo. Windah: ada Rio Djaja. - Rio: Hallo". Pada contoh (e) disebabkan tata urutan otomatis yang terdiri dari pasangan pertama dan pasangankedua yang dituturkan oleh dua atau lebih penutur yang berbeda.

## LANDASAN TEORI

### 1. Pragmatik

Pragmatik adalah studi kasus tentang makna yang disampaikan oleh penutur (atau penulis) dan ditafsirkan oleh pendengar (atau pembaca). Sebagai akibatnya studi ini lebih banyak berhubungan dengan analisis tentang apa yang dimaksudkan oleh orang dengan tuturan-tuturannya daripada dengan makna terpisah dari kata atau frasa yang digunakan dalam tuturan itu sendiri. Menurut Thomas (1983) mendefinisikan pragmatik sebagai kajian makna dalam interaksi, sedangkan Richards (1980) mengatakan bahwa pragmatik adalah kajian tentang penggunaan bahasa di dalam komunikasi, terutama hubungan antara kalimat dan konteks yang disertai situasi penggunaan kalimat itu. Dengan aneka definisi yang ada Leech (1983) melihat pragmatik sebagai bidang kajian yang mempunyai kaitan dengan semantik.

### 2.Konteks

Konteks dalam pragmatik adalah hal-hal di luar kata atau bahasa yang turut menyertai komunikasi. Konteks juga merupakan salah satu alat utama yang digunakan untuk memahami sebuah makna dalam ujaran. Selain unsur fisik, waktu, tempat, dan sebagainya, konteks juga dapat berupa sejumlah pengetahuan yang diketahui dan dipahami bersama antara penutur dan lawannya. Konteks adalah peranan atau hubungan yang menjadi bagian dari pembentukan makna. Sejalan dengan pendapat Tarigan (2009:33) konteks diartikan sebagai setiap latar belakang pengetahuan yang diperkirakan dimiliki dan disetujui bersama oleh penutur dan mitra tutur serta yang menunjang interpretasi mitra tutur terhadap apa yang dimaksud penutur dengan ucapan tertentu.

### 3. Struktur Percakapan

Menurut Yule (2006:122) struktur percakapan ialah apa saja yang sudah kita asumsikan sebagai suatu yang sudah dikenal baik melalui diskusi sebelumnya. Misalnya, interaksi dapat diterapkan pada sejumlah pertemuan sosial yang beraneka ragam seperti,

seorang guru yang berbicara dengan murid-muridnya di dalam kelas merupakan salah satu jenis interaksi. Struktur pembicaraan yang memiliki pola dasar dari 'saya bicara-anda bicara-saya bicara-anda bicara, berasal dari jenis interaksi mendasar yang pertama kali diperoleh dan yang paling sering digunakan. Yule (2006:121) mengategorikan struktur percakapan menjadi lima bagian di antaranya:

a. Ambilan giliran

Dalam teori yang dikemukakan oleh Yule bagian pertama dalam struktur percakapan adalah ambilan giliran yang merupakan suatu bentuk aksi sosial, pengambilan giliran berjalan menurut sistem pengaturan setempat yang secara konvensional dikenal oleh anggota-anggota kelompok sosial.

b. Jeda

Kemudian bagian kedua ada jeda yang merupakan kesenyapan dalam percakapan yang memungkinkan menandai adanya giliran bicara. Jeda dalam percakapan memiliki tiga bentuk yaitu jeda pendek, sedang, dan panjang. Jeda pendek merupakan kesenyapan pendek sebagai bentuk keragu-raguan dan jeda panjang merupakan kesenyapan panjang. Jeda dalam percakapan memiliki beberapa kegunaan yakni jeda yang digunakan sebelum beralihnya gagasan, menandakan, sesuai tuntutan keadaan dan mengundang tanggapan.

c. Overlaps

Struktur percakapan yang berikutnya adalah overlaps yang terjadi pada saat keadaan penutur dan petutur yang berbicara pada waktu bersamaan. Overlaps menyiratkan makna bahwa dalam percakapan yang dinamakan overlaps jika terjadi tumpang tindih tuturan antara penutur dan petutur dalam waktu yang bersamaan secara alami atau tidak dibuat-buat.

d. Backchannel

Bagian struktur keempat adalah backchannel, backchannel merupakan respons yang diharapkan penutur kepada petutur (dapat berupa gerakan tubuh atau isyarat). Respons itu bisa berupa kata-kata seperti "hmm", "uh-huh", "oke", anggukan, senyuman, ekspresi muka dan juga bisa gerak isyarat. Dengan adanya backchannel, penutur merasa bahwa petutur cukup memahami pembicaraannya.

e. Pasangan ajesensi

Kemudian bagian struktur terakhir adalah pasangan ajesensi, merupakan pola yang terjadi secara otomatis dalam percakapan dan selalu terdiri atas dua bagian yang diucapkan oleh pihak yang berbeda. Pasangan ajesensi merupakan rentetan dua ucapan yang berpasangan, dihasilkan oleh penutur yang berbeda, ada bagian pertama dan kedua, serta memiliki jenis sehingga bagian pertama selalu membutuhkan bagian yang kedua.

### 3. Pengertian Youtube

Dikutip dari Sianipar (2013) youtube ialah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu, youtube juga mempunyai fungsi untuk mencari suatu informasi video atau melihat video secara langsung.

youtube merupakan sebuah laman yang memanfaatkan web untuk menjalankan highlight-nya, dengan adanya youtube seseorang bisa memposting atau menampilkan rekaman atau gerakannya sehingga dapat dilihat oleh khalayak banyak serta dapat apresiasi oleh orang menonton. Youtube yang merupakan sebuah platform video berbasis online yang memberikan orang kebebasan dalam memposting sebuah video dan dapat ditonton oleh khalayak ramai tentunya dengan aturan yang sudah diberikan agar tidak ada postingan yang dapat memicu permusuhan dengan pembatasan usia penonton dalam mengakses video pada youtube.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk bisa menggambarkan dan menganalisis suatu hasil penelitian yang akan diteliti, dalam hal ini kualitatif digunakan sebagai penggambaran yang mengarah kepada fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan yang mudah dipahami. Moleong (2007:6) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dandengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks tuturankhusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Sugiyono (2014:329) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, maupun karya-karya monumental dari seseorang. Metode dokumentasi merupakan kegiatan mengkaji suatu dokumen. Selain itu Bungin (2007:121) menjelaskan bahwa metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data historis. Metode dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dan tekniknya dan metode dokumentasi. Selanjutnya metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis kualitatif deskriptif dan metode padan intralingual dan padan ekstralingual serta teknik-tekniknya. Metode padan intralingual yakni metode analisis dengan menghubungkan bandingkan unsur-unsur yang bersifat lingual, baik yang terdapat dalam satu bahasa maupun dalam bahasa yang berbeda (Mahsun, 2005: 112).

Sudaryanto (1993:133) menyatakan bahwa untuk menyimak objek penelitian dilakukan dengan menyadap. Dengan kata lain metode simak secara praktik dilakukan dengan cara menyadap. Untuk memperoleh data peneliti menyadap penggunaan bahasa tulisan. Metode simak adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa. Dinamakan metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data yaitu dengan cara menyimak penggunaan bahasa (Mahsun, 2011:29). Penelitian ini menggunakan metode simak dengan teknik catat, yaitu mencatat bentuk-bentuk tutur dari penggunaan bahasa dalam siaran di *platform youtube* dengan *channel* Windah Basudara.

### Teknik Catat

Setelah melakukan teknik penyimakan peneliti menggunakan pencatatan (transkrip) sehingga data yang semula berwujud lisan bisa menjadi data yang berwujud tertulis. Mengenai teknik catat akan dipaparkan sebagai berikut.

#### a. Transkrip

Semua tindak tutur yang ada pada siaran *live streaming youtube* akan dicatat dan di transkrip yang semulanya data berupa tuturan lisan menjadi data yang berupa tulisan. Pertama-tama peneliti akan menonton video kemudian mencatat setiap tuturan yang terjadi dengan merubah hasil dari tuturan itu menjadi sebuah data yang berbentuk ketikan.

#### b. Mencatat kalimat-kalimat yang sesuai dengan pertanyaan penelitian

Setelah semua data di transkrip menjadi sebuah data ketikan, peneliti akan memilih kalimat yang sesuai dengan yang menjadi pertanyaan pada penelitian yaitu yang termasuk ke dalam struktur percakapan. Kalimat-kalimat tersebut kemudian di catat di halaman lain.

Metode analisis data penelitian ini menggunakan metode intralingual yang merupakan metode analisis yang menghubungkan bandingkan masalah bahasa dengan hal yang berada dalam suatu bahasa, selain itu metode ekstralingual digunakan karena menghubungkan-bandingkan masalah bahasa dengan hal yang berada di luar bahasa. Metode padan intralingual adalah metode analisis dengan cara menghubungkan-bandingkan unsur-unsur yang bersifat lingual, baik yang terdapat dalam satu bahasa maupun dalam beberapa bahasa yang

berbeda. Berbeda dengan metode padan intralingual, metode padan ekstralingual digunakan untuk menganalisis unsur yang bersifat ekstralingual, seperti menghubungkan masalah bahasa dengan hal yang berada di luar bahasa. Sebagai metode yang secara konseptual bersifat abstrak, maka agar dapat beroperasi diperlukan langkah-langkah konkret yang disebut dengan teknik. Teknik yang digunakan pada metode padan intralingual dan ekstralingual adalah teknik hubung banding menyamakan (HBS), hubung banding membedakan (HBB), dan hubung banding menyamakan hal pokok (HBSP).

Metode padan ekstralingual merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis unsur ekstralingual, seperti menghubungkan masalah bahasa dengan hal-hal yang berada di luar bahasa (Mahsun, 2011: 118). Sebagai metode yang secara konseptual bersifat abstrak, maka agar dapat beroperasi diperlukan langkah-langkah yang disebut dengan teknik. Teknik-teknik yang digunakan dalam pelaksanaan metode ini sama dengan teknik yang digunakan dalam metode padan intralingual.

Menurut Sudaryanto (1993:265) metode penyajian data dibagi menjadi dua jenis yaitu metode formal; dan informal. Metode formal adalah perumusan kaidah-kaidah dengan menggunakan tanda dan lambang-lambang, tanda-tanda, dan kata-kata dapat digunakan bersamaan. Sedangkan informal metode yang menggunakan bahasa biasa, ekspresi bahasa seperti kata-kata, frase, klausa, kalimat, atau pernyataan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode informal, yaitu menyajikan hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata yang jelas dan mudah dipahami. Peneliti akan menjelaskan bagaimana struktur percakapan dalam video *live streaming youtube channel* Windah Basudara.

## PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dengan pengumpulan data berupa hasil transkrip, dapat ditemukan struktur percakapan yang terjadi dalam video penelitian yaitu pengambilan giliran/gilir bicara, jeda, *overlaps*, *backchannel*, dan pasangan ajesensi, dalam penelitian yang berfokus pada bentuk struktur percakapan yang terjadi dalam video *Live Streaming Channel* Windah Basudara dapat dikatakan data yang bisa ditemukan cukup banyak, dengan mengingat durasi video yaitu 1 jam 13 menit dengan jumlah partisipan 6 orang termasuk dengan Windah sendiri.

**Tabel 1 Klasifikasi Data Struktur Percakapan**

No	Struktur Percakapan	Data
1	Ambilan Giliran/Gilir Bicara	<p>1. CC: "Kali ini kita akan mengakhiri seperti yang kita mulai sebelumnya gimana bang Brando?" WB: "Kita gak tau nih bakal jadi akhir apa enggak intinya kita akan lihat sama-sama"</p> <p>2. WB: "Ni game belum tamat katanya akan di update lagi" CC: "Itu dapet dari youtuber luar negeri?" WB: "Youtuber luar negeri namanya Marc Marchel katanya belum tamat" CC: "Kayaknya orang dalem ya bang Brando" WB: "Ya orang dalem bang orang dalem"</p>

		<p>3. CC:” Ehh bang Ndo bang Ndo” WB:”Yak” CC:”Kalo gue lempar bom kerumahnya lo marah ga?” WB:”Jangan gitu lah Cen” RA:”Jangan lah woi”</p> <p>4.WB:”Kalo dibuat pager kayaknya bisa langsung buat <i>prototy</i>nya asik ni” RD:”Kalo mau buat pager gak bisa Ndo pake <i>prototype</i>” WB:” Yaudah lo lu coba bikin titik start dah”</p> <p>5. CC:” Wehh gila guys rumahnya bagus cooy nice” WB:”Iya loh ternyata rumahnya jadi lumayan gede loh”</p> <p>6. CC:”Weh ini apaan ni, we lo apaan ni mirip monyet” RD:”Hati-hati jebakan itu” CC:” lo gak bisa yak samurai buat tebanng pohon yak” RD:”(Diam)”</p>
2	Overlaps (ditandai dengan garis miring (/))	<p>7.WB:” Enak ganti senjata sekarang kemarin ganti harus tekan tas gini ribet” RD:”Iya cok ribet banget” CC:”Iya si ribet banget sekarang ini udah ada <i>shortcut</i> jadi enak makan juga udah bis ni” WB:”Ohh jadi makan juga udah bisa <i>shortcut</i> ya kok gua baru tau itu” RD:”Bisa// kok Ndo” MM:”Bisa bisa//” WB:”Wihh GG thank you buat Cendy Rio sama Mic dah ngasih tau”</p> <p>8.WB:”Hari ini ditutup dulu dah yuk yuk hitung satu dua tiga” RD:”Bentar bentar” RI:”Loh ulang yak satu -dua //tiga eh ulang lagi” WB:”//Satu dua tiga”</p> <p>9. RI:”Eh ada guys ada Virgiana nih guys” WB:”Tahan tahan diam di arah mana zad” RI:”Uhh -uhh //arah” WB:”Tunggu// dah zad ohh lu dibalik bukit ya aduh gua enggak dapet konten dong”</p>

		<p>10. RD: "Makan dulu guys kita makan dulu"  MM: "Armor gua yang ini bisa hancur //tuh anjay"  RA: "Kalo// jadi kriuk gua ganti ini"  WB: "Cakep begitu juga guys"</p>
		<p>11. RD: "Ini enggak ada gerobak// kayunya.."  WB: "Emang// enggak ada gerobak dorong kayu Ijo jadi ribet ngambil kayu"</p>
		<p>12. RD: "We guys udah gelap ni udah gelap guys"  WB: "Guys coba kita tidur dulu// siapa tahu nanti Virginia dateng lagi guys"  MM: "Bener// kata bang Ndo ayo bobo guys"</p>
3	Jeda	<p>13. CC: "Selamat malam teman (jeda 2 detik) temanku"  WB: "Hai hai"  MM: "Halo"</p>
		<p>14. WB: "Yuk kita buat rumah pohon yuk"  RA: "Kita nebang pohon dulu ya guys"  WB: "Ni yak yang kemarin mau lihat rumah pohon ni kita kelarin yak (jeda 7 detik) ayo mulai guys"</p>
		<p>15. CC: "Ngomong-ngomong kita mau kemana bang Ndo"  WB: "Kita mau ke ini kok gak bisa ya aneh loh"  RA: "Ini sebenarnya kita ngikutin bang Rio atau Rizard si"  CC: "Eee (jeda 5 detik) bang Rizard"</p>
		<p>16. WB: "Guys coba kita spam tidur lagi dah satu dua tiga (jeda 4 detik) nahh udah guys"  CC: "Bang coba kata marc marshel gimana kemarin"  MM: "Hmm, (jeda 2 detik) kayaknya kita harus nunggu deh"  WB: "Oke dah"</p>
		<p>17. WB: "Oke guys coba tahan yuk majuin dikit guys"  CC: "Eee (jeda 5 detik) bentar-bentar Ndo dia ga ke arah kita masalahnya dia <i>roaming</i> doang kayaknya"  WB: "Oke deh coba sampai dia ngelihat muka kita duduk sini guys"</p>



4	Backchannel	<p>18.WB:”Weh guys itu si Virginia dia ngintip dari pohon  CC:”Mic mic senjata loe mic sembunyiin”  WB:”We jangan gerak co jangan gerak”  RD:”Lah..lah..ehh  RA:”Baru juga masuk”  WB:”Its oke oke (sambil mengangguk)”</p> <p>19.WB:” Oke oke guys dengerin mic guys sebentar guys, lanjut mic”  MM:”Jadi kan sebelum tidur lepas senjata dulu pas muncul si Virginia udah ga takut”  WB:”Uhh oke oke”(backchannel)  RA:”Yuk ready guys”</p> <p>20.CC:”Mungkin ini karena enggak ada progress dia gak suka orang-orang yang ga ada progress ya yok kita ke objektif aja”  WB:”Hmm”(backchannel)  MM:”Oke guys lets go”</p>
5	Pasangan Ajesensi	<p>21.WB:”Seperti biasa sebelum mulai kita absen ada Rachel Aeterna”  RA:”Hallo”  WB:”Ada Rio Djaja”  RD:”Hallo</p> <p>22.CC:”Bang Ndo cara ganti senjata gimana?”  WB:”Teken 1,2,3</p> <p>23.CC:”Kayaknya orang dalem ya bang Brando?”  WB:”Ya orang dalem”</p> <p>24. MM:”Tinggal 6 kayu lagi ya?”  WB:”Anu ini kurang 4 ni ya mic”</p> <p>25.WB:”Kalian lebih suka eksplorasi atau building guys?”  CC:”Kalo kita building jadi lama tamatnya Ndo  MM:”Kalo building juga masalahnya udah jadi juga guys”</p> <p>26.RD:”Ayo guys kemana ni goa yang danau di atas?”  WB:”Yang kemarin Io nah itu kan di arah kiri ada sinyal”</p>

		27. MM: "Gue takut ntar goa danau langsung tamat enggak si Ndo?" WB: "Gue juga gak tau mic" MM: "Oke Ndo"
--	--	---

## A. Ambilan Giliran

Pada pengambilan giliran yang terjadi dalam beberapa kesempatan ketika terjadinya percakapan yang menunjukkan pengambilan giliran berbicara secara halus, dan dalam pengambilan giliran yang terjadi terdapat *attribute silence* dalam dialog percakapan. Berikut analisis pengambilan giliran dalam video *live streaming youtube* Windah Basudara.

- (1) CC: "Kali ini kita akan mengakhiri seperti yang kita mulai sebelumnya gimana bang Brando?"  
WB: "Kita gak tau nih bakal jadi akhir apa enggak intinya kita akan lihat sama-sama"

Pada transkrip data percakapan (1) ambilan giliran terjadi pada saat penutur CC sedang mempertanyakan mengenai masalah dari kelanjutan untuk melakukan siaran permainan kepada WB dengan berkata "Kali ini kita akan mengakhiri seperti yang kita mulai sebelumnya gimana bang Brando?", yang kemudian dengan hak untuk pengambilan giliran berbicara WB menjawab pertanyaan dari CC. Dalam dialog di atas penanda untuk hak pengambilan giliran yang terjadi pada saat dialog CC ditandai dengan pertanyaan dari CC yang menyebutkan nama dari salah satu partisipan (Brando) dalam dialog percakapannya. Hal ini memperlihatkan bahwa pengambilan giliran halus terjadi karena mereka sadar terhadap pengambilan giliran-giliran yang selaras dengan Tempat Relevansi pertukaran (TRP).

- (2) WB: "Ni game belum tamat katanya akan di update lagi"  
CC: "Itu dapet dari youtuber luar negeri?"  
WB: "Youtuber luar negeri namanya Marc Marchel katanya belum tamat"  
CC: "Kayaknya orang dalem ya bang Brando"  
WB: "Ya orang dalem bang orang dalem"

Pada data transkrip (2), ketika WB mengatakan "ni game belum tamat" pada dialog tersebut yang membahas informasi dari permainan yang sedang dimainkan, kemudian dengan hak bicara CC mulai menanyakan kebenaran informasi yang diberikan WB sebagai tanda pengambilan giliran dengan berkata "Itu dapet dari youtuber luar negeri?". Pada dialog berikutnya WB langsung memberi jawaban dengan berkata "Youtuber luar negeri namanya Marc Marchel katanya belum tamat" ini menandakan hak pengambilan giliran bicara karena sadar dengan pengambilan giliran setempat, sama halnya dengan dialog kedua ketika CC kembali memperjelas pertanyaannya kepada WB dalam dialog "Kayaknya orang dalem ya bang Brando" yang kemudian dibalas balik oleh WB dengan menjawab "Ya orang dalem bang orang dalem" sebagai bentuk hak pengambilan giliran. memperlihatkan bahwa pengambilan giliran halus terjadi karena mereka sadar terhadap pengambilan giliran-giliran yang selaras dengan Tempat Relevansi pertukaran (TRP).

- (3) CC: "Ehh bang Ndo bang Ndo"  
WB: "Yak"  
CC: "Kalo gue lempar bom kerumahnya lo marah ga?"  
WB: "Jangan gitu lah Cen"  
RA: "Jangan lah woi"

Pada data transkrip (3) ambilan giliran terjadi ketika CC memanggil dengan dialog “bang Ndo bang Ndo” dan kemudian WB secara sadar mengambil hak untuk bicara yang dengan menyaut panggilan dari CC sebagai tanda terjadinya ambilan giliran pada dialog pertama. Kemudian pada kalimat ketiga ketika CC mulai menawarkan untuk melakukan sedikit candaan kepada WB dengan berkata “Kalo gue lempar bom kerumahnya lo marah ga?” yang secara hak giliran bicara WB menjawab dengan menghentikan candaan yang ingin dilakukan oleh CC dengan berkata “Jangan gitu lah Cen”. Ini menandakan hak giliran bicara WB terjadi, dan hak pengambilan giliran juga terjadi pada dialog berikutnya ketika secara sadar RA yang mendengar dialog sebelumnya ikut menjawab perkataan dari CC dengan berkata “Jangan lah woi”. Hal ini memperlihatkan bahwa pengambilan giliran halus terjadi karena mereka sadar terhadap pengambilan giliran-giliran yang selaras dengan Tempat Relevansi pertukaran (TRP)..

- (4) WB:”Kalo dibuatin pager kayaknya bisa langsung buat *prototypenya* asik ni”  
RD:” Kalo mau buat pager gak bisa Ndo pake *prototype*”  
WB:” Yaudah lo lu coba bikin titik start dah”

Pada transkrip (4) ambilan giliran terjadi ketika dialog yang dikatakan oleh WB “Kalo dibuatin pager kayaknya bisa langsung buat *prototypenya* asik ni” yang dimaksudkan untuk mengajak RD untuk mengerjakan *quest* dalam permainan, pada bagian ini terjadi hak pengambilan giliran bicara untuk RD yang memberikan pendapatnya dengan berkata “Kalo mau buat pager gak bisa Ndo pake *prototype*” yang menandakan hak pengambilan bicara halus yang dilakukan oleh RD. Kemudian, dalam dialog berikutnya ketika WB memberikan tanggapan yang diberikan oleh RD secara sadar WB mengambil hak giliran disebabkan karena keharusan untuk persetujuan dari dialog sebelumnya yaitu dengan WB berkata “Yaudah lo lu coba bikin titik start dah”.

- (5) CC:” Wehh gila guys rumahnya bagus coyy nice”  
WB:” Iya loh ternyata rumahnya jadi lumayan gede loh”

Pada transkrip data (5) ambilan giliran terjadi ketika CC mengutarakan pendapatnya mengenai bagusny hasil saat menyelesaikan sebuah *quest* dalam permainan dengan dialog “Wehh gila guys rumahnya bagus coyy nice”, lalu kemudian pada dialog berikutnya secara halus WB memberikan balasan persetujuan kepada dialog CC dengan berkata “Iya loh ternyata rumahnya jadi lumayan gede loh” dalam bagian ini hak pengambilan giliran terjadi diantara CC dan WB seperti yang terlihat di atas. Hal ini memperlihatkan bahwa pengambilan giliran yang halus tersebut selaras dengan TRP.

- (6) CC:”Weh ini apaan ni, we lo apaan ni mirip monyet”  
RD:”Hati-hati jebakan itu”  
CC:” lo gak bisa yak samurai buat tebanng pohon yak”  
RD:”(Diam)”

Pada data (6), ambilan giliran terjadi ketika dialog pertama saat CC menanyakan mengenai benda yang dia temukan di dalam permainan dengan berkata “Weh ini apaan ni, we lo apaan ni mirip monyet” yang ditujukan kepada RD ini ditandai dengan penyebutan nama dalam dialog yang diucapkan oleh CC, lalu kemudian dijawab oleh RD sebagai hak pengambilan giliran bicaranya dengan menjawab “Hati-hati jebakan itu”, dalam bagian ini hak giliran bicara terjadi dengan kesesuaian jawaban dengan apa yang ditanyakan. Namun pada saat kalimat ketiga yang dimulai oleh CC dengan menanyakan hal berbeda kepada RD dengan berkata “lo gak bisa yak samurai buat tebanng pohon yak”, RD tidak menjawab yang berarti

hak pengambilan giliran ini bisa disebut sebagai *attribute silence* yang ditandai pertanyaan tidak terjawab namun CC tidak menanyakan kembali, ini disebabkan pertanyaan dari CC terjawab sendiri dalam permainan inilah yang membuat RD terdiam sehingga terjadinya ambilan giliran *attribute silence* pada dialog di atas.

### B. Overlaps

Struktur percakapan kedua adalah *overlaps* yang merupakan sebuah bentuk tumpang tindih tuturan antara penutur dan petutur dalam waktu yang bersamaan secara alami atau tidak dibuat-buat. Hasil dari percakapan data *overlaps* akan dipaparkan sebagai berikut.

- (7) WB: "Enak ganti senjata sekarang kemarin ganti harus tekan tas gini ribet"  
RD: "Iya cok ribet banget"  
CC: "Iya si ribet banget sekarang ini udah ada shortcut jadi enak makan juga udah bis ni"  
WB: "Ohh jadi makan juga udah bisa shortcut ya kok gua baru tau itu"  
RD: "Bisa// kok Ndo"  
MM: "Bisa bisa//"  
WB: "Wihh GG thank you buat Cendy Rio sama Mic dah ngasih tau"

Hasil data transkrip (7), pada awal dialog percakapan terjadi seperti biasa dengan saling bercakap antara penutur dan petutur yang lain namun, terjadi *overlaps* (tumpang tindih suara) yang ditandai dengan garis miring (//) disaat penutur WB ingin menanyakan mengenai cara yang dapat mempermudah melakukan pergantian pada permainannya secara cepat penutur RD memberikan respon diwaktu yang bersamaan dengan penutur MM yaitu pada dialog "Bisa// kok Ndo" dan dengan jawaban yang sama dari MM pada dialog "Bisa bisa//" menyebabkan tumpang tindih suara. Dari dialog ini *overlaps* bisa terjadi karena penutur RD dan MM keduanya mencoba untuk mendapatkan hak untuk berbicara kepada WB, yang secara tidak langsung membuat terjadinya *overlaps* seperti yang terjadi pada dialog di atas.

- (8) WB: "Hari ini ditutup dulu dah yuk yuk hitung satu dua tiga"  
RD: "Bentar bentar"  
RI: "Loh ulang yak satu -dua //tiga eh ulang lagi"  
WB: "//Satu dua tiga"

Pada data trsanskrip (8) *overlaps* terjadi pada dialog kedua yang dimulai dari dialog RI dalam mencoba untuk memimpin kerja sama dalam permainan untuk mempercepat proses siaran, didalam dialog " -tiga eh ulang lagi" *overlaps* terjadi pada saat RI berbicara terjadi jeda yang ditandai (-) yang kemudian dalam kurun waktu jeda tersebut WB mengira bahwa RI telah selesai berbicara, inilah yang menyebabkan *overlaps* dalam dialog tersebut terjadi karena di saat yang bersamaan antara RI yang melanjutkan pembicaraan dan WB yang mengambil hak berbicara, sehingga tumpang tindih terjadi membuat RI mengalah dan membiarkan WB untuk melanjutkan berbicara.

- (9) RI: "Eh ada guys ada Virgiana nih guys"  
WB: "Tahan tahan diam di arah mana zad"  
RI: "Uhh -uhh //arah"  
WB: "Tunggu// dah zad ohh lu dibalik bukit ya aduh gua enggak dapet konten dong"

Pada data transkrip (9) terjadi *overlaps* pada saat dialog ketiga saat penutur RI ingin memberikan jawaban dari pertanyaan WB di dialog sebelumnya, dalam dialog RI terjadi jeda pada saat berbicara yang menyebabkan penutur kedua langsung berbicara, dengan beranggapan bahwa RI tidak bisa memberikan jawaban dari pertanyaannya. Ini bisa terjadi karena dalam dialog “arah//” dan “tunggu” yang merupakan waktu terjadinya *overlaps* atau tumpang tindih suara yang membuat RI terdiam dan membiarkan WB untuk tetap melanjutkan pembicaraan.

- (10) RD:”Makan dulu guys kita makan dulu”  
MM:”Armor gua yang ini bisa -hancur //tuh anjay”  
RA:”Kalo// jadi kriuk gua ganti ini”  
WB:” Cakep begitu juga guys”

Pada transkrip data (10), terjadi *overlaps* pada penutur RD yang mencoba untuk mendapatkan hak bicara dikarenakan pada kalimat kedua ketika MM berkata “Armor gua yang ini bisa -hancur //tuh anjay” terjadinya jeda ditandai dengan (-) dalam dialog yang dilontarkan oleh MM. Pada bagian inilah yang membuat terjadinya *overlaps* karena RD berpikir bahwa MM telah selesai berbicara, yang kemudian RD berbicara dan terjadilah tumpang tindih suara seperti yang ada pada dialog di atas.

- (11) RD:”Ini enggak ada gerobak// kayunya..”  
WB:”Emang// enggak ada gerobak dorong kayu Io jadi ribet ngambil kayu”

Pada data transkrip (11), ketika RD ingin menanyakan tentang suatu fitur dalam permainan, terjadi *overlaps* pada saat dialog RD yang berkata “Ini enggak ada gerobak//” sebelum RD selesai berbicara secara cepat WB memberikan tanggapan pada apa yang ingin disampaikan oleh RD. Dalam bagian ini secara tidak langsung WB yang merasa tahu mengenai apa yang ingin ditanyakan oleh RD sehingga memutuskan untuk menjawab pertanyaan dengan dialog “Emang// enggak ada gerobak”, inilah yang menyebabkan tumpang tindih terjadi pada saat kedua penutur saling berbicara diwaktu yang bersamaan yang membuat RD mengalah dan membiarkan WB untuk melanjutkan pembicaraan.

- (12) RD:”We guys udah gelap ni udah gelap guys”  
WB:”Guys coba kita tidur dulu// siapa tahu nanti Virginia dateng lagi guys”  
MM:”Bener// kata bang Ndo ayo bobo guys”

Pada data transkrip (12) juga terjadi hal yang sama dengan data (11), *overlaps* terjadi pada dialog kedua ketika WB ingin memberikan sebuah usulan dengan berkata “Guys coba kita tidur dulu// siapa tahu..” pada dialog tersebut terjadi *overlaps* dengan dialog MM yang berkata “Bener// kata bang Ndo” yang menyebabkan suara dari kedua penutur menjadi tumpang tindih dikarenakan mereka berbicara di saat bersamaan, pada dialog tersebut *overlaps* terjadi ketika WB yang mengusulkan dan MM yang menyetujui dengan cepat namun WB di dialog tersebut yang merasa belum selesai berbicara tetap melanjutkan dialognya sehingga antara WB dan MM saling berbicara secara bersama yang menyebabkan *overlaps* tersebut.

### C. Jeda

Jeda struktur percakapan ketiga yang merupakan kesenyapan dalam percakapan yang memungkinkan menandai adanya giliran bicara. Jeda dalam percakapan memiliki tiga bentuk yaitu jeda pendek, sedang, dan panjang. Jeda pendek merupakan kesenyapan pendek sebagai

bentuk keragu-raguan dan jeda panjang merupakan kesenyapan panjang. Hasil dari percakapan data jeda akan dipaparkan sebagai berikut.

- (13) CC: "Selamat malam teman (jeda 2 detik) temanku"  
WB: "Hai hai"  
MM: "Halo"

Pada data transkrip (13) terjadi jeda yang disebabkan pada dialog CC "Selamat malam teman (jeda 2 detik) temanku" ada jeda selama 2 detik saat CC berbicara yang disebabkan saat berbicara CC juga sedang membaca komentar pada *live streaming* yang sedang berlangsung, pada saat inilah jeda pada dialog tersebut terjadi karena fokus dari CC yang terbagi antara berbicara dan membaca komentar yang menyebabkan jeda dalam dialog di atas.

- (14) WB: "Yuk kita buat rumah pohon yuk"  
RA: "Kita nebang pohon dulu ya guys"  
WB: "Ni yak yang kemarin mau lihat rumah pohon ni kita kelarin yak (jeda 7 detik) ayo mulai guys"

Hasil data (14) terjadi jeda pada dialog WB saat berkata "Ni yak yang kemarin mau lihat rumah pohon ni kita kelarin yak (jeda 7 detik) ayo mulai guys" dalam dialog ini jeda yang terjadi selama 7 detik disebabkan pada saat WB berbicara fokus dari penutur beralih ke permainan, ini yang menyebabkan jeda panjang tersebut terjadi karena dari penutur yang selain berbicara dalam waktu yang sama juga sedang memainkan permainan, sehingga menyebabkan jeda dalam dialog tersebut.

- (15) CC: "Ngomong-ngomong kita mau kemana bang Ndo"  
WB: "Kita mau ke ini kok gak bisa ya aneh loh"  
RA: "Ini sebenarnya kita ngikutin bang Rio atau Rizard si"  
CC: "Eee (jeda 5 detik) bang Rizard"

Pada data transkrip (15), jeda terjadi dikarenakan pada saat RA bertanya "Ini sebenarnya kita ngikutin bang Rio atau Rizard si" dan kemudian CC mencoba menjawab pertanyaan dari RA, dalam dialog CC tersebut terjadi jeda selama 5 detik yang disebabkan adanya keragu-raguan dari CC untuk menjawab pertanyaan dari RA keragu-raguan tersebut ditandai dengan respon awal dari CC pada dialog "eee (jeda 5 detik)", yang menyebabkan jeda dalam dialog di atas.

- (16) WB: "Guys coba kita spam tidur lagi dah satu dua tiga (jeda 4 detik) nahh udah guys"  
CC: "Bang coba kata marc marshel gimana kemarin"  
MM: "Hmm, (jeda 2 detik) kayaknya kita harus nunggu deh"  
WB: "Oke dah"

Pada data transkrip (16) jeda pertama terjadi pada dialog WB "Guys coba kita spam tidur lagi dah satu dua tiga (jeda 4 detik) nahh udah guys", pada saat WB berbicara disaat yang sama juga WB sedang menunggu respon dari permainan yang berlangsung pada bagian ini yang membuat WB saat berbicara terdiam selama 4 detik kemudian melanjutkan kembali pembicaraan sebelumnya seperti yang terlihat pada dialog pertama. Selain itu jeda pendek juga terjadi pada dialog ketiga MM yang disebabkan MM mencoba untuk mengingat sesuatu ditandai dengan "hmm" kemudian menjawab pertanyaan dalam dialog tersebut.

- (17) WB: "Oke guys coba tahan yuk majuin dikit guys"  
 CC: "Eee (jeda 5 detik) bentar-bentar Ndo dia ga ke arah kita masalahnya dia roaming doang kayaknya"  
 WB: "Oke deh coba sampai dia ngelihat muka kita duduk sini guys"

Pada data transkrip (17) jeda terjadi karena saat CC ingin memberi informasi ke WB dengan berkata "Eee (jeda 5 detik) bentar-bentar Ndo dia ga ke arah kita masalahnya dia roaming doang kayaknya" pada dialog tersebut ada jeda selama 5 detik yang disebabkan oleh CC, hal ini terjadi karena dalam berbicara CC juga sedang mencoba mengingat yang ditandai dari respon awal CC dengan "Eee" sebelum menjawab sambil berfokus pada permainan untuk memastikan informasi yang akan CC sampaikan ke WB.

#### D. *Backchannel*

*Backchannel* merupakan respons yang diharapkan penutur kepada petutur (dapat berupa gerakan tubuh atau isyarat). Respon itu bisa berupa kata-kata seperti "hmm", "uh-huh", "oke", anggukan, senyuman, ekspresi muka dan juga bisa gerak isyarat. Hasil data transkrip *backchannel* pada video *Live Streaming Youtube Channel Windah Basudara* akan dipaparkan sebagai berikut.

- (18) WB: "Weh guys itu si Virginia dia ngintip dari pohon"  
 CC: "Mic mic senjata loe mic sembunyiin"  
 WB: "We jangan gerak co jangan gerak"  
 RD: "Lah..lah..ehh"  
 RA: "Baru juga masuk"  
 WB: "Its oke oke (sambil mengangguk)"

Pada data transkrip (18), *backchannel* terjadi saat WB yang memberikan respon "oke" selain respon yang diberikan WB ada gerak tubuh yang selaras dengan perkataan dari WB yaitu sambil menganggukkan kepala menandakan sebagai isyarat bahwa WB mengerti dengan apa yang dilakukan oleh RA, pada dialog ini bisa diartikan bahwa apa yang telah dilakukan oleh RA itu dimengerti WB.

- (19) WB: "Oke oke guys dengerin mic guys sebentar guys, lanjut mic"  
 MM: "Jadi kan sebelum tidur lepas senjata dulu pas muncul si Virginia udah ga takut"  
 WB: "Uhh oke oke"  
 RA: "Yuk ready guys"
- (20) CC: "Mungkin ini karena enggak ada progress dia gak suka orang-orang yang ga ada progress ya yok kita ke objektif aja"  
 WB: "Hmm"  
 MM: "Oke guys lets go"

Selain itu juga pada data (19 dan 20) *backchannel* yang sama dengan yang sebelumnya, ketika WB memberikan respon seperti "uhh oke oke" dan "hmm" bisa dimaknai sebagai respon dari dialog sebelumnya yang menandakan bahwa pesan yang dimaksud diterima. Selain itu, *backchannel* yang terjadi pada dialog di atas bisa diartikan sebagai penanda hubungan akhir dalam percakapan yang bisa dilihat dari isyarat-isyarat tersebut, dalam bagian ini fokus dari dialog yang diambil adalah dari tindakan dan respon WB dikarenakan video yang diambil menampilkan WB saja.

#### E. Pasangan Ajasensi

Bagian struktur terakhir adalah pasangan ajesensi, merupakan pola yang terjadi secara otomatis dalam percakapan dan selalu terdiri atas bagian pertama dan bagian ke dua yang dituturkan oleh dua penutur yang berbeda. Hasil transkrip data akan dipaparkan sebagai berikut.

- (21) WB: "Seperti biasa sebelum mulai kita absen ada Rachel Aeterna"  
RA: "Hallo"  
WB: "Ada Rio Djaja"  
RD: "Hallo"

Hasil data trsanskrip (21) pada dialog di atas terjadi pasangan ajasensi yang disebabkan oleh tata urutan otomatis dari pasangan pertama dan pasangan kedua yang dituturkan sebagai petanda adanya pasangan tuturan.

- (22) CC: "Bang Ndo cara ganti senjata gimana?"  
WB: "Teken 1,2,3"

Pada data transkrip (22) pasangan ajasensi terjadi secara khusus sebagai pasangan ajasensi tipe tanya-jawab, ini ditandai dengan adanya penutur pertama pada dialog "Bang Ndo cara ganti senjata gimana?" pada dialog ini CC bertanya pada WB kemudian pada dialog kedua WB memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang ditanyakan oleh CC.

- (23) CC: "Kayaknya orang dalem ya bang Brando?"  
WB: "Ya orang dalem"

Pada data transkrip (23) pasangan ajesensi terjadi dengan adanya tanya-jawab antara CC dan WB seperti yang terlihat pada dialog di atas, pada dialog pertama CC menanyakan perihal informasi yang didapat oleh WB dengan berkata "Kayaknya orang dalem ya bang Brando?" yang kemudian dijawab oleh WB dengan berkata "Ya orang dalem". Pada bagian ini menunjukkan bahwa pada dialog diatas pasangan ajesensi terjadi dengan adanya tanya-jawab yang terjadi antara penutur.

- (24) MM: "Tinggal 6 kayu lagi ya?"  
WB: "Anu ini kurang 4 ni ya mic"

Pada data transkrip (24) terjadi pasangan ajesensi dengan juga terjadi dengan adanya tanya-jawab antara MM dan WB seperti pada dialog di atas, pertanyaan pada dialog yang dimulai dengan MM bertanya "Tinggal 6 kayu lagi ya?" yang kemudian dijawab oleh WB sebagai pasangan ajesensi dengan memberikan jawaban yang sesuai dengan yang ditanyakan oleh MM.

- (25) WB: "Kalian lebih suka eksplorasi atau building guys?"  
CC: "Kalo kita building jadi lama tamatnya Ndo"  
MM: "Kalo building juga masalahnya udah jadi juga guys"

Pada data transkrip (25) pasangan ajesensi terjadi ketika dialog pertama WB yang mulai menanyakan mengenai *guest* dalam permainannya, seperti yang terlihat pada dialog di atas ketika WB berkata "Kalian lebih suka eksplorasi atau building?" dalam pertanyaan ini ditujukan pada semua partisipan yang bermain Bersama dengan WB, namun yang menjadi penjawab dalam dialog di atas adalah CC yang menjawab pertanyaan dari WB dengan berkata "kalo *building* jadi lama tamatnya Ndo" yang menandakan bahwa pasangan ajesensi itu terjadi dengan adanya tanya-jawab antara penutur satu dan penutur kedua. Pada bagian dialog ketiga



ketika MM berkata “Kalo *building* juga masalahnya udah jadi juga guys” yang merupakan bentuk dari persetujuan dari dialog kedua yang di tuturkan oleh CC dengan memberitahukan bahwa apa yang ditanyakan oleh WB itu sudah selesai dikerjakan.

- (26) RD:”Ayo guys kemana ni goa yang danau di atas?”  
WB:”Yang kemarin lo nah itu kan di arah kiri ada sinyal”

Pada data transkrip (26) pasangan ajesensi terjadi pada dialog pertama yang dimulai dengan RD bertanya mengenai arah yang akan dituju pada permainan yang sedang berlangsung, pada dialog ini ketika RD berkata “Ayo guys kemana ni goa yang danau di atas?” yang kemudian dijawab oleh WB dengan memberitahukan lokasi yang akan dituju, hal ini menandakan bahwa pasangan ajesensi di atas terjadi dengan adanya penutur yang bertanya dan penutur yang menjawab sesuai dengan pertanyaan dari sang penutur.

- (27) MM:”Gue takut ntar goa danau langsung tamat enggak si Ndo?”  
WB:”Gue juga gak tau mic”  
MM:”Oke Ndo”

Pada data transkrip (27) pasangan ajesensi terjadi karena adanya tanya-jawab antara penutur dan pentutur yang dimulai dari dialog pertama sebagai penanya dan dialog kedua sebagai penjawab ini bisa dilihat dari dialog pertama ketika MM bertanya “Gue takut ntar goa danau langsung tamat enggak si Ndo?” pertanyaan MM mengenai lokasi tujuan permainannya bisa membuat mereka mengakhiri permainan, yang kemudian dijawab oleh WB dengan menjawab pertanyaan MM dengan ketidaktahuan dengan berkata “Gue juga gak tau mic?”. Pada dialog ini pasangan ajesensi yang terjadi merupakan tanya-jawab dan persetujuan penutur pertama dengan jawaban dari dialog kedua.

## PENUTUP

Dari keseluruhan hasil penelitian yang sudah dipaparkan di atas, klasifikasikan hasil dari data transkrip dengan membagi bagian-bagian dari dialog percakapan dari video penelitian yang sesuai dengan struktur percakapan yang ada. Struktur percakapan yang menurut Yule dibagi menjadi 5 bagian, berhasil didapat dari video sumber data *channel youtube* Windah Basudara menjadi hasil klasifikasi struktur percakapan dengan bagian struktur pertama yakni ambilan giliran/ gilir bicara yang terdapat 6 data dialog percakapan yang berupa pengambilan giliran secara halus dan *attribute silence*, bagian kedua *overlaps* dengan 6 data dialog percakapan, ketiga jeda dengan 5 data dialog percakapan, keempat *backchannel* dengan 3 data dialog, dan pasangan ajesensi dengan 7 data dialog percakapan dengan tipe tanya-jawab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2007. Penelitian Kualitatif. Kencana Prenada Media Group : Jakarta.  
Leech, Geoffrey N. 1983. Prinsip-prinsip Pragmatik Terjemahan M.D.D. Oka. Jakarta: UI Press.  
Mahsun. 2011. Metode Penelitian Bahasa Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya. Jakarta: Rajawali Pers.  
Mahsun, M. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.  
Moleong, L. J. 2007. Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi.  
Sianipar, A. P. 2013. *Pemanfaatan youtube di kalangan mahasiswa (studi penggunaan youtube di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi fisip usu medan dengan pendekatan uses and gratification)*. Universitas

Sumatera Utara.

Sudaryanto. 1993. *Metode dan Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press. Citra Pustaka Jakarta: PT Gramedia.

Sugiyono, D. (2014). *Metode penelitian pendidikan*.

Yule, George. 2006. *Pragmatik*. (Terjemahan Indah Fajar Wahyuni). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tarigan, Henry Guntur. (2009). *Pengkajian Pragmatik*. Bandung: Angkasa.