

ANALISIS KALIMAT IMPERATIF DALAM MANGA *KUROKO NO BASKET "EXTRA GAME" KOUHEN* KARYA FUJIMAKI TADATOSHI

Erman Ardhi Yunanta

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
ardhiyunanta@gmail.com

Drs. Cuk Yuana, M.Hum

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki dua tujuan. Pertama, untuk mengetahui apa makna kalimat imperatif yang terkandung dalam manga *Kuroko No Basket "Extra Game" Kouhen*. Kedua, mendeskripsikan penanda lingual yang digunakan oleh karakter dalam manga *Kuroko No Basket "Extra Game" Kouhen*. Objek dari penelitian ini adalah sebuah komik yang berjudul *Kuroko No Basket "Extra Game" Kouhen* yang ditulis oleh seorang penulis komik, Fujimaki Tadatoshi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh dengan metode dan teknik yang mengacu pada dokumen. Berdasarkan analisis dari 16 data dapat dikemukakan bahwa ada 3 makna kalimat imperatif yaitu fungsi perintah, fungsi permohonan, dan fungsi larangan. Oleh karena itu, dari 16 data tersebut, dikategorikan dalam 8 data memiliki fungsi perintah, 6 data memiliki fungsi permintaan, 5 data memiliki fungsi larangan. Makna suatu kalimat imperatif dapat dimengerti dari konteks dan penanda lingual yang digunakan. Oleh karena itu, pada situasi tertentu dan berdasarkan pada karakter yang dimiliki oleh penutur dapat mempengaruhi penggunaan penanda lingual dalam suatu kalimat.

Kata kunci: *Manga, Kalimat Imperatif, Makna*

A. PENDAHULUAN

Kalimat imperatif tidak boleh dilakukan secara bebas atau sembarangan. Penggunaan kalimat imperatif harus memperhatikan dalam kondisi serta situasi seperti apa kalimat imperatif digunakan. Penggunaan kalimat imperatif antara orang yang muda dengan orang yang lebih tua pasti berbeda, begitupun sebaliknya. Kemudian penggunaan kalimat imperatif dalam sebuah pertandingan bola basket yang mendekati waktu akhir dimana situasi tim yang sedang tertinggal akan berbeda dengan kalimat imperatif yang digunakan saat sebuah tim sedang memimpin. Begitupun dengan respon yang diberikan oleh lawan bicara akan berbeda tergantung pada kedekatan hubungan pembicara dengan lawan bicara.

Masyarakat Jepang adalah masyarakat yang sangat menjunjung tinggi norma kesopanan oleh karena itu biasanya untuk menyembunyikan maksud dan tujuan yang mereka inginkan dalam sebuah kalimat, masyarakat Jepang cenderung menggunakan implikatur. Penggunaan implikatur dalam sebuah percakapan terkadang menyulitkan para pembelajar bahasa asing karena pemakainnya yang

begitu halus.

Dalam sebuah kalimat keberadaan penanda lingual sangatlah penting. Dengan adanya penanda lingual, maksud suatu kalimat akan lebih mudah dipahami. Dengan penanda lingual juga dapat diketahui pula bagaimana karakter si pembicara.

Perlunya pemahaman yang mendalam inilah yang melatar belakangi penelitian ini untuk mengkaji lebih dalam perihal ragam kalimat imperatif apa saja yang muncul, penanda lingual yang menandai kalimat imperatif pada manga *Kuroko no Basket "Extra Game" Kouhen*.

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Ragam kalimat imperatif apa sajakah yang muncul dalam manga *Kuroko no Basket "Extra Game" Kouhen*?
2. Penanda lingual apa sajakah yang menandai kalimat imperatif dalam manga *Kuroko no Basket "Extra Game" Kouhen*?

B. KAJIAN PUSTAKA

Pragmatik

Linguistik merupakan ilmu yang mempelajari tentang tata bahasa. Dalam linguistik memiliki kajian internal dan eksternal. Kajian internal linguistik terbagi atas fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik. Sedangkan kajian eksternal linguistik terbagi atas sosiolinguistik, pragmatik, psikolinguistik dan lain sebagainya.

Purwo (1990:16) mendefinisikan pragmatik sebagai telaah mengenai makna tuturan (utterance) menggunakan makna yang terikat konteks. Sedangkan memperlakukan bahasa secara pragmatik ialah memperlakukan bahasa dengan mempertimbangkan konteksnya, yakni penggunaannya pada peristiwa komunikasi.

Konteks

Dalam bukunya yang berjudul Pragmatik, Yule (2006: 35-36) mengemukakan bahwa konteks (lingkungan fisik) yang terdapat pada sebuah tuturan akan memberikan pengaruh yang kuat tentang bagaimana ungkapan pengacuan itu harus diinterpretasikan. Melalui teori-teori yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat kita ketahui bahwa konteks membantu peserta tutur menentukan topik untuk peristiwa tutur yang terjadi. Keberadaan konteks juga mempermudah kita untuk memahami maksud tuturan penutur.

Klasifikasi Tindak Tutur Dalam Bahasa Jepang

Menurut Hayashi (1990:147) menurut fungsi tuturannya, tindak tutur dibagi menjadi 4, yaitu:

- a) 相手を自分の希望するように行動させようするもの (命令・勧誘・宣伝・制止など)

Tindak tutur yang bertujuan supaya lawan tutur melakukan apa yang penutur kehendaki. Didalam tindakan tersebut diantaranya adalah tuturan dalam bentuk perintah, ajakan, propaganda dan larangan.

- b) 相手の心に反応を与えようとするもの（祝い・わび・世辞など狭義のあいさつにふくまれるもの）
Tindak tutur yang bertujuan merespon perasaan lawan tutur. Didalam tindakan tersebut diantaranya adalah tuturan dalam bentuk ucapan selamat, permintaan maaf, rayuan dan salam atau ucapan.
- c) 相手に知的な反応を起こさせるもの（通知・報告・説明・断りなど）
Tindak tutur yang menjelaskan keharusan lawan tutur merespon secara intelektual. Didalam tindakan tersebut diantaranya adalah tuturan dalam bentuk pengumuman, laporan, penjelasan dan penolakan.
- d) 自分の内心のもやもやの解消のために行われるもの（ぐら・のろけなど）
Tindak tutur yang bertujuan menunjukkan keinginan maupun ketidakinginan didalam hati. Didalam tindakan tersebut diantaranya adalah tuturan dalam bentuk keluhan dan keromantisan.

Klasifikasi Kalimat Dalam Bahasa Jepang

Niita dalam Sutedi (2003:69-73) menjelaskan bahwa kalimat menurut fungsinya, terdiri dari :

- a) *Hatarikake no bun* (kalimat perintah)
Kalimat yang berfungsi untuk menyampaikan keinginan kepada lawan bicara agar melakukan sesuatu. Di dalamnya termasuk kalimat yang berfungsi untuk menyatakan perintah (meirei), larangan (kinshi), permohonan (irai), dan ajakan (kanyuu).
- b) *Ishi/ganbou no bun* (kalimat yang menyatakan maksud atau keinginan)
Kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan pembicara, tetapi diutarakan bukan untuk ditujukan kepada orang lain melainkan hanya kepada diri sendiri. Jenis kalimat ini mencakup kalimat yang menyatakan maksud atau hasrat (ishi), keinginan (kibou), dan harapan (ganbou).
- c) *Nobetate no bun* (kalimat berita)
Kalimat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada lawan bicara, di dalamnya mencakup genshou-byounshabun (kalimat deklaratif) dan handan-bun (kalimat pernyataan).
- d) *Toikake no bun* (kalimat tanya)
Kalimat yang digunakan untuk meminta informasi dari lawan bicara tentang sesuatu yang tidak atau belum diketahui, untuk menghilangkan keraguan pembicara terhadap sesuatu. Toikake no bun terdiri atas kalimat pertanyaan (toikake no bun), kalimat keragu-raguan (utagai no bun), dan ekspresi emosi (kantan wo arawasu bun).

Kalimat Imperatif

Menurut Iori (2000:146-147), 命令とは何らかの行為をすること（または、しないこと）を聞き手に強制することなので、原則的には、話し手が聞き手に強制力を発揮できるような人間関係や状況のもとで使われる表現です。

Kalimat imperatif adalah suatu bentuk paksaan kepada lawan tutur untuk melakukan ataupun tidak melakukan suatu hal, oleh karenanya kalimat imperatif

merupakan tuturan yang digunakan pada kondisi dan hubungan dimana penutur memiliki kuasa atas lawan tuturnya.

Ditambah lagi, Yokota didalam artikelnyapun mengungkapkan, 命令とは「話し手がある行為や状態を聞き手に求めようとする」ことであり、そのような意味特徴を持つ文が命令である。ここでは、禁止も「話し手が聞き手にある行為や状態を行わないように求める」ことであるので、命令に含める。

Tidak jauh berbeda dengan Iori, Yokota mengemukakan bahwa kalimat imperatif digunakan untuk memberikan paksaan kepada seseorang untuk melakukan ataupun tidak melakukan suatu hal. Iapun menambahkan bahwa larangan juga bisa dikatakan sebagai paksaan agar lawan bicara tidak melakukan suatu hal.

Pola Kalimat Imperatif

Niita dalam Sutedi (2003:69-70) mengemukakan bahwa agar seseorang melakukan suatu hal yang diinginkan penutur dapat menggunakan bentuk sebagai berikut:

a) 命令 'meirei' (perintah)

a. Bentuk V～なさい

Contoh : こちへ来なさい。

Kochi e kinasai!

Sini!

b. Bentuk perintah 命令形 'meireikei'

Pada verba golongan I, verba bentuk kamus dengan akhiran u berubah menjadi akhiran e. Misal, 読む (yomu) “membaca” menjadi 読め (yome) “bacalah”. Sedangkan pada Verba golongan II, verba bentuk kamus dengan akhiran u berubah menjadi akhiran o. Seperti pada kata 食べる (taberu) “makan” yang kemudian berubah menjadi 食べろ (tabero) “makanlah”. Sedangkan untuk kata kerja golongan III, 来る (kuru) “datang” berubah menjadi こい (koi) “datanglah”, dan する (suru) “melakukan” berubah menjadi しろ (shiro) “lakukanlah”.

Contoh : 静かにしろ。

Shizuka ni shiro!

Tenang/diam!

b) 禁止 'kinshi' (larangan)

Digunakan untuk menyatakan larangan kepada lawan bicara untuk melakukan suatu perbuatan. Yang termasuk dalam pola kalimat ini yaitu bentuk ～な (~na).

Contoh : 動くな。

Ugoku na!

Jangan bergerak!

c) 依頼 'irai' (permohonan)

Digunakan untuk menyatakan permohonan kepada orang lain agar melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Untuk menyatakan permohonan ini, dapat

menggunakan bentuk ～てください (~te kudasai). Pola ini digunakan dengan cara mengubah kata kerja ke dalam bentuk て.

Contoh : 資料をコピーしてくだ さい。

Shiryuu wo kopii kudasai!

Tolong gandakan bahan ini!

Kalimat tersebut mempunyai makna menyuruh lawan bicara agar menggandakan bahan / data. Sedangkan contoh lain yang bertujuan untuk menyuruh lawan bicara agar tidak melakukan sesuatu dengan menggunakan bentuk ～てください (~te kudasai) dapat dilihat pada kalimat berikut.

Contoh : 行かないでください。

Ikanai de kudasai!

Tolong jangan pergi!

d) 勧誘 ‘kanyuu’ (ajakan)

Berfungsi untuk mengajak lawan bicara untuk melakukan suatu hal.

1. Bentuk ～おう

Contoh : 一緒に帰ろう。

Isshoni kaerou!

Pulang bareng yuk!

2. Bentuk ～ませんか

Contoh : 一緒に食べませんか。

Isshoni tabemasenka!

Mari makan bersama-sama!

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sudaryanto (1993:62) menjelaskan bahwa Metode deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan berdasarkan fakta yang secara empiris hidup pada penuturnya, sehingga yang dihasilkan berupa bahasa yang biasa dikatakan seperti potret atau paparan seperti apa adanya. Penelitian ini bertujuan menemukan dan menganalisis kalimat imperatif yang terdapat dalam manga *Kuroko no Basket “Extra Game” Kouhen*.

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang berkaitan dengan data yang tidak berupa angka tetapi berupa kualitas bentuk-bentuk verbal yang berwujud tuturan sehingga data yang dihasilkan berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang sifat-sifat individu, keadaan, gejala, dari kelompok tertentu yang diamati. (Muhadjir, 2000:44). Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teks tertulis yang ada dalam manga berupa percakapan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kalimat Imperatif Dengan Fungsi Perintah

Data 5

Konteks: Kise yang mengaktifkan *zone* dan *perfect copy* secara bersamaan membuat dirinya menjadi tak terbandung, namun hal itu membuat kakinya terlalu terbebani serta menguras staminanya. Puncaknya ia menjadi tidak mampu

melompat untuk mencetak poin dan ditarik keluar oleh pelatih karena kehabisan stamina.

Kise : ははっ...、カッコわりー...

/Hahahh..., kakko warii.../

Hahahh..., payaah...

Akashi : カッコ悪いものかここまでよくやった。あとはまかせろ涼太

/Kakko warui mono ka koko made yoku yatta. Ato wa makasero Ryōta/

Kau bilang kau payah? kau sudah berjuang sampai sejauh ini. Sisanya serahkan padaku, Ryouta

(Fujimaki, 2016:44)

Situasi yang terjadi pada dialog di atas yaitu ketika Kise hendak menembakkan bola ke ring namun terhenti dan kemudian Kise terjatuh yang membuat seisi stadion senyap. Kise yang tidak percaya bahwa staminanya telah habis dan membuatnya tidak dapat bermain lagi menganggap dirinya payah, Akashi yang mendengar hal itu membantah prasangka kise tersebut dan menyuruh Kise untuk menyerahkan sisa pertandingan kepadanya. Tuturan Akashi sebagai kapten tim tersebut memiliki maksud memerintahkan Kise untuk tidak menyalahkan dirinya keran sudah tidak dapat bermain dan menyuruh menyerahkan sisa pertandingan kepadanya.

Tuturan berfungsi perintah tersebut ada didalam tuturan makasero yang muncul pada data 5 yang memiliki maksud menyuruh Kise untuk berhenti bertanding dan menyerahkan sisa pertandingan kepada Akashi. Dengan adanya penanda lingual *~ro* pada verba *makasero* semakin memperkuat makna tuturan tersebut. Tuturan tersebut berasal dari verba *makaseru* yang mempunyai arti ‘menyerahkan’ yang kemudian mengalami konjugasi kedalam bentuk *~ro* sehingga menjadi *makasero*. Adanya penanda lingual *~ro* semakin menguatkan tuturan tersebut sebagai tuturan imperatif dengan fungsi perintah.

Kalimat Imperatif Dengan Fungsi Permohonan

Data 3

Konteks: Kise yang mengaktifkan *zone* dan *perfect copy* secara bersamaan membuat dirinya menjadi tak terbandung, namun hal itu membuat kakinya terlalu terbebani serta menguras staminanya. Puncaknya ia menjadi tidak mampu melompat untuk mencetak poin dan ditarik keluar oleh pelatih karena masalah di kakinya.

Riko : 大丈夫黄瀬君！？アイシング もっとお願い！！

/Daijōbu Kise-kun!? Aishingu motto onegai! !/

Tidak apa-apa Kise!? Tolong berikan lebih banyak es!!

(Fujimaki, 2016:42)

Pada dialog diatas karakter yang bertindak sebagai penutur adalah Riko. Riko yang merupakan manager tim sementara dari tim *Vorpal Sword* khawatir terhadap kondisi kise setelah bermain pada *quarter* ketiga. Dia memberi perawatan ekstra kepada Kise dengan mengompres kakinya dengan es untuk meredakan nyeri dan minta kepada staff untuk membawakan lebih banyak es.

Jika melihat dari konteknya, Tuturan dari penutur tersebut memiliki maksud supaya staff bisa segera membawakan lebih banyak es untuk meredakan nyeri kaki yang diderita Kise. Riko mempunyai tanggung jawab akan hal ini dikarenakan ia adalah manajer sementara tim bola basket *Vorpal sword*, sedangkan Kise adalah pemain inti tim.

Tuturan berfungsi permintaan tersebut ada didalam tuturan *onegai* pada data 3 yang bermaksud meminta staff agar bersedia mengabulkan permintaan Riko untuk membawakan lebih banyak es kepadanya. Tuturan permohonan tersebut semakin diperkuat dengan adanya penanda lingual *onegai*. Verba *onegai* sendiri berarti ‘minta tolong’ dalam bentuk sopan. Sehingga tuturan di atas dapat diklasifikasikan sebagai tuturan imperatif berfungsi permohonan.

Kalimat Imperatif Dengan Fungsi Larangan

Data 11

Konteks: Setelah teringat akan saran yang diberikan oleh senpainya saat latihan, Murasakibara berhasil memenangi duel udara melawan Silver dan berhasil merebut bola darinya. Kemudian tim *Vorpal Sword* pun dapat melakukan serangan balik.

Komentator : ブロックー！！紫原、シルバーを止めたあー！！Vorpal
Sword 反撃ー！！

/Burokku—!! Murasakibara, shirubā o tometaa—!! Vorpal Sword
hangeki —!!/

Bloook!! Murasakibara berhasil menghentikan Silver!! Serangan
balik dari Vorpal Sword!!

Silver : なめるなサルがあ

/Nameru na saru gaa/

Jangan remehkan aku, dasar monyet!

(Fujimaki, 2016:129)

Dialog di atas terjadi setelah Murasakibara berhasil memenangi duel udara dengan Silver. Silver yang tidak terima akan hal ini. Bermaksud membuktikan bahwa dirinya belum kalah dengan berusaha merebut kembali bola dari penguasaan Murasakibara. Tokoh yang bertindak sebagai penutur ialah Silver, sedangkan tokoh yang bertindak sebagai lawan tutur ialah Murasakibara. Dilihat dari konteksnya, Midorima menginginkan agar lawan tuturnya tidak meremehkannya karena baru sekali saja memenangkan duel perebutan bola dengannya.

Tuturan berfungsi larangan itu muncul didalam tuturan *nameruna* yaitu pada data 11 yang memiliki maksud melarang Murasakibara supaya tidak meremehkannya hanya karena baru sekali saja memenangkan duel perebutan bola dengannya. Penanda lingual *~na* yang ada pada verba *nameruna* semakin menguatkan fungsi larangan pada tuturan tersebut. Verba *nameruna* berasal dari verba bentuk kamus *nameru* yang memiliki arti ‘meremehkan’. Verba *nameru* mengalami konjugasi kedalam bentuk larangan *~na* yang kemudian menjadi *nameruna* yang memiliki arti ‘jangan remehkan’.

E. PENUTUP

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan diatas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, antara lain:

1. Ragam imperatif yang terdapat pada dialog para tokoh dalam manga *Kuroko no Basket "Extra Game" Kouhen* yaitu ragam imperatif dengan fungsi perintah, permohonan atau permintaan dan larangan. Berdasarkan dari 16 data yang diperoleh, ditemukan ragam imperatif dengan fungsi perintah sebanyak 8 data, ragam imperatif dengan fungsi permohonan atau permintaan sebanyak 6 data, ragam imperatif dengan fungsi larangan sebanyak 4 data.

2. Penanda lingual yang menandai kalimat perintah berupa *~ro/~e, ~nasai, ~te oke, ~te*. Penanda lingual yang menandai kalimat permohonan adalah *~te kurenai, ~te kure, jishoke, ~onegai* dan *~te kudasai*. Penanda lingual yang menandai kalimat larangan adalah *~na, ~dame*.

Penelitian ini hanya memfokuskan mengenai ragam kalimat imperatif yang muncul dalam manga *Kuroko no Basket "Extra Game" Kouhen* beserta penanda lingualnya berdasarkan konteksnya. Oleh karena itu diharapkan dalam penelitian selanjutnya peneliti dapat mengkaji mengenai penggunaan kalimat imperatif yang muncul pada Anime, Drama, maupun Film populer lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hayashi, Dai. 1990. *Kyooshi Kyouiku Handobukku*. Japan: Taishukan Shoten.
- Iori, Isao. 2000. *Shokyu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpo Handobukku*. Tokyo: Kurashiki Inshatsu Kabushikigaisha.
- Muhadjir, Noeng, 2000, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jogja: Rake Sarasin.
- Setianingrum, Imas. 2015. *Analisis Penggunaan Kalimat Imperatif Dalam Drama Q10*. Semarang: Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Sudaryanto. 1985. *Linguistik : Esai Tentang Bahasa dan Pengantar ke dalam Ilmu Bahasa*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- _____. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)* Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Rev. Ed. Bandung: Humaniora.
- Yokota, Takashi. 2007. *A Study of Imperative Sentences in Japanese Language Education*. Diakses pada 29 januari 2019 dari <https://www.hokuriku-u.ac.jp/about/campus/libraryDATA/kiyo31/koku6.pdf>
- Yule, George. 2006. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.