

**ANALISIS *HATARIKAKE NO BUN* DALAM MANGA JUJUTSU KAISEN  
KARYA GEGE AKUTAMI**

**Zida Wahyuddin**

Program Studi Sastra Jepang,  
Fakultas Ilmu Budaya,  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,  
[zida@untag-sby.ac.id](mailto:zida@untag-sby.ac.id);

**Cuk Yuana**

Program Studi Sastra Jepang,  
Fakultas Ilmu Budaya,  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya;

**Kevin Bagas Wardana**

Program Studi Sastra Jepang,  
Fakultas Ilmu Budaya,  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya;

**ABSTRAK**

*Manga* adalah komik yang berasal dari *Jepang*. dalam *manga* terdapat sebuah cerita yang menggambarkan sebuah tokoh serta gelembung kata-kata atau dialog. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *hatarikake no bun* dan penanda lingual dalam manga “Jujutsu Kaisen”. Dalam analisis digunakan pendekatan pragmatik dan Metode Deskriptif Kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah manga Jujutsu Kaisen Volume 1 dengan hasil temuan sebagai berikut Pertama: (1) *Meireibun* (kalimat perintah) memiliki sebanyak 5 data. (2) *Kinshibun* (kalimat larangan) memiliki sebanyak 3 data. (3) *Iraibun* (kalimat permohonan) memiliki sebanyak 4 data. (4) *Kanyuubun* (kalimat ajakan) memiliki sebanyak 0 data, serta memiliki Penanda Lingual ~ro sebanyak 4 data. Penanda Lingual~e sebanyak 2 Data. Penanda Lingual~o sebanyak 0 data. Penanda Laingual ~te sebanyak 3 data. Penanda Lingual~na sebanyak 2 data. Penanda Lingual~te kudasai sebanyak 1 data. dan Penanda Lingual ~te kure sebanyak 1 data. Serta Perlokusi Sejumlah 12 Data.

**Kata kunci:** *Manga, Hatarikake no bun, penanda lingual*

**A. PENDAHULUAN**

Bahasa secara umum diartikan sebagai lambang bunyi yang digunakan di dalam masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa juga dapat diartikan sebagai perbincangan dan tingkah laku yang baik dan sopan (KBBI)

Menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (dalam Chaer, 2014:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang *arbitrer* yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Sejalan dengan pendapat Sudaryanto(1990:21) bahasa pada dasarnya memang

merupakan alat atau sarana komunikasi antar manusia. Dalam hal ini memiliki pengaruh dalam melakukan kehidupan sosial sehari-hari agar mempermudah berkomunikasi serta berinteraksi sesama manusia.

Kegiatan tutur berbahasa pada dasarnya terjadi antara penutur dan mitra tutur. Penutur memiliki peran sebagai penyampai pesan dan mitra tutur berperan sebagai penerima pesan. Manusia sebagai makhluk sosial menggunakan bahasa dalam segala hal sesuai dengan kebutuhannya, seperti halnya ketika penutur menyatakan sesuatu ungkapan yang kemudian dituangkan dalam bahasa untuk menyampaikannya kepada mitra tutur agar dapat memahami apa yang penutur maksud.

Penutur dalam menyampaikan ungkapan di tentukan oleh kemampuan bahasa dalam menghadapi situasi tertentu agar makna ungkapan tersebut tersampaikan dengan baik. Tuturan yang di lakukan oleh penutur dapat mengandung makna atau tidak sama sekali. Tuturan yang bermakna merupakan kajian pragmatik. Pragmatik adalah studi kebahasaan yang terikat konteks. Konteks memiliki peran kuat dalam menentukan maksud penutur dalam berinteraksi dengan mitra tutur. Menurut Leech dalam Rohmadi (2017:2) pragmatik mempelajari bagaimana bahasa di gunakan dalam komunikasi dan bagaimana pragmatik menyelidiki makna konteks, bukan sebagai sesuatu yang abstrak dalam komunikasi. Sedangkang Wijana dalam Rohmadi (2017:3) menjelaskan bahwa pragmatik adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari struktur bahasa secara eksternal, yakni bagaimana satuan kebahasaan digunakan dalam komunikasi. Jadi makna yang dikaji pragmatik adalah makna yang terkait dengan konteks (contexs dependent). Pragmatik memiliki beberapa unsur yang terkait, salah satunya adalah tindak tutur. Tindak tutur adalah suatu pernyataan tuturan yang mewujudkan suatu tindakan. Lebih tegasnya Searle dalam dalam Rohmadi (2017:32) menyatakan bahwa tindak tutur adalah produk atau hasil dari suatu kalimat dalam kondisi tertentu dan merupakan kesatuan terkecil dari komunikasi linguistik yang dapat berwujud pernyataan-pernyataan perintah atau yang lainnya.

Kalimat adalah bagian yang memiliki serangkaian makna yang ada di dalam suatu wacana yang di batasi dengan tanda titik Sudjianto(2007) .Sedangkan Menurut Abdul Chaer (2003:18) Kalimat adalah satuan bahasa yang terdiri dari dua kata atau lebih yang mengandung pikiran lengkap dan punya pola intonasi akhir.

Menurut Niita dalam Dedi Sutrdi (2003) kalimat menjadi 4 katagori yakni:

1. *ishi/ganbou no bun* (kalimat yang menyatakan maksud atau keinginan)
2. *nobetate no bun* (kalimat berita)
3. *toikake no bun* (kalimat tanya)
4. *hatarikake no bun* (kalimat perintah)

Dengan demikian bisa di simpulkan bahwa *hatarikake no bun* dalam bahsa Indonesia dan dalam bahasa *Jepang* sangat beragam dan bervariasi.

*Manga* adalah komik yang berasal dari *Jepang*. Dalam *manga* terdapat sebuah cerita yang menggambarkan sebuah tokoh serta gelembung kata-kata atau dialog yang dapat kita imajinasikan dalam penyampaian ceritanya menjadikan si

pembaca tidak hanya membaca saja akan tetapi bisa mengimajinasikan cerita tersebut.

Jujutsu Kaisen adalah manga bergenre aksi karya Gege Akutami dilisensikan untuk rilis dalam bahasa Inggris di Amerika Utara oleh Viz Media, yang telah menerbitkan *manga* dalam bentuk cetakan sejak Desember 2019. Shueisha menerbitkan seri dalam bahasa Inggris di platform online Manga Plus. Dua novel karya Ballad Kitaguni diterbitkan masing-masing pada Mei 2019 dan Januari 2020. Sebuah adaptasi serial televisi anime 24-episode oleh MAPPA ditayangkan di MBS dari Oktober 2020 hingga Maret 2021. *Anime* ini dilisensikan oleh Crunchyroll untuk streaming di luar Asia, yang menayangkan perdana dengan pangkat bahasa Inggris pada November 2020. *Soundtrack* asli *anime* ini dirilis pada April 2021. Musim kedua akan tayang perdana pada 2023.

Manga Jujutsu Kaisen Memiliki *Volume* yang diadaptasikan ke Anime Sebanyak 8 volume Dengan Jumlah chapter 63 yang menceritakan awal mula itadori menjadi Seorang Pemburu Iblis Demi Melindungi Teman Temannya.

Pada penelitian terfokus pada "ANALISIS *HATARIKAKE NO BUN* DALAM MANGA JUJUTSU KAISEN KARYA GEGE AKUTAMI". *Hatarikake no bun* sendiri penggunaannya sangat penting dalam percakapan. Pembelajaran bahasa Jepang sendiri memiliki tingkatan kesulitan sendiri. Dari membab, Maka dari itu, sesuai dengan latar belakang di atas kami menemukan beberapa rumusan masalah, yaitu: 1. Jenis *hatarikake no bun* apa saja yang muncul dalam *manga* "Jujutsu Kaisen"? 2. Penanda Lingual apa sajakah yang menandai *hatarikake no bun* dalam *manga* "Jujutsu Kaisen"?

## B. KAJIAN PUSTAKA

### Manga

Manga ialah istilah penyebutan komik yang berasal dari negara jepang (漫画) Manga atau dalam bahasa indonesianya komik ialah bacaan bergambar yang memiliki sebuah cerita. Dalam komik tersebut memiliki sebuah bermacam macam GENRE. Menurut Frannz & Meier (1994:55), Komik adalah cerita yang menekankan gerakan dan aksi, yang ditampilkan melalui serangkaian gambar yang dibuat khusus dalam kombinasi dengan kata-kata. dalam artian ini kita bisa tahu bahwa manga tidak hanya sebuah kertas sertas gambar saja, namun memiliki sebuah banyangan imajinasi dalam penyampaian cerita. Menjadikan si pembaca tidak hanya membaca namun bisa berimajinasi dalam komik teraebut. Komik juga tidak hanya di jepang saja, di korea penyebutannya ialah manhwa (만화), sedangkan di negara china ialah Mànhuà (漫画)

Komik pada umumnya memiliki dua unsur penting, yaitu gambar dan narasi dalam bentuk teks. Hal ini sesuai dengan definisi komik oleh Eisner (1996), yang menyatakan bahwa komik adalah susunan berurutan dari seni dangelembung dialog yang dicetak secara umum dalam buku komik. Sedangkan menurut McCloud (1993) mendefinisikan komik sebagai gambar yang saling berdekatan dengan gambar lainnya dalam urutan yang disengaja, untuk menyampaikan informasi atau untuk menghasilkan respon estetik pada pembaca.

### **Jujutsu Kaisen**

Jujutsu Kaisen Merupakan komik yang memiliki genre aksi karya Gege Akutami yang di resmikan dan diterbitkan dalam bahasa Inggris di Amerika Utara oleh Viz Media , Viz media menerbitkan komik/*manga* dalam bentuk karya pada Desember 2019. Shueisha menerbitkan beberapa *series* dalam bahasa Inggris di mimbar online Manga Plus . Dua novel karya Ballad Kitaguni diterbitkan masing-masing pada Mei 2019 dan Januari 2020. Sebuah adaptasi serial televisi anime 24-episode oleh MAPPA ditayangkan di MBS dari Oktober 2020 hingga Maret 2021. *Anime* ini dilisensikan oleh Crunchyroll untuk streaming di luar Asia, yang menayangkan perdana dengan pangkat bahasa Inggris pada November 2020. *Soundtrack* asli *anime* ini dirilis pada April 2021. Musim kedua akan tayang perdana pada 2023.

Yuji Itadori adalah siswa sekolah menengah yang tinggal di Sendai . Di ranjang Rumah sakit setelah Yuji memberikan setangkai bunga untuk kakeknya. sebelum kakeknya meninggal kakek Yuji menanamkan dua pesan kuat dalam Yuji: "selalu bantu orang lain" dan "mati dikelilingi oleh orang-orang." Teman-teman Yuji di Klub Ilmu Gaib menarik Kutukan ke sekolah mereka ketika mereka membuka segel jimat jari Terkutuk yang ditelan oleh Yuji untuk melindungi Megumi Fushiguro dan teman-temannya, Kutukan kuat tersebut bernama Ryomen Sukuna. Karena sifat jahat Sukuna, semua penyihir diharuskan untuk mengusir atau membunuhnya (dan dengan ekstensi, Yuji) dengan segera. Tetapi setelah melihat Yuji mempertahankan kendali atas tubuhnya, guru Megumi, Satoru Gojou , membawanya ke Sekolah Menengah Jujutsu Prefektur Tokyo dengan memberikan sebuah syarat agar Yuji dapat di terima kepada atasan Sekolah tersebut. Yuji berlatih di bawah pelatihan Gojo sampai dia menghabiskan semua jari Sukuna sehingga Kutukan bisa dihancurkan sepenuhnya. Pada saat yang sama, sekelompok roh terkutuk merencanakan serangan berlapis-lapis di dunia sihir jujutsu, termasuk roh Terkutuklah Mahito dan seorang penyihir bernama Suguru Geto, yang "dibunuh" oleh Gojo setahun sebelumnya. Pada acara pertukaran antara sekolah jujutsu Tokyo dan Kyoto, namun di lain pihak kepala sekolah Kyoto ingin Yuji segera mati, sementara yang lain berpihak pada Gojo untuk menjaga Yuji agar tetap hidup. Gojo dan Geto gagal melindungi seorang gadis muda dari Toji Fushiguro, ayah Megumi, seorang pembunuh dari klan Zenin. Geto memutuskan dunia harus dibersihkan dari non-penyihir sehingga tidak ada lagi roh Terkutuk yang dapat bermanifestasi.

### **Pragmatik**

Lingusitik merupakan ilmu yang mempelajari tentang tata bahasa. Didalam lingusitik memiliki beberapa kajian yang di bagi menjadi dua, antara lain kajian internal dan eksternal kajian internal lingusitik digolongkan atas fonetik, fonologi, morfologi, sintaksis dan sematik. Sedangkan pada kajian eksternal di golongan atas sosiolinguaistik, pragmatik, psikolinguistik dan lain-lainnya.

Pragmatik adalah cabang Linguistik yang mempelajari stuktur makna bahasa. Menurut Rahardi (2005:49) Pragmatik adalah ilmu yang mempelajari kondisi penggunaan bahasa manusia yang pada dasarnya sangat di tentukan oleh konteks untuk mewardahi dan melatar belakangi bahasa itu .senada dengan pendapat Wijana (1996:10) menjelaskan bahwa pragmatik adalah studi bahasa

yang mendasarkan pijakan analisisnya pada konteks. Konteks yang di maksud adalah segala latar belakang pengetahuan yang di miliki oleh penutur dan mitra tutur serta mewadahi setiap tuturannya. Menurut (Yule :2006:3) pragmatik adalah studi tentang maksud penutur dan sebagai akibatnya studi ini lebih banyak berhubungan dengan analisis maksud penutur dari pada makna terpisah dari kata atau frasa yang di gunakan dalam tuturan itu sendiri . Semantik dan pragmatik keduanya mengkaji makna, akan tetapi makna yang menjadi kajian semantik adalah makna lingusitik yang bebas akan konteks, Sedangkan makna yang di kaji oleh pragmatik adalah maksud penutur (speaker meaning) yang terikat dengan konteks. Dengan kata lain Semantik dan pragmatik adalah cabang-cabang ilmu bahasa yang menelaah makna-makna satuan lingual, hanya saja semantik mempelajari makna secara internal, Sedangkan pragmatik mempelajari makna secara eksternal. Untuk lebih memahami tentang perbedaan kedua teori tersebut, perhatikan contoh kalimat dibawah ini:

(1) Prestasi kerjanya yang bagus membuat ia dapat diangkat untuk masa jabatan kedua

(2) Ayah: Bagaimana ujian matematikamu?

Anton : Wah, hanya dapat 45, Pak.

Ayah : Bagus, besok jangan belajar. Nonton terus saja.

(Wijana, 1996:2)

Secara internal, kata bagus pada kalimat (1) bermakna, “baik” atau, “tidak buruk”. Sedangkan secara eksternal, bila dilihat dari penggunaannya, kata bagus pada dialog (2) tidak bermakna “baik” atau “tidak buruk”, tetapi sebaliknya. Pada dialog (2), tidak hanya kata bagus bermakna “buruk”, tetapi besok jangan belajar dan nonton terus saja dapat bermakna sebaliknya menjadi “besok rajin-rajinlah belajar” dan “hentikan hobi menontonmu”. Dari uraian di atas terlihat bahwa makna yang ditelaah oleh semantik adalah makna yang bebas konteks, yaitu dalam menelaah makna hanya terfokus pada unsur-unsur internal struktur bahasa dan tidak terpengaruh oleh konteks yang melatarbelakanginya. Sedangkan makna yang dikaji oleh pragmatik adalah makna yang terikat konteks, artinya dalam mengkaji makna perlu turut memperhitungkan unsur-unsur eksternal yang membentuk struktur bahasa dengan melihat konteks yang melatarbelakanginya.

### **Konteks**

Konteks memiliki hubungan yang saling berkaitan dalam maksud pembicara, akan tetapi bahasa membutuhkan konteks tertentu agar dalam suatu komunikasi dapat saling dipahami satu sama lainnya. Menurut Kridalaksana 2011:134), konteks adalah pengetahuan yang sama-sama dimiliki pembicara dan pendengar sehingga pendengar paham akan apa yang di maksud oleh pembicara. Dalam hal ini si pembicara sebagai seorang si penuturnya. Konteks Menurut (Leech 1983:13) merupakan latar belakang pemahaman yang di miliki oleh penutur maupun lawan tutur sehingga lawan tutur dapat membuat interpretasi mengenai apa yang dimaksud oleh si penutur pada membuat penuturan tertentu.

Bisa di simpulkan bahwa dua pendapat ini memiliki pemahaman yang sama yakni tentang bagaimana si penutur dapat mengemukakan penuturannya agar si lawan bicara dapat memahami tuturan yang di sampaikan oleh si penutur.

### **Tindak Tutur**

Tindak tutur merupakan salah satu kajian ilmu pragmatik. Pragmatik sendiri merupakan kajian bidang di dalam linguistik yang mengkaji maksud atau makna ujaran, akan tetapi tidak semua makna kalimat dapat di ujarakan atau di ketahui makna aslinya, seperti pendapat Studi mengenai tindak tutur bermula dari ide Austin, seorang ahli yang pertama kali memperkenalkan teori tindak tutur pada tahun 1962. Teori tindak tutur ini, dia kenalkan tepatnya pada saat perkuliahannya, yang kemudian dibukukan dengan judul "*How to do Things with Words*". Austin dalam bukunya juga membedakan dua jenis tuturan yang berupa tuturan konstatif dan tuturan performatif.

Seperti dikatakan Austin bahwa setiap tuturan itu mengandung tindakan, Searle kemudian mengembangkan pemikiran tersebut ke dalam bukunya yang berjudul "*Speech Act, and Eassy in the Philosophy of Language*" yang membagi tindak tutur menjadi tiga macam tindakan yaitu tindakan lokusioner (*utterance act* atau *locutionary act*), tindak ilokusioner (*illocutionary act*), dan tindak perlokusioner (*perlocutionary act*). Uraian penjelasannya sebagai berikut:

Tindakan lokusioner, merupakan tindakan dalam mengatakan suatu ujaran atau menyatakan sesuatu (*the act of saying something*), tuturan ini dituturkan oleh penutur untuk menginformasikan suatu hal tanpa adanya maksud tertentu.

Tindakan ilokusioner adalah suatu tindakan yang terkandung dalam suatu tuturan atau memiliki maksud tertentu, atau dapat juga dikatakan mengharapakan reaksi dari mitra tutur (*the act of doing something*).

Tindakan perlokusioner adalah tuturan yang dituturkan untuk mempengaruhi lawan tutur untuk melakukan apa yang diinginkan oleh penutur (*an act of effecting someone*)

### **Implikatur**

Dalam tindak tutur dikenal pula apa yang disebut sebagai implikatur. Implikatur adalah makna tersirat atau pesan yang tersirat yang tidak dapat ditangkap secara langsung hanya dengan mengerti makna kalimat secara sebenarnya. Grice (1975) dalam Wijana (1996:37) mengemukakan bahwa sebuah tuturan dapat mengimplikasikan proposisi yang bukan merupakan bagian dari tuturan bersangkutan. Proposisi itu disebut implikatur. Dalam sebuah tuturan, ada makna yang tidak dapat dilihat bentuknya secara gramatikal, tetapi lawan bicara dapat memahami makna tersebut. Contoh:

(3) Ali sekarang memelihara kucing.

(4) Hati-hati menyimpan daging.

(Wijana, 1996:38)

Tuturan (4) bukan merupakan bagian dari tuturan (3). Tuturan (4) muncul akibat inferensi yang didasari oleh latar belakang pengetahuan tentang kucing dengan segala sifatnya. Adapun salah satu sifatnya adalah senang makan daging.

Dari penjelasan di atas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dalam sebuah tuturan yang memiliki maksud meminta seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu, tidak harus menggunakan bentuk imperatif secara langsung, tetapi juga dapat menggunakan implikatur yang bertujuan untuk menyamarkan maksud imperatif tersebut.

### Macam Tindak Tutur

Dilihat dari konteks situasinya ada dua macam tindak tutur, yaitu tindak tutur langsung dan tindak tutur tidak langsung. Tindak tutur langsung sangat mudah di pahami oleh si pendengar di karenakan ujarannya memiliki kalimat-kalimat dengan makna lugas. Tindak tutur yang tidak langsung hanya dapat di pahami oleh si pendengar yang sudah cukup terlatih dalam memahami kalimat-kalimat yang bermakna konteks situasional, Menurut pendapat Verhaar(1978) menggunakan istilah “maksud”, bukan makna) . untuk lebih jelasnya perhatikan contoh berikut ini:

#### Tindak tutur langsung

Tempat : Didalam restoran hotel bintang 5  
Tamu Hotel : Pelayan , tolong tuangkan air putihnya lagi!  
Pelayan : baik bu . saya akan ambilkan, mohon tunggu sebentar!

#### Tindak tutur tidak langsung

Tempat : Didalam restoran hotel bintang 5  
Tamu Hotel :Pelayan . Air putihnya habis ya ?  
Pelayan : baik Bu . Segera saya tuangkan!

Pada contoh pertama, Tamu hotel tersebut ingin meminta sebuah air teh kepada pelayan tersebut. Tetapi pada contoh kedua, Tamu hotel tersebut tidak meminta di ambilkan air putih tersebut. Namun, Pelayan tersebut menafsirkan kalimat interogatif itu sebagai kalimat perintah untuk mengambilkan air putih tersebut .

### Klasifikasi Tindak Tutur dalam Bahasa Jepang

Menurut Hayashi (1990:147) berdasarkan fungsi tuturannya, tindak tutur diklasifikasikan menjadi empat yaitu:

1. 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)

“*Aite wo jibun no kibousuru youni kodousaseyousurumono(meirei, kanyuu, senden, seishi nado)*”

Tindak tutur yang menyatakan supaya mitra tutur melakukan apa yang penutur inginkan. Yang termasuk tindakan tersebut yaitu tindakan dalam bentuk perintah (命令), ajakan (勧誘), propaganda (宣伝), larangan (制止).

2. 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)

“*Aite no kokoro ni hannou wo ataeyou to surumono (iwai, wabi, seji nado kyougai no aisatsu ni fukumarerumono)*”

Tindak tutur yang menyatakan respon terhadap perasaan mitra tutur. Yang termasuk tindakan tersebut yaitu tindakan dalam bentuk ucapan selamat(祝い), permintaan maaf (わび), rayuan (世辞), salam/ucapan (あいさつ).

3. 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)

*“Aite ni chitekina hannou wo okosaserumono (tsuuci, houkoku, setsumei, kotowari nado)”*

Tindak tutur yang menyatakan keharusan mitra tutur merespon secara intelektual. Yang termasuk tindakan tersebut yaitu tindakan dalam bentuk pengumuman (通知), laporan (報告), penjelasan(説明), penolakan (断り).

4. 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)

*“Jibun no naishin no moyamoya no kaishou no tame ni okonawareru mono (gura, noroke nado)”*

Tindak tutur yang menyatakan keinginan dan ketidakeinginan yang ada di dalam hati. Yang termasuk tindakan tersebut yaitu tindakan dalam bentuk keluhan (ぐら) dan romantis (のろけ)

### **Penanda Lingual**

Objek sasaran penelitian linguistik adalah bahasa. Bahasa di maksud adalah bahasa manusia. Bahasa yang di maksud ialah bahasa sehari-hari yang di gunakan oleh sebagian atau sekelompok orang yang menetap atau tinggal di daerah tersebut membentuk berbagai masyarakat penutur yang ada di seluruh penjuru dunia (Sudaryanto 1995:2) dengan kata lain, bahasa yang di gunakan linguistik merupakan bahasa manusia. Pendapat Sudaryanto(1985:6) lingual menunjukan kepada " isi yang di wadahi" oleh linguistik, yaitu bahasa dalam bentuk-bentuk lingual atau yang berbentuk satuan-satuan gramatik adalah bentuk morfem, kata, frase, klausa dan kalimat. Oleh karena itu, yang di sebut penanda lingual bisa berupa morfem, kata, frase, klausa dan kalimat.

### **C. METODE PENELITIAN**

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang ilmiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Dalam penelitian kualitatif manusia merupakan instrumen penelitian dan hasil penulisannya berpakata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan Pragmatik yang merujuk pada suatu ilmu yang mempelajari ilmu linguistik. Pada penelitian ini mempelajari kondisi penggunaan bahasa yang di tentukan oleh konteks situasi yang terkandung dalam bahasa itu Pragmatik adalah kajian tentang hubungan tanda dengan orang yang menginterpretasikan tanda itu. Richards, dkk. (1985: 225) mengatakan bahwa *“Pragmatics is the study of the use language in communication, particularly the relationship between sentence and the context and situations in which they are used”*. Artinya bahwa pragmatik merupakan ilmu yang

mempelajari penggunaan bahasa dalam berkomunikasi, khususnya hubungan antar kalimat dan konteks serta situasi kalimat itu digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Pragmatik karena dalam penelitian ini mengkaji tentang *hatarikake no bun* yang terdapat dalam Manga Jujutsu Kaisen .

#### D. HASI DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengumpulan data berupa *hatarikake no bun* dalam manga jujutsu kaisen, di peroleh data dengan rincian sejumlah 12 data yang kemudian dari data tersebut di temukan *hatarikake no bun* dengan *meireibun* sejumlah 5 data, *hatarikake no bun* dengan *kinshibun* sebanyak 3 data dan *hatarikake no bun* dengan *iraibun* sebanyak 4 data.

##### Penggolongan *hatarikake no bun*

Niita dalam Sutedi (2003:69-70) menyebutkan bahwa untuk membentuk seseorang melakukan keinginan pembicara dapat menggunakan beberapa bentuk *hatarikake no bun*. yakni di bagi menjadi 4 Adalah:

1. Meireibun (kalimat perintah).
2. Kinshibun (kalimat larangan)
3. Iraibun (kalimat permohonan)
4. Kanyuubun (kalimat ajakan)

##### *Meireibun*

Berdasarkan hasil pengumpulan data terdapat 4 penguunaan *meireibun* dalam manga Jujutsu Kaisen Volume 1 .Digunakan untuk si penutur membuat lawan bicaranya untuk melakukan tindakan atau perintah. Menurut -Austin(1962) Tindakan perlokusioner adalah tuturan yang dituturkan untuk mempengaruhi lawan tutur untuk melakukan apa yang diinginkan oleh penutur (*an act of effecting someone*).

##### DATA 2

Konteks:di saat terjadi perebutan ruang kelas untuk kegiatan ekskul. Dalam perebutan itu Muncul seorang guru yang ingin mengajak bertanding kepada itadori dalam sebuah permainan tolak peluru para anak anak tertarik untuk melihat secara langsung dalam pertandingan tersebut.

Murid Ke 1: こうちだ、こうち  
/Kouchi da, kouchi/  
Sini, kesini

Murid ke 2: はやくしろ!  
Hayaku shiro!  
Ayo cepat!

Pada data tersebut yang bertindak sebagai penutur adalah Murid ke 2, Sedangkan yang bertindak sebagai lawan tutur adalah anak pertama. Murid ke 2 Berteriak untuk menyuruh Murid ke 1 segera cepat agar tidak ketinggalan dalam pertandingan itadori dengan gurunya tersebut dalam pertandingan tersebut banyak orang yang merasa tertarik ,dikarenakan itadori adalah orang yang memiliki kekuatan yang cukup kuat untuk mampu mengalahkan seorang guru nya.

Pada Tuturan perintah tersebut terdapat tindak tutur jenis Perlokusi yang memiliki maksud memerintah. Bermaksud sipenutur yatu murid ke 2 meminta

murid ke 1 untuk cepat-cepat bergegas di karenakan akan melihat pertandingan Itadori melawan gurunya pada kata *shiro*. Murid ke 2 bermaksud meminta anak pertama untuk segera cepat agar tidak terlambat dalam pertandingan Itadori melawan guru olahraganya kalimat tersebut memiliki verba *shiro*. Verba *shiro* berasal dari verba *suru* Penanda Lingualnya yaitu ~o Sehingga *suru* artinya lakukan menjadi *shiro* yang artinya melakukan. Kalimat tersebut memiliki fungsi *hatarikake no bun* jenis *meireibun* Dedi Sutedi (2003-69:70).

#### DATA 4

Konteks: di saat itadori menjenguk kakeknya di rumah sakit sambil membawakan sebuah bunga untuk ditaruh dan di gantikan dengan yang baru agar terlihat bagus di dalam rungan kakeknya, akan tetapi kakeknya menyarankan agar uangnya lebih baik di tabung untuk keperluan lain dari pada di belikan bunga .dalam kata kata terakhir neliau aialahi memberi tahu Itadori agar kelak setelah kakeknya tiada, dia bisa menolong sesama dan menjadi seorang yang kuat.

Ojisan: 悠仁

Yuuji

Itadori: んー?

Ha

Ojisan: オマエは強いから、人を助けろ。手の届く範囲でいい、教える奴は救っとけ。迷っても感謝されなくても。とにかく助けてやれ

*/Omae wa tsuyoikara, hito o tasukero. Te no todoku hande ii, oshieru yatsu wa sukuttoke. Mayotte mo kansha sa renakute mo. Tonikaku tasukete yare/*

Karena kamu kuat, bantulah seseorang, selagi dalam gengaman tanganmu. Selamatkan orang yang di hajar, meskipun bahkan jika tersesat atau tidak bersyukur. Pokoknya bantulah

Pihak yang terjadi dalam dialog di atas adalah Itadori dan Kakek dalam percakapan tersebut. Si penutur nya adalah sang kakek. Sedangkan si lawan tutur atau lawan bicara adalah Itadori pada saat menjenguk kakeknya yang sakit di rumah sakit ia sedang mengganti bunga yang lama untuk di ganti yang baru agar terlihat indah, namun hal tersebut di kritik oleh kakeknya yang sedang sakit dengan mengatakan bahwa jangan habiskan uangmu hanya untuk membeli sebuah bunga akan tetapi si itadori bilang bunga ini untuk suster dalam maksud bunga ini di tujukan untuk perawat yang merawat kakek itadori tersebut, bukan untuk kakek itadori setelah perbincangan cucu dan kakek tersebut. Kakek itadori memberikan kata kata terakhirnya sebelum ia tiada kepada itadori dengan mengatakan, kamu itu adalah seorang yang kuat dan kamu harus menolong sesama meskipun itu berat.

Tuturan perintah tersebut terdapat tindak tutur jenis Perlokusi yang berfungsi memerintahkan lawan bicara .Pada kata *tasukero* dan *tasuketeyare* yang memiliki arti yaitu menolonglah dan tolonglah bermaksud menyuruh itadori untuk menolong sesama di saat ada yang membutuhkan. verba *tasukero* adalah verba kelompok 2 yang menurut Dedi Sutedi (2003:50) ciri utama verba ini adalah yang

berakhiran (e-ru) dan (i-ru). berasal dari verba tasukeru. tasukero memiliki Penanda Lingual –ro sedangkan verba yare Yang berasal dari kata yaru . yare memiliki. Penanda Lingual Berupa -e tersebut memiliki fungsi *hatarikake no bun* jenis *meireibun* Dedi Sutedi (2003:69-70).

DATA 8

Konteks: dalam keadaan yang terdesak melawan makhluk kutukan di sekolahnya. Itadori di perintahkan oleh fushiguro untuk melarikan diri dalam pertempuran tersebut. Karena menurut Fushiguro, itadori tidak ada sangkut paut dalam pertarungan tersebut dan tidak dapat mengalahkan makhluk kutukan tersebut. Namun itadori tetap bersikeras untuk ikut peratungan melawan kutukan itu demi menyelamatkan teman-temannya yang berada di dalam kelas sekolah tersebut .dia tidak ingin teman temannya mengalami hal-hal mengerikan yang di sebabkan oleh makhluk kutukan tersebut

Itadori: 大丈夫か?

/Daijoubu ka?/

Apa kamu baik baik saja?

Fushiguro: 逃げろつったろ、言ってる場合か

/Nigerotsuttaro, itterubaai ka/

Aku menyuruhmu melarikan diri padahal

Itadori: 今帰ったら夢見悪いだろ。それにな、人を助ける

/Ima kaettara yumemiwaruidaro. Sorenina, hito wo kakero/

Jika aku pulang aku akan bermimpi buruk. Lebih baik, aku menolong

Pihak yang terlibat dalam percakapan ini ialah itadori dan Fushiguro. Percakapan dimulai ketika Itadori ikut dalam melawan kutukan bersama Fushiguro pada tokoh tersebut yang sebagai si penutur adalah Fushiguro, Sedangkan yang menjadi seorang lawan bicara atau lawan tutur adalah Itadori dalam hal ini Fushiguro tidak ingin melibatkan Itadori untuk ikut serta dalam bertarung mengalahkan kutukan di karenakan Itadori hanya seorang manusia biasa yang tidak memiliki kekuatan dalam melawan makhluk kutukan.

Tuturan perintah tersebut terdapat Tuturan Jenis Perlokusi pada kata *nigero* .tuturan tersebut bermaksud Fushiguro memerintah kan itadori untuk segera meninggalkan pertarungan tersebut. Verba *nigero* adalah verba kelompok 2 yang menurut Dedi Sutedi (2003:50) Ciri utama dalam verba ini yaitu yang berakhiran (e-ru) dan (i-ru). Verba *nigero* berasal dari verba nigeru Memiliki Penanda Lingual -ro. *Nigero* artinya adalah melarikan diri. dalam hal ini Fushiguro atau si penutur memerintahkan Itadori atau lawan tutur untuk melarikan diri dari pertempuran tersebut .Kalimat tersebut memiliki fungsi *hatarikake no bun meireibun* Dedi Sutedi (2003-69:70)

DATA 10

Konteks: saat sukuna berhasil mengambil ahli tubuh Itadori, Sukuna merasa sangat terbebas dari kutuan yang selama ini membuat dia merasa di kekang oleh kekuatan kutukan. Namun ia terkejut, di karenakan sukuna tidak sepenuhnya bisa mengendalikan tubuh yang di sebabkan oleh kesadaran itadori yang masih ada dalamn tubuh nya.

- Sukuna: いい時代になったのだな、蛆のように湧いている。人の体で何してんだよ  
*/Ii jidai ni natta no dana, uji no youni waite iru. Hito no karada de nanishiten dayo/*  
 Waktu yang tepat sekali, muncul seperti belatung. Orang di tubuhku sedang melakukan apa
- Itadori: 返せ  
*/Kaese/*  
 Kembalikan
- Sukuna: お前なんて動ける  
*/Omae nante ugokeru/*  
 Kenapa kamu berhenti bergerak
- Itadori: ?いや、俺の体だし  
*/I ya, ore no karadashi/*  
 Yaah, karena ini tubuhku

Situasi yang terjadi dalam dialog di atas adalah Sukuna sudah merebut kesadaran dari tubuh itadori .Pihak yang terlibat dalam percakapan ini ialah Itadori sebagai sipenutur dan Sukuna ialah sebagai seorang lawan tutur pada dasarnya sukuna adalah makhluk kutukan yang memiliki kekuatan yang sangat besar, akan tetapi sekarang kekuatan yang ada pada tubuh itadori hanyalah terbatas yang dikarenakan tubuhnya yang hanya mendapatkan satu jari saja dan harus memiliki beberapa lagi agar sukuna menjadi lebih kuat lagi.

Pada tuturan perintah tersebut terdapat Tuturan jenis Perlokusi pada kata *kaese* yang memiliki arti yaitu kembalikan yang memiliki maksud Itadori menyuruh Sukuna untuk mengembalikan kesadaran tubuhnya lagi yang masih di kendalikan oleh nya. Verba *kaese* berasal dari Verba *kaesu* dan memiliki Penada lingual -e . pada verba Kata tersebut memiliki fungsi *hatarikake no bun* jenis *meireibun* Dedi Sutedi (2003:69-70).

### DATA 13

Konteks: di saat pertarungan yang sengit Itadori dan Fushiguro melawan makhluk kutukan yang sangat kuat tersebut tiba-tiba muncul seseorang yang memiliki paras tinggi dan berambut putih yakni ternyata dia adalah seorang sensei dari akademi melawan makhluk kutukan yang bernama Gojou sensei .

- Gojou: 君が喰った鈍いだよ。  
*/Kimi ga kutta nibuida yo/*  
 Yang kumaksud adalah kutukan yang kau makan
- Itadori: ああ うん 多分できるけど  
*/Aa tabun dekiru kedo/*  
 Aa mungkin aku bisa
- Gojou: じゃ 10 秒だ、10 秒経ったら戻っておいで  
*/Ja 10-byouda, 10-byou tattara modotte oide/*  
 Kalau begitu 10detik, jika sudah 10 detik kembalilah
- Itadori: でも...  
*/Demo.../*

Tapi...  
 Gojou: 大丈夫、僕最強だから  
 /*Daijobu , boku stuyoku dakara*/  
 Tenang saja , karena aku kuat

Pihak yang terjadi dalam percakapan di atas adalah Itadori dan Gojou sensei. dalam percakapan tersebut yang bertindak sebagai sipenutur adalah Gojou sensei dan lawan bicara atau lawan tutur adalah Itadori. Setelah melawan makhluk kutukan tersebut . datang lah seseorang yang bernama Gojou Satoru yang dimana dia ingin memastikan bagaimana keadaan muridnya yaitu Fushiguro pada waktu yang bersamaan Gojou pun merasa terheran di karenakan ada seorang manusia biasa yang bisa mengendalikan kekuatan yang sangat besar dari makhluk kutukan tersebut dan nyatanya ia terheran mengapa dia bisa mengambil kembali alih tubuhnya yang dirasuki oleh makluk kutukan dan secara tidak langsung gojou menyuruh itadori untuk berubah lagi ke mode kutukannya, agar ia mencoba seberapa kuatnya makhluk kutukan yang ada di tubuh itadori tersebut.

Tujuan perintah tersebut terdapat Tuturan jenis Perlokusi pada kata *Modotte oide* yang artinya “kembalilah”. Kalimat *modotte* berasal dari kata *modoru* yang artinya kembali .verba *modoru* merupakan verba kelompok 1 yang menurut Dedi Sutedi pada akhirnya serta ditambahkan lagi dengan konjugasi yaitu *oide* yang memiliki arti yakni harus . dan menjadi *modotte oide* yang artinya kembalilah . verba *modotte* menurut Isao Iori(2000:148) bentuk te pada kata merupakan kalimat perintah bentuk langsung . Verba *modoru* Memiliki Penanda Lingual –te. Kata tersebut memiliki fungsi *hatarikake no bun* jenis *meireibun* Iori Isao (2000:148)

### ***Kinshibun***

#### **DATA 3**

Konteks: pada saat itadori menjenguk sang kakek di rumah sakit . itadori tidak lupa akan membeli bunga di toko bunga terlebih dahulu . akan tetapi bunga itu bukan untuk di peruntukan oleh kakeknya tetapi untuk sang perawat kakek yang cantik.

Ojiisan: 花とかもいちいち買ってんじゃねえ貯金しろ  
 /*Hana toka mo ichichi katte n jane chokin shiro*/  
 Jangan membeli bunga satu persatu berhematlah

Itadori: 爺ちゃんにじゃねえよ看護さんを買ってた  
 /*Jichan ni janee yo kangosan ni kattenda*/  
 Bukan untuk kakek, aku membelikan untuk perawat

Pihak yang terlibat dalam dialog di atas adalah Itadori dan kakeknya. Disaat Itadori sedang menjenguk sang kakek di rumah sakit. Pihak yang terlibat dalam percakapan di atas adalah Itadori dan kakeknya dalam percakapan di atas si penutur ialah kakeknya atau ojiisan sedangkan si lawan tuturnya ialah Itadori . sang kakek merasa senang saat Itadori datang untuk menjenguknya dan memberikan ia sebuah bunga, akan tetapi si kakek memiliki sifat yang din; amakan stundere, atau malu malu tapi mau yang mengakibatkan sang kakek selalu sulit untuk itadori mengerti.

Tuturan perintah tersebut terdapat tuturan jenis Perlokusi pada kata “*shiro*” yang artinya lakukanlah. Tuturan tersebut bermaksud kakek Itadori bermaksud

untuk menyuruh Itadori menghemat uangnya saja dari pada dibelikan hal yang di rasa kakek kurang penting dalam kalimat tersebut memiliki verba *shiro* dalam memerintah yang artinya lakukan. verba *shiro* memiliki Penanda Lingual –ro Sehingga *suru* artinya lakukan menjadi *shiro* yang artinya melakukan . Menurut Dedi Sutedi (2003:69) kalimat tersebut memiliki *hatarikake no bun jenis meireibun*.

DATA 11

Konteks: Setelah itadori memakan jari kutukan yang tersimpan didalam sakunya tersebut munculah makhluk kutukan yang bernama Sukuna pada diri tubuh itadori yang tersegel dalam beberapa abad sebelumnya dimana zaman itu adalah zaman para kutukan mulai ingin menguasai peradaban setelah terbebas dari kutukan dan di bangkitkannya makhluk kutukan tersebut mahluk kutukan tersebut memiliki hak kendali atas tubuh Itadori akan tetapi makhluk kutukan tersebut memiliki niatan yang buruk, fushiguro yang sadar akan hal itu mencoba untuk melawan makhluk tersebut .

Fushiguro: 動くな  
/Ugokuna/

Berhenti bergerak

Sukuna: オマエはもう人間じゃない  
/Omae ha mou ningen janai/

Apakah kamu hanya manusia biasa

Fushiguro: 呪術規定に基づきオマエを一、呪い、として殺す  
/Jujutsu kitei ni motodzuki omae, noroi..., toshite korosu/

Berdasarkan peraturan sihir kamu..., kutukan, harus di  
bunuh

Pihak yang terlibat dalam percakapan di atas ialah Fushiguro dan Sukuna. Fushiguro mencoba untuk menghalangi makhluk kutukan tersebut agar bisa menyelamatkan kesadaran Itadori di dalam tubuhnya. Dalam percakapan di atas pihak yang sebagai penuturnya ialah Fushiguro. Sedangkan lawan bicara atau lawan tutur adalah Sukuna .menurut Fushiguro dalam peraturan sihir, Itadori meskipun seorang manusia biasa akan tetapi di tubuhnya memiliki makhluk kutukan , yang bisa kapan saja merebut kendali atas tubuh dan pikirannya, yang membuat ia juga bisa terbunuh.

Tuturan perintah tersebut terdapat tuturan jenis Perlokusi pada kata *ugokuna* yang bermaksud Fushiguro memerintahkan Sukuna untuk berhenti dan tidak bergerak. *Ugokuna* berasal dari verba *ugoku* yang menurut Isao Iori(2000:148) yaitu Kalimat tersebut memiliki Penanda Lingual *~na* yaitu menunjukkan larangan dengan penegasannya

DATA 17

Konteks: Di dalam ruang sekolah Itadori menghadap untuk ujian pertamanya dengan yaga sensei dalam ujian tersebut ia menguji tekad Itadori seberapa besarnya ingin menjadi seorang pemburu kutukan.Iia melontarkan beberapa pertanyaan yang dimana itu sebuah ujian untuk Itadori agar ia mengenali tekad sesungguhnya menjadi seorang pemburu kutukan

- Yaga: 笑わせるな。まだ死刑を先延ばすためと言われた方が納得がいくさきか。  
/Warawaseru na. Mada shikei o saki nobasu tame to iwa reta kata ga nattokugaiku saki ka/  
Jangan membuatku tertawa. Apakah lebih meyakinkan jika masih disuruh menunda hukuman mati?
- Itadori :ざけんな俺は一  
/Zakenna ore ha/  
Jng main main, aku adalah....
- Yaga: 君は。自分が呪いに殺されたときも、そうやって祖父のせにするのか  
/Kimi ha, jibun ga noroi ni korosareta toki mo, sou yatte sofu no se ni suru no ka/  
Kamu. Jika saya terbunuh oleh kutukan, apakah saya akan menyalahkan kakek eperti itu?

Dalam percakapan di atas pihak yang melakukan percakapan ialah Itadori dan Yaga sensei dalam percakapan tersebut yang sebagai sipenutur adalah Yaga Sensei, sedangkan lawa bicara atau lawan tutur nya adalah Itadori. Itadori mengalami sebuah tekanan batin dalam bagaimana ia melanjutkan kehidupannya sebelum menjadi seorang pemburu kutukan. Ia pun membulatkan tekad nya untuk menolong sesama meskipun itu menyerahkan nyawanya sendiri.

Tuturan perintah tersebut terdapat tuturan jenis Perlokusi pada kata *warawaseruna*. *warawaseruna* sendiri artinya ialah jangan membuatku tertawa. yang bermaksud Itadori harus serius dalam menjawab pertanyaan Yaga *sensei* untuk bisa lulus dalam ujian masuk sekolah sihir. Verba *warawaseruna* berasal dari verba *Warawaseruna* yang menurut Isao Iori(2000:148) yaitu Fungsi kalimat perintah berupa Penanda Lingual *~na* yaitu menunjukkan larangan dengan penegasan

### ***Iraibun***

#### **DATA 1**

Konteks: Cerita di awali dengan Scene Itadoir bersama 2 kakak tingkatnya di dalam ruang ekskul mereka . Di dalam ekskul mereka tersebut memiliki tujuan untuk mengenal hal hal gaib. Dalam percobaannya ia melakukan sebuah permainan yang dimana permainan itu memanggil arwah roh kookkuri san.

- Itadori: 本当にいいんですね先輩。いくぞ！よっしゃ  
/Hontou ni iindesune senpai. Iku zo! Yossha/  
Apakah yakin benar senpai. Baiklah ayo!
- Minna: こっくりさん,こっくりさん。生徒会長がギリ負ける生き物を教えてください  
/Kokurisan, kokkurisan.Seito kaichou ga giri makeru ikimono o oshietekudasai/  
Kokkurisan, kokkurisan. Tolong beritahu siapa ketua osis yang akan kalah

Pihak yang melakukan percakapan di atas adalah Itadori dan kedua kakak kelasnya dalam percakapan nya. Mereka mencoba bermain permainan gaib yang bernama kokkurisan yang bertujuan untuk mengetahui siapa yang akan kalah dalam pemilihan ketua osis selanjutnya pada kesempatan itu tidak di duga ternyata mampu memberikan sebuah jawaban.

Tuturan perintah di atas terdapat tuturan Perlokusi pada kata *oshiete kudasai* yang memiliki arti tolong beritahu. Tuturan tersebut bermaksud senpai tachi dan Itadori ingin mengetahui siapakah yang nanti akan kalah pada pemilihan ketua osis yang baru dengan cara meminta tolong kepada Kokkurisan (nama roh hantu). *oshiete kudasai* berasal dari verba *oshieru* erba *oshiete kudasai* menggunakan teori Isao Iori (2000:148) yakni memiliki Penanda Lingual bentuk *~te kudasai*. yakni fungsi *hatarikake no bun* jenis *iraibun*

#### DATA 5

Konteks: Sore hari menjelang malam, Fushiguro sedang mencari kutukan yang hilang di daerah dekat sekolah tersebut. dia tidak bisa merasakan hawa keberadaan kutukan tersebut dalam pencariannya selama perjalan ia tidak sengaja bertemu seorang murid yang hendak akan pergi, murid itu bernama Itadori. Itadori muncul di hadapannya dan memiliki aura yang sama seperti aura makhluk kutukan .tidak berselang lama ia pun segera memastikan apakah Itadori terlibat dengan kutukan tersebut ataupun tidak.

Fushiguro: オマエはここにいろ、部屋はどこだ?  
/Omae ha koko ni iru, heya ha dokoda?/  
Kaku disini saja, kamarnya dimana?

Itadori: までよ!  
/Mateyo/  
Tunggu lah!

Pihak yang terlibat dalam percakapan ini adalah itadori dan Fushiguro. Percakapan dimulai ketika Fushiguro sedang mencari kekuatan kutukan yang hilang di dekat daerah sekolah tersebut, ia bertemu dengan seorang murid di sekolah itu yang bernama Itadori pada tokoh tersebut yang sebagai si penutur adalah Fushiguro, Sedangkan yang menjadi seorang lawan bicara atau lawan tutur adalah Itadori.

Tuturan perintah tersebut terdapat tuturan jenis Perlokusi pada kata *mate*. Pada tuturan tersebut bermaksud Itadori menyuruh Fushiguro untuk menunggunya supaya dia tidak tertinggal dalam penyerbuan melawan kutukan. verba *mate* yang berasal dari verba *matsu* yang artinya tunggu. Menurut Isao Iori (2000:148). Yaitu fungsi kalimat perintah berupa Penanda Lingual *~te* yaitu menunjukkan bentuk langsung dan memiliki fungsi *hatarikake no bun* jenis *iraibun*

#### DATA 14

Konteks: Setelah pertarungan yang sengit gojou hadir untuk mengecek apakah murid kesayangannya masih baik baik saja atau tidak akan tetapi ia terkejut melihat sosok Itadori yang memiliki kemampuan untuk melepaskan atau mengeluarkan kekuatan kutukan di dalam dirinya dengan sesuka hatinya. Gojou sensei pun bertanya ke itadori untuk menantang kutukan yang ada dalam tubuhnya.

Gojou: これ持ってて  
/Kore mottete/

Bawakan ini  
 Fushiguro: これは?  
                   /Kore ha?/  
                   Apa ini?  
 Gojou: 喜九福  
                   /Kikufuku/

Pihak yang terlibat dalam percakapan di atas ialah Gojou *sensei* dan Fushiguro. Gojou *sensei* menyuruh Fushiguro untuk membawakan barang belanjanya saat beliau akan melakukan pertemouran melawan Sukuna dalam diri Itadori dalam percakapan tersebut pihak yang sebagai penutur ialah Gojou *sensei*. Sedangkan pihak lawan tutur atau lawan bicara adalah Fushiguro. *Kikufuku* adalah makanan sejenis mochi, makanan ini sangat disukai oleh Gojou *sensei* meskipun Gojou *sensei* adalah orang yang sangat kuat tetapi dalam kesehariannya ia menyukai makanan yang manis berupa mochi *kikufuku*

Tuturan perintah tersebut terdapat tuturan Perlokusi pada kata *mottete*. Tuturan tersebut bermaksud Gojou *sensei* meminta tolong kepada Muridnya yaitu Fushiguro dengan meminta bantuannya untuk membawakan barangnya dan segera melakukan pertarungan antara Gojou *sensei* melawan makhluk kutukan yang kuat bernama Sukuna. Verba *mottete* adalah verba yang berasal dari *machi* yang menurut Isao Iori (2000:148). Yaitu fungsi kalimat perintah yang memiliki Penanda Lingual *~te* yaitu menunjukkan bentuk langsung dan memiliki fungsi *hatarikake no bun* jenis *iraibun*

DATA 20

Konteks: Setelah menerima beberapa ujian untuk bisa masuk ke perguruan akademi sihir Itadori Yuji bersama Timnya yang baru dan memiliki satu anggota baru yang bernama Nobara Kugisaki. Dalam ujian untuk mengetes seberapa kuat tim baru ini. Gojou melakukan tes lapangan kepada mereka berupa pemusnahan kutukan di dalam sebuah gedung yang diyakini memiliki sebuah kutukan yang lumayan besar. Dan disana terdapat sebuah informasi bahwa siswa sebelum mereka telah kalah melawan kutukan tersebut dan tidak dapat kembali lagi. Gojou pun menyuruh mereka untuk mengusir kutukan tersebut dan mengkonfirmasi apakah murid yang terjebak di dalam gedung itu masih selamat atau mereka semua telah kehilangan nyawa mereka.

Gojou: きみたち君達がどこまでできるか知りたい。ま実地試験みたいなものだね。野薔薇 有事、2人で建物内の呪いを祓ってきてくれ  
                   /Kimitachi kimitachi ga doko made dekiru ka shiritai. Ma jitchi shiken mitaina monda ne. Nobara yuuji, futari de tatemononai no noroi o haratte kite kure/  
 Saya ingin tahu seberapa mampu kalian ini. Ini terlihat seperti tes lapangan. Nobara dan yuuji Kalian berdua tolong bersihkan kutukan di gedung bersama sama  
 Itadori :あれでも呪いは呪いでしか払えないんだろ、俺呪術なんて使えねえよ、

*/Are demo noroi wa noroide shika haraenai ndaro, Ore jujutsu nante tsukaenee yo/*  
kutukan hanya bisa dibayar dengan kutukan. Meski begitu, Saya tidak bisa menggunakan sihir loh  
Gojou: 君はもう半分呪いみたいなもんだから  
*/kimi wa mou hanbun noroi mitaina mondakara/*  
padahal kamu memiliki setengah kutukan

Pihak yang terlibat dalam percakapan ini adalah Itadori dan Gojou. Percakapan dimulai ketika Gojou memulai pelatihan kepada tim Itadori untuk melakukan membasmi kutukan yang ada pada gedung tersebut. Gojou Menyuruh mereka untuk menyelidiki terakait informasi bahwa di gedung tersebut masih ada seseorang di dalamnya atau sudah tidak bernyawa. pada tokoh tersebut yang sebagai si penutur adalah Gojou , Sedangkan yang menjadi seorang lawan bicara atau lawan tutur adalah Itadori . Mau tidak mau mereka harus melanjutkan penyelidikan di dalam gedung tersebut yang menyebabkan terjadinya banyak muncul aura kutukan yang bersemayam di gedung tersebut. Agar mereka juga dapat mengkonfirmasi adakah korban di dalam gedung tersebut.

Tuturan perintah di atas terdapat tuturan Perlokusi pada kalimat *haratte kite kure*. Maksud tuturan tersebut adalah Gojou menyuruh kepada tim Itadori untuk segera melaksanakan tugas menginvestigasi tentang gedung yang memiliki kekuatan kutukan yang besar. *haratte kite kure* yang memiliki arti tolong usir (Kutukan) . *haratte* berasal dari verba *harau* . verba *haratte kite kure* menggunakan teori Isao Iori (2000:148) yakni memiliki Penanda Lingual *~te kure* . yakni fungsi *hatarikake no bun* jenis *iraibun*.

## E. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis fungsi *hatarikake no bun* dalam manga Jujutsu Kaisen karya Gege Akutami volume satu dapat di simpulkan sebagai berikut:

### 1. *Meireibun*

Berdasarkan hasil pengumpulan data, terdapat 12 data penggunaan *hatarikake no bun* dalam manga “Jujutsu Kaisen” Volume 1 . Dari jumlah penggunaan *meireibun* yang sudah di kumpulkan dengan jumlah 5 data dan memiliki penanda lingual berupa *-ro* sejumlah 3 data, *~e* sejumlah 1 data, *~te* 1 data. Serta perlokusi sejumlah 5 data

### 2. *Kinshibun*

Berdasarkan hasil pengumpulan data, terdapat 12 data penggunaan *hatarikake no bun* dalam manga “Jujutsu Kaisen” Volume 1 . Dari jumlah penggunaan *kinshibun* yang sudah terkumpulkan dengan jumlah 3 data dan memiliki penanda lingual berupa *-na* dengan jumlah 2 data serta perlokusi sejumlah 5 data

### 3. *Iraibun*

Berdasarkan hasil pengumpulan data, terdapat 12 data penggunaan *hatarikake no bun* dalam manga “Jujutsu Kaisen” Volume 1 . Dari jumlah penggunaan *iraibun* yang sudah terkumpulkan dengan jumlah 4 data dan memiliki penanda

lingual berupa ~te sebanyak 2 data, ~ te kudasai sebanyak 1 data, ~te kure sebanyak 1 data. Serta perlokusi sejumlah 4 data

4. *Kanyuubun*

Berdasarkan hasil pengumpulan data, terdapat 12 data penggunaan *hatarikake no bun* dalam manga "Jujutsu Kaisen" Volume 1. Dari jumlah penggunaan *kanyuubun* yang sudah terkumpulkan dengan jumlah 0 data dan tidak memiliki penanda lingual serta tidak memiliki perlokusi

**DAFTAR PUSTAKA**

- Austin J. L (1962) *How To Do Things With Words*. Oxford University Press.
- Alwi, Hasan, dkk. (2000). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Akutami Gege. (2018). *Jujutsu Kaisen. Weekly Shounen Jump* : Shueisha Viz media
- Hockett, Charles Francis. (1958). *A Course In Modern Linguistics*. New York: Macmillan
- Iori, Isao. (2000). *Shokyu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpo Handobukku*. Tokyo: Kurashiki Inshatsu Kabushikigaisha.
- Noortyani, Rusma. (2017). *Buku ajar Sintaksis*. Penebar pustaka Media Yogyakarta
- Mulyana, Abd. Kadir, M. Arief Mataliti, Muh. Sikki, J. F. Pattiasira, J. S. Sanoe. (1986). *Morfosintaksis Bahasa Muna*. Jakarta: Pusat Pembina dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Ramlan, M. (2005). *Ilmu Bahasa Indonesia Sintaksis*. Yogyakarta: C.V. Karyono
- Samsuri. (1987). *Analisis Bahasa Cetakan Ketujuh (yang direvisi)*. Jakarta . Sapdodadi
- Setianingrum Imas, (2015). *Analisis Kalimat Imperatif dalam drama Q10*. Semarang. Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Universitas Negeri Semarang.
- Sudaryanto. (1985). *Linguistik : Esai Tentang Bahasa dan Pengantar ke dalam Ilmu Bahasa*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sutedi, Dedi. (2004). *Dasar dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Yokota, Takashi. (2007). *A Study of Imperative Sentences in Japanese Language Education*. Diakses pada 15 mei 2022 dari <https://www.hokurikuu.ac.jp/about/campus/libraryDATA/kiyo31/koku6.pdf>
- Yule, George. (2006). *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yunanta, Erman Ardi (2019). *Analisis Kalimat Imperatif Dalam Manga Kuroko no Basket "Extra Game" Surabaya*. Sastra Jepang Universitas Tujuh Belas Agustus 1945 Surabaya