

ANALISIS KALIMAT IMPERATIF DALAM MANGA KUROKO NO BASKET “EXTRA GAME” KOUHEN KARYA FUJIMAKI TADATOSHI

Erman Ardhi Yunanta

Cuk Yuana

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: cukyuana@untag-sby.ac.id

Artikel diterima
tanggal 27
Januari 2021

Proses review
tanggal 29
Januari – 6
Februari 2021

Disetujui
tanggal 11
Februari 2021

Diterbitkan
bulan Februari
2021

Abstrak: Manga adalah cerita yang menekankan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Manga Kuroko no Basket Extra Game adalah sekuel dari Kuroko No Basket, yang bercerita tentang pertandingan basket jalanan antara team Vorpall Swords yang terdiri dari para Miracle Generation ditambah Kuroko Tetsuya, Kagami Taiga, dan beberapa pemain lainnya dalam melawan tim street ball asal Amerika Serikat, Jabberwock. 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, dan 5 data memiliki fungsi larangan. Makna suatu kalimat imperatif dapat dimengerti dari konteks dan penanda lingual yang digunakan. 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

Abstract: *Manga is a story that emphasizes motion and action that is displayed through a sequence of images that are made distinctively with a combination of words. Kuroko no Basket Extra Game manga is a sequel to Kuroko No Basket, which tells the story of a street basketball match between the Vorpall Swords team consisting of the Miracle Generation plus Kuroko Tetsuya, Kagami Taiga, and several other players against the street ball team from the United States, Jabberwock. This study uses a descriptive method with a qualitative approach. Data obtained by methods and techniques that refer to documents. Based on the analysis of 16 data it can be argued that there are 3 meanings of imperative sentences, namely the command function, the request function, and the prohibition function. Therefore, of the 16 data, 8 data has a command function, 6 data has a request function, and 5 data has a prohibition function. The meaning of an imperative sentence can be understood from the context and lingual markers used. In certain situations and based on the character possessed by the speaker, it can affect the use of lingual markers in a sentence.*

Keywords: *Manga, Imperative Sentences, Meaning*

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?

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 sociolinguistik, pragmatik, psikolinguistik dan lain sebagainya.

Purwo (1990) 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.

Dalam bukunya yang berjudul Pragmatik, Yule (2006) 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.

Hayashi (1990) menyatakan bahwa menurut fungsi tuturannya, tindak tutur dibagi menjadi 4 yaitu sebagai berikut.

1. 相手を自分の希望するように行動させようとするもの（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 .

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）

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.

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）

Tindak tutur yang menjelaskan keharusan lawan tutur merespon secara intelektual. Didalam tindakan tersebut diantaranya adalah tuturan dalam bentuk pengumuman, laporan, penjelasan dan penolakan.

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）

Tindak tutur yang bertujuan menunjukkan keinginan maupun ketidakinginan didalam hati. Didalam tindakan tersebut diantaranya adalah tuturan dalam bentuk keluhan dan keromantisan.

Niita dalam Sutedi (2003) juga menjelaskan bahwa kalimat menurut fungsinya, terdiri atas beberapa hal berikut ini.

- 1) *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*).

- 2) *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*).

- 3) *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).

- 4) *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 keraguan (utagai no bun), dan ekspresi emosi (kantan wo arawasu bun).

Menurut Iori (2000), 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 di dalam artikelnya pun 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.

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

1. 命令 'meirei' (perintah)

1) Bentuk V～なさい

Contoh : こちへ来なさい。

Kochi e kinasai!

Sini!

2) 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!

2. 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!

3. 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。

Shiryō 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!

4. 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!

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sudaryanto (1993) 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). Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teks tertulis yang ada dalam manga berupa percakapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ditemukan beberapa hasil yang akan dijelaskan di bawah ini.

1. Kalimat Imperatif dengan Fungsi Perintah

Berikut ini ada beberapa temuan data sekaligus pembahasan yang menunjukkan adanya kalimat imperatif dengan fungsi sebagai kalimat perintah.

Data 5

Konteks : Kise yang mengaktifkan zone dan perfect copy secara bersamaan membuat dirinya menjadi tak terbendung, 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.

2. Kalimat Imperatif dengan Fungsi Permohonan

Berikut ini adalah data yang menunjukkan adanya penggunaan kalimat imperaktif yang berfungsi untuk permohonan.

Data 3

Konteks : Kise yang mengaktifkan zone dan perfect copy secara bersamaan membuat dirinya menjadi tak terbendung, 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 di atas karakter yang bertindak sebagai penutur adalah Riko. Riko yang merupakan manager tim sementara dari tim Vorpall 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 konteksnya, 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 Vorpall 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.

3. Kalimat Imperatif dengan Fungsi Larangan

Di bawah ini adalah data yang menunjukkan adanya penggunaan 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 Vorpall Sword pun dapat melakukan serangan balik.

Komentator :

ブロックー！！紫原、シルバーを止めたあー！！

Vorpall Sword 反撃ー！！/Burokku—!! Murasakibara, shirubā o tometaa—!! Vorpall Sword hangeki —!!/

Bloook!! Murasakibara berhasil menghentikan Silver!! Serangan balik dari Vorpall 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'.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan diatas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, antara lain sebagai berikut.

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