



**TUTURAN IMPERATIF DAN IMPLIKATUR PERMINTAAN DALAM BAHASA
JEPANG
(Kajian Pragmatik)**

Dra. Dewi Saparina Halibanon, M. Hum, Alya Hasna

dsaparina275@gmail.com, Hasnaalya0@gmail.com

Universitas Nasional PASIM

ABSTRACT

This essay is entitled "Imperative Speech and Implicature of Demand in Japanese". This imperative discourse and the implicature of appeal analysed through a pragmatic approach. The purpose of this study is to describe a self-assertive form of speech and the demand implicature of the Japanese language in the anime Natsume Yuujinchou as the object of research. The author uses a qualitative method with a transformational approach. From this study, the author found a variety of request imperative utterances, namely demand assertive and intransitive imperative. Besides, there are also various utterances of request for masu form, subject matter for an adjective, prohibition, wish, invitation, becoming, and command.

Keyword: Imperative, Implicature, Pragmatic.

A. PENDAHULUAN

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI, permintaan dan permohonan sendiri merupakan tuturan yang berisi permintaan kepada orang lain agar diberi atau mendapatkan sesuatu yang membedakan keduanya adalah unsur politenya. Akan tetapi ada kalanya juga seseorang menuturkan kalimat perintah tetapi mengandung makna permintaan. Kalimat perintah sendiri merupakan kalimat permintaan yang di dalamnya terkandung makna keharusan sedangkan kalimat permintaan di dalamnya tidak terkandung makna keharusan, cenderung memiliki kesan jika dilakukan maka itu baik dan jika tidak dilakukan tidak masalah dan biasanya kedua kalimat tersebut saling berhubungan maka di dalamnya terdapat suatu hubungan timbal-balik.

Contoh tuturan kalimat permintaan sendiri dapat ditemukan pada beberapa dialog yang terkandung dalam film, sinetron, anime, novel, manga, acara dan dialog langsung dalam kehidupan sehari-hari. Seperti contoh kalimat permintaan yang terkandung dalam anime berikut ini. Situasi percakapan (1)

Percakapan ini terjadi di kamar Natsume Takashi, laki-laki yang berusia 15 tahun, seorang pelajar SMP, ketika Tsuyukami seorang youkai laki-laki yang menjadi dewa meminta kepada Natsume untuk mengembalikan namanya yang ada dalam buku persahabatan. Akan tetapi, ketika itu kertas yang tertulis nama Tsuyukami menempel



dengan kertas lain yang tertulis nama youkai lainnya. Maka, Natsume tidak bisa mengembalikan namanya, karena apabila kertas itu sobek maka akan melukai youkai dengan nama yang tertulis tersebut.

(1) Tsuyukami : (1.a) そんな薄情な...

Sonna hakujouna

‘Kejam sekali’

Natsume : (1.b) だって剥がせないんじゃ名前を返したくても返せないだろう

Datte hagasenainjaa namae o kaeshitakute mo kaesenaiderou

‘Soalnya, aku tidak bisa kembalikan namamu kalau tak memisahkannya?’

Tsuyukami : (1.c) 何とかしてくれ 夏目殿私の名前を返してくれ

Nantokasitekure natsume dono watashi no namae o kaeshitekure

‘Tolong lakukan sesuatu Natsume dono, tolong kembalikan namaku’

Natsume Yuujinchou episode 2 (07:46)

Pada contoh percakapan (1) tuturan (1.a) Tsuyukami menuturkan kalimat yang menunjukkan kekecewaannya kepada Natsume. Pada tuturan (1.b) Natsume mengatakan tuturan penolakan, apa yang diminta Tsuyukami tidak dapat dia berikan karena situasinya tidak mendukung permintaan tersebut. Pada tuturan (1.c) mengatakan tuturan permintaan secara eksplisit atau tuturan yang dituturkan secara langsung ditunjukkan dengan adanya 返してくれ (kaeshitekure) yang merupakan bentuk permintaan dalam bahasa Jepang. Dalam tingkat keakrabannya 返してくれ(kaeshitekure) sendiri merupakan bentuk permintaan yang dilakukan kepada teman. Walaupun Tsuyukami adalah dewa tetapi dia sudah menganggap Natsume sebagai temannya sendiri.

Situasi percakapan (2)

Percakapan ini terjadi di kamar Natsume (,Pelajar) ketika dia sedang mencari buku persahabatan yang di wariskan neneknya, tiba-tiba salah satu youkai laki-laki yang berbentuk maneki neko yang bernama Madara mendatangnya untuk meminta buku persahabatan tersebut. Akan tetapi, ketika dia ingin merebut buku persahabatan tersebut, dia tersungkur ke dinding tembok yang menyebabkan setengah badannya tak bisa keluar.



(2) Madara : (2.a) 抜けん 早く私を出せ

Nuken hayaku watashi o dase

‘Cepat keluarkan aku’

友人帳も出せ

Yuujinchou mo dase

‘Ah, serahkan buku persahabatan’

いやいや でもまず私先に出せ

Iya iya demo mazu watashi saki ni dase

‘Tidak, tidak keluarkan aku dulu’

その後に 友人帳だ

Sono go ni yuujinchouda’

Setelah itu serahkan buku itu’

Natsume : (2.b) しばらくほっとか

Shibaraku hottokuka

‘Biarin ajah gitu yah..’

Natsume Yuujinchou episode 1 (10:41)

Pada contoh percakapan 2 tuturan (2.a) merupakan suatu bentuk kalimat perintah yang ditandai dengan adanya kata 出せ(dase). Akan tetapi, dilihat dalam situasinya tuturan (2.a) merupakan bentuk tuturan implisit kalimat permintaan, karena pada tuturan tersebut tidak mengandung makna keharusan. Dan pada tuturan (2.b) merupakan respon Natsume terhadap perintah yang dituturkan Madara.

Pada contoh percakapan (1) dalam istilah linguistik bentuk kalimat permintaan termasuk ke dalam kalimat imperatif yaitu kalimat yang digunakan untuk memerintah atau meminta agar lawan tutur melakukan sesuatu sebagaimana yang diinginkan penutur. Dengan kata lain, apa yang dituturkan penutur terhadap lawan tutur sesuai dengan makna sebenarnya atau makna yang tersurat. Sementara itu, pada contoh percakapan (2) kalimat tersebut adalah kalimat perintah, akan tetapi dalam situasinya mengandung makna permintaan, dalam istilah linguistik kalimat tersebut masuk ke dalam kalimat implikatur yaitu kalimat yang dituturkan secara tersirat atau apa yang dituturkan terkandung makna lainnya.



Berangkat dari kedua contoh percakapan tersebut penulis tertarik untuk menganalisis lebih dalam mengenai tuturan imperatif dan implikatur permintaan yang terjadi dalam anime Natsume Yuujinchou.

B. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsika tuturan imperatif dan implikatur permintaan dalam anime *Natsume Yuujinchou*. Ada[un manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan baru mengenai kalimat imperatif dan implikatur permintaan dalam bahasa Jepang serta dapat menambah wawasan bagi pembacanya khususnya mengenai pemahaman atau penggunaan kalimat imperatif dan implikatur permintaan yang terjadi di dalam tuturan bahasa Jepang.

C. BATASAN MASALAH

Penelitian hanya akan membahas lirik dari 3 lagu milik *girlband Blackpink* versi bahasa Jepang, yaitu lagu dari *single "Square Two"* yang berjudul "*Playing With Fire*" dan "*Stay*", lalu lagu dari *single "As If It's Your Last"* yang berjudul "*As If It's Your Last*" dan akan dikaji menggunakan teori stilistika.

D. PENELITIAN TERDAHULU

Berikut ini penulis paparkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan:



Muhammad Ghofur C. R.	Andy Hady N. A.	Dicky Pranata	Dewi Saparina H
<p><i>Pemakaian Diksi Dan Gaya Bahasa Pada Lirik Lagu "L'arc~En~Ciel"</i></p> <p>2014</p> <p>Stilistika</p> <p>Lirik lagu L'Arc en Ciel album <i>World Best Selection</i> yang bertema cinta dan paling disukai penggemar.</p> <ul style="list-style-type: none"> Terdapat 17 diksi bermakna konotatif, 12 diksi bermakna denotatif, diksi bahasa Inggris sebanyak 7 dan kata khusus sebanyak 17 diksi. Terdapat 6 gaya bahasa simile, personifikasi 2, hiperbola 4, 	<p><i>Gaya Bahasa dan Diksi pada Lirik Lagu Album The Power Surce Milik Judy N Mary</i></p> <p>2017</p> <p>Stilistika</p> <p>Lirik lagu band Judy N Mary album <i>The Power Source</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Terdapat enam jenis gaya bahasa, diantaranya: metafora 11, simile 5, oxymoron 4, personifikasi 5, hiperbola 1 dan sinestesia 1. Terdapat tiga jenis diksi, diantaranya: kata 	<p><i>Analisis Semiotika Pragmatik, Nilai Pendidikan Lirik Lagu "Merah", "Kuning", "Hijau"</i></p> <p>2017</p> <p>Stilistika</p> <p>Tiga lagu bahasa Jepang berjudul "Sakura" yang dinyanyikan oleh Ikimono Gakari, Ketsumeishi dan Naotaro Moriya.</p> <p>Pada "Sakura" oleh Ikimono Gakari terdapat imaji penglihatan, imaji pendengaran, majas personifikasi dan beberapa diksi konotasi.</p> <p>Pada lagu "Sakura" oleh Ketsumeishi terdapat imaji penglihatan, imaji pendengaran, imaji perabaan, imaji penciuman, majas personifikasi dan hiperbola dan beberapa diksi konotasi.</p> <p>Pada lagu "Sakura" oleh Moriyama terdapat imaji</p>	<p><i>da lagu Girlband Blackpink Versi Bahasa Jepang (Kajian)</i></p> <p>2019</p> <p>Stilistika</p> <p>Lirik lagu Blackpink Versi bahasa Jepang berjudul "Playing With Fire", "Stay" dan "As</p>



Peneliti	Judul	Tahun	Teori	Data	Hasil
----------	-------	-------	-------	------	-------

E. TEORI

1. Pragmatik

Pengertian pragmatik menurut Yule (2017:3) adalah pengkajian tentang makna yang disampaikan oleh penutur dan diartikan oleh lawan tutur. Serta terdapat empat ruang lingkup yang tercakup dalam pragmatik, yaitu :

- Pragmatik adalah pengkajian tentang maksud penutur.
- Pragmatik adalah pengkajian tentang makna kontekstual.
- Pragmatik adalah pengkajian tentang lebih banyak yang dimaksudkan daripada yang dituturkan.
- Pragmatik adalah pengkajian tentang ungkapan dari jarak hubungan.

Selain itu, menurut Wijana (1996:1) pragmatik cabang ilmu bahasa yang membahas bahasa secara eksternal, yaitu menggunakan satuan kebahasaan dalam berkomunikasi.

2. Imperatif dan Jenis-jenisnya

Imperatif menurut Rahardi (2005:79) mengandung maksud memerintah atau meminta agar lawan tutur melakukan sesuatu sebagaimana yang diinginkan penutur. Imperatif sendiri terbagi menjadi beberapa macam, yaitu imperatif perintah, imperatif permintaan, imperatif ajakan, dan imperatif larangan. Sedangkan, menurut Alwi, dkk (2010:361) imperatif terbagi menjadi enam golongan, yaitu imperatif perintah atau suruhan, imperatif perintah halus, imperatif permohonan atau permintaan, imperatif larangan atau perintah negative, dan imperatif pembiaran.

Selain itu, Sutedi (2003:68) mengatakan imperatif dalam bahasa Jepang disebut juga dengan *hataraki-kake no bun* (働きかけの文) yaitu kalimat yang berfungsi untuk menyampaikan keinginan kepada lawan tutur agar melakukan sesuatu. Di dalamnya termasuk kalimat yang berfungsi untuk menyatakan : (1) perintah *meirei* (命令), (2) larangan *kinshi* (禁止), (3) permintaan *irai* (依頼), (4) ajakan *kanyuu* (勧誘).

3. Implikatur dan Jenis-jenisnya

Menurut Nadar (2008:60) implikatur adalah sesuatu yang diimpilkasikan dalam suatu percakapan. Mey dalam Nadar (1993:99) menyatakan bahwa implikatur "*implikature*" berasal dari kata kerja *to imply* sedangkan kata bendanya adalah



implication. Kata kerja tersebut berasal dari bahasa latin *plicare* yang berarti *to fold* “melipat”, sehingga untuk mengerti apa yang dilipat dan disimpan tersebut haruslah dilakukan dengan cara membukanya. Dalam rangka memahami apa yang dimaksudkan oleh seorang penutur, lawan tutur harus selalu melakukan interpretasi pada tuturan-tuturannya.

Lecch dalam Nadar (2008:60) menyatakan bahwa menginterpretasikan suatu tuturan sebenarnya merupakan usaha-usaha untuk menduga, yang dalam bahasa lain suatu pembentukan hipotesa.

Menurut Grice dalam Rohmadi (2017:60) menyatakan bahwa, implikatur dibedakan menjadi dua, yaitu implikatur konvensional dan nonkonvensional. Implikatur konvensional adalah makna suatu ujaran yang konvensional atau secara umum diterima di masyarakat. Implikatur konvensional sendiri tidak didasarkan pada prinsip kerja sama atau maksim-maksim. Implikatur konvensional dikaitkan dengan kata-kata khusus dan menghasilkan maksud tambahan yang disampaikan apabila kata-kata itu digunakan. Implikatur konvensional ditandai dengan adanya kata penghubung “tetapi” dan “bahkan”. Sedangkan implikatur nonkonvensional adalah ujaran yang menyiratkan sesuatu yang berbeda dengan yang sebenarnya.

Implikatur nonkonvensional sendiri sering disebut dengan prinsip kerjasama. Grice dalam Wijana (1996:46) mengemukakan bahwa di dalam rangka melaksanakan prinsip kerja sama itu, setiap penutur harus mematuhi empat maksim percakapan (*conversational maxim*) yaitu ; maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relevansi dan maksim pelaksanaan.

Selain itu, implikatur nonkonvensional ini disebut juga dengan implikatur percakapan. Menurut Yule (2017:70) implikatur percakapan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu ; implikatur percakapan umum, implikatur percakapan khusus dan implikatur berskala.

G. METODE PENELITIAN DAN SUMBER DATA

1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif yang artinya berfokus pada penunjukan makna, deskripsi, penjernihan dan penempatan data pada konteksnya masing-masing dan diuraikan dalam bentuk kata-kata dari pada dalam angka-angka. (Mahsun, 2005:256). Selain itu, penulis menggunakan pendekatan transformasional yaitu pendekatan ini berupaya mengamati, mendeteksi, dan merumuskan proses perubahan yang terjadi. (Zaim, 2014:15).

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah anime *Natsume Yuuujinchou*. Anime tersebut merupakan adaptasi dari manga karya Midorikawa Yuki. Anime ini pertama dirilis pada tahun 2008. Data yang diperoleh dari Anime *Natsume Yuuujinchou* sebelum direduksi berjumlah 43 data.



3. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) yang artinya teknik ini dilakukan dengan menyadap tanpa perlu berpartisipasi dalam pembicaraan. (Zaim, 2014:90). Dalam teknik ini peneliti tidak ikut menentukan kemunculan calon data. Penulis hanya menyimak calon data kebahasaan yang muncul dalam peristiwa kebahasaan yang berada di luar peneliti.

Dengan menggunakan teknik ini penulis menyimak dengan cara menonton anime *Natsume Yuuujinchou*, Kemudian, mencatat dan menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia. Setelah itu penulis menyusun data yang didapatkan dari anime tersebut.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik Perluas. Teknik ini berguna untuk mengetahui kadar kesinoniman bila dua satuan berlainan tetapi tetapi diduga bersinonim satu sama lain. (Zaim, 2014:110)

Proses analisis data dengan menggunakan teknik ini, yaitu penulis memilah tuturan yang memiliki makna yang sama atau tuturan terdapat kesinoniman.

Pada proses analisisnya penulis memilah tuturannya berdasarkan situasi. Kemudian, tuturan tersebut diklasifikasikan ke dalam tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi atau tindak tutur langsung dan tidak langsung, literal dan tidak literal. Selanjutnya, tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi dimasukkan ke dalam tuturan imeratif, sedangkan tindak tutur langsung dan tidak langsung, literal dan tidak literal diklasifikasikan ke dalam tuturan implikatur. Setelah itu, tuturan implikatur diklasifikasikan lagi ke dalam tuturan implikatur konvensional dan nonkonvensional. Kemudian, tuturan implikatur konvensional diklasifikasikan lagi ke dalam maksim-maksim.

H. HASIL ANALISIS DATA

Dari hasil analisis data tuturan imperatif dalam anime *Natsume Yuuujinchou* memiliki beberapa jenis bentuk tuturan. Jenis tuturan imperatif permintaan dalam penelitian ini terdiri dari 5 data imperatif permintaan dan 1 data imperatif taktransitif.

Selain itu, tuturan implikatur dalam anime *Natsume Yuuujinchou* memiliki beberapa jenis tuturan dasar. Tuturan tersebut terdiri dari 1 data tuturan bentuk kepala masu, 1 data tuturan bentuk kata sifat, 3 data tuturan bentuk larangan, 1 data tuturan bentuk ajakan, 1 data tuturan bentuk perintah, dan 1 data tuturan bentuk menjadi. Jenis implikatur permintaan pada penelitian ini terdiri dari 1 data implikatur percakapan berskala, 6 data implikatur percakapan umum dan 3 data implikatur percakapan khusus. Selain itu, jenis maksim yang terkandung dalam penelitian ini terdiri dari 1 data maksim kualitas, 2 data maksim kuantitas, 3 data maksim relevan dan 3 data maksim



pelaksanaan. Adapun beberapa maksim yang dilanggar yaitu 2 maksim kuantitas, 3 maksim relevan dan 3 maksim pelaksanaan.

I. SIMPULAN

Berikut ini merupakan simpulan yang diperoleh penulis setelah menganalisis bab 3. Penulis menemukan 6 data imperatif dan 10 data implikatur.

- a. Dari 13 data hasil reduksi, diperoleh 6 data tuturan imperatif permintaan, tuturan tersebut terdiri dari :
 - a) 5 data imperatif permintaan
 - b) 1 data imperatif taktransitif
- b. Dari 13 data hasil reduksi, terdapat 10 data tuturan implikatur permintaan, tuturan tersebut terdiri dari :
 - a) 1 data bentuk kepala *masu*
 - b) 1 data kata sifat
 - c) 3 data tuturan larangan
 - d) 1 data tuturan keinginan
 - e) 1 data tuturan ajakan
 - f) 1 data bentuk tuturan menjadi
 - g) 2 data tuturan bentuk perintah

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, DKK. 2010. Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Darjat. 2009. Ungkapan Akhiran Kalimat pada Bahasa Jepang Bunmatsu Hyougen. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Leech, Geoffrey. 1993. Prinsip-prinsip Pragmatik. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mahsun. 2005. Metode Penelitian Bahasa. Jakarta: Raya Grafindo.
- Makino, Seiichi, DKK. 1996. A Dictionary of Basic Japanese Grammar. Japan: The Japan Times.
- Marsal, Briliandi. 2018. Tindak Tutur Imperatif Dalam Film Rurouni Kenshin Seri 1-3. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Nadar, F.X. 2008. Pragmatik dan Penelitian Pragmatik. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Puspitaningrung, Adhari. 2017. Strategi Kesatuan Imperatif Tokoh Wanita dalam Drama First Class. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Rahardi, Kunjana. 2005. Pragmatik Kesantunan Imperatif Bahasa Jepang. Yogyakarta: Erlangga.
- Rohmadi, Muhammad. 2017. Pragmatik Teori dan Analisis. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Saparina, Dewi. 2002. Kalimat Imperatif Bahasa Jepang dan Padanan Pengungkapannya dalam Bahasa Indonesia. Bandung: Universitas Padjadjaran.



- Sutedi, Dedi. 2003. Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang. Bandung: Humaniora.
- Yule, George. 2017. Pragmatik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yulianti, Nur Fatimah. 2018. Strategi Tindak Tutur Bermakna Memohon Dan Respons Implikatur Dalam Anime Clannad. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Wijana, Dewa Putu. 1996. Dasar-dasar Pragmatik. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Zaim, M. 2014. Metode Penelitian Bahasa : Pendekatan Struktural. Padang: Sukabina Press Padang.

Pustaka Elektronik

- Setiawan, Ebta. 2019. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): Permintaan. [Internet]. Tersedia di : <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/permintaan.html?espv=1> (Diakses: 7 November 2019).
- Setiawan, Ebta. 2019. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): Permohonan. [Internet]. Tersedia di: <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/permohonan.html> (Diakses: 18 Desember 2019).