

ANALISIS HATARIKAKE NO BUN DALAM MANGA JUJUTSU KAISEN KARYA GEGE AKUTAMI

by Kevin Bagas Wardana

Submission date: 18-Jul-2022 11:15PM (UTC-0700)

Submission ID: 1872506013

File name: Jurnal_Hatarikake_no_bun_blom_fix.docx (162.44K)

Word count: 2251

Character count: 13073

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

Kevin Bagas Wardana^a, Cuk Yuana^b

^{a)} Universitas 17 Agustus 1945, Indonesia

^{b)} Universitas 17 Agustus 1945, Indonesia

Corresponding Author:
Kevinbag521@gmail.com

DOI:

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*

ABSTRACT

Manga is a comic that comes from Japan. in *manga* there is a story that describes a character as well as bubbles of words or dialog. This research aims to describe *hatarikake no bun* and lingual markers in the *manga "Jujutsu Kaisen"*. In the analysis used pragmatics approach and Qualitative Descriptive Method. The data source used is *Jujutsu Kaisen* Volume 1 manga with the following findings First: (1) *Meireibun* (command sentence) has 5 data. (2) *Kinshibun* (prohibition sentence) has 3 data. (3) *Iraibun* (request sentence) has 4 data. (4) *Kanyuubun* (invitation sentence) has 0 data, and has Lingual Marker ~ro as much as 4 data. Lingual marker ~e has 2 data. Lingual marker ~o has 0 data. Lingual marker ~te has 3 data. Lingual marker ~na as much as 2 data. Lingual marker ~te kudasai as much as 1 data. and Lingual marker ~te kure as much as 1 data. As well as Perlokusi amounted to 12 data.

Keywords: *Manga, Hatarikake no bun, lingual markers*

Submitted:
XX May 20xx

Accepted:
XX June 20xx

Published:
XX July 20xx

1. INTRODUCTION (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 (1993) "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.

Dalam penelitian ini memiliki hubungan antara pragmatik dengan *hatarikake no bun*. yakni dengan sub bagian pragmatik yaitu tindak tutur . dalam tindak tutur memiliki hubungan dengan *hatarikake no bun* yakni *meireibun*. Hubungan tersebut Menurut teori Austin (1962) yakni "Tindakan *perlokusioner* adalah tuturan yang dituturkan untuk mempengaruhi lawan tutur untuk melakukan apa yang diinginkan oleh penutur (*an act of effecting someone*)". 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 Sutedi (2004)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 bahasa 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 .

2. METHOD (METODE PENELITIAN)

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan Pragmatik yang merujuk pada suatu ilmu yang mempelajari ilmu linguistik. Pada pemelitan ini mempelajari kondisi penggunaan bahasa yang di tentukan oleh konteks situasi yang terkandung dalam bahasa. Menurut Richards, dkk.(1985) 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*.

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2010) 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 sebagai menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih terperinci dalam permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu peristiwa. Dalam penelitian kualitatif manusia merupakan instrumen penelitian dan hasil penulisannya berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan situasi yang sebenarnya.

Dalam penelitian ini, objek yang di pilih ialah *manga* dari karya Gege Akutami yang berjudul "*Jujutsu Kaisen*". Sumber data dalam penelitian ini dari percakapan yang ada di serial *manga Jujutsu Kaisen* yang rilis dalam tahun 2018. Alasan mengapa peneliti menggunakan *manga* ini sebagai bahan penelitian ialah, dalam *manga* serial ini memiliki beberapa *hatarikake no bun* di dalamnya. Dan juga *manga* ini adalah *manga* yang sangat bagus sampai di adaptasi menjadi *anime*. Tidak di ragukan lagi jika peneliti menggunakan *manga* ini sebagai bahan sumber data

3. RESULT AND DISCUSSION (HASIL 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

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)

1. MEIREIBUN

DATA 13

Konteks: di saat pertarungan yang sengit Itadori dan Fushiguro melawan makhluk kutukan yang sangat kuat tersebut tiba-tiba munculah 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)

2. KINSHIBUN

DATA 11

Konteks : Setelah Itadori memakan jari kutukan yang tersimpan didalam sakunya tersebut. muncul 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 . makhluk 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.

3. 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 pertemuran 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 di sukai 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 Gujou 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 lori (2000)Yaitu fungsi kalimat perintah yang memiliki Penanda Lingual ~te yaitu menunjukkan bentuk langsung dan memiliki fungsi *hatarikake no bun* jenis iraubun

4. CONCLUSION (SIMPULAN)

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

REFERENCES

- Iori, I. (2000). *Shokyu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpo Handobukku*. Tokyo: Kurashiki Inshatsu Kabushikigaisha.
- L, A. J. (1962). *How To Do Things With Words*. Oxford University Press.
- Richards, Jack. platt John, H. W. (1985). *Longman Dictionary of Applied Linguistics*. Singapore: Longman.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sutedi, D. (2004). *Dasar dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

ANALISIS HATARIKAKE NO BUN DALAM MANGA JUJUTSU KAISEN KARYA GEGE AKUTAMI

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	10%
2	repository.unbari.ac.id Internet Source	2%
3	eprints.undip.ac.id Internet Source	2%
4	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
5	kantorbahasamaluku.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
6	lamda45.wordpress.com Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
8	jerman.sastra.um.ac.id Internet Source	1%



Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

ANALISIS HATARIKAKE NO BUN DALAM MANGA JUJUTSU KAISEN KARYA GEGE AKUTAMI

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7
