

Analisis Hatarakikake No Bun Dalam Game Tears Of Themis

by Nuzulli Galuh Citra Gayatri

Submission date: 11-Jul-2023 10:08AM (UTC+0700)

Submission ID: 2129425438

File name: Ilmu_Budaya_1621900015_Nuzulli_Galuh_Citra_Gayati.docx (2.47M)

Word count: 8226

Character count: 40971



Analisis *Hatarakikake No Bun* Dalam Game *Tears Of Themis*

Nuzulli Galuh Citra Gayatri

Program Studi Sastra Jepang, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Email: nuzulli.galuh@gmail.com

1

Cuk Yuana

Program Studi Sastra Jepang, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Email: cukyuwana@untag-sby.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengimpokkan *hatarakikake no bun* berdasarkan fungsinya yang ditemukan dalam Game *Tears of Themis*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan sintaksis. Data penelitian diperoleh dari game *Tears of Themis*. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi *hatarakikake no bun* yang muncul, termasuk fungsi *meirei* (perintah), *irai* (permohonan), *kinshi* (larangan), dan *kany'uu* (ajakan). Hasil penelitian menemukan 25 data. *Hatarakikake no bun* fungsi *meirei* ada 8 data. *Hatarakikake no bun* fungsi *irai* ada 8 data. *Hatarakikake no bun* fungsi *kinshi* ada 5 data. Sementara itu, *hatarakikake no bun* fungsi *kan'yu* ada 4 data.

Kata Kunci: *hatarakikake no bun*, fungsi, *Tears of Themis*.

Abstract. This research aims to categorize *hatarakikake no bun* based on its function that found in *Tears of Themis* Game. The research method used is descriptive qualitative, with a syntactic approach. The data were obtained from the game *Tears of Themis*. The analysis was conducted to identify the functions of *hatarakikake no bun* that found in *tears of themis*, including *meirei* (command), *irai* (request), *kinshi* (prohibition), and *kany'uu* (invitation) functions. The research found 25 data. *Hatarakikake no bun meirei* function has 8 data. *Hatarakikake no bun irai* function has 8 data. *Hatarakikake no bun kinshi* function has 5 data. Meanwhile, there are 4 data of *hatarakikake no bun kan'yu* function.

Keywords: *hatarakikake no bun*, function, *Tears of Themis*.

24 PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat penting untuk berkomunikasi dengan orang lain. Tanpa bahasa, manusia tidak dapat berkomunikasi satu sama lain. Keraf (2004:3) mengatakan bahasa memiliki empat fungsi, yaitu: (1) alat untuk menyampaikan ekspresi diri (2) alat komunikasi, (3) alat integrasi dan adaptasi sosial, (4) alat kontrol masyarakat. Selain itu, bahasa juga memiliki sistem dan aturan bagi manusia untuk berkomunikasi secara tepat dan benar. Menurut Sutedi (2019:2) menjelaskan bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan untuk membantu manusia dalam menyampaikan ide, gagasan pikiran, maupun keinginan kepada orang lain. Dalam Bahasa sendiri terdapat unit terkecil yang digunakan dalam komunikasi yaitu kalimat.

Dardjowidjojo (2003:29) berpendapat bahwa kalimat seringkali berupa rangkaian kata yang disusun menurut aturan yang berlaku. Terdapat beberapa jenis kalimat berdasarkan fungsinya, yaitu kalimat deklaratif (pernyataan), kalimat interogatif (pertanyaan), kalimat imperatif (perintah), dan kalimat eksklamasif (seru).

Seiring dengan perkembangan jaman, ada banyak hal yang dapat digunakan untuk mempermudah dan menarik minat dalam memahami kalimat imperatif pada Bahasa Jepang, yaitu menggunakan permainan (game). Game adalah istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada permainan. Secara umum, game merupakan aktivitas rekreasi yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang atau mengisi waktu luang. Samuel Henry (2013) berpendapat bahwa game adalah salah satu bentuk hiburan yang sering digunakan sebagai cara untuk menyegarkan pikiran dari kelelahan yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas sehari-hari.

Game *Tears of Themis* ini mengisahkan tentang organisasi bernama NXX yang didanai oleh PAX Group. Organisasi ini terdiri dari lima anggota, yaitu Moritsuki Rei, Sakyō Shizuma, Natsuhiko Minase, dan Izumi Kei, serta tokoh utama. Tujuan organisasi ini adalah menyelesaikan kasus-kasus yang tidak biasa terjadi di kota Stellis. Biasanya, kasus-kasus yang dipecahkan oleh NXX melibatkan penyakit mental dan orang yang hilang. Bersama dengan karakter-karakter dalam game, tokoh utama akan memecahkan kasus-kasus tersebut sambil menjalin hubungan romantis dengan karakter yang diinginkan. Game ini memiliki beberapa jalan cerita yang disajikan dalam bentuk episode. Pada game ini banyak *hataraitake no bun* yang diucapkan oleh tokoh-tokoh. *Hataraitake no bun* yang diucapkan mengandung bermacam-macam fungsi.

Dapat dipahami bahwa pemahaman tentang kalimat imperatif dalam Bahasa Jepang melalui permainan visual novel. Meskipun permainan visual novel menjadi salah satu cara populer untuk mempelajari bahasa, terdapat kebutuhan untuk mengidentifikasi bagaimana permainan tersebut dapat membantu pemahaman dan penguasaan kalimat imperatif dalam Bahasa Jepang. Masalah ini melibatkan pemahaman konteks penggunaan kalimat imperatif dalam permainan visual novel dan dampaknya pada kemampuan bahasa Jepang pemain. Bahkan pengaruh permainan visual novel dalam pengembangan kemampuan berbahasa Jepang juga menjadi perhatian. Terdapat pertanyaan mengenai sejauh mana permainan visual novel, seperti *Tears of Themis*, dapat berkontribusi pada pengembangan kemampuan berbahasa Jepang pemain. Apakah permainan tersebut dapat meningkatkan keterampilan berbicara, membaca, menulis, atau memahami kalimat-kalimat yang kompleks dalam Bahasa Jepang?

Berdasarkan latar belakang yang dideskripsikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana pengelompokan *hataraitake no bun* berdasarkan fungsinya dalam game *tears of themis*.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penulisan penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi agar penulisan penelitian ini menjadi baik. Penelitian terdahulu digunakan untuk mengetahui metode penelitian dan hasil dari penelitian yang dilakukan. Penelitian pertama yang digunakan adalah "Analisis Kalimat Imperatif Dalam *Manga Kuroko no Basket 'Extra Game' Kouhen* Karya Fujimaki Tadatoshi" yang ditulis oleh Mahasiswa Fakultas Sastra Jepang Universitas Negeri 17 Agustus Surabaya yang bernama Yunanta dan Yuana (2021). Tujuan dari penelitian ini yang pertama adalah mendeskripsikan ragam kalimat imperatif yang muncul dalam sumber data. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Kedua, penelitian yang digunakan yaitu “Analisis penggunaan kalimat imperatif dalam drama Q10” yang ditulis oleh Mahasiwa Universitas Negeri Semarang, Imas Setianingrum (2014) menjelaskan bagaimana hubungan antara pembicara dan lawan bicara pada saat kalimat imperatif digunakan dan bagaimana respon lawan bicara terhadap kalimat imperatif yang disampaikan kepadanya.. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif.

Ketiga, penelitian yang digunakan yaitu “Makna imperatif bahasa Jepang dalam drama yankee kun to megane chan episode satu karya takanari mahoko” yang ditulis oleh Mahasiswa Universitas Brawijaya bernama Muhammad Ali Anwar (2014) yang mendeskripsikan maksud kalimat imperatif secara langsung dan tidak langsung. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif.

Dari ketiga penelitian di atas, penelitian ini mengumpulkan referensi sebagai dasar penulisan penelitian. Alasan mengapa penelitian tersebut dijadikan referensi adalah karena isinya yang relevan dengan penelitian ini yang membahas tentang kalimat perintah dan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Adapun hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah tujuan, dan sumber data penelitian seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengelompokkan *hatarakikake no bun* berdasarkan fungsinya, sumber datanya adalah game *tears of themis*.

Linguistik

Menurut Kridalaksana, Linguistik adalah ilmu yang mempelajari tentang bahasa yang digunakan manusia sebagai alat untuk berkomunikasi. Lalu menurut Chaer (2009:2) linguistik adalah ilmu yang mempelajari tentang bahasa sebagai objeknya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa linguistik adalah ilmu yang mempelajari tentang bahasa dan penggunaannya. Objek kajian sintaksis menurut Mantasiah (2020) yaitu : Fonologi. Fonologi adalah bidang linguistik yang mempelajari, menganalisis, dan membahas tentang bunyi-bunyi bahasa. Morfologi. Morfologi adalah cabang linguistik yang mendefinisikan satuan dasar bahasa sebagai satu gramatikal. Semantik. Semantik adalah salah satu komponen tata bahasa Sintaksis. Sintaksis adalah bagian atau bidang ilmu bahasa yang mempelajari tentang penyusunan kata, frasa, dan klausa, antara satu dengan yang lain atau antara sesamanya dalam suatu konstruksi yang memandang pengertian.

Suhardi (2017:13) berpendapat bahwa sintaksis adalah salah satu cabang ilmu bahasa yang kajiannya tentang ilmu tata kalimat yang mempelajari tentang kata, frasa, klausa, dan kajian yang berkaitan dengan jenis-jenis kalimat. Tanaka (2014:1) berpendapat bahwa 統語論 *tougoron* yaitu:

「統語論 (syntax) とは、単語が結び付いてどのように句や文が形成されるのか、その背後にある仕組みを探る言語学の一分野である」

“*Tougoron to wa, tango ga musubi tsuite donoyouni ku ya bun ga keisei sarerunoka, sono haigo ni aru shikumi o saguru gengogaku no ichibun ya de aru*” “Sintaksis meneliti tentang bagaimana frase dan kalimat dibentuk sehingga menjadi kata yang berkaitan dan menjadi satu, dibalik semua itu, sintaksis merupakan salah satu cabang ilmu linguistik yang mempelajari suatu struktur”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sintaksis adalah ilmu yang berkaitan dengan hubungan antara kata atau satuan-satuan yang lebih besar dalam kalimat yaitu tentang frasa, klausa, dan kalimat Menurut Chaer (2009), Objek kajian sintaksis terdiri dari : Frasa adalah penggabungan minimal dua kata yang tidak memiliki sifat predikatif.. Konsep frasa yang serupa juga diungkapkan dalam pandangan bahwa frasa terdiri dari minimal dua kata atau lebih, dan

berperan dalam fungsi sintaksis tertentu (Chaer 2009:39). Klausa adalah unit sintaksis yang berada di antara frasa dan kalimat, terdiri dari rangkaian kata yang memiliki struktur predikatif. Dalam konstruksinya, terdapat komponen-komponen seperti kata atau frasa yang berperan sebagai predikat, serta unsur lain yang berfungsi sebagai subjek atau objek (Chaer 2009:41).

7. Kalimat

Kalimat adalah satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final, dan secara aktual maupun potensial. Terdiri dari klausa, klausa bebas yang menjadi bagian kognitif percakapan, satuan proposisi yang merupakan gabungan klausa atau merupakan satu klausa yang membentuk kalimat utuh (Chaer 2009:42).

Pengertian Kalimat

Menurut Iwabuchi (1989) menjelaskan bahwa sebuah kalimat ditandai dengan berakhirnya pengucapan pada bagian akhir kalimat. Ciri-ciri kalimat tersebut adalah: Terdiri dari satu atau lebih klausa, Biasanya dapat berdiri sendiri, Mengandung pikiran yang utuh, Ada pola intonasi di bagian akhir, Satuan bahasa atau satuan tata bahasa.

Unsur-Unsur Kalimat

Menurut Sutedi (2019:66) unsur kalimat dalam bahasa Jepang Secara garis besar terdiri dari : Subjek (主語), Predikat (述語), Objek (対象語), Keterangan (状況語), Modifikator (修飾語) konjugasi (接続後). Subjek dan objek dapat berupa nomina, Predikat dapat berupa verba, adjektiva, nomina ditambah dengan kopula. Keterangan dapat berupa keterangan tempat, waktu, alat dan lain-lain. Modifikator digunakan untuk memperluas atau menerangkan subjek, objek dan lain-lain. Agar lebih jelas di bawah ini tabel unsur kalimat beserta penjelasannya serta contoh kalimat dalam bahasa Jepang.

17. Struktur Kalimat

Sudjianto dan Dahidi (2004:187) menerangkan struktur pola kalimat bahasa Jepang dapat dibentuk dengan pola 'Subjek-Predikat atau 'Subjek-Objek-Predikat'. Pola kalimat itu adalah unsur utama yang belum mendapat perluasan (keterangan, dan lain-lain)

Kalimat Berdasarkan Fungsinya

Menurut Nitta dalam Sutedi (2019:66–67) Kalimat berdasarkan fungsinya ada 4, yaitu : *Hatarakikake no bun* yaitu kalimat yang berfungsi untuk mengatakan perintah kepada lawan bicara. Berdasarkan fungsinya ada 4 jenis, yaitu *meirei*, *irai*, *kanyuu*, dan *kinshi*., *Ishi / Ganbou no Hyoushutsu bun* yaitu kalimat yang berfungsi untuk mengatakan keinginan kepada diri sendiri., *Nobetate no bun* yaitu kalimat yang berfungsi untuk mengatakan informasi pada lawan bicara, *Toikake no bun* yaitu kalimat yang berfungsi untuk meminta informasi kepada lawan bicara untuk hal yang belum diketahui pembicara, dengan tujuan untuk menghilangkan keraguan pembicara.

Hatarikake no bun berdasarkan fungsinya

Menurut Nitta dalam Sutedi (2019:66–67) Jenis-jenis *hatarakikake no bun* berdasarkan fungsinya yaitu :

Perintah atau Meirei(普通)

Meirei memiliki fungsi untuk menyuruh lawan tutur untuk melakukan hal yang diinginkan penutur. Perincinya menurut Isao, Iori (2000:146–47) yaitu: *v~ nasai* (~*nasai*), *早く寝なさい Hayaku nenasai!* Subjek dan Objek dalam kalimat ini tersembunyi, Lalu Predikatnya adalah '寝なさい' lalu 命令形 (*meirei kei*) contoh : さつ

さで行け. Subjek dan Objek dalam kalimat ini tersembunyi, Lalu predikatnya adalah 行け.

Permohonan atau Irai (依頼)

Fungsi irai adalah untuk meminta atau memohon kepada lawan bicara melakukan hal yang diinginkan penutur. Perincinya menurut Isao, Iori (2000:148) yaitu : ~て contoh : 悪いけど、後でもう一度電話して Subjek dan Objek pada kalimat ini tersembunyi, Predikat pada kalimat ini yaitu 電話して. ~てください contoh : ここで名前を書いてください, Subjek pada kalimat ini tersembunyi, Objek nya yaitu 名前, Predikatnya yaitu 書いてください. ~てくださいませんか, contoh : ちょっと手を貸してくださいませんか. Subjek dan Objek pada kalimat ini tersembunyi, Predikatnya adalah 貸してくださいませんか. ~てくれ contoh : 窓を開けてくれ Pada kalimat ini, Subjeknya tersembunyi, Objeknya adalah 窓, lalu Predikatnya adalah 開けてくれ

Larangan atau Kinshi (禁止)

Kinshi memiliki fungsi untuk melarang lawan bicara untuk melakukan sesuatu yang tidak diinginkan penutur. Perincinya menurut Iori, Isao (2000:147) yaitu : ~な, contoh : 勝手なことをするな. Subjek pada kalimat ini tersembunyi, Objek pada kalimat ini adalah こと, Predikat pada kalimat ini adalah するな

Ajakan atau Kanyuu (勧誘)

Kanyuu memiliki fungsi untuk mengajak lawan bicara untuk melakukan sesuatu yang diinginkan penutur. Perinci nya menurut Iori, Isao (2000:148) yaitu : ~ましょう, contoh : いっしょに食事に行きましょう Subjek pada kalimat ini tersembunyi, Objek pada kalimat ini adalah 食事, predikatnya adalah 行きましょう. ~ましょうか, contoh : そろそろ出発しましょうか. Subjek dan objek pada kalimat ini tersembunyi, Predikatnya adalah 出発しましょうか. ~ませんか contoh : 研究会に参加しませんか. Subjek dan Objek pada kalimat ini tersembunyi, Prediktnya adalah 参加しませんか. ~よう contoh : もうやめよう . Subjek pada kalimat ini adalah Kagami, Objeknya tersembunyi, Lalu predikatnya adalah やめよう. ~ようか contoh : アイス食べようか, Subjek pada kalimat ini adalah takarabe, Objeknya adalah アイス, Predikatnya adalah 食べようか. ~ないか contoh : 研究会に参加しないか . Subjek pada kalimat ini tersembunyi, Objeknya adalah 研究会, Predikatnya adalah 参加しないか.

Game Tears of Themis

Tears of Themis adalah sebuah permainan peran online (RPG) berbasis naratif yang dikembangkan oleh Hoyoverse. Game ini dirilis pada Juli 2021 untuk perangkat mobile (iOS dan Android). *Tears of Themis* menggabungkan elemen-elemen visual novel, teka-teki, dan pertempuran kartu untuk memberikan pengalaman permainan yang menarik. Dalam penelitian ini mengkaji hatarakikake no bun yang ada di dalam *game tears of themis*. *Tears of Themis* adalah game roman detektif yang menampilkan berbagai karakter. Terdapat 5 Karakter di dalam game ini yaitu, Sakyō Shizuma, Moritsuki Rei, Izumi Kei, Minase Natsuhiko, dan Tokoh utama wanita yang pemain perankan. Tokoh utama adalah seorang wanita yang bekerja sebagai pengacara, namanya bisa diubah sesuai keinginan pemain.

Menceritakan tentang tim investigasi yang bernama NXX. NXX adalah tim investigasi rahasia tidak resmi yang bertugas untuk mengungkapkan kasus anomali yang ada di kota stellis. Misi utama mereka adalah menemukan orang yang hilang dan menangani kasus penyakit jiwa. Izumi Kei adalah pemilik perusahaan besar di kota stellis. Perusahaannya bernama PAX Group. Perusahaan Izumi yang mendanai segala kebutuhan investigasi kasus-kasus di NXX, memiliki kode nama King. Sakyō Shizuma adalah seorang pengacara sekaligus senior di tempat tokoh utama bekerja, bertugas untuk menangani kasus orang hilang, memiliki kode nama Libra. Moritsuki Rei adalah seorang Psikiater, tugasnya adalah untuk menangani kasus penyakit jiwa, memiliki kode nama Adjudicator. Minase Natsuhiko adalah seorang detektif dan merupakan teman masa kecil tokoh utama. Tugasnya adalah sebagai penyelidik khusus untuk Biro Keamanan Nasional. Memiliki kode nama Raven. Dan yang terakhir tokoh utama, adalah seorang pengacara pemula yang direkrut ke dalam NXX untuk membantu para tokoh menyelesaikan tugasnya. Memiliki kode nama Rosa.

25 METODE

Pendekatan Penelitian

18 Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara Sintaksis. Menurut Ramlan (2005:21) Sintaksis adalah cabang ilmu bahasa yang membahas seluk beluk wacana, kalimat, klausa, dan frasa. Jadi dalam penelitian ini akan menganalisis *hatarakikake no bun* berdasarkan fungsinya dalam game *tears of themis*.

4 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode deskriptif kualitatif. Menurut Arikunto (2013:3). Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Menurut Muhadjir (2000:44) penelitian kualitatif adalah penelitian yang berdasarkan data deskriptif yang berupa data tertulis atau lisan terhadap sesuatu yang diamati. Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang mendeskripsikan suatu penelitian dengan menganalisis data yang berupa lisan atau tulisan dan tidak berupa angka. Dalam penelitian ini akan membahas tentang pengelompokan *hatarakikake no bun* berdasarkan fungsinya yang ditemukan dalam game *tears of themis*.

42 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah *hatarakikake no bun* yang ditemukan di dalam game.

23 Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *hatarakikake no bun* yang ada di dalam game *tears of themis*. Sumber data penelitian ini berasal dari game *tears of themis*.

8 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode simak-catat. Menurut Sudaryanto (1993:133) teknik simak adalah penyediaan data yang dilakukan dengan menyimak data penggunaan bahasa, lalu menurut Mahsun (2012:3) teknik catat adalah teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak dengan teknik lanjutan. Yaitu dengan cara memainkan game lalu mencatat data-data yang diperlukan

untuk penelitian. Data yang diperlukan adalah kalimat imperatif yang di temukan di game *tears of themis*. Teknik pengumpulan datanya yaitu : Memainkan game *tears of themis* secara menyeluruh hingga selesai, Mencatat data-data yang diperlukan, yaitu *hatarakikake no bun* yang dapat ditemukan dalam game *tears of themis*.

6

Teknik Analisis Data

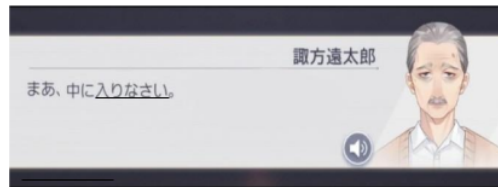
5

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2014:4), teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu teknik analisis yang dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya. Data-data yang diperoleh di penelitian ini yaitu berasal dari Game *tears of themis*. Oleh karena itu, teknik analisis nya sebagai berikut : Mendeskripsikan struktur kalimat yang menandai struktur dari *hatarakikake no bun*, Mendeskripsikan konteks pada *hatarakikake no bun*, Mendeskripsikan perinci pada *hatarakikake no bun* berdasarkan fungsinya, Menguraikan hasil analisis, yaitu pengelompokan *hatarakikake no bun* berdasarkan fungsinya, Mengambil kesimpulan dari hasil analisis tentang pengelompokan *hatarakikake no bun* berdasarkan fungsinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hatarakikake no bun fungsi Meirei (Perintah)

Data 1, Suwato Taro : まあ、中に入りなさい, *Maa, naka ni hairinasai*, Yah, Masalah ke dalam

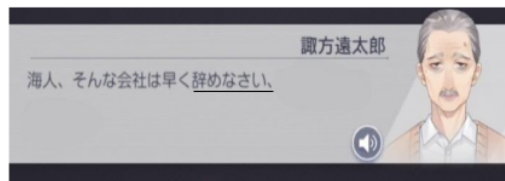


Gambar Data 1
(*Tears Of Themis, Episode 1 Chapter 6 Dialog 38*)

Pada data 1, Subjeknya adalah Suwato, Objeknya adalah tokoh utama dan Minase, Keterangan tempatnya adalah 中に *naka ni*, Predikatnya” adalah 入りなさい *hairinasai*.

Konteks : Minase dan tokoh utama menuju ke rumah Suwato, lalu mereka berbincang tentang kasus penuntutan yang menimpa Suwato di depan rumahnya. Setelah berbicara sebentar, Suwato menyuruh Minase dan tokoh utama untuk masuk ke dalam rumahnya. Predikat pada kalimat ini yaitu 入りなさい *hairinasai*, yang terbentuk dari verba ます *masu* ‘入ります’ *hairimasu* lalu ます *masu* dihilangkan, diganti dengan なさい *nasai*, sehingga menjadi 入りなさい *hairinasai*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:146-147) termasuk dalam fungsi *meirei* karena pada kalimat ini Suwato menyuruh Minase dan tokoh utama untuk masuk ke dalam rumahnya.

Data 2, Suwato Taro : 海人、そんな会社は早く辞めなさい, *Kaito, sonna kaisha wa hayaku yamenasai*, Kaito, segera berhentilah dari kantor seperti itu!



Gambar Data 2
(Tears Of Themis. Episode 1 Chapter 12 Dialog ke 36)

Pada data 2, Subjeknya adalah Suwato, Objeknya adalah Kaito, Predikatnya adalah 辞めなさい *yamenasai*.

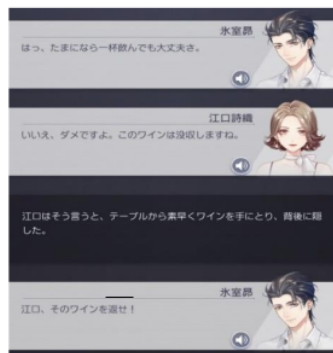
Konteks : Kaito pulang dengan keadaan penuh luka di pipinya karena dia tidak mencapai target penjualan yang ditargetkan kantornya, lalu dia dipaksa menampar dirinya sendiri sebanyak 50 kali. Suwato lalu menyuruh Kaito berhenti bekerja di kantor tersebut.

Predikat pada kalimat ini yaitu 辞めなさい *yamenasai*, terbentuk dari verba *ます masu* '辞めます' *yamemasu*, lalu *ます masu* dihilangkan, diganti dengan *なさい nasai* sehingga menjadi 辞めなさい *yamenasai*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:146-147) termasuk dalam fungsi *meirei* karena pada kalimat ini Suwato menyuruh Kaito berhenti bekerja di kantor tersebut.

Data 3, Himuro Subaru : はっ、たまになら一杯飲んでも大丈夫さ, *Haa, tama ni nara ippai demo daijoubu sa* Haa, sesekali minum segelas tidak apa-apa kan

Eguchi Shiori : いいえ、ダメですよ。このワインは没収 しますね, *dame desu yo. Kono wain wa bosshuu shimasu ne*, Tidak, tidak boleh. Aku akan menyita wine ini ya.

Himuro Surbaru : 江口、そのワインを返せ!, *Eguchi, Sono wain Kaese!*,
Eguchi, kembalikan wine itu!



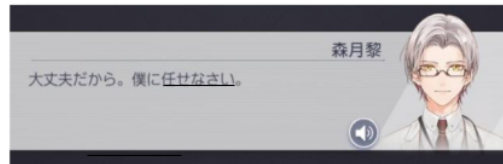
Gambar Data 3
(Tears Of Themis. Episode 2 Chapter 19 Dialog ke 38)

Pada data 3, Subjeknya adalah Himuro, Objeknya adalah Eguchi dan ワイン *wain*, Predikatnya adalah 返せ *kaese*

Konteks : Himuro membawa *wine* dan berkata pada Eguchi kalau minum sesekali tidak apa-apa. Namun, Eguchi melarangnya dan menyita *wine* Himuro. Himuro dengan panik menyuruh Eguchi untuk mengembalikan wine nya. karena sebenarnya Himuro bukan ingin minum *wine* itu, tetapi karena di dalam wine itu ada racun.

Predikat pada kalimat ini yaitu ‘返せ’ *kaese* terbentuk dari verba kamus 返す *kaesu*, akhiran u nya dirubah menjadi e sehingga menjadi 命令形 *meireikei* ‘返せ’ *kaese*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:146-147) termasuk dalam fungsi *meirei* karena Himuro menyuruh Eguchi untuk mengembalikan wine nya.

Data 4, Moritsuki Rei : 大丈夫だから.僕に任せなさい。 , *Daijobu dakara. Boku ni makasenasai*. Tidak apa-apa, serahkanlah kepadaku.



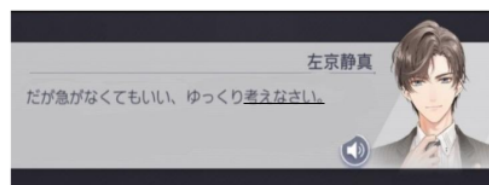
Gambar Data 4
(Tears Of Themis Episode 2 Chapter 19 Dialog ke 56)

Pada data 4, Subjeknya adalah 僕 *boku*, Objeknya adalah tokoh utama, Predikatnya adalah 任せなさい *makasenasai*.

Konteks : Tokoh utama panik dan menyuruh para polisi untuk mencari botol wine di seluruh hotel setelah mengetahui bahwa botol wine yang dibuang Eguchi itu berisi racun ikan fugu yang mematikan, Karena jika terminum akan menyebabkan kematian. Lalu Moritsuki mencoba menenangkan tokoh utama dan menyuruhnya untuk menyerahkan masalah itu pada Moritsuki.

Predikat pada kalimat ini yaitu 任せなさい *makasenasai* terbentuk dari verba ます *masu* ‘任せます’ *makasemasu*, lalu ます *masu* dihilangkan diganti dengan なさい *nasai*, sehingga menjadi 任せなさい *makasenasai*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:146-147) termasuk dalam fungsi *meirei* karena pada kalimat ini Moritsuki menyuruh tokoh utama untuk menyerahkan masalah itu padanya.

Data 5, Sakyō Shizuma : だが急がなくてもいい、ゆっくり考えなさい。 *Daga, isoganakutemo ii, yukkuri kangaenasai*. Tapi, tidak perlu terburu-buru. Pikirkanlah perlahan



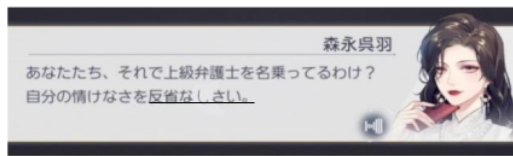
Gambar Data 5
(Tears Of Themis Episode 4 Chapter 18 Dialog ke 25)

Pada data 5, Subjeknya adalah Sakyō, Objeknya adalah tokoh utama, Predikatnya adalah 考えなさい *kangaenasai*.

Konteks : Sakyō mengajak Tokoh utama untuk bergabung dalam organisasi NXX, namun tokoh utama masih agak ragu untuk menerima tawannya. Lalu Sakyō berkata dia tidak perlu memutuskannya segera, dan menyuruhnya untuk memikirkannya perlahan.

Predikat pada kalimat ini adalah 考えなさい *kangaenasai*. Yang terbentuk dari verba ます *masu* '考えます' *kangaemasu* lalu ます *masu* dihilangkan diganti dengan なさい *nasai* sehingga menjadi 考えなさい *kangaenasai*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:146-147) termasuk dalam fungsi *meirei* karena pada kalimat ini Sakyō menyuruh tokoh utama untuk memikirkannya perlahan tentang ajakan dia untuk bergabung ke NXX

Data 6, Morinaga Kureha : あなたたち、それで上級弁護士を名乗ってるわけ? 自分の情けなさを反省しなさい。 *Anatatachi, sorede jōkyū bengoshi o nanotteru wake? Jibun no nasakena-sa o hansei shi nasai*, Kalian menyebut diri kalian sebagai pengacara senior? Renungkanlah kesedihan kalian sendiri



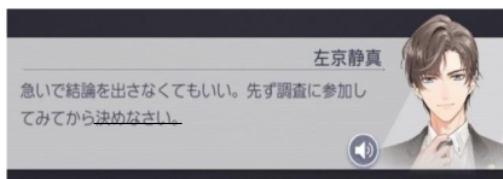
Gambar Data 6
(Tears Of Themis Episode 5 Chapter 41 Dialog ke 49)#

Pada data ini, Subjeknya adalah Morinaga, objeknya adalah あなたたち *anata tachi*, predikatnya adalah 反省しなさい *hanseishinasai*

Konteks : ada 2 orang pengacara sedang beradu argumen pada sesuatu yang tidak masuk akal dan kekanak-kanakan, Morinaga yang merasa terganggu lalu menegur mereka dan menyuruh mereka untuk merenungkan tindakan mereka.

Predikat pada kalimat ini yaitu 反省しなさい *hanseishinasai* terbentuk dari verba ます *masu* '反省します' *makasemasu* lalu ます *masu* dihilangkan diubah menjadi なさい *nasai*, sehingga menjadi 反省しなさい *hanseishinasai*. Sesuai dengan teori Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:146-147) termasuk fungsi *meirei* karena pada kalimat ini Morinaga menyuruh 2 orang pengacara untuk merenungkan tindakan mereka.

Data 7, Sakyō Shizuma : 急いで結論を出さなくてもいい。先ず調査に参加してしてから決めなさい。 *Isoide ketsuron o dasanakute mo ī. Mazu chōsa ni sankashite mite kara kime nasai.*, Tidak perlu cepat-cepat mengambil kesimpulan, pertamama ikuti beberapa kasus dulu lalu putuskanlah.



Gambar Data 7
(Tears Of Themis Episode 3 Chapter 1 Dialog ke 21)

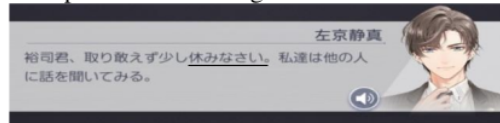
Pada data ini, Subjeknya adalah Sakyō, Objeknya adalah Tokoh utama, Predikatnya adalah 決めなさい *makasenasai*

Konteks : Sakyō dan tokoh utama adalah partner, lalu tokoh utama tidak sengaja melihat file organisasi NXX di meja Sakyō, Tokoh utama berpikir apakah dia juga harus masuk ke organisasi NXX karena dia adalah partner Sakyō, Namun Sakyō berkata tidak perlu

buru2, dan menyuruhnya memutuskan setelah menyelesaikan beberapa kasus.

Predikat pada kalimat ini adalah 決めなさい *makasenasai*, terbentuk dari verba *ます masu* '決めます' *makasemasu* lalu *ます masu* dihilangkan, diganti dengan *なさい nasai* sehingga menjadi 決めなさい *makasenasai*. Sesuai dengan teori Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:146-147) kalimat ini memiliki fungsi *meirei* karena pada kalimat ini Sakyō menyuruh tokoh utama untuk memutuskan ingin bergabung ke NXX setelah menyelesaikan beberapa kasus.

Data 8, Sakyō Shizuma : 裕司君、取り敢えず少し休みなさい。私達は他の人に話を聞いてみる、Yūji-kun, *toriaezu sukoshi yasumi nasai*. *Watashitachi wa hokanohito ni hanashi o kiite miru*, Yūji kun, untuk saat ini istirahatlah dulu sejenak. Kita akan mendengarkan pembicaraan orang lain



Gambar Data 8
(Tears Of Themis Episode 3 Chapter 2 Dialog ke 64)

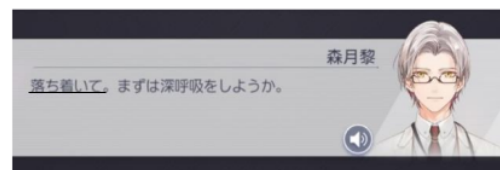
Pada data ini, Subjeknya adalah Sakyō, Objeknya adalah Yūji, predikatnya adalah 休みなさい *makasenasai*

Konteks : Ninomiya Yūji terlihat kelelahan karena kasus yang menimpa dirinya, dari kemarin dia belum istirahat, Sakyō lalu menyuruhnya istirahat sejenak selagi dia mendengarkan pembicaraan orang lain.

Predikat pada kalimat ini adalah 休みなさい *makasenasai*. Terbentuk dari verba *ます masu* '休みます' *makasemasu*, lalu *ます masu* dihilangkan, diganti dengan *なさい nasai*. Sehingga menjadi 安みなさい *makasenasai*. Sesuai dengan teori Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:146-47) termasuk fungsi *meirei* karena pada kalimat ini, Sakyō menyuruh Ninomiya Yūji untuk beristirahat sejenak.

Hatarakikake no bun Fungsi Irai (Permohonan)

Data 9, Moritsuki Rei : 落ち着いて。まずは深呼吸をしようか、*Ochitsuite. Mazu wa shinkokyuu wo shiyō*, Tenanglah. Ayo tarik nafas dalam dulu



Gambar Data 9
(Tears Of Themis Episode 2 Chapter 5 Dialog ke 50)

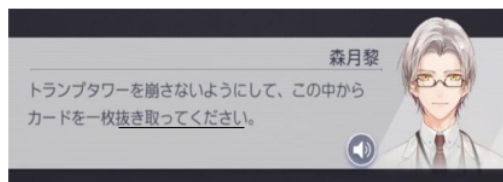
Pada data 9, Subjeknya adalah Moritsuki, Objeknya adalah tokoh utama, Predikatnya ada 2, yaitu 落ち着いて *ochitsuite* dan 深呼吸をしよう *shinkokyuu wo shiyō*

Konteks : Tokoh utama panik dan menyuruh para polisi untuk mencari botol wine yang berada di suatu tempat di hotel setelah mengetahui bahwa botol wine itu berisi racun mematikan, Karena jika terminum akan menyebabkan kematian. Lalu Moritsuki

memintanya untuk tenang dan mengatur nafas terlebih dulu.

Pada kalimat ini, Predikat yang memiliki fungsi *irai* yaitu pada predikat 落ち着いて *ochitsuite* yang merupakan verba bentuk *te*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:148) termasuk dalam fungsi *irai* karena pada kalimat ini Moritsuki *meminta* tokoh utama untuk tenang.

Data 10, Moritsuki Rei : トランプタワーを崩さないようにして、この中からカードを一枚抜き取ってください。 *Toranputawaa o kuzusanai you ni shite, kono naka kara kaado o ichimai nukitotte kudasai*. Tariklah satu kartu *truf* dari sini tanpa merubuhkan menara kartunya.



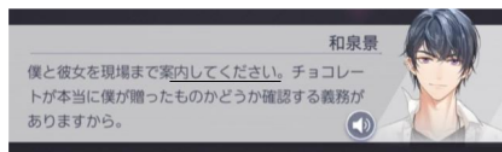
Gambar Data 10
(Tears Of Themis Episode 2 Chapter 1 Dialog ke 52)

Pada data 10, Subjeknya adalah Moritsuki, Keterangan tempatnya adalah *この中から kono naka kara*, Objeknya adalah *カードkaado*, Predikatnya adalah *抜き取ってください nukitottekudasai*.

Konteks : Saat itu Moritsuki sedang membangun menara yang terbuat dari kartu di mejanya. Kemudian Moritsuki meminta tokoh utama untuk menarik satu kartu *truf* yang berada di dalam menara kartu yang dibuatnya tanpa merubukannya.

Predikat pada kalimat ini adalah *抜き取ってください nukitotte kudasai* berasal dari verba *te* '抜き取って' *nukitotte* ditambah dengan *ください kudasai* sehingga menjadi *抜き取ってください nukitotte kudasai*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:148) termasuk dalam fungsi *irai* karena pada kalimat ini Moritsuki *meminta* tokoh utama untuk menarik salah satu kartu *truf* dari menara kartunya.

Data 11, Izumi Kei : 僕と彼女を現場まで案内してください。チョコレートが本当に僕が贈ったものかどうか確認する義務がありますから、*Boku to kanojo o genba made an'nai shite kudasai. chokorēto ga hontōni boku ga okutta mono ka dō ka kakunin suru gimu ga arimasukara.*, Tolong antarkan aku dan dia ke tempat kejadian. Karena aku punya kewajiban untuk memastikan apakah coklatnya benar-benar dari aku atau tidak.



Gambar Data 11
(Tears Of Themis Episode 2 Chapter 8 Dialog ke 61)

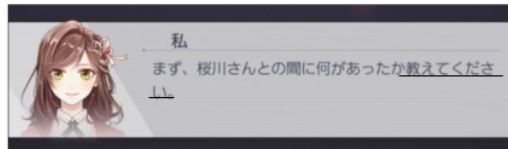
Pada data 11, Subjeknya adalah *僕と彼女 boku to kanojo*, Objeknya adalah detektif,

Keterangan tempatnya adalah 現場 *genba*, Predikatnya adalah 案内してください *annaishite kudasai*.

Konteks : Izumi meminta kepada detektif untuk membawanya dan tokoh utama ke tempat kejadian perkara karena Izumi ingin memastikan apakah itu benar coklat yang dia beri atau bukan.

Predikat pada data ini yaitu 案内してください *annaishite kudasai* terbentuk dari verba て *案内して* *annaishite*, ditambah dengan ください *kudasai*, sehingga menjadi 案内してください *annaishite kudasai*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:148) termasuk dalam fungsi *irai* karena pada kalimat ini Izumi *meminta* kepada detektif untuk mengantarnya dan tokoh utama ke tempat kejadian perkara.

Data 12, Tokoh Utama : まず、桜川さんとの間に何があったか教えてください。、*Mazu, Sakuragawa san to no aida ni nani ga atta ka oshiete kudasai.*, Pertama-tama, mohon katakan apa yang terjadi antara kamu dan Sakuragawa



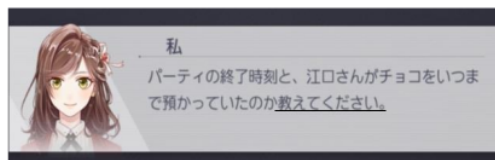
Gambar Data 12
(Tears Of Themis Episode 2 Chapter 8 Dialog ke 61)

Pada data 12, Subjeknya adalah tokoh utama, objeknya adalah Izumi, Predikatnya adalah 教えてください *oshiete kudasai*

Konteks : Saat itu, tokoh utama sedang menginterogasi Izumi mengenai kasus kematian Sakuragawa. Pertama-tama, Tokoh utama memohon pada Izumi untuk mengatakan hubungan yang terjadi di antara Izumi dan Sakuragawa.

Predikat pada kalimat ini yaitu 教えてください *oshiete kudasai* terbentuk dari verba て *教えて* *oshiete* ditambah dengan ください *kudasai*, sehingga menjadi 教えてください *oshiete kudasai*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:148) termasuk dalam fungsi *irai* karena pada kalimat ini Tokoh utama *memohon* pada Izumi untuk mengatakan hubungan antara dia dan Sakuragawa.

Data 13, Tokoh Utama : パーティの終了時刻と、江口さんがチョコをいつまで預かっていたのか教えてください、*Paati no shuuryou jikoku to, Eguchi san ga choko wo itsumade azukatte ita no ka oshiete kudasai*, Mohon katakan kapan pesta nya berakhir dan sampai kapan Eguchi san menyimpan coklatnya



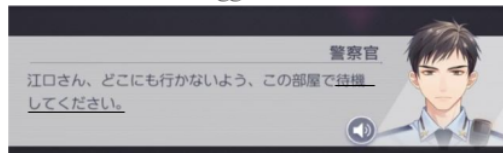
Gambar 4.13
(Tears Of Themis Episode 2 Chapter 11 Dialog ke 88)

Pada data 13, Subjeknya adalah tokoh utama, Objeknya adalah チョコ *choko*, Predikatnya adalah 教えてください *oshiete kudasai*

Konteks : Tokoh utama sedang menginterogasi salah satu tersangka yang bernama eguchi, yang ditetapkan sebagai saksi Karena eguchi adalah asisten dari Sakuragawa yang saat itu membawakan coklat yang dimakan Sakuragawa. Tokoh utama memohon pada Eguchi untuk mengatakan kapan pesta nya berakhir dan sampai kapan Eguchi menyimpan coklatnya.

Predikat pada kalimat ini adalah 教えてください *oshiete kudasai* yang terbentuk dari verba て '教えて' *oshiete* ditambah dengan ください *kudasai* sehingga menjadi 教えてください *oshiete kudasai*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:148) termasuk dalam fungsi *irai* karena pada kalimat ini, Tokoh utama *memohon* pada Eguchi untuk mengatakan kapan pesta nya berakhir dan sampai kapan Eguchi menyimpan coklatnya.

Data 14, Polisi : 江口さん、どこにも行かないよう、この部屋で待機してください。 *Eguchi san, doko ni mo ikanai you, kono heya de taiki shite kudasai.*, Eguchi san, jangan pergi kemana-mana, **mohon tunggu** di kamar ini.



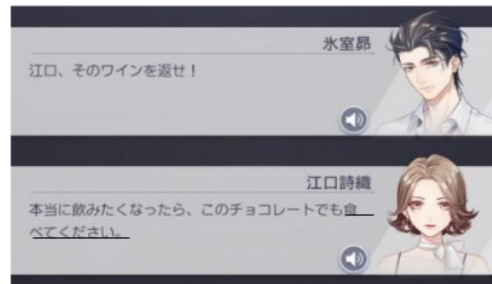
Gambar Data 14
(Tears Of Themis Episode 2 Chapter 11: Dialog ke 136)

Pada data 14, Subjeknya adalah Polisi, objeknya adalah Eguchi, predikatnya ada 2, yaitu 行かないよ *ikanaiyoda* dan 待機してください *taikishite kudasai*

Konteks : Eguchi cukup kelelahan setelah interogasi, Ia ingin segera pulang untuk beristirahat. Namun, Pihak polisi tidak memperbolehkannya pulang karena Eguchi masih termasuk tersangka pembunuhan Sakuragawa. Polisi memohon pada Eguchi untuk tetap di dalam ruangan dan melarangnya untuk pergi.

Predikat yang memiliki fungsi *irai* yaitu pada predikat 待機してください *taikishite kudasai*, terbentuk dari verba て '待機して' *taikishite* ditambah dengan ください *kudasai*. Sehingga menjadi 待機してください *taikishite kudasai*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:148) termasuk dalam fungsi *irai* karena pada kalimat ini polisi *memohon* Eguchi untuk tetap berada di ruangan.

Data 15, Himuro Subaru : 江口、そのワインを返せ! , *Eguchi, sono wain wo kaese!*
Eguchi, kembalikan wine itu! Eguchi Shiori : 本当に飲みたくなったら、このチョコレートでも食べてください。パックスグループの和泉さんの桜川さん宛のプレゼントです。美味しいと思いますよ。桜川さんも食べてましたし、
Hontoni nomitaku nattara, kono chokoreto demo tabete kudasai.. Sakuragawa san mo tabemashitashi, Kalau kamu benar-benar ingin minum, makanlah coklat ini.



Gambar Data 15

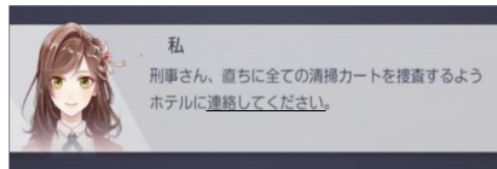
(Tears Of Themis Episode 2 Chapter 19 Dialog ke 39)

Pada data 15, Subjeknya adalah Eguchi, Objeknya adalah チョコレート *chokoreeto*, Predikatnya adalah 食べてください.

Konteks : Eguchi mengambil wine yang dibawa Himuro, Eguchi tidak ingin Himuro meminum wine karena Himuro terlihat stress dan kelelahan, Eguchi tidak ingin itu bertambah parah. Himuro menyuruh Eguchi untuk mengembalikan wine nya, Namun Eguchi menolak dan memintanya untuk makan coklat saja.

Predikat pada kalimat ini yaitu 食べてください *tabete kudasai*, terbentuk dari verba て *te* '食べてください' *tabete kudasai*, ditambah dengan ください *kudasai*, sehingga menjadi 食べてください *tabete kudasai*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:148) termasuk dalam fungsi *irai* karena pada kalimat ini Eguchi *meminta* Himuro untuk makan coklat.

Data 16, Tokoh Utama: 刑事さん、すぐにすべての清掃用 カートを検索するよう、ホテルに連絡してください, *Keiji-san, sugu ni subete no seisō-yō kōto sōsaku suru yō, hōteru ni renrakushite kudasai*, Detektif, tolong hubungi pihak hotel untuk segera mengeledah semua gerobak pembersih.



Gambar Data 16

(Tears Of Themis Episode 2 Chapter 19 Dialog ke 49)

Pada data 16, Subjeknya adalah Tokoh utama, Objeknya adalah detektif, Predikatnya adalah 連絡してください *renrakushite kudasai*

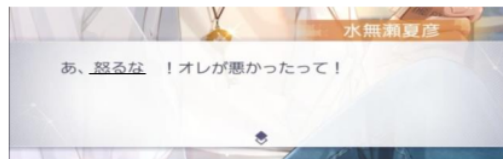
Konteks : Tokoh utama meminta polisi untuk menghubungi pihak hotel untuk mengeledah gerobak pembersih yang kemungkinan berisi botol wine beracun.

Predikat pada kalimat ini yaitu 連絡してください *renrakushite kudasai*, terbentuk dari verba て *te* '連絡してください' *renrakushite kudasai*, ditambah ください *kudasai* sehingga menjadi 連絡してください *renrakushite kudasai*. Sesuai dengan teori yang

dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:148) termasuk dalam fungsi *irai* karena pada kalimat ini Tokoh utama *meminta* pada polisi untuk menghubungi pihak hotel

Hatarakikake no bun fungsi Kinshi (Larangan)

Data 17, Minase Natsuhiko : あ、怒るな!オレが悪かったって, A, *okoruna!* Ore ga warukattatte, A, Jangan marah! Aku yang salah



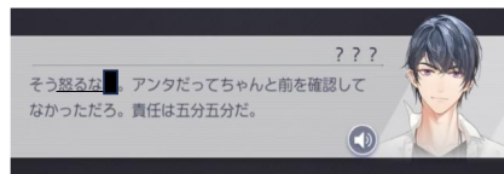
Gambar Data 17
(Tears Of Themis Episode 1 Chapter 5 Dialog ke 28)

Pada data 17, subjeknya adalah *オレ*ore, Objeknya adalah Tokoh utama, Predikatnya adalah *怒るな*okoruna

Konteks : Tokoh utama marah karena dia berpikir kalau Minase sudah kuliah di luar kota, mereka akan menjadi orang yang tak saling kenal. Lalu Minase melarangnya untuk marah dan meminta maaf.

Predikat pada kalimat ini yaitu *怒るな*okoruna, terbentuk dari verba kamus *怒る*okoru ditambah dengan *な*na, sehingga menjadi *怒るな*okoruna. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:147) termasuk dalam fungsi kinshi karena pada kalimat ini Minase *melarang* tokoh utama untuk marah.

Data 18³⁶ Izumi Kei : そう怒るな。 アンタだってちゃんと前を確認してなかっただろ。責任は五分五分だ。 Sou okoru na yo. Anta datte chanto mae o kakunin shi tenakattadaro. Sekinin wa gobugobuda, Jangan marah begitu dong. Kamu tidak perhatian dengan apa yang ada di depanmu, bukan? Jadi tanggung jawabnya adalah lima puluh banding lima puluh.



Gambar Data 18
(Tears Of Themis Episode 2 Chapter 4 Dialog ke 58)

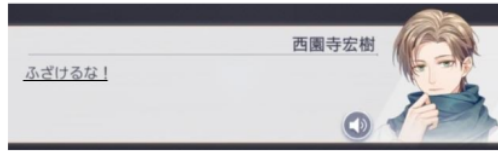
Pada data 18, Subjeknya adalah Izumi, Predikatnya adalah *怒るな*okoruna, Objeknya adalah tokoh utama.

Konteks : Izumi Kei mengatakan bahwa mereka tertabrak karena tokoh utama tidak fokus jalan, Tokoh utama marah dan tidak terima karena menurutnya yang menabrak duluan adalah Izumi. Oleh karena itu Izumi melarangnya untuk marah karena seharusnya tabrakannya terjadi karena kesalahan dua pihak, jadi tanggung jawabnya adalah 50:50.

Predikat pada kalimat ini yaitu *怒るな*okoruna, terbentuk dari verba kamus *怒る*okoru

ditambah dengan な*na*, sehingga menjadi 怒るな*okoruna*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:147) termasuk dalam fungsi *kinshi* karena pada kalimat ini Izumi *melarang* tokoh utama untuk marah.

Data 19, Saionji Hiroki : ふざけるな!, *Fuzakeruna*, Jangan bercanda



Gambar Data 19

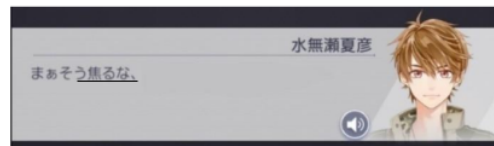
(Tears Of Themis Episode 4 Chapter 13 Dialog ke 44)

Pada data 19, Subjeknya adalah Saionji, Objeknya adalah Mutsuki. Predikatnya adalah ふざけるな*fuzakeruna*

Konteks : Saionji setiap hari memberi sedikit racun di minuman Mutsuki sebagai balas dendam karena Mutsuki telah merebut segalanya dari Saionji. Lalu Mutsuki bilang bahwa Mutsuki bisa memberhentikan hal ini dan berubah menjadi lebih baik agar dia tidak dituntut atas tindakannya. Mendengarnya, Saionji marah dan melarang mutsuki untuk bercanda.

Predikat pada kalimat ini yaitu ふざけるな*fuzakeruna* yang terbentuk dari verba kamus 'ふざける'*fuzakeru* ditambah な*na* sehingga menjadi ふざけるな*fuzakeruna*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:147) termasuk dalam fungsi *kinshi* karena pada kalimat ini Saionji *melarang* Mutsuki untuk bercanda

Data 20, Minase Natsuhiko : まあそう焦るな, *Maa, sou aseruna*, Hei, Jangan terburu-buru



Gambar Data 20

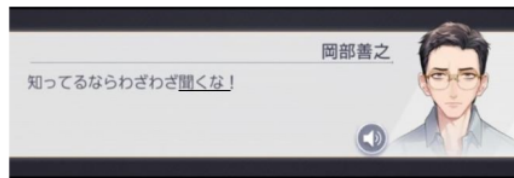
(Tears Of Themis Episode 5 Chapter 5 Dialog ke 13)

Pada data 20, Subjeknya adalah Natsuhiko, Objeknya adalah tokoh utama, Predikatnya adalah 焦るな*aseruna*

Konteks : Tokoh utama terlihat kebingungan saat melihat ulang saksi dari para tersangka dan terlalu terburu-buru mengambil keputusan. Natsuhiko melarangnya untuk terburu-buru mengambil keputusan.

Predikat pada kalimat ini adalah 焦るな*aseruna*, yang terbentuk dari verba kamus '焦る'*aseru* ditambah dengan な*na*, Sehingga menjadi 焦るな*aseruna*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:147) termasuk dalam fungsi *kinshi* karena pada kalimat ini Natsuhiko *melarang* tokoh utama untuk terburu-buru.

Data 21, Okabe Yoshiyuki: 知ってるならわざわざ聞くな!, *Wakatteru nara waza waza kikuna!*, Jika sudah tahu, jangan repot-repot bertanya!



Gambar Data 21
(Tears Of Themis Episode 5 Chapter 22 Dialog ke 14)

Pada data 21, Subjeknya adalah Okabe, Objeknya Sakyō, Predikatnya adalah 聞くな *kikuna*

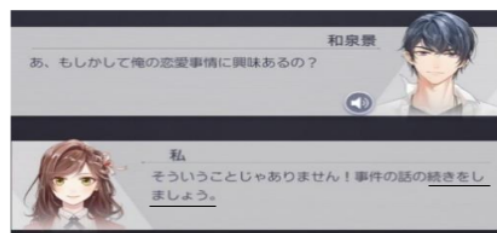
Konteks : Pada awalnya, Okabe tidak ingin menjawab pertanyaan Sakyō saat interogasi, Lalu Sakyō bertanya sesuatu yang bersifat menyindir kepada Okabe, lalu Okabe marah dan melarang untuk bertanya kalau dia sudah tau jawabannya

Predikat pada kalimat ini yaitu 聞くな *kikuna*, terbentuk dari verba kamus 聞く *kiku* ditambah dengan な *na*, sehingga menjadi 聞くな *kikuna*. Sesuai dengan teori Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:147) termasuk fungsi *kinshi* karena pada kalimat ini Okabe melarang Sakyō untuk bertanya.

Hatarakikake no bun fungsi Kanyuu (38 akan)

Data 22, Izumi Kei :あ、もしかして俺の恋愛事情に興味あるの?, *A, moushikashite ore no ren'ai jijou ni kyōumi ga aru?*, Ah, apa jangan-jangan kamu tertarik dengan kehidupan cintaku?

Tokoh Utama :そういうことじゃありません! 事件の話の続きをしましょう, *Souiu koto ja arimasen! Jiken no hanashi no tsuzuki wo shimashou*, Itu tidak benar! Ayo lanjutkan pembicaraan tentang kejadiannya.



Gambar Data 22
(Tears Of Themis Episode 2 Chapter 8 Dialog ke 51)

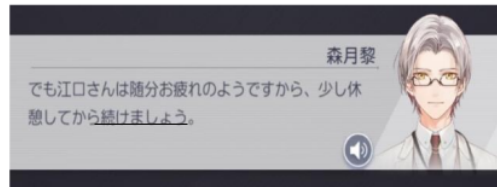
Pada data 22, Subjeknya adalah tokoh utama, Objeknya adalah Izumi, predikatnya adalah 続きをしましょう *tsuzuki wo shimasou*

Konteks : Izumi menggoda tokoh utama apakah dia tertarik dengan kehidupan cintanya. Tokoh utama membantah hal itu, Lalu mengajaknya untuk kembali fokus ke pembicaraan tentang kematian Sakuragawa.

Predikat pada kalimat ini yaitu 続きをしましょう *tsuzuki wo shimashou* yang terbentuk dari verba *masu* '続きをします' *tsuzuki wo shimasu*, lalu menghilangkan *masu* dan diganti dengan *mashou* sehingga menjadi 続きをしましょう *tsuzuki wo shimashou*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67)

dan Iori (2000:148) termasuk dalam fungsi *kan'yuu* karena pada kalimat ini, tokoh utama *mengajak* Izumi untuk melanjutkan pembicaraan tentang kematian Sakuragawa.

Data 2, Moritsuki Rei : *でも江口さんは随分お疲れのようですから、少し休憩してから続けましょう*, *Demo Eguchi san wa zuibun ostukare no you desu kara, sukoshi kyuukeishite kara tsuzukemashou.*, Tapi, Eguchi san terlihat sangat lelah, Jadi ayo kita lanjut setelah istirahat sejenak.



Gambar Data 22

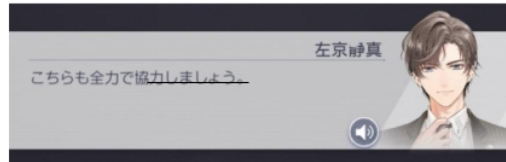
(Tears Of Themis Episode Chapter 11 Dialog ke 130)

Pada data 23, Subjeknya adalah Moritsuki, Objeknya adalah polisi, Predikatnya adalah *続けましょう tsuzukemashou*.

Konteks : Interogasi pada Eguchi masih berlanjut, namun dia terlihat lelah dan stress karena kematian Sakuragawa terjadi secara tiba-tiba. Sehingga Moritsuki mengajak polisi untuk melanjutkan interogasi nya setelah istirahat sejenak.

Predikat pada kalimat ini yaitu *続けましょう tsuzukemashou*, terbentuk dari verba *ます masu* '続けます', lalu menghilangkan *ます masu* diganti dengan *ましょう mashou*, sehingga menjadi *続けましょう tsuzukemashou*. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:148) termasuk dalam fungsi *kan'yuu* karena pada kalimat ini, Moritsuki *mengajak* polisi untuk melanjutkan interogasi setelah istirahat sejenak.

Data 24, Sakyou Shizuma : *こちらも全力で協力しましょう*, *Kochira mo zenryoku de kyouryoku shimashou*. Mari kita lakukan yang terbaik juga untuk kerjasama.



Gambar Data 23

(Tears Of Themis Episode 3 Chapter 2 Dialog ke 20)

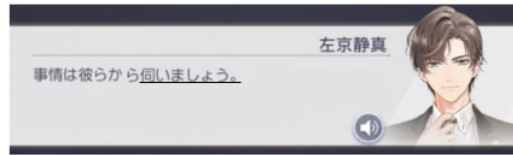
Pada data ini, subjeknya adalah Sakyu, Objeknya adalah Ninomiya, Predikatnya adalah *協力しましょう kyouryoku shimashou*

Konteks : Setelah Sakyu datang ke rumah Ninomiya, Ninomiya langsung dengan panik mengatakan situasinya pada Sakyu, lalu Sakyu menenangkannya dan mengajaknya untuk bekerjasama dengan baik.

Predikat nya adalah *協力しましょう kyouryokushimashou*, terbentuk dari verba *ます masu* '協力します' *kyouryoku shimasu* lalu *ます masu* dihilangkan, diganti dengan *ましょう*, sehingga menjadi *協力しましょう kyouryokushimashou*. Sesuai dengan teori Nitta

dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:148) termasuk fungsi *kan'yuu* karena pada kalimat ini, Sakyō mengajak Ninomiya untuk bekerjasama dengan baik.

Data 25, Sakyō Shizuma :事情は彼らから伺いましょう, *Jijō wa karera kara ukagaimashou.*, Ayo dengar situasinya dari mereka.



Gambar Data 25
(Tears Of Themis Episode 3 Chapter 1 Dialog ke 46)

Pada data ini, Subjeknya adalah Sakyō, Objeknya adalah 事情*jijō*, predikatnya adalah 伺いましょう*ukagaimashou*

Konteks : Sakyō mendapat telepon dari Ninomiya, Ninomiya mengabarkan kalau ayahnya telah meninggal, Sakyō terkejut lalu mengajaknya untuk mendengar situasinya dadi kepolisian.

Predikat pada kalimat ini adalah 伺いましょう*ukagaimashou*, terbentuk dari verba ます*masu* '伺います'*ukagaimasu* lalu ます*masu* dihilangkan, diganti dengan ましょう*mashou* sehingga menjadi 伺いましょう*ukagaimashou*. Sesuai dengan teori Nitta dalam Sutedi (2019:66-67) dan Iori (2000:148) termasuk fungsi *kan'yuu* karena pada kalimat ini, Sakyō mengajak Ninomiya untuk mendengarkan situasinya dari kepolisian.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis pada *hatarakikake no bun* yang ditemukan di game *tears of themis*, diperoleh sebanyak 25 data. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : *Hatarakikake no bun* fungsi *meirei* ditemukan sebanyak 8 data; *Hatarakikake no bun* fungsi *irai* ditemukan sebanyak 8 data ; *Hatarakikake no bun* fungsi *kinshi* ditemukan 5 data; *Hatarakikake no bun* fungsi *kany'uu* ditemukan 4 data.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Muhammad Ali. 2014. "Makna Imperatif Kalimat Bahasa Jepang Dalam Drama Yankee-Kun To Megane-Chan Episode 1 Karya Takanari Mahoko." *Repository UB*.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. 2009. *Psikolinguistik: Kajian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Henry, Samuel. 2013. *Cerdas Dengan Games*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hoyoverse. 2020. *Tears Of Themis* [Visual Novel Game]. Hoyoverse. Android, iOS
- Iori, Isao. 2000. *Nihongo Bunpou Handobukku*. Tokyo: 3A Corporation.
- Iwabuchi, T. 1989. *Nihon Bunpoo Yoogo Jiten*. Tokyo: Sanseido.
- Keraf, Gorys. 2004. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores: Nusa Indah.
- Kridalaksana, Harimurti. 1993. *Kamus Linguistik Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lexy J. Moleong. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya.
- Mahsun. 2012. *Metodologi Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, Dan Tekniknya*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Mantasiah, R. 2020. *Linguistik Mikro (Kajian Internal Bahasa Dan Penerapannya)*. Deepublish.

- Muhadjir, Noeng. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogja: Rake Sarasin.
- Ramlan, M. 2005. *Ilmu Bahasa Indonesia: Sintaksis*. Yogyakarta: CV Karyono.
- Setianingrum, Imas. 2014. "Analisis Penggunaan Kalimat Imperatif Dalam Drama Q10." *Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang*.
- Sudaryanto. 1993. *Metode Dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudjianto, and Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suhardi. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Sintaksis Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutedi, Dedi. 2019. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tanaka, Tomoyuki. 2014. *Tougoron*. Tokyo: Asakura ShotenSaitou.
- Yunanta, Erman Ardhi, and Cuk Yuana. 2021. "Analisis Kalimat Imperatif Dalam Manga Kuroko No Basket 'Extra Game' Kouhen Karya Fujimaki Tadatoshi." *Mezurashii* 3(1):17–28. doi: 10.30996/mezurashii.v3i1.4613.

Analisis Hatarakikake No Bun Dalam Game Tears Of Themis

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.untag-sby.ac.id Internet Source	2%
2	repository.unhas.ac.id Internet Source	1%
3	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
4	text-id.123dok.com Internet Source	1%
5	media.neliti.com Internet Source	1%
6	repository.unj.ac.id Internet Source	1%
7	journal.unpas.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	1%
9	library.binus.ac.id Internet Source	1%

10	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
11	repository.ummat.ac.id Internet Source	<1 %
12	catatannyasulung.wordpress.com Internet Source	<1 %
13	e-journal.umc.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
15	Submitted to Bellevue Public School Student Paper	<1 %
16	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1 %
17	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
18	123dok.com Internet Source	<1 %
19	www.neliti.com Internet Source	<1 %
20	boledhui.blogspot.com Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya	<1 %

22

repository.uinsa.ac.id

Internet Source

<1 %

23

Pita Delima, Zalili Sailan, La Yani Konisi.
"MAKSIM KESANTUNAN BERBAHASA
WAWONII", Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra),
2019

Publication

<1 %

24

docplayer.info

Internet Source

<1 %

25

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

26

journal.unair.ac.id

Internet Source

<1 %

27

mediabahasaindonesia-com.blogspot.com

Internet Source

<1 %

28

www.artikelbaca.com

Internet Source

<1 %

29

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

30

jurnal.fkip.unmul.ac.id

Internet Source

<1 %

31

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

repository.uhamka.ac.id

32

Internet Source

<1 %

33

azizuny.blogspot.com

Internet Source

<1 %

34

www.e-jurnalmitrapendidikan.com

Internet Source

<1 %

35

www.jatikom.com

Internet Source

<1 %

36

cdn-file.alphapolis.co.jp

Internet Source

<1 %

37

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

<1 %

38

megalodon.jp

Internet Source

<1 %

39

modulteknik.blogspot.com

Internet Source

<1 %

40

nusantarahasanajournal.com

Internet Source

<1 %

41

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %

42

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On