

KONTEKS EMOTIF PADA TINDAK TUTUR DIREKTIF PERINTAH DALAM FILM *GINTAMA LIVE ACTION*

Najammudin Al Ghifari

Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Surabaya

Najammudin.18050@mhs.unesa.ac.id

Masilva Raynox Mael

masilvamael@unesa.ac.id

Universitas Negeri Surabaya

Abstract

Directive commands are part of speech acts. The existence of an action that must be done after listening to a speech is called a speech act. The reaserch uses the theory of Namatame (1996) and Iori (2005) to search for command directive speech acts. This study also uses Boeree's (2017) theory which classifies the basic emotions into seven, namely the emotions of surprise, fear, anger, sadness, eagerness, happiness, and boredom. The research was conducted to determine the directive speech acts of commands in the first and second Gintama Live Action films. The research is descriptiv-qualitative research and the data were collected through a note-taking procees. The data were analyzed using the determining element sorting technique. Boeree in his book divides the basic emotions into seven family, namely, 1) the surprise familiy is surprise and confusion. 2) the fear family is fear, threat, terror, anxiety, doubt, caution, and suspicion. 3) the anger family is anger, frustration, hatred, hostility, envy, jealousy, disgust, and annoyance. 4) sad family is sadness, depression, hopelessness, loneliness, shame, humiliation, guilt, and regret. 5) the eagerness family is eagerness, anticipation, confidence, hope, curiosity, and interest. 6) the happiness family is happiness, satisfaction, self-satisfaction, pride, love, affection, entertainment, humor, and laughter. and 7) the boredom family is boredom and complacency.

Keywords: speech act, command, directive, emotion, context

要旨

指示命令は発話行為の一部である。発話を聞いた後に行わなければならない動作が存在することを発話行為という。本研究では、生天目（1996）、伊織（2005）の理論を用い、命令的な発話行為を探索する。また、本研究では、基本的な感情を驚き、恐れ、怒り、悲しみ、熱心さ、幸福、退屈の7つに分類した Boeree（2017）の理論を用いている。本研究では、『銀魂』実写版第1作と第2作におけるコマンドの指示的発話行為を明らかにすることを目的とした。研究は記述的-質的研究であり、データはノートテイキングプロセスによって収集された。データは決定要素ソート技法を用いて分析した。Boeree は、基本的な感情を7つの家族、すなわち、1) 驚きファミリーとは、驚きと混乱。2) 恐怖ファミリーとは、恐怖、脅威、恐怖、不安、疑い、注意、疑惑である。3) 怒りファミリー：怒り、欲求不満、憎しみ、敵意、妬み、嫉妬、嫌悪、腹立たしさ。4) 悲しいファミリーとは、悲しみ、憂鬱、絶望、孤独、恥、屈辱、罪悪感、後悔のことです。5) 熱望ファミリーとは、熱望、期待、自信、希望、好奇心、興味。6) 幸せファミリーとは、幸福、満足、自己満足、誇り、愛、愛情、娯楽、ユーモア、笑い。7) 退屈ファミリーとは、退屈、自己満足。

キーワード:言語行為、命令、指示、感情、文脈

PENDAHULUAN

Tuturan perintah merupakan salah satu jenis dari tindak tutur direktif. Tindak tutur direktif perintah adalah perkataan yang bermaksud menyuruh mitra tutur melakukan suatu tindakan yang di inginkan penutur (Prayitno, 2017). Tuturan perintah adalah tuturan yang diucapkan untuk membuat lawan tutur melakukan apa yang dituturkan. Rustono (dalam Firmansah, 2018:23) menjelaskan bahwa tindak tutur direktif adalah tindak tutur yang dimaksudkan penuturnya agar mitra tutur melakukan tindakan yang disebutkan dalam tuturan tersebut. Adanya tindakan yang harus dilakukan oleh lawan tutur setelah mendengar sebuah tuturan disebut dengan tindak tutur direktif

Dalam bahasa Jepang bentuk perintah disebut dengan bentuk *meirei* (命令). Bentuk kalimat tuturan direktif yang menggunakan bentuk *meirei* (命令) menurut Namatame (1996) yaitu bentuk *~e/ ~ro/ ~yo* yang digunakan untuk memberikan perintah yang keras, *~ou/ ~you/ ~saseru/ ~seru* yang digunakan untuk memberikan perintah yang memaksa, *~nasai* digunakan untuk memberikan perintah kepada posisi sosial yang lebih rendah, *~kudasai* digunakan untuk memberikan perintah secara sopan, *~naika* digunakan untuk memberi perintah namun lebih ke saran, *~tamae* digunakan untuk memberikan perintah secara lembut kepada posisi sosial yang lebih rendah, *~goran* digunakan untuk memberikan perintah dari orang tua kepada anak-anak, *~youni* digunakan untuk memberikan perintah dengan memiliki maksud untuk mencapai suatu tujuan, dan *~mashou* digunakan untuk memberikan perintah yang bertujuan untuk melakukan suatu hal bersama.

Tindak tutur direktif perintah merupakan bagian dari pragmatik. Pragmatik merupakan studi bahasa yang berpijak berdasarkan kepada analisis konteks kalimat. Karena yang dikaji merupakan makna kalimat yang disampaikan oleh penutur sehingga pragmatik memiliki keterkaitan erat dengan konteks kalimat. Menurut Rustono (dalam Firmansah, 2018: 16) konteks adalah sarana untuk memperjelas suatu maksud kalimat. Konteks memiliki dua macam sarana, yang pertama berupa emotif yang mendukung kejelasan maksud kalimat dan yang kedua berupa situasi yang berhubungan dengan suatu kejadian. Nurhadi (2017:74) menyatakan bahwa bahasa Jepang mempunyai aturan spesifik terkait konteks dalam penggunaan ungkapan yang ada, bahasa Jepang mendukung konteks yang spesifik dengan menggunakan ungkapan, tata bahasa, dan kosakata yang spesifik pula. Dalam penelitian ini konteks spesifik yang akan digunakan adalah konteks emotif. Menurut Boeree (dalam Mael, 2014:4) terdapat tujuh fungsi konteks emotif yaitu kejutan, takut, marah, sedih, keinginan, kebahagiaan, dan

kebosanan. Ketujuh konteks emotif tersebut merupakan induk dari semua emosi dasar manusia.

Fokus dalam penelitian ini adalah konteks emotif dalam tindak tutur direktif perintah yang ada dalam film *Gintama Live Action*. Misalnya film ini terdapat tuturan

かつら: これから、始末そさだなどやめてくれよ、
これいじょうしんぱちくんとかぐらちゃん
に迷惑をかけるんだ

Katsura : *korekara, shimatsu shosada nado yamete kure yo, koreijyo shinpachikun to kagura chan ni meiwaku wo kakerunda*

Katsura : mulai sekarang, jangan bertindak sembrono, jika dilanjutkan bisa membuat shinpachi dan kagura menjadi terganggu

ぎんたま: だってかぐらがカブトむしをほしいつっ
たんだ

Gintama: *Datte kagura ga kabutomushi wo hoshii tsuttanda*

Gintama : karena Kagura bilang ingin kumbang

Misalnya seperti dalam percakapan diatas, Katsura memerintahkan Gintama untuk tidak sembrono lagi, karena jika dia terus-terusan seperti itu maka dia akan mengganggu Shinpachi dan Kagura. Tuturan perintah dalam percakapan diatas bisa memiliki konteks emotif keinginan karena Katsura ingin agar Gintama tidak sembrono atau konteks emotif marah karena Gintama selalu melibatkan Shinpachi dan Kagura terus-terusan. Sehingga peneliti merasa perlu untuk memperdalam penelitian tentang konteks emotif dalam tuturan direktif perintah.

Berkaitan dengan fokus penelitian diatas, tujuan penelitian ini adalah mengetahui berbagai konteks emotif dalam tuturan direktif perintah yang ada dalam film *Gintama Live Action*. Kemudian menjelaskan alasan kenapa tuturan direktif perintah tersebut memiliki konteks emotif demikian.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian milik Putra (2020), yang membahas mengenai tindak tutur ilokusi direktif, dengan judul penelitian "Tindak Tutur Ilokusi Direktif dalam *Anime D-frag* Episode 1-12 Karya Tomoya Haruno". Penelitian tersebut membahas tentang penggunaan jenis tindak tutur ilokusi direktif dalam *Anime D-frag* serta perubahan bentuk kata kerja pada tuturan dalam anime tersebut. Persamaan pada penelitian milik Putra dengan penelitian ini adalah pada jenis kajian tindak tutur, yaitu tindak tutur direktif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada fokus kajiannya.

Penelitian ini berfokus kepada tindak tutur direktif perintah dan konteks emotif yang terdapat dalam tuturan sedangkan penelitian ini berfokus pada jenis-jenis tindak tutur ilokusi direktif serta perubahan bentuk kalimatnya. Penelitian ini memiliki fokus pembahasan yang luas yaitu tentang tindak tutur direktif sehingga peneliti merasa perlu mengkaji hal yang tidak tertulis pada penelitian tersebut, khususnya dalam tindak tutur direktif perintah dan konteks emotif yang ada.

Berdasarkan latar belakang di atas maka fokus penelitian ini adalah pengkajian tentang tindak tutur direktif perintah yang digunakan berdasarkan konteks emotif dalam film *Gintama Live Action* karena pada tuturan direktif perintah, memiliki banyak jenis ungkapan dan dalam bahasa Jepang bentuk perintah memiliki banyak jenis dalam bentuk kalimat. Peneliti juga memilih konteks emotif sebagai penggolongnya karena konteks emotif mempengaruhi tuturan perintah yang diucapkan dalam suatu percakapan. Penelitian ini menggunakan sumber data dari film *Gintama Live Action* pertama dan kedua. Film ini di adaptasi dari anime populer dengan judul yang sama yaitu anime *Gintama*. Alasan film ini dipilih karena percakapan antar tokoh dalam film ini jelas dan juga mudah dipahami. Tokoh dalam film memiliki peran yang beragam, mulai dari pemimpin, bawahan, teman dekat, dan lain-lain sehingga kosa kata yang digunakan juga beragam. Film ini juga memiliki genre aksi dan komedi sehingga ekspresi para tokoh dalam film sangat beragam dan jelas terlihat.

Tindak Tutur Direktif Perintah Dalam Bahasa Jepang

Tindak tutur direktif merupakan salah satu jenis dari tindak tutur ilokusi. Yule (2006:8) menyatakan bahwa tindak tutur merupakan tindakan yang di tampilkan dalam sebuah tuturan. Dalam bahasa Jepang tindak tutur direktif disebut dengan *shijiteki* (指示的). Koizumi (1993) menjelaskan tindak tutur direktif sebagai berikut

話し手か、聞き手にある行為をさせようと試みる(命令、依頼、質問など)

Hanashite ka, kikite ni aru koui wo saseyou to kokoromiru. (meirei, irai, shitsumon nado)

“Penutur mencoba menyuruh mitra tutur melakukan suatu tindakan (perintah, permintaan, pertanyaan, dan lain-lain”.

Berdasarkan pernyataan di atas, tuturan perintah merupakan bagian dari tindak tutur direktif. Menurut Prayitno (2017), direktif perintah adalah perkataan yang bermaksud menyuruh mitra tutur melakukan sesuatu. Dalam bahasa Jepang tuturan perintah disebut dengan *meirei* (命令). Menurut Namatame (1996:102) *meirei* (命

令) adalah kalimat yang digunakan penutur meminta lawan tutur untuk melakukan suatu tindakan yang diinginkan penutur. Bentuk-bentuk kalimat tuturan direktif bentuk *meirei* menurut Namatame (1996) yaitu bentuk *~e/~ro/~yo, ~ou/~you/~saseru/~seru, ~nasai, ~kudasai, ~naika, ~tamae, ~goran, ~youni, ~mashou.*

Contoh :

早く行け

Hayaku ike

“Cepat pergi!”

(Namatame, 1996)

Sedangkan menurut Iori (2005) macam-macam bentuk kalimat *meirei* (perintah) yaitu *~nasai, ~na, dan meireikei.*

1. Bentuk *~nasai*

Bentuk *~nasai* digunakan untuk menuturkan perintah dengan tegas kepada lawan tutur dengan kedudukan sosial lebih rendah.

Contoh :

早く寝なさい

Hayaku ne nasai.

“Tidurlah lebih awal”

(Iori, 2005)

2. Bentuk *~na*

Bentuk *~na* digunakan untuk menuturkan perintah tetapi lebih condong ke arah larangan agar lawan tutur tidak melakukan perbuatan yang di tuturkan

Contoh :

ふざけるな!

Fuzakeruna

“Jangan main-main”

(Iori, 2005)

3. Bentuk perintah *meireikei*

Bentuk perintah *meireikei* adalah bentuk perintah dengan merubah bentuk kalimat yaitu bentuk kamus menjadi bentuk dengan akhiran *o* dan *e*. dan juga bentuk kamus akhiran *u* menjadi *e*.

Contoh :

さっさといけ!

Sassato ike

“pergilah segera”

(Iori, 2005)

Konteks Emotif

Rustono (dalam Firmansah, 2018 : 16) menjelaskan bahwa konteks adalah sarana untuk memperjelas suatu maksud kalimat. Konteks memiliki dua macam sarana, yang pertama berupa emotif yang mendukung kejelasan

maksud kalimat dan yang kedua berupa situasi yang berhubungan dengan suatu kejadian. Dalam penelitian ini konteks yang akan digunakan adalah konteks emotif.

Boeree (dalam Mael, 2014:4) menyatakan terdapat tujuh fungsi konteks emotif yaitu emotif kejutan, emotif takut, emotif marah, emotif sedih, emotif keinginan, emotif kebahagiaan, dan emotif kebosanan.

1. Konteks emotif kejutan

Boeree (2017) menyatakan yang termasuk dalam keluarga emotif kejutan yaitu kejutan dan kebingungan.

2. Konteks emotif takut

Boeree (2017) menyatakan yang termasuk dalam golongan keluarga emotif takut yaitu ketakutan, ancaman, teror, kecemasan, keraguan, kehati-hatian, dan kecurigaan.

3. Konteks emotif marah

Boeree (2017) menyatakan yang termasuk dalam golongan keluarga emotif marah yaitu amarah, frustrasi, kebencian, permusuhan, iri, cemburu, jijik, dan jengkel.

4. Konteks emotif sedih

Boeree (2017) menyatakan yang termasuk dalam golongan keluarga emotif sedih yaitu kesedihan, depresi, keputusasaan, kesepian, malu, terhina, rasa bersalah, dan penyesalan.

5. Konteks emotif keinginan

Boeree (2017) menyatakan yang termasuk dalam golongan keluarga emotif keinginan yaitu keinginan, antisipasi, percaya diri, harapan, rasa ingin tahu, dan minat.

6. Konteks emotif kebahagiaan

Boeree (2017) menyatakan yang termasuk dalam golongan keluarga emotif kebahagiaan yaitu kebahagiaan, kepuasan, kepuasan diri, kebanggaan, cinta, kasih sayang, hiburan, humor, dan tawa.

7. Konteks emotif kebosanan

Boeree (2017) menyatakan yang termasuk dalam golongan keluarga emotif kebosanan yaitu kebosanan dan kelesuan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif lebih sering digunakan dalam penelitian bahasa karena peneliti disarankan untuk melakukan penelitian semata-mata

hanya mendasarkan kepada fakta yang ada (Sudaryanto, 2001). Dalam metode kualitatif ini diperlukan sebuah deskripsi untuk menjelaskan data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian

Data penelitian ini adalah dialog percakapan antar tokoh yang berupa tindak tutur direktif perintah dalam film *Gintama Live Action*. Sumber data dalam penelitian ini adalah film *Gintama Live Action* pertama dan kedua. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah simak dan catat. Peneliti menyimak percakapan dan penggunaan bahasa secara menyeluruh dalam film *Gintama Live Action* secara menyeluruh, kemudian mencatat dialog percakapan yang termasuk dalam tuturan direktif perintah yang kemudian akan digolongkan menurut konteks emotifnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pilah unsur penentu (PUP). Teknik tersebut merupakan teknik kebahasaan yang memilah bahasa kemudian disaring berdasarkan alat penentunya (Sudaryanto, 2001). Data yang telah terkumpul kemudian digolongkan berdasarkan alat penentunya. Alat penentu dalam penelitian ini adalah konteks emotif. Antara lain yaitu konteks emotif kejutan, takut, marah, sedih, keinginan, kebahagiaan, dan kebosanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah ditemukan setelah penelitian dalam film *Gintama Live Action* ini adalah sebagian berikut :

Tabel 1. Tuturan direktif perintah berdasarkan konteks emotif

No.	Konteks emotif	Bentuk <i>Meirei</i>	Data
1	Konteks emotif kejutan	~kudasai	2
2	Konteks emotif takut	~kudasai ~e, ~ro, ~yo	3 1
3	Konteks emotif marah	~e, ~ro, ~yo ~kudasai ~nasai ~na	4 2 4 1
4	Konteks emotif sedih	~e, ~ro, ~yo ~kudasai	1 2
5	Konteks emotif keinginan	~e, ~ro, ~yo ~kudasai ~nasai ~na	6 7 1 1
6	Konteks emotif kebahagiaan	~e, ~ro, ~yo ~kudasai	2 2
7	Konteks emotif kebosanan	~kudasai	2
Total data			41

Tabel diatas berisikan tentang jumlah tuturan direktif perintah yang ada dalam film *Gintama Live Action*. Data dalam tabel di atas diambil dalam dialog percakapan dari film pertama dan kedua *Gintama Live Action*. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dalam film *Gintama Live Action* terdapat sebanyak 41 tuturan direktif perintah yang ditemukan dengan konteks emotif kejutan, takut, marah, sedih, keinginan, kebahagiaan, dan kebosanan.

Dalam film ini terdapat 2 data tuturan direktif perintah dengan konteks emotif kejutan dengan menggunakan bentuk kalimat *~kudasai*. Terdapat 4 data tuturan direktif perintah dengan konteks emotif takut dengan 3 data menggunakan bentuk kalimat *~kudasai*, dan 1 data menggunakan bentuk kalimat *~e, ~ro, ~yo*. Terdapat 11 data tuturan direktif perintah dengan konteks emotif marah dengan 2 data menggunakan bentuk *~kudasai*, 4 data menggunakan bentuk *~e, ~ro, ~yo*, 4 data dengan bentuk *~nasai*, dan 1 data menggunakan bentuk *~na*. Terdapat 3 data tuturan direktif perintah dengan konteks emotif sedih dengan 1 data menggunakan bentuk *~e, ~ro, ~yo*, dan 2 data menggunakan bentuk *~kudasai*. Terdapat 15 data tuturan direktif perintah dengan konteks emotif keinginan dengan 6 data menggunakan bentuk *~e, ~ro, ~yo*, 7 data menggunakan bentuk *~kudasai*, 1 data menggunakan bentuk *~na*, dan 1 data menggunakan bentuk *~na*. Terdapat 4 data tuturan direktif perintah dengan menggunakan konteks emotif kebahagiaan dengan 2 data menggunakan bentuk *~e, ~ro, ~yo*, dan 2 data menggunakan bentuk *~kudasai*. Terdapat 2 data tuturan direktif perintah dengan menggunakan konteks emotif kebosanan dan menggunakan bentuk *~kudasai*.

Dari hasil data diatas, berikut ini merupakan pembahasan dari data yang telah ditemukan yaitu tuturan direktif perintah berdasarkan konteks emotif, antara lain sebagai berikut.

Pembahasan

Konteks Emotif Kejutan

Berikut ini beberapa kutipan dialong percakapan penggunaan tindak tutur direktif perintah dengan konteks emotif kejutan.

Data 1

しんぱち:めちゃくちゃですよかつらさん、あなたい
くら男性な。。

Shinpachi : mechakucha desuyo katsurasan, anata ikura dansei na...

Shinpachi : “katsura jangan ngaco, walau setaman apa kamu...”

店長:メイクしてください!

Tenchou : Meikusite kudasai!

Manager toko :”Pakailah makeup!”

Tuturan ini diucapkan ketika manager toko kabaret sedang berusaha mencari wanita untuk berkerja di kabaret miliknya dan menghibur *shogun*, sang penguasa daerah yang akan datang berkunjung ke kabaret beserta bawahannya. Akan tapi yang datang melamar ternyata adalah Katsura yang memiliki wajah tampan dan ingin mencari perkerjaan karena sedang kekurangan uang. Dia pun melamar perkerjaan tersebut tetapi Shinpachi menolaknya karena Katsura adalah laki-laki dan pasti akan ketahuan oleh sang *shogun*. Bingung karena sudah tidak ada waktu lagi untuk mencari orang lain, manager toko pun mengatakan tuturan ini agar Katsura segera memakai makeup seperti perempuan dan tuturan ini mengagetkan semua orang yang ada di ruangan tersebut. Percakapan diatas memiliki konteks kejutan karena manager toko mengatakan tuturan tersebut yang membuat semua orang menjadi terkejut

Data 2

レポーター :いいえ、こちらにはまだ身元にかん。

Repootoo : iie, kochirani wa mada mimoto ni kan...

Reporter : “tidak, disini identitas pelaku masih be...”

ニュースキャスター :一々名乗ってください

Nyuusu kyasutaa : ichi ichi nanottekudasai

Pembawa berita : “sebutkan nama mu setiap saat!”

Tuturan ini diucapkan oleh pembawa berita kepada reporter yang berada di lokasi kejadian. Pada malam hari terjadi penyerangan oleh lawan misterius kepada Katsura. Keesokan harinya sebuah channel berita meliput tentang terjadinya sebuah pembunuhan yang dilakukan oleh pembantai misterius yang menyerang para samurai. Pada saat berita diliput sang pembawa berita meminta reporter untuk menyebutkan namanya yang merupakan pelesetan dari “Ketsuno Ana” yang berarti lubang pantat. Saat reporter tidak menyebutkan namanya, pembawa berita dengan cepat menuturkan tuturan ini dan mengagetkan reporter. Reporter pun langsung membenarkan ucapannya dan menyebutkan namanya. Tuturan perintah pembawa berita kepada reporter ini membuat percakapan mereka memiliki konteks terkejut

Konteks Emotif Takut

Berikut ini beberapa kutipan dialog percakapan penggunaan tindak tutur direktif perintah dengan konteks emotif takut.

Data 1

かぐら:さだはる、よろずやに戻って、ここにぎんち
ゃんたちをつれてくれ

Kagura : *Sadaharu, yorozuya ni modotte, koko ni Gin-
chan-tachi o tsurete kure*

Kagura : “Sadaharu, kembalilah ke yorozuya, bawalah
gin-chan dan yang lainnya kesini!”

さだはる : わん

Sadaharu : wan!

Sadaharu : Guk!

Tuturan ini diucapkan ketika Kagura sedang mencari Katsura yang hilang dan melihat kapal besar misterius. Tidak lama kemudian datanglah sekompok anak buah lawan yang sedang berpatroli. Mereka membicarakan kalau orang yang membawa senjata rahasia mereka keluyuran dan mereka tidak bisa menemukan orang itu, mereka membicarakan bagaimana kuatnya orang itu karena berhasil mengalahkan Katsura seorang diri. Kagura pun berhati-hati dan mengurtarakan tuturan ini kepada sadaharu yaitu anjing peliharaan miliknya, untuk memanggil bantuan karena dia akan mencoba untuk masuk kedalam kapal itu terlebih dahulu seorang diri. Tuturan Kagura kepada Sadaharu ini memiliki konteks emotif takut karena Kagura berusaha berhati-hati dan takut ada sesuatu hal yang membuatnya tidak bisa melakukan apa-apa.

Data 2

ぎんたま:ニートしこいてばばがかぎんなんかしてん
じゃねー

Gintama : niitosikoite baba ga kaginnankasiten jyanee

Gintama : “jangan menjadi nenek tua yang suka bermain-
main!”

おとせ :あーみんなさーん見てください、老人が危
殆ですよ

Otose :aa minnasan.. Mitekudasai, roujin ga kitai desuyo

Otose :“aa semuanya.. Lihatlah, ada orang tua yang
sedang dalam bahaya!”

Tuturan ini diucapkan ketika Otose, sang pemilik kontrakan tempat Gintama tinggal, sedang menagih uang kontrakan yang sudah menunggak selama beberapa bulan. Otose dan Gintama sedang bercekok di depan kontrakan dan sedang dilihat oleh banyak orang karena mere berdua saling berteriak satu sama lain. Otose berkata kalau Gintama harusnya menjual ginjal nya untuk membayar kontrakan, sedang kan Gintama berdalih kalau dia sudah membatu Otose untuk menginstall game kedalam HP nya

jadi seharusnya tagihannya lunas. Otose pun menyangkal hal itu dan berkata kalau game yang diinstall Gintama hanya menghabiskan uangnya saja. Gintama pun marah dan berkata itu bukan urusannya kalau game itu menghabiskan banyak uang, dia pun berkata kalau sudah tua itu jangan hanya bermain game saja sembari menarik baju Otose. Otose takut dan mengatakan tuturan ini untuk mendapatkan perhatian orang disekitar. Tuturan ini memiliki konteks emotif takut karena Otose merasakan ancaman dari Gintama yang menarik kerah bajunya.

Data 3

ぎんたま : なおしてどうすんだよ

Gintama : naosite dousundayo

Gintama : “Memperbaikinya bagaimana?”

しんぱち : さっきの投げっすな鬚はひろってきてく
ださい

*Shinpachi : sakkino nagessuna mage ha hirottekite
kudasai*

Shinpachi : “ambillah mage yang kau lempar tadi”

Tuturan ini diucapkan oleh Shinpachi kepada Gintama setelah mereka memotong *mage* atau gaya rambut samurai yang diikat diatas milik *shogun*. Saat itu *shogun* yang menyamar datang ke tempat potong rambut yang dijaga oleh Gintama dan geng nya. Karena mereka tau kalau pelanggan yang datang adalah *shogun* dia pun tidak berani untuk menolak permintaannya. Alhasil saat merapikan rambut *shogun*, *mage* milik *shogun* pun ikut terpotong. Gintama pun terkejut dan melempar *mage* keluar. Shinpachi yang melihat dari belakang toko pun ketakutanpun menuturkan tuturan ini dan menyuruh Gintama untuk mengambil kembali *mage* yang terpotong itu dan memperbaikinya. Tuturan ini memiliki konteks emotif takut karena saat menuturkan tuturan ini Shinpachi merasa ketakutan jika *shogun* sadar kalau *mage* nya terpotong dan mereka akan dihukum.

Konteks Emotif Marah

Berikut ini beberapa kutipan dialog percakapan penggunaan tindak tutur direktif perintah dengan konteks emotif marah.

Data 1

店長 : くら、ささとチャトラン星人さまにミルク
をもしろ

*Tenchou : Kora, sasatto chatoran seijin-sama ni miruku
wo mosiro!*

Manager toko: “Hey, cepatlah ambilkan susu untuk tuan alien chatoran!”

しんぱち: は、はい

Shinpachi : *ha-hai*

Shinpachi : “ba-baik”

Tuturan ini diucapkan oleh pemilik kedai makanan dimana Shinpachi berkerja. Saat itu Shinpachi sedang berjaga dikasir tetapi dia sering melakukan kesalahan dalam mengguakan mesin kasir dan Shinpachi berkata kalau dia hanya bisa menggunakan pedang saja sebagai seorang samurai. Pemilik toko pun marah dan mengolok-olok kalau samurai itu tidak berguna. Tidak lama kemudian seorang alien chatoran berkata kalau jangan hanya mengurus mesin kasir saja dan dia pun memesan segelas susu. Manager tokopun sedang senang hati menerima pesanan alien dan mengatakan tuturan ini kepada Shinpachi dengan marah. Konteks emotif pada tuturan ini adalah marah karena manager toko merasa kesal kepada Shinpachi yang tidak bisa melakukan apa-apa dengan benar.

Data 2

かぐら: ぎんちゃん、18巻でどこあるか

Kagura : *ginchan, 18 kan de doko aruka*

Kagura : “Gin, jilid 18 ada dimana?”

ぎんたま : 知らねーよ、ほかの本とまぞってるから
ちゃんと探しなさい

Gintama : *shiraneeyo, hokano hon tomazotterukara chanto sagasinasai!*

Gintama : “ya gak tahu, mungkin terselip dibuku lain, carilah yang benar!”

Tuturan ini diucapkan oleh Gintama kepada Kagura saat mereka sedang berkerja menjadi tukang cukur rambut. Saat itu Gintama dan gengnya berkerja di tempat cukur karena pemiliknya sedang pergi berlibur, mereka memilih perkerjaan ini karena kapok setelah berkerja di kabaret kemarin sehingga mereka memilih menjaga toko ini. Walaupun Gintama dan gengnya tidak memiliki kemampuan untuk memotong rambut, mereka hanya diminta untuk berjaga dan tidak melakukan apa-apa di dalam toko. Kagura yang bosan dan membaca manga di dalam toko. Dia kebingungan karena buku manga lanjutannya tidak dapat ditemukan dan dia pun bertanya kepada Gintama. Gintama pun merasa jengkel dan mengatakan tuturan ini, Kagura pun meminta bantuan Shinpachi tetapi dia berkata kalau mereka disini itu untuk berkerja bukan untuk bersantai. Konteks emosi dalam

tuturan ini adalah marah karena Gintama jengkel kepada Kagura yang hanya membaca manga dan tidak bisa mencari barang yang dicari sendiri.

Data 3

かもたろ : 母上、みてください、ぼく学問上試験で
まんでんよ

Kamotaro : *hahaue, mitekudasai, boku gakumonjoushiken de mantenyo*

Kamotaro : “ibunda, lihatlah, aku dapat nilai sempurna di ujian sekolah”

鴨太郎の母: 鴨太郎静かにしなさい

Kamotaro no haha : *Kamotaro sizukani sinasai!*

Ibu Kamotaro : “Kamotaro jangan berisik!”

Tuturan ini diucapkan oleh ibu Kamotaro kepada Kamotaro saat dia ingin menunjukkan hasil ujiannya. Kamotaro mendapatkan hasil ujian dengan nilai sempurna dan ingin menunjukkan nya kepada ibunya. Pada saat sampai kerumah, Kamotaro langsung menuju kamar saudaranya yang sakit karena ibunya sedang merawat saudaranya. Kamotaro yang senang tidak dapat menahan kesenangannya dan langsung menunjukkan hasil ujian kepada ibunya. Akan tetapi ibunya marah kepada Kamotaro dan menuturkan tuturan ini karena mengganggu saudaranya yang sedang beristirahat. Kamotaro pun sedih dan pergi dari kamar saudaranya. Konteks emotif pada percakapan ini adalah marah karena ibunya Kamotaro marah kepada Kamotaro karena mengganggu istirahat saudaranya.

Konteks Emotif Sedih

Berikut ini beberapa kutipan dialog percakapan penggunaan tindak tutur direktif perintah dengan konteks emotif sedih.

Data 1

おきた: なんだ、やっぱりこうなったですかい

Okita : *nanda, yappari kou natta desukai*

Okita : “apa, sudah kuduga akan begini”

しんぱち: しっかりしてください、ぎんさん

Shinpachi : *Shikkarisite kudasai, gin-san*

Shinpachi : “bertahanlah, gin-san”

Tuturan ini diucapkan oleh Shinpachi kepada Gintama ketika Gintama tertusuk oleh lawan. Pada saat itu Gintama yang kalah dalam pertarungan dan tertusuk oleh pedang

lawan, Shinpachi datang menolong dan menebas tangan lawan. Lawannya pun kabur karena bantuan yang dibawa oleh Shinpachi telah datang. Melihat kondisi Gintama yang tertusuk dan melemah Shinpachi pun sedih dan mengatakan tuturan ini. Gintama yang melemah hanya bisa berkata kalau Shinpachi itu anak yang bisa diandalkan. Konteks emotif pada tuturan ini adalah sedih karena Shinpachi sedih melihat kondisi Gintama yang terluka.

Data 2

おたえ: ぎんさん

Otae : ginsan

Otae : gin-san

ぎんたま :うーん?

Gintama : uun?

Gintama : hmm?

おたえ: あつまり無茶するのはもうやめてください

Otae : *Ammari muchasuru nowa mou yamete kudasai*

Otae : “Jangan bertindak nekat lagi”

Tuturan ini dikatakan oleh Otae saat sedang merawat Gintama yang terluka. Setelah terluka karena diserang oleh lawan yang menggunakan pedang iblis, Gintama sedang menjalani perawatan di rumahnya. Saat sedang beristirahat, Gintama didatangi oleh seorang wanita yang mengaku adik dari pembuat pedang iblis tersebut. Wanita itu memohon kepada Gintama untuk menghentikan kakaknya yang ingin menghancurkan kota Edo akan tetapi Gintama menolaknya. Setelah wanita itu pergi, Gintama kembali beristirahat dan Otae kembali merawat Gintama. Otae lega karena Gintama menolak permintaan wanita itu, Otae dengansedih mengatakan tuturan ini dan berkata kalau Gintama tidak ada nanti Kagura dan Shinpachi akan kebingungan. Konteks emotif pada tuturan tersebut adalah sedih karena Otae sedih melihat keadaan Gintama yang terluka karena kalah saat melawan pedang iblis.

Data 3

てつこの兄: てつこ、いい鍛冶屋に、な

Tetsuko no ani : tetsuko, ii kajiyani, na

Kakak tetsuko : tetsuko, jadilah pandai besi yang baik, ya

てつこ :聞こえないよ、いつものみたいに大きな声
で言うってくれない、聞こえないよ

Tetsuko : *Kikoenai yo, itsumo no mitai ni ōkina koe de iu te kurenai, kikoenai yo*

Tetsuko : “aku tidak bisa mendengarmu, berbicaralah yang keras seperti biasanya, aku tidak bisa mendengarmu!”

Tuturan ini diucapkan oleh Tetsuko, si pandai besi kepada kakanya yang sedang sekarat. Pada saat pertempuran antara Gintama dan pedang iblis, Tetsuko berusaha membantu Gintama yang sedang kesusahan melawan pedang iblis tersebut. Kakak Tetsuko yang melihat dari jauh hanya melihat pertempuran tersebut dan berpikir kenapa mereka masih saja ingin melawan pedang iblis tersebut. Pada saat pedang iblis itu mengamuk Tetsuko hampir terkena reruntuhan bangunan yang terpukul oleh pedang iblis. Kakak Tetsuko yang melihat hal itu pun langsung berlari kearah Tetsuko dan menyelamatkannya. Tetapi kakak Tetsuko terpentol dan sekarat. Melihat hal itu Tetsuko pun berlari ke arah kakaknya. Pada saat terakhirnya Tetsuko memangku kakak Tetsuko dan kakaknya berkata walau dia telah membuang segalanya tetapi dia tidak bisa membuang adiknya dan berharap agar adiknya menjadi ahli pembuat pedang yang hebat. Tetsuko yang mendengar hal itu pun sedih dan menuturkan tuturan ini. Tuturan ini memiliki konteks emotif sedih karena Tetsuko sedih dan menangis melihat kakaknya sekarat karena menyelamatkan Tetsuko.

Konteks Emotif Keinginan

Berikut ini beberapa kutipan dialog percakapan penggunaan tindak tutur direktif perintah dengan konteks emotif keinginan.

Data 1

成人 :おーい親父、レジ落ちもいいがミルクくれや

Reijin : *Ooi oyaji, reji ochimo ii ga miruku kure ya!*

Alien : “hey pak tua, Biarkan saja kasirnya lebih baik bawakan aku susu!”

店長 : はい、よろこんで

Tenchou : *hai, yorokonde*

Manajer toko : baik, dengan senang hati

Tuturan ini diucapkan oleh Alien yang sedang bersantai di kedai tempat Shinpachi berkerja. Pada saat itu pemilik toko sedang memarahi Shinpachi yang selalu gagal dalam mengoperasikan mesin kasir. Para alien yang melihat hal itu pun memiliki ide buruk untuk mengerjai Shinpachi dan meminta kepada pemilik toko untuk membawakan mereka segelas susu. Mereka mengatakan tuturan ini dan pemilik toko pun menyuruh Shinpachi untuk mengambilkan susu untuk para alien. Tuturan ini memiliki konteks emotif keinginan karena para alien Chatoran yang sedang bersantai menginginkan segelas

susu dan ingin agar manager toko tidak hanya mengurus kasir.

Data 2

しんぱち : ひじかたさん、もうしっかりしてくださ
いひじかたさん

Shinpachi : *hijikata-san, mou Shikkarisite kudasai hijikata-san*

Shinpachi : “hijikata, tolong berusahalah yang tegas hijikata!”

ひじかた : ぼくは知らない、ぼくは知らない

Hijikata : *boku wa shiranai, boku wa shiranai*

Hijikata : “aku tidak tau apa-apa, aku tidak tau apa-apa”

Tuturan ini diucapkan oleh Shinpachi kepada Hijikata ketika Gintama dan geng nya ingin menyelamatkan Kondo yang dijebak oleh lawan. Kondo bersama bawahannya yang saat itu sedang melakukan tugas keluar kota ternyata dijebak oleh lawan, semua bawahan yang Kondo bawa ternyata merupakan anak buah lawan. Gintama yang mengetahui hal ini segera pergi menyelamatkan Kondo bersama dengan Hijikata yaitu wakil dari Kondo yang telah terkena serangan lawan sehingga merubahnya menjadi seorang penakut. Saat dalam perjalanan Shinpachi yang kesal dengan sifat Hijikata yang sekarang mengatakan tuturan ini berharap agar Hijikata bisa membantu menyelamatkan Kondo yang terjebak dan mengalahkan sifat penakut yang ditanam oleh lawan. Tuturan ini memiliki konteks emotif keinginan karena Shinpachi berharap agar Hijikata kembali seperti dulu dan tidak menjadi penakut.

Data 3

ひじかた : 護衛は俺に任せてお前は帰れ

Hijijata : *Goei wa ore ni makasete omae wa kaere*

Hijikata : “Biar aku saja yang berjaga disini, kamu pulang saja”

おきた : じゃー、お言葉に甘えて

Okita : *gyaa, okotoba ni amaete*

Okita : “kalau begitu aku percaya perkataan mu”

Tuturan ini diucapkan oleh Hijikata kepada Okita pada saat mengawasi *shogun*. Hijikata dan Okita ditugaskan untuk menjaga *shogun* dan mengawasinya dari jauh. Hijikata dan Okita memutuskan untuk mengawasinya dari

toko sebelah. Saat mereka berdua duduk di kafe, Okita melihat ada yang aneh dengan sifat Hijikata pada saat itu. Saat dia melihat leher Hijikata terdapat seperti bekas gigitan serangga dan dia mengolok-olok Hijikata. Hijikata pun mengatakan tuturan ini agar dia dan Okita tidak terlihat bersamaan oleh lawan. Tuturan ini memiliki konteks emotif keinginan karena Hijikata berharap agar Okita pulang saja agar tidak terlihat oleh lawan.

Konteks Emotif Kebahagiaan

Berikut ini beberapa kutipan dialog percakapan penggunaan tindak tutur direktif perintah dengan konteks emotif senang.

Data 1

ぎんたま : いいや、もう見てますよね

Gintama : *iya, moumitemasuyone*

Gintama : tidak, aku sudah melihatnya

お客さん : じゃ、ど修理代はジオンの戦記してくだ
さい

Okyakusan : *jya, doshuuridai wa zion no senkishite kudasai*

Pelanggan : “jadi, untuk biaya perbaikannya, masukkan kedalam tagihan perang zion saja”

Tuturan ini diucapkan oleh seorang pelanggan kepada Gengai yaitu sang pemilik bengkel. Gintama yang pada saat itu belum sembuh total tetapi ingin menghentikan pemilik pedang iblis, dia pun menuju bengkel Gengai untuk meminta bantuan. Gengai yang saat itu baru saja selesai memperbaiki robot terkejut karena Gintama datang meminta bantuan karena ingin mencari cara untuk menang melawan lawan dengan mudah. Gintama pun ingin meminjam robot yang bari saja diperbaiki tetapi Gengai tidak memperbolehkannya karena pemilik robot ini akan datang. Tidak lama kemudian pemilik robot pun datang dan senang karena perbaikan robotnya sudah selesai dan seperti baru. Dia pun mengatakan tuturan ini karena puas melihat hasil perkerjaan Gengai. Tuturan ini memiliki konteks emotif senang karena pelanggan milik Gengai merasa puas dan senang dengan hasil perkerjaan Gengai dalam memperbaiki robotnya.

Data 2

ぎんたま : じゃー、4 番引いた人、下着姿になって

ください

Gintama : *gyaa, yonban hiita hito, shitagi sugatani natte kudasai*

Gintama :“jadi.. Orang yang menarik nomor empat, tolong lepas pakaian mu”

Tuturan ini diucapkan oleh Gintama saat sedang menyamar menjadi wanita untuk berjerja di kabaret dan sedang bermain permainan raja. Gintama dan geng nya berkerja di kabaret dan menyamar menjadi perempuan untuk menghibur *shogun* yang datang berkunjung. Atas saran dari pimpinan shinsengumi mereka pun bermain permainan raja dengan *shogun*. Pada ronde pertama semua orang saling berebut nomer sampai membuat pimpinan shinsengumi pingsan terinjak. Pada akhirnya Gintama yang menjadi raja pada ronde pertama. Dengan senang hati dia pun mengatakan tuturan ini agar *shogun* merasa terhibur dengan permainan ini, tetapi ternyata yang memegang nomor empat adalah shogun itu sendiri. Tuturan ini memiliki konteks emotif senang karena Gintama berhasil menjadi raja dan bisa memberikan perintah kepada nomor yang dipilih.

Data 3

剣道先生 : 江戸へ行け!

Kendo sensei : edo e ike

Guru kendo : “pergilah ke edo!”

Tuturan ini diucapkan oleh guru kendo kepada Kamotarou. Kamotarou yang dibully bertekat untuk berusaha lebih keras agar dia bisa diterima di kalangannya. Pada saat pelatihan kendo, Kamotarou berhasil mendapatkan nilai yang sempurna. Kamotarou bisa mengalahkan lawan yang lebih kuat darinya. Guru kendonya pun bahagia melihat kemampuan Kamotarou dan menuturkan tuturan ini. Dia ingin merekomendasikan Kamotarou ke dojo yang mengajarkan teknik pedang hokuto ittou. Konteks emotif pada tuturan ini adalah senang karena dia bahagia melihat perkembangan muridnya yang sangat pesat.

Konteks Emotif Kebosanan

Berikut ini beberapa kutipan dialog percakapan penggunaan tindak tutur direktif perintah dengan konteks emotif kebosanan.

Data 1

かぐら : そうゆうことで、カブトがりにいこうと思
います、どうですか

*Kagura : souyuu kotode, kabuto gari ni ikou to omoimasu,
dou desuka*

Kagura : oleh karena itu, aku ingin pergi mencari kumbang, bagaimana?

しんぱち : どうですかって、一人でいってください
よ

Shinpachi : Doudesukatte, hitori de itte kudasaiyo

Shinpachi : “kok tanya bagaimana, pergilah saja sendiri”

Tuturan ini diucapkan oleh Shinpachi kepada Kagura saat Kagura ingin mengajak keluar untuk mencari pengganti kumbang yang hilang. Saat itu Gintama dan Shinpachi sedang bersantai melihat televisi, tiba-tiba Kagura datang dengan membawa alat untuk menangkap kumbang. Kagura berkata kalau kumbang telah hilang dan dia ingin mencari kumbang pengganti di hutan. Shinpachi dengan lesu mengatakan tuturan ini karena dia tidak ingin keluar rumah hanya untuk mencari kumbang di hutan. Konteks emotif dalam tuturan ini adalah kebosanan karena Shinpachi sudah bosan dengan Kagura yang selalu merengek untuk ditemani mencari kumbang di hutan.

Data 2

たけち : 落ち着きなさいな、なにしろこの年ごろの
むすめはあと二三年したら一番かがやく

*Takechi : Ochitsuki nasai na, nanishiro kono toshigoro no
musu me wa ato ni san nen shitara ichiban
kagayaku*

Takechi : “sabarlah sedikit, bagaimanapun gadis seusianya akan mencapai puncak gemilangnya dalam 2 atau 3 tahun lagi.”

またこ : ロリコンもたいがいにしてくださいよ、先
輩

Matako : rorikonmo taigainisite kudasaiyo, senpai

Matako : “loliconnya tolong dikondisikan dulu, senpai”

Tuturan ini diucapkan oleh Matako, seorang penembak jitu lawan kepada *senpainya* yang bernama Takechi yang sedang memberi makan Kagura. Setelah gagal menyelinap kedalam kapal misterius, Kagura pun tertangkap oleh lawan. Takechi yang terkenal sebagai lolicon bukanya mengintrogasi Kagura tetapi malah memberikan Kagura makanan yang banyak. Matako yang melihat hal ini pun kesal kepada Takechi dan mengatakan kalau begini terus seluruh persediaan makanan dikawal bisa dihabiskan oleh Kagura. Takechi pun berkata kalau pada umur sekian, Kagura memang membutuhkan makanan yang banyak dan akan bersinar dalam 2 sampai 3 tahun lagi. Matako yang sudah bosan dengan perlakuan Takechi pun mengatakan tuturan ini dan bertanya apa hasil dari menginterogasi Kagura. Tuturan ini memiliki konteks emotif bosan karena Matako bosan dengan

kelakuan Takechi yang menjadi lolicon atau penyuka anak kecil.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini meneliti tentang konteks emotif pada tindak tutur direktif perintah dalam film *Gintama Live Action* pertama dan kedua. Konteks emotif digunakan untuk menjelaskan kenapa tuturan direktif perintah itu dituturkan berdasarkan keadaan emotif penutur. Tindak tutur direktif yang paling sering muncul dalam film ini adalah bentuk *~kudasai* dan *~e/~ro/~yo*. Ini disebabkan karena film ini bercerita tentang perjuangan samurai untuk melawan kejahatan sehingga tuturan perintah yang ada dalam film ini sering menggunakan bentuk *~kudasai* karena untuk menghormati orang yang lebih tinggi kedudukan sosialnya dan juga sering menggunakan bentuk *~e/~ro/~yo* yang digunakan untuk memberikan perintah dengan keras sehingga penutur terlihat lebih gagah

Konteks emotif yang paling banyak muncul dalam film ini adalah konteks emotif keinginan dan marah. Dalam konteks emotif keinginan penutur pasti menginginkan agar perintahnya dilakukan secepat mungkin. Begitu pula dengan konteks emotif marah, penutur memberikan tuturan direktif perintah dengan konteks emotif marah yang paling sering saat dalam pertarungan. Ini kemungkinan disebabkan karena data yang diambil adalah film dengan genre aksi sehingga harapan respon dari penonton adalah ketegangan sehingga film ini menjadi lebih menarik.

Saran

Penelitian ini meneliti tentang konteks emotif dalam tindak tutur direktif perintah sehingga dibatasi hanya pada tindak tutur direktif perintah saja. Untuk mengetahui lebih dalam tentang tindak tutur direktif perlu untuk melakukan penelitian tentang tindak tutur lainnya yang ada dalam film ini.

Kemudian, jenis penggolong dalam penelitian ini hanya ada satu yaitu konteks emotif. Untuk lebih mengetahui lebih dalam tentang konteks emotif perlu mengukur tindak tutur direktif perintah untuk mengetahui kesesuaian dari konteks emotif yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Boeree, C. G. (2017). *General psychology: psikologi kepribadian, persepsi, kognisi, emosi, & perilaku/ C. George Boeree; penerjemah, Helmi J. Fauzi; editor, Abdul Qodir Shaleh* (Cetakan II).

Prismasophie.

- Firmansah, R. (2018). *Tindak Tutur Direktif Dalam Anime “ Kuroshitsuji: Book of Circus “*. 122. <http://eprints.undip.ac.id/61411/>
- Iori, I. (2005). *Shokyu o Oshieru Hito no Tame no Gengogaku Nyuumon*. Kurashiki Inshatsu Kabushikigaisha.
- Koizumi, T. (1993). *Nihongo kyōshi no tame no gengogaku nyūmon*. Taishūkan Shoten. <https://books.google.co.id/books?id=sJrFtgAACAAJ>
- Mael, M. R. (2014). Intensitas インテンシティー dilihat dari konteks emotif dan tujuan komunikasi dalam tindak komunikasi pada drama. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 1(1), 1–14.
- Namatame, Y. (1996). *Nihongo Kyoushi no tame no Gendai Nihongo Hyougen Bunten*. Kabushiki Kaisha Honjinsha.
- Nurhadi, D. (2017). STRUKTUR TEKS KARANGAN BAHASA JEPANG: ANALISIS PADA KARANGAN MAHASISWA ANGKATAN 2013. *Pramasastra*, 4(1), 26. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1483>
- Prayitno, H. J. (2017). *Studi Sosiopragmatik* (Issue October 2017). Muhammadiyah University Press.
- Putra, H. N. P., & Rusmiyati. (2020). Tindak Tutur Ilokusi Direktif dalam Anime D-frag Karya Episode 1-12 Karya Tomoya Haruno. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Bahasa Dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya*, 4, 30–39.
- Sudaryanto. (2001). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian*. Sanata Dharma University Press.
- Yule, G. (2006). *Pragmatics* (I. F. Wahyuni (ed.); Terjemahan). Pustaka Pelajar.