

MAKNA VERBA POTENSIAL DALAM VOICE *LINE HERO MOBILE LEGENDS* VERSI BAHASA JEPANG

Erlin Dwi Nur Lely

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : erlin.21015@mhs.unesa.ac.id

Roni

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : roni@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna verba potensial pada *voice line hero Mobile Legends* versi bahasa Jepang karena minimnya penelitian mengenai verba potensial dari *game*. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi makna verba potensial berdasarkan faktor pembentuk serta hubungannya dengan status realisasinya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan data dikumpulkan menggunakan metode simak rekam catat. Analisis menggunakan tinjauan pragmatik dengan teori yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah adalah teori dari Shibuya (2005: 33-34). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa data makna verba potensial dalam *voice line hero Mobile Legends* yang dipengaruhi akibat faktor pembentuknya bisa berupa ekspresi emosional atau *shinjou kanou*, kemampuan inheren atau *nouryoku jougen kanou*, kemungkinan berdasarkan kondisi tubuh atau *naiteki jougen kanou*, dan faktor luar atau *gaiteki jougen kanou* yang menjadi hasil dominan. Hasil analisis berdasarkan status realisasinya menyatakan bahwa seluruh data verba potensial dalam *voice line hero Mobile Legends* berkaitan dengan faktor pembentuknya. Dengan kata lain, seluruh verba potensial yang dikategorikan berdasarkan faktor pembentuk, semuanya berhubungan dan masing-masing dapat berupa realisasi atau potensi. Faktor pembentuk berperan penting dalam menentukan suatu verba potensial dapat direalisasikan atau tidak. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian pragmatik, khususnya analisis makna verba potensial dalam media digital *game online*.

Kata Kunci: Verba Potensial, *Mobile Legends*, Pragmatik, Faktor Pembentuk, Status Realisasi.

Abstract

The research examines the meanings of potential verbs in the Japanese version of *Mobile Legends hero voice lines*, addressing the scarcity of studies regarding potential verbs in gaming contexts. The objective of this study is to identify the meanings of potential verbs based on their formative factors and their relationship with realization status. Using a descriptive qualitative method, data were collected through the observation and note-taking technique. The analysis employs a pragmatic approach, utilizing Shibuya's theory (2005: 33-34) to address the research questions. The results indicate that data points of potential verb meanings in *Mobile Legends hero voice lines*, the meanings influenced by formative factors include emotional expression (*shinjou kanou*), inherent ability (*nouryoku kanou*), possibilities based on physical condition (*naiteki jougen kanou*), and external factors (*gaiteki jougen kanou*) – with the latter being the dominant result. Regarding the relationship between formative factors and realization status, the findings show the analysis reveals that all potential verb data in the voice lines are closely related to their formative factors. Consequently, every potential verb categorized by its formative factors is interconnected, and each can manifest as either a realization or a potential. Formative factors play a crucial role in determining whether a potential verb can be realized. These findings are expected to contribute to pragmatic studies, specifically in the analysis of potential verb meanings within digital online gaming media.

Keywords: Potential Verbs, *Mobile Legends*, Pragmatics, Formative Factors, Realization Status

PENDAHULUAN

Dalam kajian linguistik terutama pragmatik, makna tak hanya dipahami dari bentuk bahasa saja, namun dari fungsi penggunaannya dalam konteks tertentu. Berdasarkan kelas kata yang terdapat pada bahasa Jepang, *doushi* atau verba memiliki peran penting karena berfungsi sebagai penanda aktivitas, kejadian, juga keadaan. Oleh karena itu, makna dari verba dalam bahasa Jepang dapat berubah dengan bentuk gramatikal yang berbeda. Selain itu verba yang merupakan sebuah predikat, verba menjadi pusat kalimat karena dalam kontruksi kalimat predikat merupakan pusatnya. Dalam banyak kasus, verba terkadang memiliki banyak makna dalam suatu kalimat. Dengan begitu verba tidak hanya berperan sebagai penanda tapi juga sebagai perluasan dan penjelas suatu makna.

Salah satu verba yang menarik untuk dikaji adalah verba yang memiliki makna kemampuan atau kemungkinan yaitu verba potensial atau *kanou doushi* (可能動詞). Menurut Yamaoka (2003: 1), *kanou doushi* (可能動詞) adalah kata kerja yang digunakan untuk menyatakan bahwa suatu hal atau kejadian bisa terjadi/memungkinkan untuk terjadi. Secara kosakata, verba yang termasuk verba potensial yaitu *dekiru* dan *wakaru*. Sedangkan untuk verba lain harus mengalami perubahan kalimat supaya bermakna potensial seperti verba *kau* 'membeli' menjadi *ka-eru* 'bisa membeli'. Namun, makna 'bisa' dalam bahasa Jepang tidak selalu menunjukkan kemampuan saja, tapi bisa jadi memiliki makna kemungkinan tergantung dengan faktor terbentuknya, bisa dari faktor psikologis, kemampuan, serta kondisi dari dalam atau luar dari subjek. Selain itu, dalam suatu kalimat mengandung verba potensial, maknanya tidak selalu diwujudkan dalam tindakan nyata. Tapi dalam penggunaannya apakah makna yang tersirat dari verba tersebut dapat berupa kemungkinan terealisasi atau tidak. Dengan demikian, makna verba potensial tidak hanya dapat dilihat dari faktor yang melatarbelakanginya, tapi juga realisasi atau tidak dari maknanya.

Dalam penelitian ini, data yang digunakan berasal dari *voice line hero* dalam *Mobile Legends*

versi bahasa Jepang. *Mobile Legends* sendiri merupakan salah satu *game online* yang selalu berada dalam 10 teratas *game* populer di 80 negara pada tahun 2026 dan memiliki pemain aktif sebanyak 110 juta setiap bulannya. *Mobile Legends* memiliki fitur suara yang dapat diubah menjadi *voice line* bahasa Jepang, sehingga para pemain dapat menjadikan fitur tersebut sebagai sarana belajar juga. Banyak orang menggunakan permainan untuk mengenal kosakata, bentuk gramatikal, dan cara pengucapan yang alami, termasuk belajar bahasa Jepang dari *voice line* karakter. *Voice line hero* dalam *game Mobile Legends* dipilih sebagai sumber data karena dalam suatu *game* yang berisi tentang pertarungan, kekalahan, kemenangan, serta kisah para *hero* memberikan ungkapan-ungkapan potensial yang muncul untuk meluapkan emosi dari setiap karakter seperti contoh sebagai berikut.

Lylia merupakan keturunan dari *Black Magician*. Karena itu, banyak orang menjauhi dia dan takut untuk berteman dengannya. Lylia seringkali mengajak orang-orang di sekitarnya untuk berteman. Hingga pada suatu hari, Lylia menemukan makhluk aneh dari retakan sihir hitamnya, *Snores*. Semenjak saat itu Lylia berteman dengan *Snores* yang sangat setia kepadanya.

Lylia : 私たちきっといい友達になれるわ。
Watashitachi kitto ii tomodachi ni nareru wa.

'Kita pasti bisa menjadi teman baik.'

(H86, D61)

Pada tuturan tersebut, verba potensial yang ditemukan adalah *nareru* (なる) yang berasal dari verba *naru* (なれる). Secara gramatikal, makna dari verba potensial tersebut adalah suatu pernyataan bahwa penutur bisa berteman baik dengan orang lain. Namun apabila dilihat berdasarkan konteks, penutur yang awalnya kesulitan mendapatkan teman tiba-tiba bertemu dengan makhluk bernama *snores* yang setia kepadanya. Perubahan makna yang terjadi berdasarkan konteks yaitu, penutur memiliki keyakinan bahwa *snores* bisa dan mau menjadi teman baiknya yang setia. Faktor eksternal berupa kemauan dan kesetiaan *snores* dapat mengubah

makna yang tadinya hanya dilihat melalui gramatikal.

Cici adalah seorang seniman sirkus dengan menggunakan yoyo sebagai alat pertunjukannya. Saat pertunjukan dilakukan seseorang menyerangnya, namun Cici berhasil mengalahkannya. Setelah terluka parah, ia diselamatkan penyihir dan kembali menghibur banyak orang.

Cici : 誰だって、物語の主人公になれるんだよ。

Daredatte, monogatari no shujinkou ini nareru nda yo.

“Siapa pun bisa menjadi tokoh utama di kisahnya.”

(H123, D80)

Pada contoh tuturan kedua, terdapat veba potensial yang sama yaitu *nareru* (なる) yang berasal dari verba *naru* (なれる). Secara gramatikal, makna yang terkandung di dalamnya adalah setiap orang punya berkemungkinan menjadi tokoh utama dalam hidupnya masing-masing. Apabila dilihat melalui dua contoh tuturan yang memiliki verba yang sama ini, secara gramatikal sudah memiliki makna yang berbeda. Dan apabila dilihat berdasarkan konteks, contoh kedua memiliki makna bahwa setiap manusia memiliki kemampuan untuk menjadi tokoh utama dalam hidupnya. Makna gramatikal dan makna berdasarkan konteks dari kedua verba potensial tersebut sama-sama berbeda. Selain itu, pada contoh yang pertama, verba potensial berhasil direalisasikan dibuktikan dengan *snores* yang sudah menjadi teman setia penutur. Sedangkan pada contoh kedua, tidak terbukti bahwa kemungkinan tersebut berhasil terealisasi karena mencakup setiap manusia yang punya kehendak masing-masing. Berdasarkan dua contoh tersebut, diketahui bahwa meski terdapat verba potensial yang sama, tidak selalu memiliki makna yang sama.

Sejauh pengamatan peneliti, belum ditemukan studi yang secara spesifik membahas mengenai makna verba potensial versi bahasa Jepang. Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena dapat memberikan pemahaman yang jelas terkait makna dan klasifikasi verba potensial kepada pembelajar bahasa Jepang

melalui media *game*. Selain karena terbatasnya penelitian yang dilakukan melalui media *game online*, penelitian ini juga penting karena verba potensial sendiri memiliki makna yang harus dipahami secara kompleks dan tidak serta merta diartikan secara sederhana sebagai kemampuan. *Voice line hero Mobile Legends* yang terlontar singkat pun memiliki makna yang beragam, oleh karena itu penelitian ini ditujukan untuk meminimalisir kesalahan dan kesulitan yang timbul dalam suatu pembelajaran bahasa Jepang dalam media *game online*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yakni menggunakan data yang berupa kata atau gambar, bukan menggunakan bilangan. Peneliti berpikir bahwa pendekatan ini dapat mempermudah peneliti dalam menggambarkan data secara langsung dari sumbernya. Penelitian dengan pendekatan ini pun diharapkan dapat mempermudah terjawabnya rumusan masalah yang telah ditentukan. Penelitian kualitatif deskriptif mendeskripsikan keadaan yang sebenarnya saat dilaksanakannya penelitian.

Penelitian ini mengambil data dari dalam *game Mobile Legends*. Dengan data berupa *voice line* bahasa Jepang dari setiap *hero* dalam *game Mobile Legends* berjumlah 132 *hero* yang mengandung verba potensial. Banyak dari *hero Mobile Legends* yang memiliki banyak ambisi baik mengalahkan musuh, menggapai kemenangan, menjaga satu sama lain, atau alasan lain yang seluruhnya berhubungan dengan verba potensial, yakni berisi kemampuan dan kemungkinan akan terwujud atau tidaknya berdasarkan struktur kalimat yang diucapkan.

Dalam penelitian ini metode pengumpulan atau teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik simak rekam catat. Teknik Simak Bebas Libas Cakap adalah metode pengumpulan data di mana peneliti hanya bertindak sebagai pengamat terhadap penggunaan bahasa oleh *hero Mobile Legends*. Teknik rekam digunakan pada penggunaan bahasa lisan yakni *voice line hero Mobile Legends* yang merupakan salah satu bentuk bahasa lisan. Adapun alat rekam yang digunakan oleh peneliti

yakni telepon cerdas bermerek Samsung A55 5G (2024). Selain menggunakan teknik rekam dalam penerapan metode Simak, peneliti juga memanfaatkan teknik catat. Proses pencatatan dilakukan pada kartu data yang disiapkan sebelumnya. Setelah data dicatat, peneliti melakukan tahap klasifikasi atau pengelompokan sesuai dengan kebutuhan analisis. Dalam hal ini data *voice line hero Mobile Legends* berbahasa Jepang yang mengandung verba potensial dicatat dan diklasifikasikan berdasarkan golongannya.

Menurut Sugiyono (2016: 60) Analisis data merupakan proses untuk mengelompokkan pengurutan data kedalam ketentuan-ketentuan yang ada untuk memperoleh hasil sesuai dengan data yang telah didapatkan. Sistematika analisis data yang dilakukan oleh peneliti yakni.

- 1) Mengelompokkan setiap *voice line* berbahasa Jepang setiap *hero* dalam *game Mobile Legends* yang di dalamnya terdapat verba potensial berdasarkan faktor terbentuknya dan hubungan realisasinya.
- 2) Melakukan pengkodean, misalnya H1, D1. Kode ini berarti *hero* ke-1 dan data ke-1.
- 3) Menerjemahkan data dengan urutan (1) bahasa Jepang, (2) cara baca bahasa Jepang, (3) arti bahasa Indonesia. Seperti contoh sebagai berikut.
 - (1) 私が泳げないこと、内緒にしてくださいませんか。
 - (2) *Watashi ga oyogenai koto, naisho ni shite kuremasen ka.*
 - (3) Bisakah kamu merahasiakan bahwa aku tidak bisa berenang?
- 4) Menandai verba potensial menggunakan cetak tebal dan garis bawah.
- 5) Menganalisis satu persatu data verba potensial yang ditemukan menggunakan teori dari bab II untuk menjawab rumusan masalah mengenai makna verba potensial berdasarkan faktor.
- 6) Menganalisis makna verba potensial yang ditemukan menggunakan teori dari bab II untuk menjawab rumusan masalah mengenai hubungan faktor pembentuk dan status realisasi verba potensial tersebut.
- 7) Menarik Kesimpulan.

PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengumpulan, didapat total data verba potensial dalam *voice line hero Mobile Legends* sebanyak 82 tuturan. Data tersebut kemudian dianalisis sesuai dengan yang telah dijelaskan pada bagian kerangka berpikir. Hasil analisis verba potensial dalam *voice line hero Mobile Legends* ditemukan data sebagai berikut.

Tabel 1
Temuan hasil rumusan masalah 1

No.	Bentuk	Jumlah
1.	<i>Shinjou Kanou</i>	19
2.	<i>Nouryoku Kanou</i>	16
3.	<i>Naiteki Jougen Kanou</i>	9
4.	<i>Gaiteki Jougen Kanou</i>	38
Total Jumlah		82

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa faktor pembentuk verba potensial dalam *voice line hero Mobile Legends* didominasi oleh faktor eksternal atau *gaiteki jougen kanou* sebanyak 38 data. Dominasi tersebut menunjukkan bahwa makna kemungkinan atau ketidakmungkinan yang dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar diri subjek seperti kondisi lingkungan, kekuatan lawan, atau aturan dunia. Sedangkan jumlah data yang paling sedikit adalah verba potensial yang disebabkan oleh kondisi internal subjek. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemungkinan yang berkaitan dengan kondisi tubuh subjek lebih jarang digunakan. Rendahnya penggunaan kategori ini dipengaruhi oleh konteks tuturan yang lebih fokus dalam menampilkan hubungan antar karakter.

Makna Verba Potensial Berdasarkan Faktor Pembentuknya:

Shinjou Kanou

- (1) Argus adalah malaikat yang membelot ke arah kegelapan karena ketidakadilan yang ia dapatkan. Semenjak saat itu, dia memilih jalannya sendiri meski ke dalam hal yang buruk.

Argus : 俺を裁けるのは俺の自信だけだ。
Ore wo sabakeru no wa ore no jishin dake da.
'Satu-satunya yang bisa menghakimiku hanyalah kepercayaanmu sendiri.'
(H45, D33)

Tuturan (1) termasuk dalam kategori *shinjou kanou*. Verba potensial yang ditemukan adalah *sabakeru* (裁ける) yang berasal dari kata *sabaku* (裁く) yang berarti "menghakimi". Dalam konteks ini, kemungkinan dari verba potensial *sabakeru* (裁ける) yang terbentuk berkaitan dengan faktor psikologis penutur. Berdasarkan pernyataan penutur bahwa hal yang dapat menghakimi dirinya adalah dirinya seorang. Latar belakang dari penutur yang memutuskan untuk membelot ke arah kegelapan akibat mendapatkan ketidakadilan memperkuat alasan bahwa alasan psikologis yang mempengaruhi adanya verba potensial tersebut. Dengan demikian, kemungkinan pada kalimat tersebut bersumber pada keyakinan penutur terhadap jalan yang ia pilih. Oleh karena itu, verba potensial *sabakeru* (裁ける) dalam konteks kalimat ini memiliki makna bahwa hanya prinsip hidupnya yang memiliki wewenang untuk menghakimi dirinya.

Nouryoku Kanou

(2) Saat Melissa mulai tinggal bersama ayah dan saudara tirinya, ia diperlakukan dengan buruk. Melissa melampiaskan kemarahannya kepada boneka yang ia jahit dan akhirnya menjadi sebuah kebiasaan. Hingga dia mendapatkan sihir jahat yang ia gunakan kepada orang lain menggunakan perantara boneka-boneka yang ia jahit sendiri.

Melissa : しゃべれるものみんな一切信用できないわよ。
Shabereru mono minna issai shinyo dekinai wa yo.
'Semua orang yang bisa berbicara, sama sekali tidak bisa dipercaya.'
(H114, D75)

Tuturan (2) mengandung dua verba potensial, namun yang digarisbawahi adalah verba potensial *shabereru* (しゃべれる) berasal dari verba *shaberu* (しゃべる) yang berarti "berbicara". Dalam konteks ini, penutur yang mengalami pengalaman buruk melalui orang-orang di sekitarnya dan membuatnya hanya ditemani boneka, memberikan krisis kepercayaan terhadap orang lain. Penutur menganggap bahwa semua makhluk yang memiliki kemampuan berbicara tidaklah dapat dipercaya. Makna verba potensial *shabereru* (しゃべれる) menunjukkan kemampuan subjek, yaitu makhluk hidup atau manusia untuk berbicara. Kemungkinan tersebut muncul karena secara alamiah makhluk hidup atau manusia memang memiliki kapasitas untuk berbicara.

Naiteki Jougen Kanou

(3) Brody kehilangan ingatan setelah dirinya terluka oleh Abyss. Setiap ia ingin mengingat masa lalu, ia merasakan sakit yang luar biasa di kepalanya. Ingatannya rusak serta tangan kanannya yang juga merasakan sakit yang luar biasa.

Brody : 痛みを感じられるということ
は生きてはいた。
Itami wo kanjirareru to iu koto wa ikite wa ita.
'Bisa merasakan sakit berarti masih hidup.'

(H100, D66)

Tuturan (3) masuk ke dalam kategori *naiteki jougen kanou*. Verba potensial *kanjirareru* (感じられる) berasal dari verba *kanjiru* (感じる) yang bermakna "merasakan". Secara gramatikal verba potensial yang ditemukan menunjukkan bahwa bisa merasakan rasa sakit adalah sebuah kemampuan alami bagi manusia. Namun berdasarkan konteks, penutur telah diserang dan mengalami luka yang sangat parah. Dengan merasakan rasa sakit tersebut justru menjadi tanda bahwa penutur masih hidup. Makna verba potensial *kanjirareru* (感じられる) menunjukkan kemungkinan yang berkaitan dengan kondisi diri penutur yaitu kemampuan indra yang masih berfungsi dan mampu merasakan rasa sakit meskipun terluka parah.

Gaiteki Jougen Kanou

- (4) Saat peperangan besar berlangsung, Belerick tumbuh dari pohon kecil menjadi pohon raksasa dengan batang besar sebagai lengannya. Lalu saat peperangan terjadi, kalimat ini adalah kalimat terakhir yang diucapkannya saat gugur dalam peperangan.

Belerick : やっと、土に帰れる。
Yatto, tsuchi ini kaereru.
'Akhirnya, aku bisa kembali ke tanah.'

(H70, D57)

Tuturan (4) mengandung verba potensial *kaereru* (帰れる) berasal dari verba *kaeru* (帰る) yang berarti "kembali/pulang". Dalam konteks tuturan tersebut, latar belakang penutur yang merupakan makhluk pohon digambarkan kembali ke tanah akibat gugur dari peperangan sebagai tanda kematian atau bagian dari siklus kehidupan. Makna verba potensial *kaereru* (帰れる) menunjukkan kemungkinan yang dipengaruhi oleh kematian yang menyebabkan penutur bisa kembali menyatu dengan tanah.

Hubungan Makna Verba Potensial Berdasarkan Faktor Pembentuk Dengan Status Realisasinya

Tabel 1
Temuan hasil rumusan masalah 1

		Verba Potensial berdasarkan Faktor terbentuknya				Total
		<i>shinjou kanou</i>	<i>nouryoku kanou</i>	<i>naiteki jougen kanou</i>	<i>gaiteki jougen kanou</i>	
Verba Potensial berdasarkan Realisasi	<i>Jitsugen Kanou</i>	6	7	6	15	34
	<i>Senzai Kanou</i>	13	9	3	23	48

Diketahui terdapat 34 data verba potensial yang sudah terealisasi, dan 48 data verba potensial masih berupa kemungkinan atau belum terbukti sudah terjadi. Diketahui pula bahwa kategori verba potensial berdasarkan realisasinya dapat muncul ke dalam seluruh kategori verba potensial berdasarkan faktor pembentuknya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemungkinan realisasi suatu verba potensial dapat muncul dalam segala jenis makna potensial berdasarkan penyebabnya.

Jitsugen Kanou

Jitsugen Kanou – Shinjou Kanou

- (5) Natalia dibesarkan oleh *Monastery of light*. Dengan bakatnya yang luar biasa, ia menjadi pembunuh bayaran terbaik. Namun nasibnya berubah drastis saat ia gagal menjalankan misi. Natalia pun memutuskan untuk menebus dosanya untuk mengasingkan diri ke perbatasan yang berbahaya. Ia bergerak sunyi di antara semak-semak dan kegelapan sembari menunggu saat untuk menyerang.

Natalia : 光のために、闇に曲げれる。
Hikari no tame ni, yami ni magereru.
'Demi cahaya, aku bisa membelokkan diri ke kegelapan.'

(H24, D16)

Tuturan (5) masuk ke dalam kategori *jitsugen kanou – shinjou kanou*. Verba potensial *magereru* (曲げれる) berasal dari verba *mageru* (曲げる) yang berarti "membelokkan/mengubah arah". Berdasarkan konteks, kemungkinan penutur untuk membelokkan diri ke dalam kegelapan disebabkan oleh kondisi psikologis penutur yang berupa keputusan batin untuk menebus dosa. Kemungkinan tersebut muncul karena kehendak dan pilihan hidup yang diambil oleh penutur. Perubahan arah hidup dari penutur yang dipengaruhi oleh kondisi psikologis penutur tersebut benar-benar direalisasikan dalam hidupnya. Hal tersebut dibuktikan dengan konteks di mana penutur meninggalkan kehidupan sebelumnya dan memilih untuk bergerak dalam kegelapan. Dengan demikian,

verba potensial *magereru* (曲げれる) menunjukkan kemungkinan berdasarkan kondisi psikologis yang terealisasi. Meskipun tidak adanya gramatikal yang menyatakan bahwa verba tersebut telah terealisasi, namun konteks di mana penutur sudah membelokkan dirinya ke kegelapan menunjukkan suatu fakta.

Jitsugen Kanou – Nouryoku Kanou

- (6) Odette adalah seorang putri kerajaan angsa. Selain digambarkan sebagai putri kerajaan yang anggun, angsa digambarkan sebagai hewan darat dengan kemampuan berenang yang handal.

Odette : 私が泳げないこと、内緒にしてくださいませんか。

Watashi ga oyogenai koto, naisho ni shite kuremasen ka.

‘Bisakah kamu merahasiakan bahwa aku tidak bisa berenang?’

(H46, D35)

Tuturan (6) mengandung verba potensial negatif *oyogenai* (泳げない) dari verba potensial *oyogeru* (泳げる). Bentuk asli verba tersebut adalah *oyogu* (泳ぐ) yang berarti “berenang”. Dalam tuturan tersebut, penutur meminta seseorang untuk merahasiakan bahwa ia yang merupakan putri kerajaan angsa tidak memiliki kemampuan untuk berenang. Verba *oyogenai* (泳げない) menunjukkan sebuah ketidakmungkinan yang berkaitan dengan kemampuan penutur yang tidak memiliki keterampilan untuk melakukan kegiatan berenang. Selain itu, ketidakmungkinan tersebut juga berhubungan dengan status realisasi karena penutur menjelaskan kondisi nyatanya bahwa hal tersebut benar-benar terjadi pada dirinya.

Jitsugen Kanou – Naiteki Jougen Kanou

- (7) Loader Barbiel adalah kuda milik Leomord. Karena kota yang ditinggali dan dijaga oleh Leomord sudah berubah menjadi *Necrokeep* atau kota mayat hidup, maka penghuninya pun sudah berubah tak lagi menjadi makhluk hidup seutuhnya.

Leomord : ローダーバルビエル、人参の味はそうだったな。もう味は感じられないのだったな。

Roodaa Barubieru, ninjin no aji wa soudatta na. mou aji wa kanjiaerenai no datta na.

‘Loader Barbiel, rasa wortel memang seperti itu ya. Sekarang sudah tidak bisa merasakan rasa lagi, ya.’

(H67, D51)

Tuturan (7) mengandung verba potensial negatif *kanjiaerenai* (感じられない) dari verba potensial *kanjirareru* (感じられる). Verba potensial tersebut berasal dari verba *kanjiru* (感じる) yang bermakna “merasakan”. Dalam konteks kalimat ini, penutur dan kudanya sudah berubah menjadi mayat hidup, yang berarti kondisi tubuh dari mereka pun sudah berubah. Ketidakmungkinan subjek untuk “bisa merasakan” disebabkan oleh indra dalam tubuh yang telah berubah dan tidak berfungsi kembali. Ketidakmungkinan yang dirasakan oleh subjek merupakan bentuk yang sudah terealisasi karena telah dirasakan secara nyata oleh penutur. Dengan demikian verba potensial *kanjiaerenai* (感じられない) menunjukkan kemungkinan berdasarkan kondisi internal tubuh yang telah terealisasi.

Jitsugen Kanou – Gaiteki Jougen Kanou

- (8) Lylia merupakan keturunan dari *Black Magician*. Karena itu, banyak orang menjauhi dia dan takut untuk berteman dengannya. Lylia seringkali mengajak orang-orang di sekitarnya untuk berteman. Hingga pada suatu hari, Lylia menemukan makhluk aneh dari retakan sihir hitamnya, Snores. Semenjak saat itu Lylia berteman dengan Snores yang sangat setia kepadanya.

Lylia : 私たちきっといい友達になれるわ。

Watashitachi kitto ii tomodachi ni nareru wa.

‘Kita pasti bisa menjadi teman baik.’

(H86, D61)

Tuturan (21) mengandung verba potensial *nareru* (なれる) berasal dari verba *naru* (なる) yang berarti “menjadi”. Secara gramatikal, bentuk potensial ini menunjukkan bahwa penutur dan lawan bicaranya dapat menjadi teman yang baik. Namun dalam konteks tuturan, penutur yang awalnya dijauhi lalu menemukan sosok *snores* yang mau menemaninya, memberikan kemungkinan bahwa adanya situasi atau pihak lain yang memungkinkan pertemanan yang baik terbentuk. Adanya hubungan sosial antara penutur dan *snores* dalam konteks cerita, memberikan fakta bahwa kemungkinan untuk menjadi teman yang baik tersebut telah terealisasi.

Senzai Kanou

Senzai Kanou – Shinjou Kanou

- (9) Harley yang selama ini terobsesi untuk menunjukkan akan sihirnya supaya diakui oleh ayahnya, rela berbohong menggunakan trik-trik sihir. Dia terus mencoba namun selalu gagal. Tapi dia berhasil menggunakan sihir di saat-saat kritis/mendesak.

Harley : 魔法より面白いものなんて会えるのかな。

Mahou yori omoshiroi mono nante aeru no kana.

‘Apakah aku bisa menemukan sesuatu yang lebih menarik daripada sihir?’

(H42, D30)

Tuturan (9) mengandung verba potensial *aeru* (会える) berasal dari verba *au* (会う) yang berarti “bertemu” atau “menemukan”. Dalam konteks, penutur yang memiliki obsesi dengan sihir mulai mempertanyakan apakah terdapat hal lain yang lebih menarik. Kemungkinan tersebut dipengaruhi oleh kondisi psikologis penutur berupa rasa penasaran, keraguan, atau pencarian hal baru di luar sihir. Kemungkinan yang lahir dari dorongan batin penutur tersebut masih berupa pertanyaan yang masih belum terwujud dalam realitas tuturan. Dengan demikian, verba potensial *aeru* (会える) menunjukkan bahwa kondisi psikologis penutur dapat memunculkan suatu potensi kemungkinan meski belum tentu terealisasi secara nyata.

Senzai Kanou – Nouryoku Kanou

- (10) Cici adalah seorang seniman sirkus dengan menggunakan yoyo sebagai alat pertunjukannya. Saat pertunjukan dilakukan seseorang menyerangnya, namun Cici berhasil mengalahkannya. Setelah terluka parah, ia diselamatkan penyihir dan kembali menghibur banyak orang.

Cici : 誰だって、物語の主人公になれるんだよ。

Daredatte, monogatari no shujinkou ini nareru nda yo.

‘Siapa pun bisa menjadi tokoh utama di kisahnya.’

(H123, D80)

Tuturan (10) mengandung bentuk potensial *nareru* (なれる) berasal dari verba *naru* (なる) yang berarti “menjadi”. Dalam konteks, penutur menyampaikan keyakinannya bahwa setiap orang berkesempatan untuk menjadi tokoh utama dalam hidup masing-masing. Makna dari verba potensial *nareru* (なれる) menunjukkan kemungkinan yang dipengaruhi oleh kemampuan umum yang dimiliki manusia. Kemungkinan tersebut terjadi karena adanya potensi dalam diri setiap individu untuk mengubah hidupnya dan menjadi tokoh utama dalam kehidupannya. Namun, kemungkinan bukan kejadian yang sudah benar-benar terealisasi karena kemungkinan hanya bisa diwujudkan dalam kehidupan masing-masing orang dan berbeda-beda. Dengan demikian, verba potensial yang didasari oleh kemampuan tersebut belum sepenuhnya terealisasi.

Senzai Kanou – Naiteki Jougen Kanou

- (11) Kalimat terakhir dari Kalea diucapkannya di ambang kematiannya akibat dibunuh oleh musuh.

Kalea : まだ戦える。

Mada tatakaeru.

‘Aku masih bisa bertarung.’

(H128, D82)

Tuturan (11) masuk ke dalam kategori *senzai kanou – naiteki jougen kanou* karena berkaitan dengan kondisi internal tubuh penutur dan kemungkinan yang belum tentu terealisasi. Verba

potensial *tatakaeru* (戦える) berasal dari verba *tatakau* (戦う) yang berarti “bertarung”. Dalam konteks tuturan ini, verba tersebut masuk ke dalam kategori *naiteki jougen kanou* karena penutur yang berada di ambang kematian menyatakan bahwa ia masih sanggup bertarung, padahal kondisi tubuhnya sudah tidak memungkinkan. Kemungkinan tersebut muncul karena penutur merasa bahwa tubuhnya masih sanggup untuk melanjutkan pertarungan, namun karena ia sudah berada di ambang kematian, maka kemungkinan tersebut tidak terealisasi.

Senzai Kanou – Gaiteki Jougen Kanou

- (12) Kalimat tersebut merupakan kalimat terakhir yang diucapkan oleh Nana sebelum ia terbunuh di pertarungan. Sedangkan kata *Moonlit Forest* yang disebutkan adalah tempat Nana berasal.

Nana : ナナの魂は銀月の森に戻れらんのかニャー。

Nana no tamashii wa gingetsu no mori ni modoreran no ka nyaa.

‘Apakah jiwa Nana tidak bisa kembali ke Moonlit Forest.’

(H5, D4)

Tuturan (12) mengandung verba potensial *modoran* (戻れらん) yang merupakan variasi dari bentuk potensial negatif *modorenai* (戻れない). Verba potensial tersebut berasal dari verba *modoru* (戻る) yang artinya “kembali”. Dalam konteks ini, penutur mempertanyakan nasibnya yang tengah berada di ambang kematian. Kemungkinan ini dipengaruhi oleh faktor eksternal dari penutur yaitu kematian akibat dibunuh yang menyebabkan penutur tidak dapat kembali pulang. Ketidakmungkinan ini muncul karena kematian yang tidak bisa dikendalikan oleh dirinya. Namun, meski penutur sudah berada dalam ambang kematian, kemungkinan tersebut masih masuk ke dalam bentuk *senzai kanou* karena dalam sudut pandang penutur, tuturan tersebut masih berupa pertanyaan yang belum terjawab.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa hubungan *senzai kanou – gaiteki jougen kanou* umumnya kemungkinan yang dipengaruhi faktor eksternal dapat memicu munculnya makna potensial namun hanya berupa klaim, ancaman,

atau keyakinan penutur atau subjek yang belum benar-benar terbukti secara nyata.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis makna verba potensial pada *voice line hero Mobile Legends* versi bahasa Jepang berdasarkan faktor pembentuk dan status realisasinya, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan teori Shibuya (2005: 34) mengenai klasifikasi verba potensial berdasarkan faktor pembentuknya, ditemukan 82 data. Karena setiap kategori faktor pembentuk muncul pada setiap data, maka verba potensial yang muncul pada *voice line hero Mobile Legends* versi bahasa Jepang tidak hanya berfungsi untuk menyatakan kemampuan secara gramatikal, tetapi juga terdapat makna lain tergantung dengan faktor pembentuknya. Makna dari verba potensial dalam *voice line hero Mobile Legends* yang muncul pun beragam tak hanya menunjukkan kemampuan saja, namun bisa menunjukkan ekspresi psikologis, kemampuan inheren atau kapasitas, kemungkinan akibat kondisi diri sendiri, serta makna dari faktor pembentuk yang paling dominan yaitu kemungkinan akibat adanya kondisi eksternal.

Berdasarkan teori Shibuya (2005: 33) mengenai klasifikasi verba potensial berdasarkan status realisasinya, ditemukan bahwa masing-masing dari kategori berkaitan dengan faktor pembentuknya. Diketahui juga bahwa kemungkinan realisasi suatu verba potensial dapat muncul dalam segala jenis makna potensial berdasarkan penyebabnya. Verba potensial kategori *jitsugen kanou* ditemukan 34 data yang seluruhnya memiliki hubungan dengan empat kategori verba potensial berdasarkan faktor pembentuk. Sedangkan verba potensial kategori *senzai kanou* ditemukan 48 data yang seluruhnya juga memiliki hubungan dengan verba potensial berdasarkan faktor pembentuknya. Realisasi dari verba potensial tersebut dipahami berdasarkan konteks penggunaannya, yaitu sebagai kemampuan nyata, kemungkinan atau potensi, atau tindakan yang benar-benar sudah terealisasi. Faktor pembentuk sangat berperan penting dalam menentukan suatu verba potensial dapat direalisasikan atau tidak. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa realisasi makna verba tidak dapat berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi pula oleh faktor yang mempengaruhi terbentuknya verba potensial tersebut.

Saran

Mengingat keterbatasan jangkauan penelitian ini yang hanya berfokus pada media sosial populer

dalam rentang waktu tertentu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan sumber data yang lebih beragam, tidak hanya dari media umum yang diteliti seperti *anime* atau film, tetapi juga dari media digital lain seperti game, penggunaan game sebagai sumber data dalam kajian linguistik bahasa Jepang masih sangat terbatas, namun hal ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas di era digital. Dalam mempelajari verba potensial hendaknya tidak memahami dalam bentuk gramatikal saja, tetapi juga memperhatikan penggunaannya dalam faktor yang lebih luas supaya tidak terpaku bahwa verba potensial hanya memiliki makna literal saja. Selain itu, pembelajar bahasa Jepang juga perlu banyak berlatih memahami bahasa Jepang melalui media lain, contohnya dengan menjadikan hobi sebagai salah satu sumber belajar. Dan untuk pengajar bahasa Jepang disarankan tidak mengajarkan makna verba potensial secara teoritis saja, namun juga memberikan contoh penggunaannya dalam konteks nyata. Pengajar juga dapat memanfaatkan media populer seperti *anime* atau *game* sebagai bahan ajar supaya pembelajaran bahasa Jepang dapat menjadi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjasmoro, dkk. (2024). Figurative Language in Support Hero Characters of Mobile Legends Bang-Bang Game and Its Feasibility as Material Source for Teaching Semantics. *Proceeding of English Teaching, Literature and Linguistics (ETERNAL) Conference*, 4(1), 179-180.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Bogdan dan Taylor. (2012). *Prosedur Penelitian. Dalam Moleong, Pendekatan Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Foundation, J. (2023). *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021*. Diakses pada 19 Januari 2026 dari <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey21.html>
- Leech, Geoffrey. (1983). *Principles of pragmatics*. London: Longman.
- Mahsun. (2006). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, strategi, metode, dan tekniknya*. Depok: Rajawali Pers.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moonton. (2026). *About Us Develop games and fun for players all over the world*. Diakses pada 19 Januari 2026 dari <https://en.moonton.com/about/index.html>
- Nuzul, Lailatul. (2025). *Makna Dasar Imperatif Langsung Bahasa Jepang Pada Drama Love You as the World End (君と世界が終わる日に) Season 1 Karya Natsuko Ikeda Episode 1-5 [Skripsi, Universitas Negeri Surabaya]*. Perpustakaan Fakultas Bahasa dan Seni.
- Pateda, Mansoer. (1988). *linguistik Sebuah Pengantar*. Bandung: Angkasa.
- Purba, dkk. (2013). Pembentukan Verba Potensial dalam Kalimat Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang (Suatu Kajian Morfologis). *Widyaparwa*, 41(2), 126.
- Roni. (2009). Hubungan verba dan partikel: Sudut pandang pembelajaran dari Indonesia. *INOvasi Online*, 13(XXI).
- Roni. (2022). *Japanese Verb Predicates, Positions and Interphrase Relationships in Sentences*. Kediri: Muara Books.
- Shibuya, Kitsumi. (2005). Nihongo Kanoukei ni Miru Bunkouka no Shosou. *The Society of Japanese Linguistics*, 1(3), 33-34.
- Soepardjo, Djodjok. (2012). *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- Sudjianto. (2003). *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. (2007). *Pengantar linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sumarlam. (2003). *Teori dan Praktek Analisis Wacana*. Surakarta: Pustaka Cakra.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2018. *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi. Pendekatan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Wailissa, dkk. (2023). Dampak games mobile legends terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).

Makna Verba Potensial Dalam *Voice Line Hero Mobile Legends* Versi Bahasa Jepang

- Wisadirana, Darsono. (2005). *Metode penelitian & pedoman penulisan skripsi untuk ilmu social*. Malang: UMM Press.
- Yamaoka, Masaki. (2003). Vocabulary and Gramatical Features of Possible Verbs. *Soka Daigaku Nihongo Nihon Bungakkai*, 13, 1.