

Research Article

Ungkapan Imperatif Terhadap Penggambaran Tokoh pada *Game Genshin Impact*

Nabila Ailsa Widyawati*

Universitas Negeri Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

nabilaailsaw212@students.unnes.ac.id

Received: 22-09-2024; Revised: 05-11-2024; Accepted: 02-01-2025

Available online: 02-01-2025; Published: 02-01-2025

Abstract

Genshin Impact is a game with a story and fighting theme, even so linguistic research with Genshin Impact as the source data are still few and almost can't be found. When a character in Genshin Impact fights, the character utters an expression when launching a power that is divided into two with the names elemental skill and elemental burst. Researchers conducted this study to find out what types of imperative expressions are used by the characters in Genshin Impact and the relationship between these expressions and the depiction of the characters. The approach used is a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of listening notes and documentation that used Japanese imperative expressions theories by Sutedi (2019) and theories of depiction character by Sayuti (2017). The results show that the voice line characters in Genshin Impact use all types of Japanese imperative expressions, namely command expressions (*meirei*), prohibition expressions (*kinshi*), request expressions (*irai*) and invitation expressions (*kanyuu*). The relationship of imperative expressions to character depiction shows that these expressions describe a lot of characters story background and character identity such as where they live, their characteristic, also describe power that they used.

Keywords: Imperative; Character Depiction; Genshin Impact

1. Pendahuluan

Genshin Impact merupakan salah satu permainan yang populer dari rilisnya pada tahun 2020 hingga saat ini. *Genshin Impact* telah diunduh lebih dari 100 juta di *Playstore* serta jika pengguna *Genshin Impact* yang berbahasa Jepang dilihat dari *subscriber Channel Youtube Genshin Impact* berbahasa Jepang yang berjumlah 1,29 Juta *subscriber*.

Menurut Hirumi (2014) dalam Yulianti & Ekohariani (2020) *game* merupakan kegiatan bersaing yang dibuat secara artifisial memiliki tujuan, ketentuan, serta definisi tertentu yang terletak pada latar belakang tertentu. Salah satu *game online RPG (Role-Playing Game) Open-world* yang terkenal saat ini yaitu *Genshin Impact*. *Genshin Impact* sebenarnya merupakan *game* buatan China namun pengaturan suara para karakter dalam *game*

diisi oleh beberapa bahasa seperti bahasa Mandarin, Inggris, Korea dan Jepang.

Genshin Impact memiliki tema cerita serta pertarungan membuat beragamnya kekuatan karakter yang disebut *elemental* serta beragam juga latar cerita dan kota hingga versi 4.5 yang mengakibatkan kosakata yang digunakan dalam bentuk ungkapan imperatif.

Imperatif menurut Kridalaksana (2013) dalam Kasmawati & Harisal (2021) adalah kalimat yang memiliki intonasi imperatif, umumnya mengandung makna perintah atau larangan dapat juga ditandai dengan akhiran titik atau tanda seru. Sedangkan Imperatif dalam bahasa Jepang dapat diketahui dari fungsi penggunaan ungkapan tersebut. Menurut Iori (2000) dalam Nurudin (2022:250-251) kalimat imperatif adalah bentuk ungkapan paksaan kepada lawan bicara untuk melakukan atau

melarang melakukan sesuatu. Kalimat atau ungkapan imperatif biasanya juga dikenal dengan ungkapan perintah. dibagi menjadi dua yaitu bentuk perintah dan bentuk larangan. Sedangkan menurut Sutedi (2019:66-70) imperatif bahasa Jepang disebut dengan “働きかけの文” (*Hataraki-kake no bun*) yaitu kalimat untuk menyampaikan keinginan kepada lawan bicara agar melakukan sesuatu, terdiri dari kalimat yang berfungsi untuk menyatakan perintah (*meirei*), larangan (*kinshi*), permohonan (*irai*), dan ajakan (*kanyuu*).

Pada game Genshin Impact terdapat banyak ungkapan imperatif yang terdapat pada *voiceline* karakter. *Voiceline* tersebut merupakan ungkapan yang digunakan pada saat para karakter melancarkan serangan.

Contoh ungkapan yang ada pada *voice line* karakter seperti pada *elemental skill* pertama Albedo dia mengucapkan 咲け (*sake*) yang berarti tumbuh, meskipun ia memiliki *elemental geo* yang merupakan tanah bukan *dendro* yang menggambarkan tumbuhan tetapi karena pada saat ia melancarkan *skill* tersebut ia mengeluarkan benda sejenis bunga sehingga walau tidak sesuai *elementalnya* ia dapat menggunakan ungkapan tersebut menunjukkan bahwa terdapat ketidaksesuaian antara ungkapan dengan apa yang digambarkan melalui tindakan Albedo. Lalu ada Klee pada *voice line* saat melancarkan *elemental burst* pada *voice line* jenis kedua ia berkata 弾けろ (*hajikero*) yang memiliki arti meletuslah sesuai dengan *elementalnya* yang merupakan *pyro* yaitu api dapat melawan musuh dengan meletuskan bom. Terdapat juga ungkapan pada *voice line* karakter yang hanya merupakan ungkapan perintah secara umum tanpa menggambarkan karakteristik tertentu yang dimiliki oleh suatu karakter seperti ungkapan dalam pertarungan yaitu どけ (*doke*)、くらえ (*kurae*)、行け (*ike*) dan lain sebagainya.

Penelitian terdahulu dengan topik serupa yaitu ungkapan imperatif, Genshin

Impact maupun penggambaran karakter yang digunakan oleh penulis sebagai tinjauan penelitian terdapat tiga penelitian terdahulu bertema ungkapan imperatif oleh Nurudin (2022) dengan judul “Tindak Tutar Imperatif dalam Serial Anime One Piece Episode 390- 405 Karya Eiichiro Oda” dengan hasil penelitian menunjukkan tuturan imperatif terdapat empat jenis yaitu perintah (*meirei*), Larangan (*Kinshi*), Permohonan (*irai*), dan ajakan (*kanyuu*).penanda tuturan imperatif perintah atau *meireikei* berupa ~tekure, ~nasai, dan pola V(ru + na). Permohonan atau *irai* ditandai dengan te~mo yoroshii desu ka, te~kudasai,dan ~tanomu/onegai (*suru*).Imperatif larangan ditandai dengan bentuk ~na serta tuturan imperatif ajakan biasanya ditandai 11 dengan bentuk ~shiyuu. Dari pembahasan telah ditemukan tuturan imperatif yang paling banyak berupa tuturan perintah sedangkan yang jarang muncul yaitu tuturan larangan hanya ditemukan tiga data. Makna kontekstual perintah dapat dilihat melalui penanda jika tutur perintah terkesan agak kasar dibandingkan dengan tuturan permohonan dan ditemukan tujuh fungsi tuturan imperatif dengan empat bentuk.

Selain itu penelitian terdahulu dengan sumber data *Genshin Impact* oleh Febriani Setiawati Prasetya & Lani Anggapuspa (2022) “Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam Game Genshin Impact” dengan hasil menunjukkan karakter dalam game sekalipun seperti Xiao pada *Genshin Impact* tidak hanya diciptakan agar visualnya menarik tetapi juga menggunakan referensi kebudayaan berdasarkan mitos maupun sejarah untuk menarik para pemain game tersebut. Penciptaan karakter atau suatu tokoh juga tidak hanya dari segi fisik visualnya saja tetapi diciptakan juga latar belakang cerita serta sifat karakter tersebut. Sedangkan Penelitian terdahulu mengenai *Genshin Impact* dengan pembahasan kebahasaan oleh Maharditya (2023) dengan judul “Representation of Gender-Based Violence

Words in *Genshin Impact*” memiliki hasil penelitian sebagai berikut meski terdapat perbandingan jumlah karakter menurut gender tetapi karakter laki-laki lebih menggunakan kata kasar sebanyak 2% dari pada karakter perempuan.

Penelitian terdahulu dengan tema serupa yang diteliti penulis yaitu penggambaran tokoh oleh Prastika (2016) yang berjudul “Karakterisasi Tokoh Elina Pada Novel *“ICH SPÜR MICH NICHT”* Karya Jana Frey” dengan hasil menunjukkan bahwa dari jenis teori karakterisasi metode diskursif dan metode dramatis tokoh elina merupakan seorang penyendiri, penurut, percaya diri, penakut dan pantang menyerah. Dari segi psikologi menurut Carl Gustav jung, tokoh elina memiliki kepribadian introvert. Ia lebih suka menyendiri, memiliki cara sendiri untuk mengekspresikan sesuatu, tidak mudah bergaul dengan orang lain, dan suka berkhayal atau berfantasi serta ia hanya memiliki satu contoh kepribadian ekstrovert yaitu percaya diri.

Penelitian internasional yang digunakan oleh penulis sebagai referensi dengan tema yang sama yaitu penelitian oleh Cai (2022) dengan judul *“Translation of Culture-loaded Words and Cross-cultural Communication from the Perspective of Domestic Games —The English Translation of Genshin Impact As An Example”* dan penelitian terdahulu oleh Ge & Chen (2023) dengan judul *“How does the character’s visual design help convey the character’s background in Genshin Impact?”*.

Penulis juga menggunakan teori penggambaran tokoh oleh Sayuti (2017) yaitu dengan pembagian penggambaran tokoh yang dibagi menjadi empat, metode diskursif, metode dramatis, metode konseptual, dan metode campuran. Metode diskursif merupakan penggambaran watak tokoh secara langsung oleh pengarang. Metode dramatik penggambaran tokoh secara tidak langsung seperti melalui pemberian nama, cakapan, pemikiran

tokoh, arus kesadaran, pelukisan perasaan tokoh, perbuatan, sikap, pandangan tokoh lain, pelukisan fisik maupun pelukisan latar. Mode kontekstual sama seperti penulisan latar dengan menyatakan karakter tokoh melalui konteks verbal yang mengelilinginya. Serta metode campuran yang menggunakan berbagai metode lain dalam menggambarkan karakteristik tokoh. Teori ini juga digunakan dalam penelitian berjudul Karakterisasi Tokoh Elina Pada Novel *“ICH SPÜR MICH NICHT”* Karya Jana Frey oleh (Prastika, 2016). Peneliti menggunakan teori yang disebutkan dengan menyesuaikan tokoh dan sumber data yang diteliti. Teori penggambaran tokoh dengan ungkapan imperatif digunakan untuk menganalisis ungkapan imperatif dalam voice line karakter yang akan dianalisis apakah jenis ungkapan imperatif tersebut memiliki keterkaitan dengan penggambaran tokoh karakter tertentu yang dianalisis tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan pendekatan dimana peneliti akan mendeskripsikan sumber data yang telah dianalisis. Sugiyono (2019) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif, data yang terkumpul berupa kata kata ataupun gambar, dan bukan berbentuk angka-angka.

Data penelitian bersumber dari voice line karakter dalam game *Genshin Impact* versi 4.5 Dengan fokus voice line saat bertarung yaitu *elemental skill* dan *elemental burst* yang memiliki unsur ungkapan imperatif.

Teknik pengambilan data menggunakan teknik simak catat serta dokumentasi. Teknik simak catat untuk mengumpulkan ungkapan imperatif yang terdapat dalam voice line karakter. Teknik pengambilan data

dengan dokumentasi sebagai pelengkap membantu penulis mencari keterkaitan antara ungkapan imperatif yang digunakan dengan teori penggambaran tokoh dengan tangkapan layar maupun merekam video maupun gif yang disediakan pada arsip karakter Hoyolab saat karakter melakukan serangan dengan mengucapkan ungkapan imperatif dan melakukan tindakan yang menggambarkan ucapan ungkapan tersebut yang sesuai dengan apa yang sedang dilakukannya.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian merupakan teknik analisis data model Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2019:438-447) dengan langkah-langkah analisis sebagai berikut, pertama mengumpulkan data yang berasal dari *voice line* bertarung karakter seperti pada *elemental skill* dan *elemental burst*, lalu reduksi data yaitu mencatat semua data yang sesuai dengan kriteria yaitu memiliki ungkapan imperatif. Selanjutnya penyajian data, data akan diklasifikasikan dengan kartu data dan dengan melihat jenis ungkapan beserta kosakata yang terdapat pada ungkapan imperatif dalam *voice line*. Terakhir kesimpulan dan verifikasi, ungkapan akan dianalisis termasuk pada penggambaran tokoh dengan metode apa sekaligus dicari keterkaitan yang sesuai antara tindak tutur ungkapan imperatif yang diucapkan oleh karakter dengan penggambaran tokoh karakter tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah mengumpulkan serta mengklasifikasikan ungkapan imperatif, penulis menemukan sembilan data ungkapan imperatif yang berasal dari karakter dengan region yang berbeda-beda *Genshin Impact*

Data Region Mondstadt

Karakter 1: Klee

Data 1

Elemental Skill II

弾けろ! (*hajikero!*)

“Meletuslah!”

Ungkapan karakter Klee pada elemental skill II yaitu 弾けろ! (*hajikero!*) dapat diklasifikasikan kedalam ungkapan imperatif jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Ungkapan 弾けろ! (*hajikero!*) merupakan kata kerja ungkapan perintah golongan kedua dengan pola perubahan kata kerja ~ろ (~ro). 弾けろ! (*hajikero!*) memiliki terjemahan dalam *game* berupa “Boing, boing, bumm!” dengan arti asli menurut website online kamus bahasa Jepang *Mazii* (2016) ungkapan 弾けろ! memiliki arti “Meletus” untuk bahan peledak. Ungkapan ini diucapkan Klee saat melancarkan bahan peledak kepada musuh.

Saat Klee mengucapkan ungkapan pada elemental skill II 弾けろ! dalam penjelasan talenta karakter Klee melemparkan peledak berupa bom kepada musuh lalu meletus dan menyebabkan kerusakan area serta saat bom memantul tiga kali saat meletus akan memunculkan ranjau yang akan meledak saat mengenai musuh. Ungkapan 弾けろ! yang merupakan ungkapan perintah jika diucapkan oleh Klee yang masih anak kecil 弾けろ! lebih terkesan menyenangkan dan lucu. Dilihat dari kekuatan Klee yaitu pyro, bom yang digunakan olehnya juga sesuai karena bom meletus dan mengeluarkan api sehingga penggunaan bom dan kekuatan elemental Klee yang berupa pyro sesuai dengan penggambaran tokoh Klee. Menurut cerita, karakter Klee merupakan anak dari pengembara senior sekaligus ilmuwan yang memiliki ras elf. Klee merupakan satu-satunya anak-anak yang merupakan anggota resmi ksatria Mondstadt yaitu Knight of Favonius yang bahkan tidak dapat diremehkan, karena saat anak-anak Mondstadt yang lain bermain dengan mainan biasa Klee

bermain dengan alat peledak. Sifat Klee yang selalu penasaran dan suka main-main membuatnya tidak hanya menggunakan bom untuk melawan musuh tetapi juga sesekali digunakan untuk menangkap ikan. Klee dipercayakan kepada Knight of Favonius terutama Jean dan Albedo sehingga Klee berada dalam pengawasan saat memainkan alat peledak. Penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter. Ungkapan diatas merupakan Penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Sedangkan penggambaran tokoh yang dijelaskan pada talenta karakter merupakan teknik pembuatan tokoh merupakan penggambaran tokoh metode dramatik, karena menggunakan lebih dari satu metode maka penggambaran tokoh oleh karakter Klee menggunakan penggambaran tokoh metode campuran.

Karakter 2: Albedo

Data 2

Elemental Skill I

咲け (*sake*)

“Mekarlah!”

Elemental skill I Albedo terdapat ungkapan 咲け yang memiliki arti “Mekarlah” 咲け merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah dengan pola kalimat kata kerja golongan satu yaitu dengan kata kerja berakhiran ~け. Pada ungkapan ini Albedo mengeluarkan bunga yang terbuat dari ilmu alkeminya.

Penggambaran tokoh saat Albedo mengucapkan ungkapan diatas tertulis dalam deskripsi talenta karakter Albedo mengeluarkan sejenis bunga geo bernama *Solar Isotoma*. Bunga geo ini dapat mengakibatkan serangan area elemental geo dan dalam bunga terdapat platform kristal yang dapat mengangkat karakter yang menaikinya. Albedo digambarkan memiliki elemental geo tetapi ia dapat membuat bunga yang identik dengan kekuatan tanaman atau dendro. Hal ini

dijelaskan dengan singkat pada kalimat akhir pada deskripsi talenta karakter Albedo bahwa bunga bernama *Solar Isotoma* merupakan bunga yang berasal dari ilmu alkimia dan nama bunga yaitu *Solar Isomata* yang dapat dinaiki menggambarkan penjelasan “lahir dari bumi dan naik ke langit, menjadi matahari” pada kalimat yang sama. Penggambaran talenta pada karakter albedo merupakan penggambaran tokoh dengan teknik penggambaran perbuatan dan teknik latar belakang tokoh yang termasuk ke dalam penggambaran tokoh metode dramatik oleh teori Sayuti (2017:119-148).

Karakter 3: Bennett

Data 3

Elemental Skill II

燃えろ! (*moero!*)

“Ayo kita nyalakan!”

Ungkapan pada elemental skill II Bennett yaitu 燃えろ! merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah golongan dua yaitu dengan perubahan kata kerja berakhiran ~ろ.

Data 4

Elemental Skill III

天に召せ! (*ten ni mese!*)

“Enyahlah dari sini!”

Data 5

Elemental Skill V

吹き飛ばせ! (*fukitobe!*)

“Terlemparlah!”

Data 6

Elemental Skill VI

全員どけ! (*zenin doke!*)

“Semuanya pergi dari pandanganku!”

Dalam ungkapan Bennett pada elemental skill III, V, dan VI yaitu 天に召せ!、吹き飛ばせ! dan 全員どけ! merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah menurut Sutedi (2019:66-70). Bentuk ungkapan perintah dalam skill elemental III, V dan VI Bennett yaitu kata kerja ungkapan perintah golongan pertama dengan bentuk ~せ、~べ dan ~け.

Dalam penjelasan talenta karakter Bennett pada ungkapan elemental skill diatas, Bennett mengayunkan pedangnya dengan diberi elemental pyro untuk menyerang musuh dan mengakibatkan serangan elemental pyro. Pada ungkapan 天に召せ! memiliki arti asli dari kamus web *Jisho* oleh Kim et al (2024) yaitu dipanggil ke langit yang tidak memiliki keterkaitan apapun dari elemental pyro selain 燃えろ! dan hanya menggambarkan ungkapan menyerang seperti 吹き飛ばせ! dan 全員どけ!

Dalam ungkapan 燃えろ! menggambarkan Bennett yang menggunakan elemental pyro sedangkan ungkapan 吹き飛ばせ! dan 全員どけ! memiliki inti perintah yang mirip yaitu memerintahkan musuh untuk pergi 吹き飛ばせ! memerintahkan musuh agar terbang terlempar atau terhembus sedangkan 全員どけ! memerintahkan musuh untuk menyingkir. Ungkapan yang diucapkan Bennett sangat singkat dan jelas menggambarkan Bennett yang merupakan bocah yang agak kasar dan polos. Ungkapan elemental skill Bennett dapat dikategorikan ke dalam penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik sikap

tokoh dan perbuatan tokoh menurut teori Sayuti (2017:119-148).

Data Region Liyue**Karakter 1: Keqing**

Data 7

Elemental Skill I

行け! (*ike!*)

“Pergilah!”

Ungkapan Keqing pada ungkapan elemental skill I yaitu 行けっ! merupakan ungkapan perintah menurut teori ungkapan imperatif bahasa Jepang Sutedi (2019:66-70). Ungkapan 行けっ! merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan perintah yaitu pola perubahan ungkapan perintah golongan satu dengan bentuk penggunaan kata kerja ~け.

Pada elemental skill I Keqing menandai dengan kekuatannya kemana ia akan pergi dengan mengucapkan 行けっ! saat berpindah tempat dari tempatnya berdiri saat ini menuju tempat yang telah ditandai dengan kekuatannya. Sedangkan secara penggambaran karakter 行けっ! hanyalah ungkapan yang umum digunakan saat karakter menyerang musuh dan tidak terdapat hubungan penggambaran tokoh pada karakter Keqing. Penggambaran tokoh menurut Sayuti (2017:119-148) pada talenta karakter merupakan penggambaran tokoh metode dramatik dengan menggunakan teknik perbuatan karakter.

Data Region Inazuma**Karakter 2: Chiori**

Data 8

Elemental Skill III

手伝って (*Tetsudatte*)

“Bantu aku”

Ungkapan imperatif pada elemental skill III Chiori yaitu 手伝って merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan. Sesuai dengan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi dari teori Makino dan Tsutsui (1996:70) dengan perubahan kata kerja bentuk *te ~ て*.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Chiori pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Chiori Menerjang dengan cepat dengan tarian selembut sutra. Saat terjangan berakhir, akan memanggil "Tamoto" si boneka automaton dan melancarkan serangan ke atas, mengakibatkan serangan area elemental geo dan dapat berganti kepada karakter lain yang berada di tim. Sesuai dengan inti ungkapan chiori meminta bantuan kepada Tamoto agar berganti kepada anggota tim lainnya. Penggambaran tokoh pada elemental skill Chiori terdapat pada talenta dengan metode dramatik yang menggunakan teknik pembuatan tokoh menurut Sayuti (2017:119-148). Sedangkan ungkapan permohonan Chiori terlihat jelas intinya tetapi tidak memiliki penggambaran tokoh dengan latar belakang cerita tertentu milik Chiori.

Karakter 3: Kuki

Data 9

Elemental Skill II

しっかりたってな。

(*Shikkari tatte na*)

“Bertahanlah!”

Ungkapan imperatif pada elemental skill III Kuki yaitu しっかりたってな merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan. Sesuai dengan teori imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) serta teori klasifikasi dari teori Makino dan Tsutsui (1996:70) dengan perubahan kata kerja bentuk *te ~ て*.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Kuki pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas Kuki menciptakan lingkaran elemental electro yang mengitarinya dengan mengorbankan sebagian dari nyawanya, mengakibatkan serangan elemental electro kepada musuh di sekitarnya. lingkaran ini juga dapat memulihkan nyawa secara perlahan saat lingkarannya melebar. Kuki merupakan orang nomor dua di geng Arataki setelah Itto tetapi Kuki lah orang yang paling diandalkan dalam geng tersebut segala masalah yang ditimbulkan oleh gang akan diurus oleh Kuki meskipun terpaksa. Ungkapan permohonan pada elemental skill diatas menggambarkan Kuki yang membantu gang maupun anggota timnya untuk tetap kuat saat melawan musuh. Penggambaran tokoh pada ungkapan elemental skill diatas dalam penjelasan talenta penggambaran tokoh menggunakan teknik pembuatan tokoh yang termasuk pada metode dramatik oleh Sayuti (2017:119-148). Penggambaran tokoh dalam kisah karakter serta cerita utama maupun event terbatas merupakan penggambaran karakter Kuki yang ditulis langsung oleh pembuat cerita yang merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif oleh Sayuti (2017:119-148).

Karakter 4: Yae Miko

Data 10

Elemental Skill IV

具現化せよ。(Gugenkaseyo)

“Perwujudan, muncullah”

Ungkapan pada elemental skill IV Yae Miko yaitu 具現化せよ merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) yaitu ungkapan perintah sesuai juga dengan teori klasifikasi ungkapan imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) dalam pola kalimat perubahan kata kerja ungkapan perintah

golongan ketiga yaitu dengan perubahan kata kerja ~する dalam bentuk tulis menjadi ~せよ.

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Yae Miko pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas bagi Yae Miko urusan yang tidak penting bisa diselesaikan dengan menggunakan roh kitsune, sehingga dia sendiri tidak perlu turun tangan contohnya dengan bergerak cepat dan meninggalkan sebuah Sesshou Sakura yang akan menyambar musuh secara berkala dan mengakibatkan serangan electro kepada musuh. Ungkapan 具現化せよ memiliki arti “Keluarlah” tetapi saat dicari arti hafiahnya menurut kamus oleh Matsura (2005) 具現化 memiliki arti “Perwujudan” yang menggambarkan pilar kecil yang dikeluarkan Yae Miko yang merupakan roh kitsune yang dikurung yang merupakan perwujudan dari kekuatan kitsune yang dimilikinya.

Yae Miko merupakan kepala miko yaitu gadis kuil dari kuil agung Narukami dan juga pelayan dan teman Keabadian yaitu dewa petir. Yae Miko memiliki sebutan lain yaitu nona Guuji. Yae merupakan ras kitsune yang sudah hidup sekitar 500 tahun dilihat dari jumlah ekor yang dimilikinya. Roh kitsune yang Yae panggil saat melancarkan elemental skill merupakan roh kitsune yang jatuh dalam godaan dan telah memakan manusia sehingga terkurung di pepohonan dan kekuatannya dapat digunakan oleh Yae untuk membantu pekerjaannya hal ini dijelaskan dalam kalimat terakhir pada penjelasan talenta karakter bagian elemental skill. Penggambaran tokoh yang terdapat dalam elemental skill merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter dan teknik latar belakang karakter yang merupakan penggambaran tokoh dengan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148).

Data Region Sumeru

Karakter 1: Nahida

Data 11

Elemental Skill V

手をつなぎましょう

(*Te wo tsunagimashou*)

“Marilah bergandengan tangan”

Ungkapan pada Elemental Skill V yaitu 手をつなぎましょう merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan ajakan. Dapat dilihat dari bentuk kalimat ~ましょう yang merupakan salah satu bentuk ungkapan ajakan (*kanyuu*). Dalam ungkapan diatas Nahida menghubungkan musuh dan mengakibatkan serangan dendro yang berkelanjutan.

Saat Nahida mengucapkan ungkapan 手をつなぎましょう dengan memilih musuh dengan membidiknya hingga delapan musuh. Serangan ini juga dapat meningkatkan ketahanan Nahida terhadap interupsi. Saat musuh dibidik akan terdapat tanda yang menghubungkan musuh satu dengan yang lain dan mengakibatkan serangan tambahan. Mode membidik Nahida juga dapat digunakan untuk membaca pikiran tokoh lain maupun mengambil tanaman secara langsung untuk membantu eksplorasi. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter serta teknik latar belakang karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Serta penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter dan cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada penggambaran tokoh pada karakter Nahida menjadikannya metode campuran.

Karakter 2: Layla

Data 12

Elemental Skill II

邪魔しないで! (*Jamashianide!*)

“Jangan ganggu!”

Dalam ungkapan Layla pada elemental skill II yaitu 邪魔しないで! dapat diklasifikasikan merupakan ungkapan imperatif bahasa Jepang menurut Sutedi (2019:66-70) termasuk kepada ungkapan larangan. Kalimat 邪魔しないで! merupakan ungkapan larangan karena terdapat bentuk negatif ~ないで.

Penggambaran tokoh Layla saat mengucapkan ungkapan larangan diatas dijelaskan dalam penjelasan talenta karakter. Layla mengaktifkan perisai yang mengelilinginya dan mengakibatkan serangan area elemental cryo lalu setelah perisai terpasang bintang yang terdapat diperisai menyerang musuh yang berada disekitar Layla. Ungkapan larangan diatas menggambarkan Layla yang menggunakan perisai dan tidak ingin diganggu oleh musuh.

Bentuk elemental skill dan elemental burst yang digunakan oleh Layla sesuai dengan jurusan perbintangan atau astrologi yang ia pelajari di akademiya hal ini dijelaskan dalam kisah karakter serta cerita pada event terbatas akademiya extravaganza dimana ia mewakili jurusannya yaitu Rtawahist untuk memperebutkan hadiah utama. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan bentuk penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh dan teknik pelukisan fisik tokoh, Serta teknik dangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada cerita event terbatas sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif.

Penggunaan metode dramatik dan metode diskursif dengan digunakannya lebih dari satu metode maka dapat dikatakan bahwa penggambaran tokoh Layla menggunakan metode campuran.

Karakter 1: Charlotte

Data 13

Elemental Skill I

目線お願いしまーす!

(*mesen onegai shimasu*)

“Tolong lihat ke kamera”

Ungkapan pada elemental skill I Charlotte yaitu 目線お願いしまーす! menurut ungkapan imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) dan klasifikasi imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan 目線お願いしまーす! termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan karena terdapat pola ungkapan ~お願いします pada ungkapan 目線お願いしまーす!

Data 14

Elemental Skill III

ポーズお願いします!

(*poozu onegai shimasu*)

“Tolong berpose”

Ungkapan pada elemental skill III Charlotte yaitu ポーズお願いします! menurut ungkapan imperatif bahasa Jepang oleh Sutedi (2019:66-70) dan klasifikasi imperatif oleh Makino dan Tsutsui (1996:70) ungkapan ポーズお願いします! termasuk kedalam ungkapan imperatif bahasa Jepang jenis ungkapan permohonan karena terdapat pola ungkapan ~お願いします pada ungkapan ポーズお願いします!

Dalam penjelasan talenta karakter penggambaran Charlotte pada saat mengucapkan ungkapan elemental skill diatas yaitu Charlotte mengumpulkan ketajaman insting dari jurnalis dan melancarkan kemampuan fotografi yang menghasilkan efek yang berbeda berdasarkan cara skill dilancarkan yaitu ditekan atau ditahan. Charlotte memfoto musuh menggunakan kekuatan elementalnya cryo dengan memfoto ia dapat membekukan musuh. Meskipun kekuatannya catalyst kamera menjadi alat penghubung kekuatannya Charlotte membawa foto kemana-mana karena ia merupakan jurnalis yang perlu mengambil foto setiap kejadian dan dimuat menjadi berita. Penggambaran tokoh pada penjelasan talenta karakter merupakan penggambaran tokoh dengan teknik pembuatan karakter serta teknik latar belakang karakter yang menggunakan metode dramatik menurut Sayuti (2017:119-148). Sedangkan penceritaan secara langsung oleh pembuat cerita yang terdapat pada kisah karakter maupun cerita karakter sesuai dengan teori Sayuti (2017:119-148) merupakan penggambaran tokoh dengan metode diskursif. Penggunaan dua metode pada karakter Charlotte menjadikannya metode campuran.

Berdasarkan klasifikasi ungkapan imperatif bahasa Jepang diatas dapat diketahui bahwa ungkapan imperatif yang terdapat pada *voice line* karakter *Game Genshin Impact* yaitu ungkapan perintah (*meirei*), ungkapan larangan (*kinshi*), ungkapan permohonan (*irai*), dan ungkapan ajakan (*kanyuu*).

Berdasarkan hasil analisis data ungkapan imperatif bahasa Jepang dengan penggambaran tokoh diatas dapat ditemukan hasil hubungan sebagai berikut:

- 1) Seluruh data ungkapan imperatif bahasa Jepang memiliki

penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh.

- 2) Ungkapan imperatif bahasa Jepang suatu karakter memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh dari segi latar belakang cerita.
- 3) Ungkapan imperatif bahasa Jepang suatu karakter memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh dari identitas karakter.
- 4) Ungkapan imperatif bahasa Jepang suatu karakter memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh dari peran suatu karakter dalam tim saat bertarung.
- 5) Ungkapan imperatif bahasa Jepang suatu karakter tidak memiliki keterkaitan terhadap penggambaran tokoh dalam segi latar belakang maupun identitas karakter dan hanya berupa ungkapan imperatif saat bertarung.

4. Simpulan

Berdasarkan klasifikasi dan analisis ungkapan imperatif bahasa Jepang terhadap penggambaran tokoh dalam *game Genshin Impact* Semua jenis umgkapan imperatif bahasa Jepang yaitu ungkapan perintah (*meirei*), ungkapan larangan (*kinshi*), ungkapan permohonan (*irai*), dan ungkapan ajakan (*kanyuu*) digunakan pada *voice line* karakter. Serta hubungannya dengan penggambaran tokoh yaitu semua ungkapan memiliki penggambaran tokoh metode dramatik dengan teknik pembuatan tokoh karena semua data ungkapan imperatif memiliki penjelasan talenta saat karakter meluncurkan serangan. Sedangkan penggambaran tokoh lainnya berfokus kepada latar belakang cerita, identitas karakter dan peran karakter dalam tim.

Hasil data terbanyak pada ungkapan imperatif yaitu ungkapan perintah (*meirei*) dikarenakan *game Genshin Impact* merupakan permainan yang berfokus pada pertarungan sehingga ungkapan imperatif

bahasa Jepang jenis ungkapan perintah sering digunakan karakter khususnya pada saat bertarung saat karakter meluncurkan serangan *elemental skill* dan *elemental burst*. Ungkapan imperatif memiliki hubungan dengan cerita latar belakang serta maupun identitas karakter yang menggunakan ungkapan tersebut.

Referensi

- Cai, M. (2022). Translation of Culture-loaded Words and Cross-cultural Communication from the Perspective of Domestic Games. *SHS Web of Conferences*, 148, 01025. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202214801025>
- Febriani Setiawati Prasetya, X., & Lani Anggapuspa, M. (2022). Analisis Visual Desain Karakter Xiao Dalam Game Genshin Impact. *Jurnal Barik*, 4(2), 185–198.
- Ge, C., & Chen, D. (2023). *How does the character's visual design help convey the character's background in Genshin Impact?* (Issue May). UPPSALA UNIVERSITET.
- Hoyolab. (2024). *Hoyowiki*. <https://wiki.hoyolab.com/pc/genshin/aggregate/2>
- Kasmawati, & Harisal. (2021). Konstruksi Kalimat Imperatif Ajakan Dalam Bahasa Jepang Dan Bahasa Indonesia. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, 5(2), 264.
- Kim, Miwa, & Andrew. (2024). *Jisho*. <https://jisho.org/>
- Maharditya, I. G. N. A. (2023). Representation of Gender-Based Violence Words in Genshin Impact. *Humanitatis*, 9(2), 171–178.
- Matsura, K. (2005). *Kamus Jepang-Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mazii. (2016). Mastering Japanese. <https://mazii.net/id-ID/search>
- Nurudin, M. A. (2022). Tindak Tutur Imperatif Dalam Serial Anime One Piece Episode 390-405 Karya Eiichiro Oda. *Hikari, Vol 6*(No 2), 248–260. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/48203>
- Prastika, L. (2016). Karakterisasi Tokoh Elina Pada Novel “Ich Spür Mich Nicht” Karya Jana Frey. *Jurnal Identitaet*, 5(3), 1–3. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/identitaet/article/view/16784>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (M. . Dr.Apri Nuryanto, S.Pd., S.T. (Ed.)). ALFABETA.
- Sayuti, P. D. S. A. (2017). *Berkenalan dengan Prosa Fiksi* (Mawaidi D. Mas (Ed.)). Cantrik Pustaka.
- Sutedi, D. (2019). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang* (U. Kuswari (Ed.); Reviri 201). humaniora.
- Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

